



A propósito del dossier gráfico

Pensamiento visual y esquemática en los procesos de diseño gráfico

Andrés Naranjo Ortiz*

Sara Sofía Rojas Osorio**

Forma de citar este artículo en APA:

Naranjo Ortiz, A., & Rojas Osorio, S. S. (2026). Pensamiento visual y esquemática en los procesos de diseño gráfico [Dossier gráfico]. *Ciencia y Academia*, (7), 10-14. <https://doi.org/10.21501/2744838X.5322>

El campo de la comunicación visual presenta tensiones entre las disciplinas que la configuran, particularmente, en el proceso creativo donde convergen la razón y el sentimiento; de ahí la relevancia de explorar la incidencia de la sistematización metodológica en los procesos sensoriales y, por ende, del uso de modelos y técnicas que estimulan el pensamiento visual y contribuyen a organizar la representación de la imagen.

En la actualidad, existen soluciones gráficas que carecen de un componente creativo y expresivo sólido, al tiempo que muestran limitaciones para responder a las necesidades reales de comunicación visual. Esta deficiencia se debe, en gran medida, a la ausencia de estructuras metodológicas que fortalezcan el pensamiento visual desde las etapas iniciales del proyecto de diseño. Sin un modelo que facilite la identificación, organización y aplicación de imágenes mentales, el proceso creativo pierde profundidad y efectividad. Ante este panorama, se requiere potenciar la creatividad en el diseño gráfico a través de un enfoque integral que conciba la práctica como un proceso de pensamiento visual.

Como respuesta a esta necesidad resulta útil el uso de la esquemática, ya que permite aproximarse de manera más precisa y consciente a la representación de las imágenes mentales, y, apoyada en los principios de composición que provienen de diferentes posturas, genera propuestas innovadoras, significativas y funcionales. A saber, desde la perspectiva de los sistemas de información, Carpintero (2007) plantea que el diseño puede estructurar conocimiento visual mediante lenguajes gráficos organizados,

* Docente investigador del Programa de Diseño Gráfico. Coordinador del semillero de investigación Posgráfrica de la Universidad Católica Luis Amigó. Medellín-Colombia. Contacto: andres.naranjort@amigo.edu.co

** Estudiante de octavo semestre del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del semillero de investigación Posgráfrica. Medellín-Colombia. Contacto: sara.rojasos@amigo.edu.co

lo que facilita la comprensión de relaciones complejas en contextos comunicacionales. Esta visión permite concebir el diseño no únicamente como un medio estético, sino también como una herramienta cognitiva.

Desde el ámbito de la construcción de mensajes visuales, Dondis (1976) propone una sintaxis de la imagen basada en la organización de elementos visuales como la línea, la forma y el color. Asimismo, Leborg (2013) plantea una gramática visual que establece reglas y jerarquías compositivas orientadas a favorecer la claridad y la coherencia del mensaje. Por otro lado, Frascara (1999) resalta el poder de la imagen como herramienta de comunicación efectiva, destacando la necesidad de orientar el diseño hacia la comprensión del usuario y no solo hacia fines estéticos; en este sentido, el uso de esquemas y visualizaciones claras potencian la eficacia comunicacional. Entretanto, Munari (2019; 2020) concibe el diseño como una forma de comunicación visual funcional que articula análisis, intuición y método, fortaleciendo la relación entre forma, mensaje y función.

El diseño gráfico se sitúa, entonces, en una constante tensión entre lo racional y lo sensorial, lo estructurado y lo expresivo. El dossier gráfico de esta edición propone abordar dicha dualidad mediante la presentación del trabajo realizado por el semillero de investigación Posgráfica, en el marco de CREA, proyecto que convoca a la creación de piezas a partir del uso del pensamiento visual y de la esquemática, herramientas que ordenan la creación gráfica sin restarle creatividad ni profundidad expresiva.

El proceso de creación que siguen los estudiantes del semillero recorre cuatro fases. La primera, investigación, en la que se desarrolla un ejercicio de análisis apoyado en recursos como el infográfico. La segunda, conceptualización, en la que se emplean herramientas como el mapa mental. La tercera, inspiración, construida a partir de referentes organizados en tableros visuales (*moodboards*). Finalmente, visualización, donde la idea se materializa a través de bocetos que orientan el desarrollo de la propuesta final. A modo de ejemplo, se describe a continuación el proceso de pensamiento visual realizado por la estudiante Sara Sofía Rojas Osorio, integrante del semillero de investigación Posgráficas.

El testimonio de Sara no solo detalla las estrategias, herramientas y recursos que le permitieron transformar una idea inicial en una propuesta gráfica final, a partir de un esquema metodológico basado en la secuencia de investigación, conceptualización, inspiración, visualización y creación; además, constituye un ejemplo del potencial formativo del semillero, en tanto articula la experimentación creativa con metodologías de diseño, lo que permite comprender cómo los estudiantes desarrollan competencias en investigación-creación y fortalecen su capacidad de pensamiento visual.

1. Investigación: ¿Cómo realizo la investigación y construyo el infográfico?

Al elegir la convocatoria junto con el docente y los compañeros, y seleccionar la categoría en la que participaré, inicio la construcción de un documento en Microsoft Word, en el que registro toda la información necesaria para el desarrollo del infográfico. En primer lugar, incluyo el nombre de

la convocatoria, la categoría y el respectivo texto explicativo. Si la definición de la categoría resulta demasiado breve o poco comprensible, elaboro una definición propia; si encuentro dificultades, recurro al apoyo de herramientas de inteligencia artificial. Posteriormente, subrayo las palabras clave más representativas o llamativas. De ese conjunto, selecciono cinco, ya que considero que un número mayor puede sobrecargar el infográfico.

Una vez escogidas, busco tres definiciones de cada palabra en fuentes digitales, procurando que guarden relación con la categoría. No obstante, en ocasiones encuentro conceptos que no se ajustan estrictamente al tema pero resultan útiles o inspiradores. Paralelamente, selecciono tres imágenes de referencia para cada término, con el fin de relacionarlas con las definiciones previas. Prefiero imágenes poco convencionales, que se aparten de los clichés visuales. Para asegurar la coherencia entre imágenes y definiciones, leo el texto y verifico que la imagen transmita el mismo sentido. En caso de duda, solicito la opinión de terceros, con o sin formación en diseño.

Con esta información, paso al diseño del infográfico. Me inspiro en referencias de Pinterest para definir la diagramación; luego, según la categoría, selecciono la paleta cromática y las referencias visuales que den coherencia a la propuesta. Al ubicar las definiciones e imágenes más significativas, procuro que la disposición permita una lectura clara, reduciendo el texto cuando es necesario. Finalmente, incluyo el nombre de la convocatoria, la categoría, la definición trabajada y las fuentes consultadas.

2. Conceptualización: ¿Cómo defino el concepto y elaboro el mapa mental?

A partir del infográfico, desarrollo el concepto. Si las palabras seleccionadas no generan un planteamiento lo suficientemente interesante, recurro a sus sinónimos. Una vez definido, lo redacto vinculándolo con la categoría. Si encuentro obstáculos en este proceso, utilizo el apoyo de una inteligencia artificial. Posteriormente, desglosó la definición en palabras clave y, con base en ellas, indago referentes visuales como fotografías, ilustraciones o pinturas. El siguiente paso consiste en asociar estos referentes mediante conectores que revelen similitudes formales o sensoriales.

Con la primera parte del mapa mental lista, busco dos movimientos artísticos que potencien el concepto. Aunque poseo conocimientos previos sobre movimientos relevantes, en ocasiones los más conocidos no aportan lo que necesito; en esos casos, indago en foros y artículos especializados sobre movimientos menos explorados. Procuro no repetir movimientos artísticos en un mismo semestre; por ejemplo, si el Art Nouveau resulta pertinente, pero ya lo utilicé en un proyecto anterior, lo descarto o lo dejo como opción secundaria.

Al definir los dos movimientos más apropiados, incluyo en el mapa mental sus principales características junto con referentes gráficos, ubicándolos en la parte inferior del esquema.

3. Inspiración: ¿Cómo establezco los referentes y creo un tablero de inspiración?

Para elaborar el *moodboard* es fundamental tener una idea inicial de la pieza gráfica, ya sea una composición o los elementos que deseo representar, aunque no necesariamente un boceto. Los referentes visuales los busco en Pinterest y Google Imágenes. Las paletas cromáticas las tomo de obras de los movimientos artísticos seleccionados y las tipografías las elijo de acuerdo con lo que transmitan o con la pertinencia en la propuesta visual. Por ejemplo, si busco transmitir un deseo intenso por la comida, selecciono una tipografía que evoque esa sensación. Una vez definidos, organizo todos los referentes en el *mood board*.

4. Visualización: ¿Cómo exploró la realización visual para transformar la idea en un gráfico?

Con la idea definida, inicio el proceso de bocetación apoyándome en los referentes seleccionados, especialmente, para representar elementos con los que no estoy muy familiarizada, como plantas o animales. Por lo general, realizo un solo boceto, ya que prefiero profundizar en una idea y evolucionarla, en lugar de diversificar en múltiples propuestas.

Cuando me siento bloqueada, busco inspiración en redes sociales o durante actividades cotidianas, como caminar y escuchar música. En varias ocasiones la inspiración surge de manera inesperada, lo que considero valioso dentro de la evolución del pensamiento visual: la capacidad de la mente para encontrar formas inusuales de ver las cosas.

Una vez realizado el boceto, aplico la paleta cromática compuesta por la combinación de varias gamas previamente definidas en el *moodboard*, cuidando la armonía visual y el sentido expresivo de la pieza.

5. Creación: ¿Cómo desarrollo la pieza final cumpliendo con las especificaciones del envío?

Una de las principales precauciones consiste en revisar varias veces las especificaciones de tamaño de la convocatoria, pues he tenido que modificar el formato en instancias finales por no haberlo hecho desde el inicio. Todas mis piezas integran ilustración y los programas que utilizo con mayor frecuencia son Adobe Illustrator y Medibang Paint. Illustrator lo empleo en la etapa de bocetación y en la pieza final cuando no se requiere renderización; en caso contrario, recurro a Medibang.

El proceso desde el boceto hasta la pieza final suele tomarme alrededor de una semana. Aunque resulta complejo distribuir el tiempo entre las tareas académicas y el trabajo en el semillero, considero que este último es un espacio que me permite crear para mí misma: expresar opiniones y perspectivas frente a los temas de las convocatorias sin estar limitada por un cliente específico. Es un ejercicio que me ha permitido valorar el pensamiento visual como un recurso personal y proyectual.

En conclusión, el diseño gráfico, entendido como un campo que articula razón y sensibilidad, encuentra en el pensamiento visual y en la esquemática metodológica una vía para potenciar tanto la creatividad como la eficacia comunicacional. La experiencia del semillero Posgráfica indica que la formación en investigación-creación favorece tanto el desarrollo de competencias técnicas y expresivas, como la capacidad de los estudiantes para transformar ideas abstractas en propuestas visualmente innovadoras y significativas. De este modo, se reafirma que el diseño, más allá de su función estética, constituye un lenguaje cognitivo capaz de ordenar, clarificar y proyectar futuros posibles, consolidándose como una herramienta esencial para enfrentar los retos contemporáneos de la comunicación visual.

Para la presente edición de la revista, este proceso de creación, producto del pensamiento visual, se desarrolla bajo el eje temático del neofolclore, entendido como la reinterpretación y actualización de tradiciones culturales, mitos, leyendas y expresiones artísticas populares en el contexto contemporáneo. Adaptado a nuevos medios, tecnologías y sensibilidades modernas, el neofolclore incorpora elementos de la cultura digital y global, con lo que genera imaginarios visuales innovadores que surgen de la fusión entre tradiciones locales e influencias modernas. Esta hibridación cultural redefine la identidad visual de las comunidades y encuentra, en las plataformas digitales y en el espacio urbano, un medio de difusión masiva, donde ha alcanzado gran aceptación y se ha consolidado como una manifestación dinámica de la cultura actual.

En el marco del diseño gráfico, el neofolclore se convierte en una materia prima para la experimentación visual y metodológica, ya que permite a los estudiantes explorar narrativas híbridas que integran tradición y contemporaneidad. La reinterpretación creativa de cuentos, mitos y rituales, vista desde el ejercicio proyectual del semillero de investigación Posgráfica, preserva la tradición, adaptándola y resignificándola en función de los cambios culturales. Así, se consolida como un campo fértil para la creación gráfica innovadora y como una forma clave de expresión social en la actualidad.

Referencias

- Carpintero, C. (2007). *Sistemas de Identidad*. Argonauta.
- Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. (2a. ed.). Gustavo Gili.
- Frascara, J. (1999). *El Poder de la Imagen*. Infinito.
- Leborg, C. (2013). *Gramática Visual* (1.^a ed.). Gustavo Gili.
- Munari, B. (2019). *Diseño y comunicación visual* (2.^a ed.). Gustavo Gili.
- Munari, B. (2020). *El Arte como oficio*. Gustavo Gili.