

CAPITULO

TULO

5

Procesos de diseño

Después de esta investigación puedo definir que la obra de Ricardo Legorreta retoma elementos arquitectónicos de la arquitectura colonial mexicana y los expresa en un vocabulario formalmente abstracto, con lo que crea una arquitectura moderna enraizada en un regionalismo que le brinda identidad. De la arquitectura colonial retoma también el carácter emotivo, reflejado principalmente en la manipulación de la luz y los colores. Y de la arquitectura moderna, además de su vocabulario formal, aplica características funcionales como la distribución del espacio. Aunado a lo anterior, Legorreta comunica en sus obras un sentido de juego que se refleja principalmente en su libertad para utilizar elementos decorativos. Considero que esta libertad y sentido de juego son una influencia directa de la arquitectura popular mexicana, con base en un comentario hecho por Legorreta en su entrevista con John Mutlow acerca de la espontaneidad del mexicano para construir: "eso me ha enseñado a colocar los elementos donde siento que deben estar, sin buscar ninguna otra justificación." (Legorreta citado en Mutlow 1998:21).



Biblioteca Central, San Antonio, Texas, 1995.

Así pues, considero que esta definición estética me permitirá experimentar con mis preferencias por la síntesis y la abstracción formal de una manera contemporánea y congruente con las tendencias actuales del diseño gráfico; dotará mis propuestas de una identidad cultural expresada no a través de clichés gráficos sino de características específicas, como el uso del color, de la luz y de la libertad para crear juegos visuales, todo utilizado creativamente. Además, todos estos conceptos se verán fortalecidos, de una manera congruente, con las diversas imágenes arquitectónicas que he observado a lo largo de la investigación y que han aportado ideas específicas.

A continuación enlistaré los preceptos formales obtenidos de la investigación, con la intención de expresar en conceptos gráficos la estética arquitectónica definida. También, con el objetivo de presentar de manera puntual el amplio abanico de posibilidades que se desprenden de esta definición arquitectónica, y de delimitar las propuestas gráficas de acuerdo a dicha definición. Algunos de estos preceptos formales serán presentados después en ejemplos prácticos: un interactivo digital, un cartel y el diseño editorial de esta tesis, que será complementado con un empaque.



Biblioteca Central, San Antonio, Texas, 1995.

Preceptos Formales

Abstracción formal y manipulación de planos

- El diseño deberá estar regido por la abstracción, por lo que se utilizarán formas geométricas puras.
- El muro será expresado formalmente a través de un plano bidimensional de color. Este deberá ser simple formalmente pero puede tener textura para evitar la rigidez y frialdad expresiva.
- Dichos planos pueden utilizarse de manera vertical, horizontal e inclinada, contar con distintas alturas y perspectivas, y crear composiciones en las que se complementen, yuxtapongan, interpenetren y superpongan.
- Se proyectarán figuras geométricas en los planos para crear ritmos visuales y simular efectos de luz y sombra.
- Con los elementos anteriores se pueden crear composiciones abstractas de carácter encuadrado.
- Intentar representar espacios interiores y exteriores, y crear una conexión visual entre ambos.
- Intentar jugar con espacios sólidos y vacíos.
- El diseño deberá estar regido por ángulos rectos.
- A través de la forma cuadrada tan común en la obra de Legorreta, se pueden semejar píxeles y crear diseños.
- Experimentar con volúmenes geométricos como el cubo, la esfera y el cilindro, para comunicar una sensación de tridimensionalidad. Se pueden utilizar medias esferas con base en las cúpulas.
- Hacer de los volúmenes geométricos un punto visual importante a través de su percepción directa (como hacía Le Corbusier por medio de los «pilotis», o incluso desapareciendo totalmente el soporte).
- Los volúmenes geométricos pueden complicarse más en términos de forma, es decir, ser más complejos y con más caras (la arquitectura moderna derivó en la creación de estas formas).
- Experimentar con fragmentar formas, interpenetrar espacios o planos, y utilizar efectos de transparencia (como influencia de la pintura cubista).
- Utilizar líneas, áreas de color y ritmos visuales (como influencia del neoplasticismo).
- Utilizar efectos de velocidad o movimiento (como influencia del futurismo).

Retículas, distribución del espacio y ritmo

- Intentar utilizar el diseño de las celosías como elemento gráfico. La perspectiva es un factor importante.
- Intentar crear retículas a través de estas celosías o de la distribución rítmica de ventanas, puertas, arcos y columnas que se observa en las fachadas de las construcciones de Legorreta, para después realizar propuestas de diseño estructuradas sobre estas retículas.

- Con base en las retículas distribuir de manera asimétrica pero balanceada el espacio y las formas.
- Utilizar lo menos posible ejes simétricos. (Aclaro que éstos no pueden ser totalmente abolidos del diseño gráfico, principalmente, del editorial)
- Experimentar con ejes inclinados.
- Crear equilibrios dinámicos en las composiciones.
- Experimentar concibiendo el área de diseño como una gran retícula tridimensional.
- Intentar obtener retículas o volúmenes complejos a partir de trazar linealmente vistas de sus construcciones.
- Intentar manipular el espacio de manera arquitectónica, es decir, que comunique una sensación de fluidez, de movimiento.
- El ritmo es un factor esencial en el diseño y se expresará a través de figuras y volúmenes geométricos, efectos luminosos, animaciones, cambios cromáticos, variaciones de tamaño, etc.

Uso del color

- El color también deberá ser tratado sintetizadamente: en plasta.
- Se podrán realizar degradaciones.
- Paleta de colores: rojo, amarillo, morado, magenta y azul rey; rojo óxido, naranja óxido, amarillo ocre y mostaza; lila, azul cielo, crema y blanco. Utilizados en combinaciones contrastantes o armónicas.
- Intentar crear ambientes luminosos y cálidos, frescos y serenos, o cargados de vitalidad y fuerza.
- Intentar crear percepciones cálidas y nítidas, brillantes y reflejando una luz intensa, cálidas y serenas, u oscuras y con matices eléctricos (con base en los cambios que sufren los colores de los muros según la iluminación y la hora del día).
- El color debe dramatizar, evocar, brindar energía, producir respuestas emocionales y reforzar la presencia de las formas y los objetos.

Manipulación de la luz

- La luz deberá ser manipulada en forma constante.
- Intentar crear efectos dramáticos a través de claroscuros extremos.
- Crear efectos visuales para asemejar sombras con forma de rejillas, figuras y volúmenes geométricos, series, etc.
- Comunicar el carácter cambiante de los espacios de Legorreta a través del movimiento de estas proyecciones de sombras.
- Manipular la luz para que fragmente espacios.
- Experimentar utilizando colores y efectos de luz y som-

¹ "Estilo es la manifestación de un ideal basado en un principio."

bra a través de planos traslúcidos (como en el Pabellón de la Expo Hannover).

Tipografía

- Evitar utilizar tipos serif (considero que no corresponden con la abstracción formal).
- Utilizar tipos san serif de carácter moderno, como Helvetica, Universe, Futura y Akzidenz Grotesk, preferentemente en cuerpos de texto, pie de fotos, etc.
- Utilizar tipografías recientes principalmente en los textos centrales, como portadas, títulos, mensaje principal de un cartel, etc. (considero que el carácter experimental y actual de estas tipografías asegurarán la contemporaneidad de las propuestas gráficas).
- Manipular la tipografía en perspectiva.
- Realizar propuestas tipográficas en base a retículas.
- Realizar composiciones tipográficas libres (manipulando libremente las palabras y sus letras, y no apegándose a reglas de separación silábica).
- Manipular las letras como planos (interpenetrar, yuxtaponer, transparentar, contraponer, etc.)
- Intentar hacer composiciones tipográficas combinando dos o tres tipos que no estén relacionados entre sí (representa otra tendencia actual con respecto a la tipografía).

Varios

- Los elementos de un diseño no deberán ser totalmente funcionales. Puede haber elementos decorativos expresados en un vocabulario abstracto y sin ser excesivos.
- Experimentar con la tensión visual a través de elementos

no estables (con base en las esferas suspendidas en planos inclinados o sobre esquinas que utiliza Legorreta).

- Comunicar sensaciones de sencillez, vacío, amplitud y luminosidad.
- Expresar el uso del agua por medio de transparencias, movimientos, efectos gráficos o en medios audiovisuales.

Factor emocional e identidad mexicana

- Las propuestas no deberán percibirse frías o impersonales debido a la abstracción formal (los usos de color, textura, ritmo y luz ayudarán a ello).
- Las composiciones deberán percibirse libres, no rígidas.
- El diseño deberá tener un equilibrio entre emoción y estructura, entre expresión y síntesis formal.
- Intentar comunicar conceptos como intimidad, calor, alegría, dinamismo, espontaneidad.
- El diseño deberá contar con un sentido de juego o libertad de experimentación.
- Experimentar manipulando abstractamente gráfica mexicana colonial o popular. (Por ejemplo, el equivalente gráfico a la influencia colonial en Legorreta podría ser a través de estampas religiosas, exvotos, diseños de azulejos, etc. Y el equivalente gráfico a la influencia popular podría representarse a través de rótulos, imágenes de luchas libres, imágenes del libro ABCDF, etc.)
- Se debe cuidar no caer en propuestas eclécticas sino en un doble código, como la arquitectura de Legorreta. Por lo que se deberá utilizar sólo uno de los equivalentes gráficos por producto de diseño.
- Se deberá mantener unidad formal.

Interactivo Digital

En la introducción de esta tesis establecí que aplicaría la estética arquitectónica de Legorreta mediante dos procedimientos distintos: a través de la traducción de los preceptos formales arquitectónicos en conceptos gráficos; y a través de la aplicación del doble código de Legorreta como método, sustituyendo los elementos de la arquitectura colonial por elementos gráficos de cualquier tipo y representándolos de manera sintetizada.

La propuesta gráfica de este interactivo digital fue realizada mediante el primer procedimiento. Y a continuación describiré los procesos de diseño ejecutados en la elaboración del mismo.

Diseño de información

Este interactivo digital es un prototipo del portafolio de trabajo del despacho Legorreta + Legorreta. Su objetivo es

mo un cd-rom. Ya que este medio permite al despacho tener un tiraje grande de portafolios y su reproducción es de bajo costo. Además, es un medio manejable en el sentido de no pesar ni ocupar mucho espacio, por lo que es práctico para el cliente y el despacho, que incluso puede enviarlo fácilmente por paquetería a cualquier parte del país o del extranjero. El cd-rom también permite que el portafolio tenga un buen desempeño y una excelente calidad mediática. Con respecto a la actualización hay una desventaja pues no se realiza en forma sencilla. Se deben planear los cambios, agregarlos y volver a reproducir el producto. Sin embargo, la actualización de un buen portafolio de trabajo no es tan frecuente sino que se realiza después de un par de años. Y este lapso de tiempo resulta positivo para el cd-rom, pues se termina el primer tiraje y se realiza otro con nuevos cambios, y la reproducción sigue siendo económica, más que la de publicaciones impresas.

El interactivo digital debía además ser claro y tener una buena organización de la información, para que el cliente pudiera navegar a través de él fácilmente. Debía presentar aleatoriedad que permitiera al usuario acceder la información específica que buscaba. Debía contener muchas muestras visuales del trabajo del despacho para mostrar completamente la estética y los logros funcionales de sus construcciones. Todas estas características, aparte de mostrar el perfil y el portafolio del despacho, proyectarían una sensación de innovación, seriedad y confianza.

Lluvia de ideas sobre características de la audiencia meta: son individuos apasionados, humanistas, con buen nivel cultural, con buen nivel económico, optimistas, folklóricos, valoran la cultura mexicana, tienen cierto nivel de conocimientos sobre arquitectura, les gusta la geometría, alegres, ambiciosos, activos, exigentes, románticos, perfeccionistas, funcionales, gustan del confort, gustan de las tradiciones, prestan atención a los detalles.

En el proceso de diseño fue necesario tomar en cuenta que el producto sería utilizado por el público en dos ambientes diferentes, la casa o el trabajo. En el primer caso, de acuerdo con el perfil del consumidor, habría una computadora para observar el producto fácilmente. Este sería visto por una o dos personas al mismo tiempo. Podrían verlo el número de veces deseadas. Después podrían guardarlo hasta que lo volvieran a necesitar, o facilitárselo a otras personas. El contexto del entorno sería un interior doméstico, confortable, con buenas condiciones de iluminación, sin mucho ruido, y con el tiempo necesario para observar el producto. En el segundo caso, el producto sería utilizado por un grupo de personas, que contarían con una computadora o incluso una pantalla de proyecciones

para observarlo al mismo tiempo. El contexto del entorno sería un interior laboral, confortable, con buena iluminación, con distracciones, con dimensiones de una oficina personal o una sala de juntas. En ambos casos, el equipo técnico de los usuarios tendrá buena capacidad, o al menos la necesaria, con respecto a memoria, velocidad, calidad de pantalla y audio, para desplegar eficientemente los recursos mediáticos del interactivo. El cual, debe ser compatible tanto con plataforma Mac como PC.

Para definir la información que debía contener este interactivo digital, analicé varios portafolios de trabajo de otros despachos de arquitectura importantes. Con base en este análisis y a la información que yo consideraba necesaria incluir, organicé los datos de acuerdo a tres grandes rubros: Perfil, Obras y Contacto.

La primer categoría, Perfil, contiene información general sobre el despacho: una explicación de la estética arquitectónica con que diseñan sus obras, que incluye información textual y videos para ilustrar más claramente los conceptos. Los diferentes servicios que ofrece el despacho y una breve descripción de los mismos. Los integrantes y una breve historia del desarrollo del despacho; así como el curriculum vitae de algunos de los integrantes para mostrar sus capacidades. Y por último, la lista de premios que han recibido obras realizadas por el despacho.

La categoría de Obras, tiene la intención de mostrar una cantidad representativa de construcciones para que el cliente pueda observar ejemplos específicos. Debido al gran número de obras con que cuenta el despacho, fueron organizadas en cinco rubros: Empresas e industrias, Hoteles, Instituciones educativas, Centros de cultura y esparcimiento, y Residencias. Además, dentro de cada una de estas categorías, ordené cronológicamente las construcciones en base a décadas: de 1963 a 1973, de 1974 a 1983, de 1984 a 1993 y de 1994 a 2003. Así pues, en cada uno de estos rubros se presenta una lista con todas las obras realizadas por el despacho, y de esta lista el usuario puede escoger algunas y obtener información adicional: leer una descripción textual, observar los planos, observar fotografías, y en algunos casos, un video.

En la categoría de Contacto, presento todos los datos necesarios para contactar al despacho, tanto en las oficinas de México como en las de Estados Unidos.

Diseño gráfico

Comencé el proceso de diseño gráfico con una lluvia de ideas sobre los posibles conceptos o metáforas visuales que podría utilizar para los elementos de navegación. De las seis ideas que boceté elegí dos. La primera proponía un concepto gráfico con base en planos arquitectónicos, un diseño muy

limpio, de carácter lineal, basado en figuras geométricas y que adquiriría fuerza y emoción a través del color, animaciones y encuadres de los mismos planos. Sin embargo, en las pruebas que realicé el diseño lucía demasiado serio y sin volumen, sin efectos de luz ni emoción. Por lo que elegí la segunda idea, basada en encuadres abstractos de fotografías sobre la obra de Legorreta.

En el capítulo cuatro mencioné el método fotográfico de Barragán, que consistía en hacer tomas encuadradas de sus obras. En el diseño del interactivo retomo este método pero haciendo encuadres mucho más cercanos y pequeños, lo que dio como resultado composiciones con muy pocos elementos gráficos y de carácter formal total-

en qué sección está. La segunda función de los encuadres fue funcionar como botones de navegación secundarios. En este caso, la manipulación digital fue mínima. Los rollovers de estos botones bajaban su grado de opacidad, creando efectos de transparencia.

El interactivo fue diseñado en formato de 640 x 480 píxeles con el objetivo de asegurar que el usuario pudiera observarlo completamente aún en monitores pequeños de laptops. Los videos están en formato de 320 x 240 px debido a objetivos de buen funcionamiento, tomando en cuenta que el interactivo tiene 10 videos y es tan sólo un prototipo, que si llegara a ser un producto real por lo menos duplicaría la cantidad de videos.

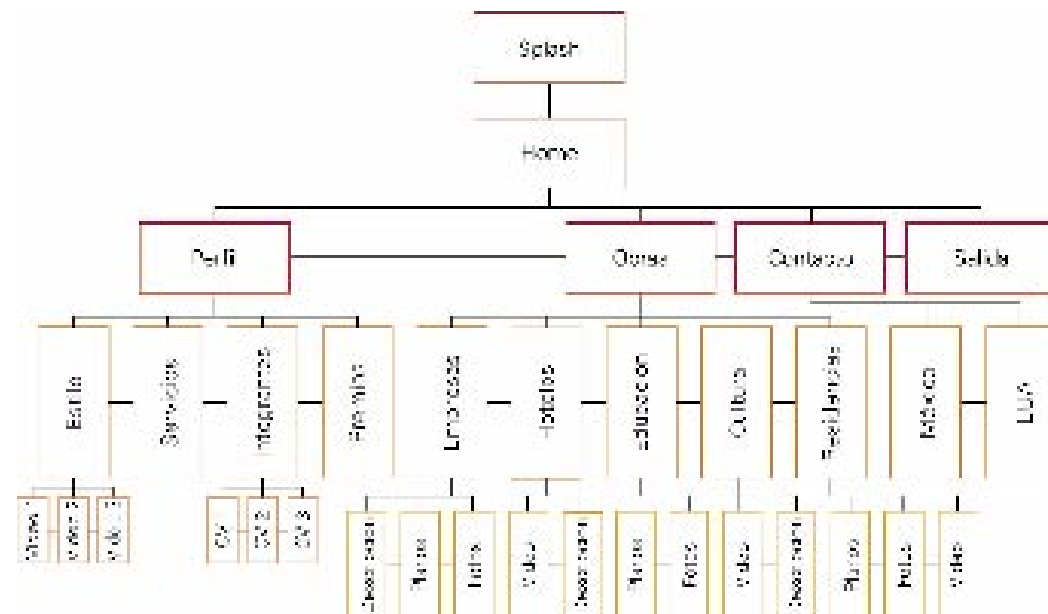


Diagrama de flujo realizado para organizar la información del interactivo digital.

mente abstracto, composiciones en las que no se pueden reconocer elementos arquitectónicos sino sólo planos de color y figuras geométricas.

Los encuadres obtenidos fueron utilizados con dos funciones. La primera consistía en actuar como elemento gráfico principal de las cuatro pantallas principales (home, perfil, obras y contacto). En este caso, simplifiqué los encuadres reduciendo la textura, pues no funcionaba bien visualmente en la pantalla, y homogeneizando los colores de cada fragmento del encuadre. Ya en el interactivo cada fragmento fue animado de acuerdo al audio. La homogeneización cromática ayudó a determinar un color por cada pantalla principal, color que sería reforzado en cada pantalla secundaria, de acuerdo a la sección a la que perteneciera. Este uso del color ayuda al usuario a ubicarse más fácilmente en el interactivo pues le permite reconocer

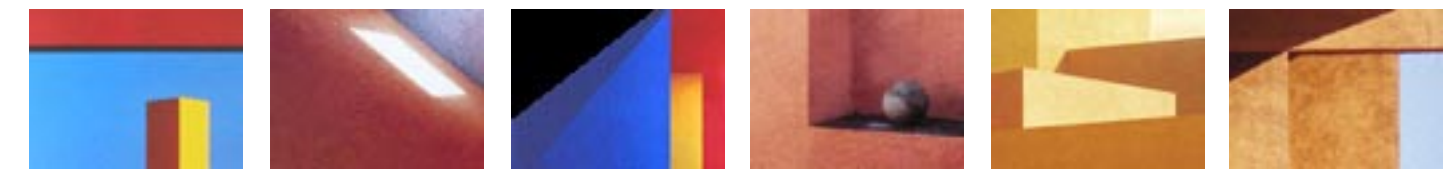
Las tipografías utilizadas en el interactivo fueron dos: «Atypico» y «Arial». En títulos de pantallas y nombres de secciones utilicé la fuente Atypico. Esta tipografía tiene un carácter ortogonal y geométrico que la relaciona con la arquitectura de Legorreta, y además, sus trazos comunican una intención contemporánea congruente con las tendencias actuales de diseño, debido a ello considero que es una fuente que resta seriedad al concepto gráfico del interactivo, con lo que logro que éste se perciba más actual y fresco. En los textos de las pantallas secundarias y de los rollovers de los botones utilicé la fuente Arial. Elegí esta tipografía debido a la gran claridad visual que presenta en la pantalla. Los textos de los rollovers tienen un puntaje muy pequeño que requería forzosamente una tipografía fácilmente legible. Así mismo, algunas pantallas secundarias como la de Estilo, cuentan con una gran canti-

dad de información que demandaban también una fuente legible, con una mancha tipográfica uniforme y que no se extendiera demasiado.

El menú de navegación principal es un elemento muy importante dentro de este portafolio de trabajo debido a su carácter interactivo. Este menú fue colocado en la esquina inferior derecha de la pantalla y para poder utilizarlo es necesario que el usuario lo inserte completamente dentro de la pantalla. De esta forma, la navegación principal y la secundaria tienen un carácter jerárquico distinto, ya que el menú de navegación principal visualmente corresponde con las pantallas principales, lo que aumenta su importancia, y además cuenta con un carácter interactivo. También, de-

teractivo y evita la frialdad y monotonía del mismo.

Estas últimas características, el carácter mexicano y la calidez, son también logradas mediante el uso del color. En las pantallas principales se utilizaron composiciones monocromáticas basadas en colores cálidos como el rojo, magenta, amarillo brillante y café ocre. Los cuales, no fueron dispuestos en plastas a pesar de que la textura visual fue reducida, pues no funcionaba en pantalla. Los botones de navegación secundaria están conformados en cambio por una gran variedad de colores, articulados en composiciones contrastantes, armónicas, serenas, vibrantes, etc. En ellos la textura original no fue modificada. Estos botones secundarios fueron colocados sobre una placa



Encuadres fotográficos que funcionan como botones de navegación.

vido a esta última característica, se da la sensación al usuario de control sobre la navegación, lograda debido a que el usuario puede elegir a qué sección del interactivo ir, puede activar o desactivar información y puede jugar con los elementos de navegación.

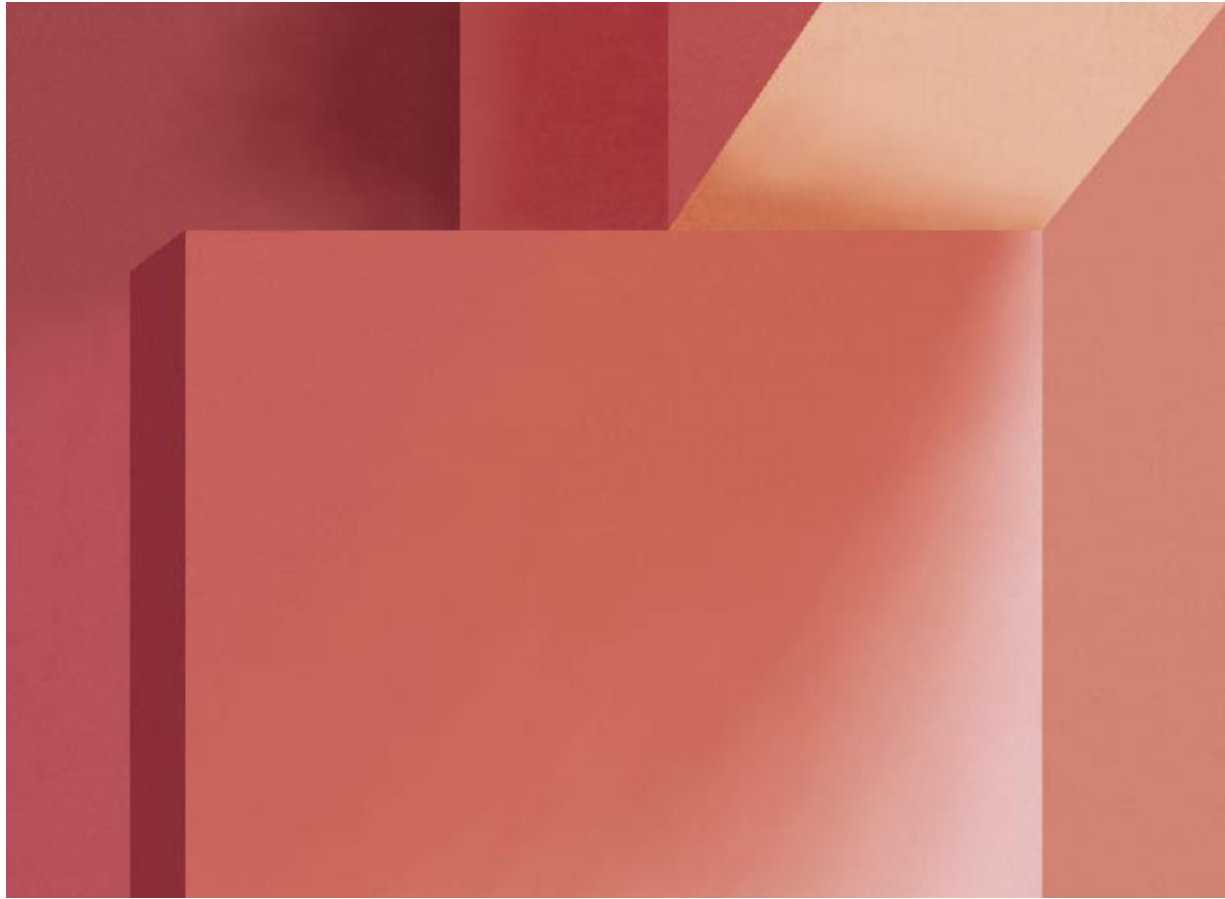
La canción utilizada en el interactivo, con la cual se animan los inicios de cada sección y el splash, es una pieza de Manuel M. Ponce titulada «Fiesta Mexicana». Seleccioné este audio cuidadosamente pues buscaba reforzar a través de éste la identidad mexicana del producto y comunicar una sensación cálida. Esta pieza me pareció muy adecuada debido a que es interpretada por un sólo instrumento, la guitarra, que con su rasgueo comunica auditivamente un concepto de abstracción, ya que no hay saturación de distintos tonos producidos por distintos instrumentos. Así mismo, el sonido mismo brinda un carácter mexicano al in-

para evitar que flotarían visualmente. Esta placa no es homogénea con la intención de imprimirle un carácter dinámico y contemporáneo. Así mismo, la placa cuenta con efectos de transparencia.

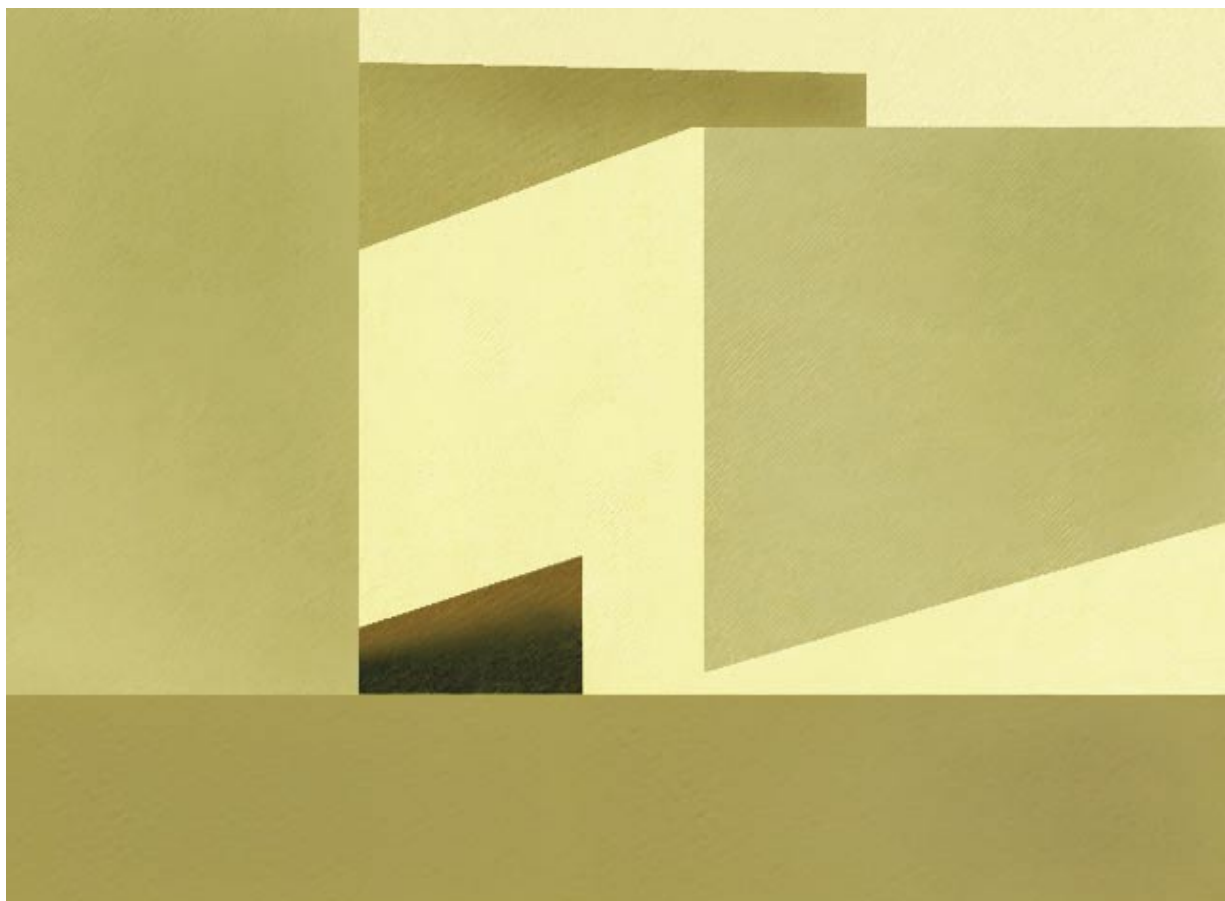
Las pantallas secundarias fueron diseñadas de acuerdo a una retícula de cuatro columnas con márgenes laterales de 23 px y un medianil de 14 px. Esta retícula cuenta también con una línea base para títulos y una línea base para inicio de textos. En todas las pantallas secundarias diseñé efectos de luz y sombras que se desplazan sobre planos asemejando el movimiento que las sombras reales adquieren durante el día con el cambio de la posición del sol. Estos efectos fueron diseñados con base en figuras geométricas como cuadrados o cruces, rejillas y cubos. Aprovechando así el factor de temporalidad que el interactivo puede brindar con base en la animación.

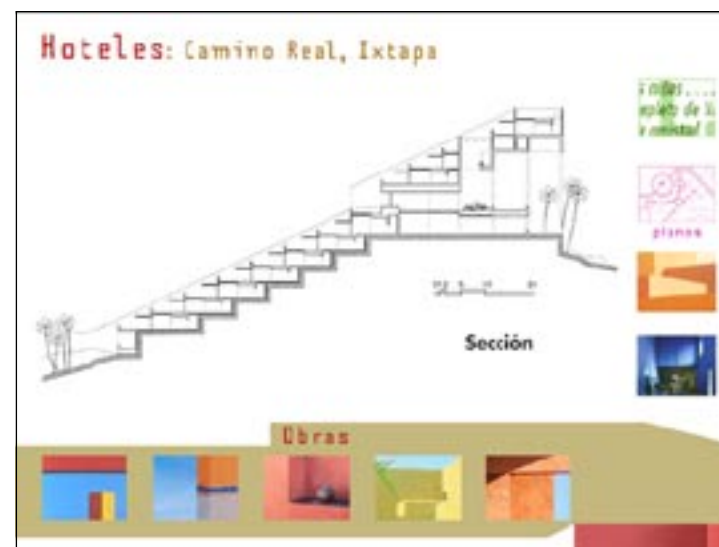
Ejemplos de bocetaje





Encadres manipulados digitalmente, que funcionan como pantallas principales del interactivo.





Pantallas finales del interactivo digital.



Diseño de Cartel

Considero que el cartel es un buen medio para experimentar formalmente con la aplicación del doble código de Legorreta como método de diseño, pues a través de la manipulación digital de imágenes se pueden obtener efectos de abstracción y de representación mediante figuras geométricas (cuadrados y círculos principalmente). Me parece importante aclarar que en este método no es necesario sustituir los elementos arquitectónicos coloniales con imágenes estrictamente coloniales, ya que ello representaría una restricción errónea en mi propuesta estética, debido a que este tipo de gráficos son muy limitados en cuestión temática. La mayoría representan temas religiosos o escenas de la vida cotidiana de aquella época, los cuales no pueden ser aplicados a todos los problemas de diseño. Por lo que los elementos arquitectónicos coloniales podrán ser sustituidos con cualquier elemento gráfico que se adapte a las necesidades pragmáticas del diseño que se va a realizar.

El cartel es el segundo ejemplo práctico al que apliqué la estética gráfica obtenida de la obra de Legorreta. Para llevarlo a cabo busqué un problema real de diseño para resolver, e intenté que no estuviera relacionado con la arquitectura para así demostrar que la estética propuesta es aplicable a todo problema de diseño. Mi elección del problema consistió en el rediseño del cartel realizado para el festival de música y diseño «Manifesto». A continuación cito textualmente los preceptos de este festival para indicar claramente cuáles fueron sus objetivos, y al mismo tiempo, los de las propuestas gráficas que lo promocionaron:

“Conciertos audiovisuales, presentaciones sonoras, arte, diseño, identidad. Clubes nocturnos convertidos en salas de exhibición. El tradicional museo cede su territorio a músicos y Djs. Diseño gráfico y música encuentran compli-

cidad para diluir fronteras entre géneros artísticos, entre cultura de masas y cultura de élites. El manifiesto es una declaración de lo diverso.” (Texto obtenido del sitio web).

Este cartel llamó mi atención en primer lugar por su manejo del color, la tipografía y la forma. Y una vez que analicé los objetivos del festival y del cartel, concluí que es una buena propuesta gráfica que logra comunicar objetivamente mediante sus distintos elementos, el concepto de diversidad con que cuenta el Manifiesto. Para lograrlo, se combinaron colores de distintas gamas (tonalidades metálicas con fosforescentes) y se fusionó una tipografía medieval con formas claramente contemporáneas.

En el cartel predominan los colores dorado y rosa fosforescente. Mediante el uso de la tipografía medieval se resalta la letra «M» como uno de los elementos centrales; ésta es proyectada en perspectiva con cierto grado de inclinación que hace pensar en carteles constructivistas. Las formas contemporáneas consisten en nubes y arco iris representados mediante plastas de color, síntesis formal y repetición de trazos, muy al estilo de las animaciones y comerciales tan utilizados actualmente en MTV. Consisten también en cuerpos sintetizados formalmente, muy similares a los diseñados usualmente en proyectos de señalización y que representan, considero yo, la tendencia actual del diseño gráfico a crear sistemas de información.

Así pues, caracteres medievales comparten espacio con formas contemporáneas, y colores fosforescentes se unen con colores metálicos para formar un cartel que comunica claramente diversidad, diseño gráfico y actualidad; logrando además una propuesta unificada y de gran calidad estética. Sin embargo, a pesar de todas estas cualidades positivas observo un error: la música electrónica no está representada en el cartel.



Cartel de promoción para el festival Manifesto, realizados por el despacho Dynamo.

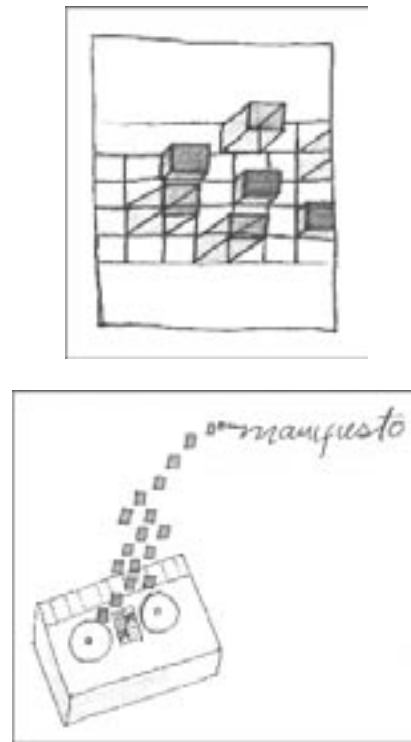
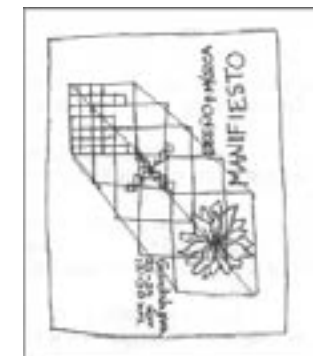
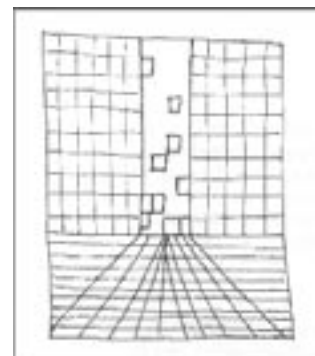
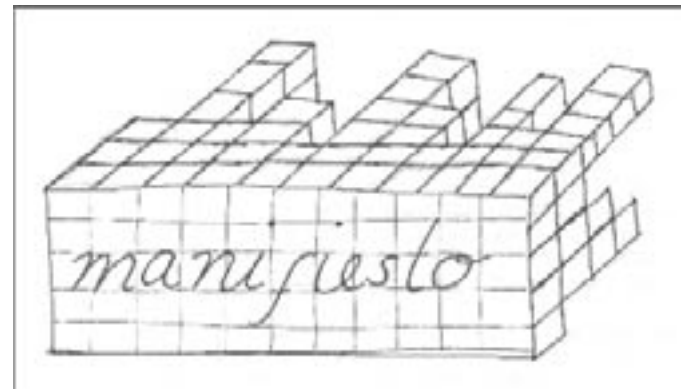
Mis objetivos en el rediseño de este cartel fueron tres: crear propuestas alternas a las ya existentes conservando el mismo nivel de calidad formal, representar gráficamente la unión entre música electrónica y diseño faltante en las propuestas originales, y comunicar que este festival impartió conferencias de diseño y espectáculos con la participación de despachos y músicos totalmente mexicanos.

Para cumplir con estos objetivos, planteé tres ideas en base a las cuales realicé los bocetos iniciales: representar el diseño y la música como dos objetos separados que se unen, representar una frontera que se diluye o diseñar una imagen que representara la música y el diseño no como objetos separados sino como una unidad. Con base en estos problemas de representación y con los preceptos estéticos ya definidos, comencé a realizar el proceso de diseño.

En un inicio definí que para representar la música electrónica utilizaría cubos o cuadrados de colores. Por ejemplo, dibujé ritmos visuales basados en el ritmo auditivo de un track de uno de los djs que participó en el evento, para lograrlo, utilicé rectángulos que cambian de color y se proyectan en cubos para comunicar las variaciones del ritmo. También, utilicé la unidad cuadrada del pixel para representar música que sale de una consola y proyecté una retícula tridimensional en la que simulo con cubos el sonido que muestra un ecualizador.

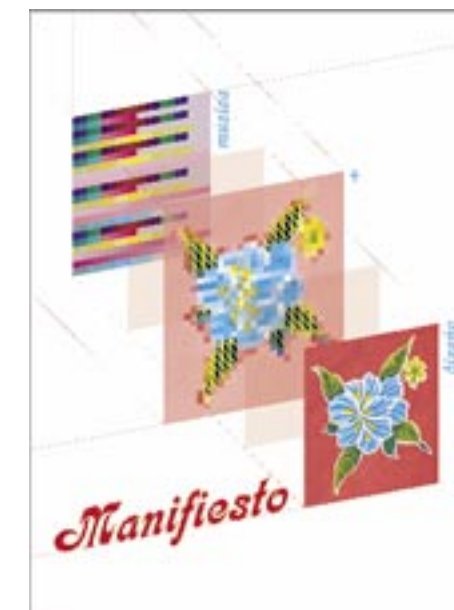
Para representar el diseño gráfico definí que podía utilizar retículas tipográficas tridimensionales e imágenes manipuladas digitalmente. Para escoger el tipo de gráficos a manipular ingresé a todas las páginas web de los despachos que participaron en el Manifiesto. Y de todos los trabajos que observé, retomé tres imágenes que a mi parecer son representativas del diseño mexicano debido a su carácter gráfico popular: una imagen del juego de la lotería, una flor de los manteles de plástico que son comúnmente utilizados en mercados o puestos de comida, y el rótulo de un canario (que está en el libro Sensacional del Diseño) y que fue utilizado por dos despachos en distintos trabajos.

Siguiente columna: Proceso de bocetaje inicial.



A partir de este proceso de bocetaje y de las primeras propuestas impresas se desprendió la idea que resuelve de mejor manera este problema de diseño. En el cartel final música y diseño son representados a través de un mismo objeto, el cual consiste en la representación visual del ritmo auditivo de un track de música electrónica. El cual se desarrolla a lo largo de cinco franjas, con la intención de establecer una relación con un pentagrama y reforzar el concepto musical. En esta representación las variaciones de color, transparencia y profundidad tridimensional comu-

nicen los cambios en el sonido, ofreciendo un dinámico resultado visual en base a un módulo básico: el rectángulo. La composición fue rotada ligeramente para crear un plano inclinado y volver la imagen visualmente más interesante. Y es precisamente debido a este uso de figuras geométricas, el plano inclinado, la creación de una retícula donde se desarrollan variaciones rítmicas, y la manipulación formal de profundidad, color, transparencias y superposición de volúmenes, que ésta propuesta se apega más estrictamente a los preceptos formales de la estética de Legorreta.



Primeras propuestas diseñadas.

nicen los cambios en el sonido, ofreciendo un dinámico resultado visual en base a un módulo básico: el rectángulo. La composición fue rotada ligeramente para crear un plano inclinado y volver la imagen visualmente más interesante. Y es precisamente debido a este uso de figuras geométricas, el plano inclinado, la creación de una retícula donde se desarrollan variaciones rítmicas, y la manipulación formal de profundidad, color, transparencias y superposición de volúmenes, que ésta propuesta se apega más estrictamente a los preceptos formales de la estética de Legorreta.

El formato del cartel final es el mismo con que contaba el cartel original, que es de 90 x 75 cm. Sin embargo, por cuestiones prácticas imprimí unas réplicas en formato

un canario que se proyecta en una imagen manipulada digitalmente y que lo representa únicamente a través de cuadrados y círculos. De esta forma, a partir de un módulo básico, que es el cuadrado, se define la figura y mediante la variación de colores se brinda profundidad. También, la utilización de series de círculos aporta diferentes texturas, que dependen del tamaño de cada unidad, lo que vuelve la imagen más interesante. La música está representada a través de pixeles que emanan del pico del canario y se esparcen para formar después el nombre del evento. Esta propuesta entonces aplica el método basado en el doble código de Legorreta, consistente en retomar gráficos y transformarlos mediante procesos de abstracción.

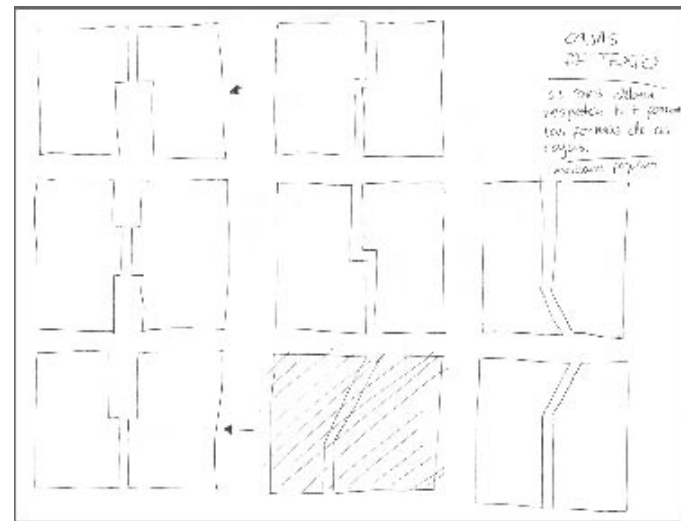
Diseño Editorial

El último ejemplo práctico que muestra la aplicación de la estética definida a lo largo de esta tesis, es el diseño editorial de la misma. En este apartado no presentaré imágenes del producto final pues quien ha llegado hasta estas líneas, lo conoce ya demasiado bien. Pero sí me gustaría explicar el proceso que me llevó a definir esta editorial, ya que las ideas originales se fueron modificando drásticamente para asegurar una lectura fluida y clara del documento. Hago esta aclaración porque pienso que este proceso de ensayo y error que llevé a cabo, me dejó una gran retroalimentación con respecto a qué tipos de productos editoriales pueden ser diseñados de una manera experimental y cuáles no.

Mis primeras búsquedas formales se basaron en comunicar visualmente dinamismo y en evitar el uso de ejes simétricos. Con base en lo anterior, intenté articular un espacio asimétrico que se equilibraba a través de la disposición dinámica pero ordenada de sus elementos. Para ello diseñé una retícula de seis columnas que me brindaba la flexibilidad necesaria para alternar la distribución del texto en dos y tres columnas dentro de una misma página. Sin embargo, la lectura de este diseño no era totalmente clara y debido al extenso número de páginas y de fotografías presentadas, se volvía tedioso estar adivinando el flujo que debía seguir la lectura. Entonces comprendí que la tesis es un documento de investigación cuya lectura debe ser fácil y fluida, para permitir que el lector se concentre totalmente en el contenido del texto. También comprendí que un documento de investigación tiene un flujo de información unidireccional que se contradice con un layout que a media página se interrumpe para modificar el número de columnas. Estos recursos editoriales deben más bien ser utilizados en productos como revistas y periódicos, en los cuales una misma página contiene varios artículos que deben separarse visualmente y cuyo flujo de información puede tomar varias direcciones.

La segunda idea que desarrollé tenía el objetivo de representar bloques arquitectónicos a través de variaciones en la alineación de la mancha tipográfica. Para ello, diseñé un layout a dos columnas y boceté las distintas posibilidades que la justificación de las columnas podía ofrecer para asemejar los planos arquitectónicos ortogonales e inclinados de la obra de Legorreta. Las variaciones diseñadas hacían que las columnas se complementaran o se confrontaran visualmente. Y procuré que estas variaciones se presentarán sólo en los márgenes interiores de las columnas, es decir, en el área del medianil, para que el resto de la página mantuviera un orden y una estructura que asegurara la correcta lectura de la información presentada. El diseño de columnas elegido (se

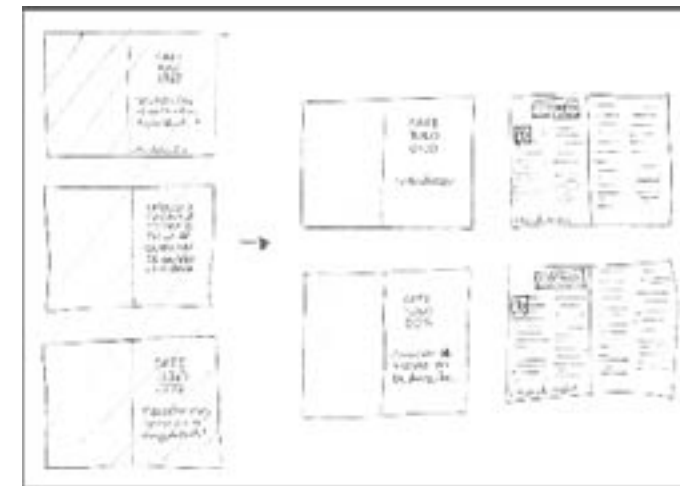
indica con dos flechas en el siguiente boceto) dio como resultado dobles páginas muy bellas pues comunicaban orden, estructura, bloques geométricos y variaciones formales que confrontaban las columnas de una página pero al mismo tiempo, se complementaban al observar la doble página completa. Sin embargo, este resultado positivo sólo podía observarse en las páginas que no contenían fotografías. Y debido a que gran parte de mi investigación fue reforzada a través de imágenes, el diseño comenzó a perder coherencia y forma al intentar integrar la gran cantidad de fotos. Por lo que concluí que este diseño era bello pero poco funcional.



Bocetos de columnas tipográficas que asemejan planos arquitectónicos.

Después de estos dos intentos fallidos por crear un diseño editorial visualmente atractivo y dinámico, definí que debido a las características y longitud con que cuenta un documento de investigación, los principales objetivos de diseño a resolver no deben ser estéticos sino funcionales. El diseño editorial de un producto como esta tesis debe asegurar que el lector pueda leer fluidamente la información presentada, pueda observar las fotografías situadas de acuerdo al texto y pueda concentrarse totalmente en la información presentada. Debido a ello, delimité el diseño final en un layout muy sencillo construido a partir de dos columnas uniformes y justificadas en las que se fueron insertaron las imágenes de acuerdo al texto y cuyo principal objetivo era lograr una editorial limpia y estructurada que resultara completamente funcional y asegurara una lectura fluida de la información. Los márgenes y el medianil utilizados son bastante amplios con la finalidad de brindar aire a la página y reforzar los objetivos mencionados.

El inicio de cada capítulo de la tesis se indica a través de una doble página a la que apliqué un color en plasta con la intención de comunicar amplios planos de color. A estos planos se superponen figuras geométricas: un cuadrado que contiene la palabra capítulo y al que a su vez se superpone otro pequeño cuadrado que contiene el número del capítulo. De esta forma, dos figuras geométricas superpuestas se sitúan sobre un gran plano de color, y juegan con la percepción de espacios sólidos y vacíos mediante el uso o la ausencia del color. En esta doble página se indica también el nombre del capítulo.



Bocetos para indicar el inicio de cada capítulo

A la vuelta inicia el texto, al cual se antepone siempre una cita cuya función es mostrar una frase representativa de la información contenida en el capítulo. Esta cita se encuentra dentro de un rectángulo de color justificado al margen derecho de la página. En el margen contrario, un espacio cuadrado vacío es delimitado mediante el texto de la primera columna, y dentro de éste se encuentra la letra capitular con que inicia el texto. La capitular va centrada y es del mismo color del rectángulo de la cita, el cual es el mismo de la doble página anterior, y es que cada capítulo tiene un color respectivo. La intención de utilizar estos cuadrados y rectángulos consiste en aplicar figuras geométricas, que mediante su coloración o ausencia de ésta, crean efectos de espacios sólidos y vacíos. Además, al utilizar sólo formas estables como el cuadrado y rectángulo, se reafirma la intención de comunicar orden y estructura.

Además de este uso de figuras geométricas utilicé líneas de color con tres finalidades distintas: primero, delimitar el espacio en que se colocan los pies de página que contienen traducciones de citas en otro idioma. Segundo,

crear un elemento decorativo alrededor de los números de página que responde a la abstracción formal y que brinda movimiento mediante su rotación alterna. Y tercero, crear otro elemento decorativo que lograra una continuidad visual en la doble página a partir de la altura del rectángulo que contiene la cita.

Como ya se había mencionado, un color fue asignado a cada capítulo de la tesis. Este uso cromático tiene la intención de separar claramente cada capítulo y de lograr que el lector asocie el número con el color, para facilitar así su ubicación a lo largo del documento. Los colores elegidos fueron retomados directamente de la arquitectura de Legorreta y difieren claramente uno de otro debido a la intención anteriormente descrita. Algunos ejemplos de los tonos elegidos son: morado, magenta, café ocre, naranja óxido, rojo quemado, azul cielo y amarillo brillante. La mayoría de estos tonos son intensos y contrastan vívidamente entre sí, comunicando una sensación de alegría y fuerza. Esta sensación es reforzada también a través del gran colorido con que cuentan la mayoría de las imágenes presentadas a lo largo de la investigación.

Con la intención de seguir asegurando la claridad y la estructura del diseño editorial decidí utilizar la tipografía «Helvetica» en todos los diferentes textos del documento. En lo personal, considero que esta fuente san serif tiene un trazo muy limpio y fluido, que resulta visualmente muy agradable y permite una fácil lectura incluso en un puntaje muy pequeño. En los textos de inicio de cada capítulo y en las letras capitulares utilicé Helvetica medium en un puntaje grande. En el cuerpo de texto utilicé Helvetica light para obtener una mancha tipográfica homogénea y ligera que reforzara los conceptos de orden y amplitud. En los títulos y subtítulos utilicé Helvetica bold para marcar claramente la separación entre un texto y otro.

A continuación, describiré el diseño de un elemento muy importante de este producto editorial: la portada. La imagen utilizada se deriva directamente de una de las propuestas diseñadas para el cartel. Retoma la representación de un ritmo visual mediante rectángulos que cambian de color y se proyectan en tercera dimensión. La variante con respecto al cartel, consiste en mostrar este ritmo de una manera más ordenada y repetitiva, lo que dio como resultado una imagen que mediante el apego a la retícula y el uso de la perspectiva tridimensional, asemeja formas arquitectónicas de gran calidad visual. Mediante estas características, la imagen sigue reforzando los conceptos base del diseño editorial: el orden, la estructura, el uso de figuras geométricas ortogonales, la alternancia entre

espacios sólidos y vacíos, la superposición de figuras o volúmenes geométricos, y el uso alegre y contrastante de colores intensos. Además de integrar efectos luminosos logrados mediante el uso de transparencias. La tipografía utilizada corresponde al manejo tipográfico del interior del documento, mediante el uso de Helvetica medium.

Con el final de esta explicación del diseño editorial del documento de tesis, llego al último problema de diseño por resolver. Los tres ejemplos prácticos creados con base en la estética de la obra de Ricardo Legorreta consisten en un interactivo digital contenido en un cd, dos carteles y un documento impreso. Debido a lo cual fue necesario diseñar un empaque que contuviera estos tres productos y que además, reforzara la demostración estética de la tesis a través de su propio diseño.

El diseño de este empaque es muy sencillo. Su objetivo funcional es contener los tres productos finales. Y su objetivo formal consiste en asemejar los efectos visuales del Pabellón de México en la Expo Hannover 2000 construido por Legorreta. *“Los volúmenes arquitectónicos lucían como grandes cajas traslúcidas en las que se podían crear, por medio de sombras y el movimiento, juegos de imágenes, luz y color que permitían la interacción con los elementos de la museografía, y del interior con el exterior.”* (Asensio 2002:62). Fotos y una descripción más completa sobre esta construcción fueron presentadas al final del capítulo uno.

La forma del empaque consiste en un volumen rectangular y el material con que fue elaborado es un plástico acanalado traslúcido. Estas características fueron retomadas directamente del Pabellón, el cual fue construido a partir de cubos de aluminio y vidrio traslúcido, que presentan una textura acanalada en algunas de sus paredes. El material traslúcido del empaque tiene la intención de permitir una

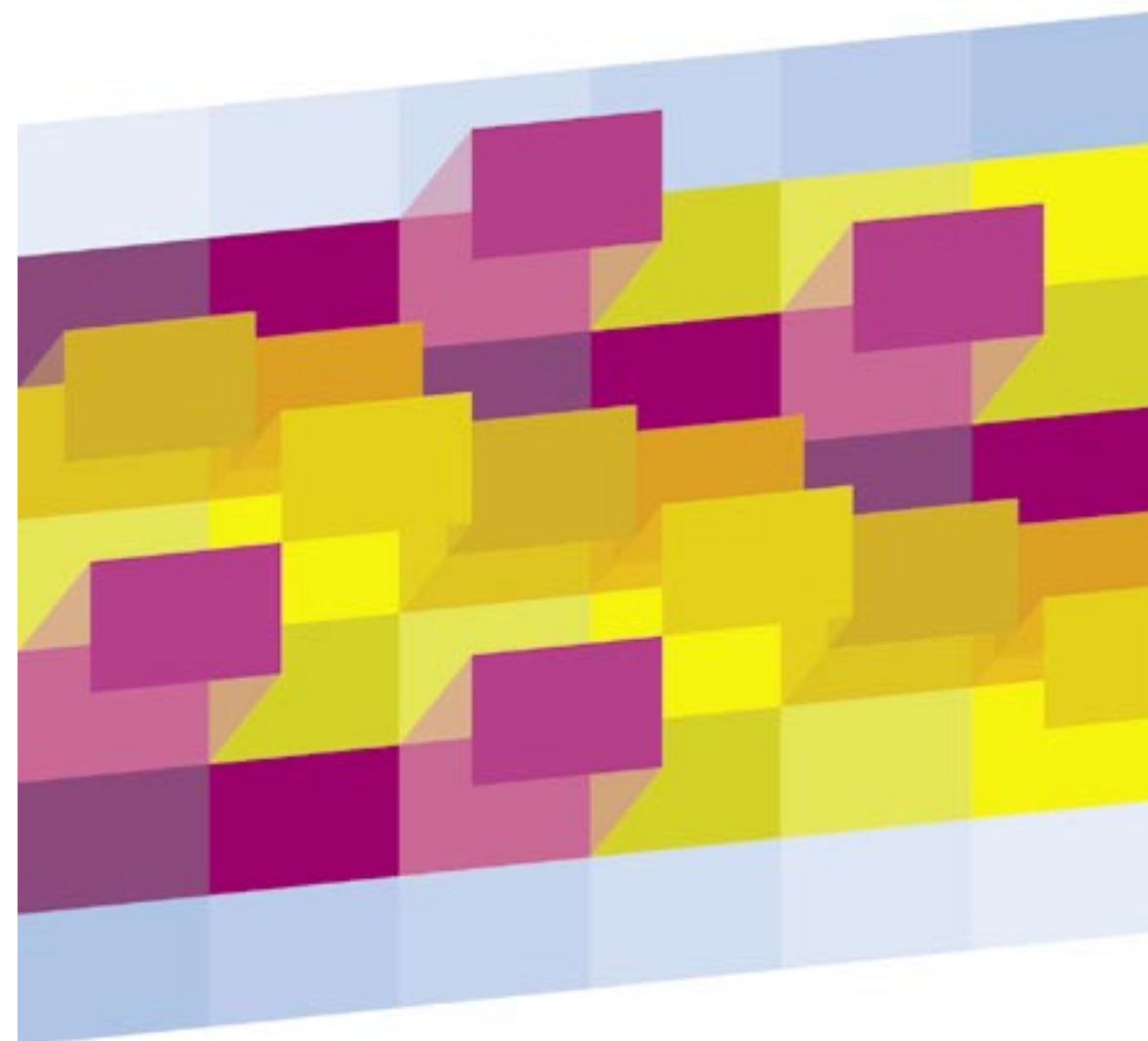
conexión visual con los objetos contenidos dentro de él. La portada y contraportada de la tesis fueron diseñadas previamente pensando en que debían interactuar visualmente con el empaque. De esta forma, contenido y contenedor se complementan mutuamente ya que los colores y las formas de la portada y contraportada crean juegos de luz y color percibidos a través del envase, juegos enriquecidos además con efectos de movimiento obtenidos mediante el ritmo visual de la imagen y la textura del envase.

Con este último ejemplo práctico llega el final de esta tesis. La extensa investigación realizada sobre las características formales en la arquitectura de Ricardo Legorreta, dio como resultado una definición estética que fue traducida a conceptos puramente gráficos y aplicada en tres distintos problemas de diseño. Dichos ejemplos prácticos, consistieron en productos de distinta naturaleza, es decir, el interactivo digital es un producto electrónico audiovisual, los carteles y la editorial son productos impresos, mientras que el envase es un objeto tridimensional. Lo que permite demostrar que la estética definida puede ser aplicada en cualquier problema y producto de diseño.

Dicha estética además, ofrece grandes variaciones y posibilidades formales para realizar propuestas gráficas basadas en la síntesis formal pero manteniendo un carácter mexicano. Carácter que mediante manipulaciones formales brinda identidad cultural a los diseños. Debido a ello, esta tesis abre un abanico de posibilidades formales con las que se puede experimentar creativamente. Las aplicaciones aquí desarrolladas, son sólo un ejemplo de todo lo que se puede llegar a realizar.

manifiesto

festival de diseño + música



Conferencias y conciertos >
25 al 27 de noviembre 2004
Guadalajara, Jal, Mex.

Sede de conferencias >
White Lotus
Av. Acueducto # 6050-7
Lomas del Bosque

Inscripciones >
www.manifiesto.com.mx
en Guadalajara a los teléfonos
(01-33) 36 30 03 30
(01-33) 35 87 25 80

Propuesta final de cartel.