

# Gramática fantástica



**Osvaldo Gaona**

**Director General del Instituto de Estudios Superiores en  
Arquitectura y Diseño A. C. Incorporado a la BUAP  
México**

## Introducción

El diseño gráfico es una actividad de Pensar, Construir y Organizar la comunicación visual. En esta actividad se pone de manifiesto el uso del intelecto, del pensamiento y del sentimiento con el fin de facilitar la comunicación. Todo diseño gráfico debe cumplir con tres niveles para establecer esa relación con el receptor:

Informar *–estar al tanto de lo que se va a decir–*, Significar *–otorgarle un significado y contenido al mensaje–*, y Expresar *–darle forma al mensaje en un gráfica atractiva–*, esto es, Interpretar, Traducir y Significar lo que se va a decir. El Diseñador gráfico debe aplicar los tres aspectos más importantes en su proceso: Lo Comunicativo y lo Creativo (en la parte conceptual) y lo Perceptivo (en la parte formal).

Pero aquí radica un problema: en muchas de las ocasiones el diseñador tiene graves contradicciones para construir un buen mensaje gráfico, o al menos creer en él, dado que pareciera siempre confiará más en el trabajo de otros que en el propio. **“El jardín de enfrente siempre es más verde que el mío”**; esta frase resume esta situación, los diseñadores no creen en su capacidad de producir gráficas interesantes, llenas de creatividad, originales y creativas, o por otro lado, sucede porque nunca en las aulas se les enseñó o motivó a desarrollar su apreciación

crítica y el ejercicio de la fantasía y de la creatividad como aspecto de sus procesos de diseño.

**“Cualquiera que cultive la fantasía en el arte está un poco loco. Su problema estriba en hacer interesante esa locura” Francois Truffaut.**

Por eso mismo, el diseñador debe ser un creador en potencia, un soñador y un loco y por obligación creer ampliamente en lo que hace; afuera en el mundo gráfico existe mucha basura y la gran mayoría falta de creatividad y de originalidad. **“el que no conoce a Dios a cualquier barbón se le hinca”** o **“en tierra de ciegos el tuerto es rey”**; estas frases se refieren a que, especialmente en los jóvenes diseñadores se vuelve práctica común tener a sus “héroes” gráficos o diseñadores esquema o el figurín al que aspiran llegar a ser; incluso esto no es malo, en la etapa formativa las influencias son importantes, los personajes inspiracionales también lo son, pero lo más importante radica en ¿quién es el sujeto que será objeto de su crítica o de su enamoramiento y por consecuencia que lo influirá? Muchos de estos problemas se dan en demasiadas ocasiones en el alumnado o en los jóvenes que se están formando a la sombra de algunos diseñadores ilusos, faltos de creatividad y de imaginación. Reitero, tenemos que enseñarles a los alumnos a desarrollar sus capacidades, a abrirse a sus posibilidades a exigirles el ejercicio del intelecto pero también el dominio

del oficio del diseño –ya sea en cualquiera de las disciplinas en las que el diseño se compone- y metodologías que posibiliten que el joven diseñador produzca y disfrute el diseño, que no sufra el diseño y que al final termine o copiando, o plagiando, o nunca creyendo en su trabajo propio y sólo alabando el de los demás.

Procesos hay muchos, metodologías también, caminos para producir gráfica existen diversos, lo interesante es dotar al alumno de ejercicios sencillos, creativos, que lo enaltezcan, que lo enriquezcan y que lo hagan creer en su trabajo y en sus opciones de creación.

### Desarrollo

El propósito de este escrito es presentar a manera de pequeña metodología de diseño, el proceso de creación llamado **Gramática Fantástica**; este método se basa en lo creado por **Gianni Rodari**, el escritor y periodista italiano, que en su libro *Gramática de la Fantasía: Introducción al arte de inventar historias*; establece la oportunidad de una manera creativa de desarrollar historias tan inverosímiles que se caractericen por ser novedosas y altamente originales. En el diseño gráfico esta oportunidad se hace presente y ayuda en gran medida a evitar situaciones adversas en el proceso creativo.

Rodari planteó la existencia de lo que llamó **“Binomios Fantásticos”**: técnica que consiste en escoger dos palabras que no suelen estar relacionadas y buscarles una relación haciendo uso de la inventiva en el que **“el principio es la oposición”**. Esto es, dos palabras totalmente opuestas que no tengan relación alguna, ni siquiera un contacto semántico pero que al juntarlas en un contexto se vuelven únicas produciendo un fenómeno gráfico creativo, original y novedoso.

**“El concepto es imposible sin su oponente”**  
**No existen conceptos aislados , sino que por regla son Binomios de Conceptos”.**  
*Paul Klee.*

El concepto de Binomio Fantástico plantea lo siguiente:

**Palabra A** con relación a **Palabra Z**, esto es, hay una distancia notable entre una palabra y la otra y ahí debería radicar relación ‘Binomio fantástico’, las palabras deben seguir los siguientes parámetros:

- Palabras suficientemente **extrañas** una a la otra.
- Unión discretamente **insólita**.
- Situación **fantástica** en que los dos elementos extraños puedan convivir.
- Casualidad**.
- Imaginación** en movimiento, buscándoles un parentesco.

Para definir que este método no se basa en un solo ejercicio verbal o gramatical, y ya que mencionamos la palabra “binomio” introduzcamos un pequeño aspecto matemático que nos puede hacer más entendible lo que se está planteando:

**“La imaginación es ASINTOTÁTICA con la Realidad”**

En matemática, se le llama **asíntota** a una línea recta que se aproxima continuamente a otra función o curva; es decir que la distancia entre las dos tiende a ser cero (0), a medida que se extienden indefinidamente.

También se puede decir que es la curva la que se aproxima continuamente a la recta y llega al infinito pero nunca la toca.

Esto es, en términos más coloquiales, que a veces lo que vemos y pretendemos pensar que es Realidad, en sí no lo es y se asemeja muchísimo a la realidad pero no es realidad; podríamos decir que es una imagen asintotática (o sea una realidad fantástica, en muchas ocasiones creada por un binomio fantástico) ejemplo de ello tenemos lo siguiente: Cuando vemos hacia el cielo y en las nubes pensamos que vemos un elefante –aquí se hace el binomio fantástico: por un

lado **Nube** por otro **Elefante**- son palabras que no tiene relación en sí una a la otra pero en nuestra realidad objetiva sabemos que ahí en el cielo no hay más que sólo nube, pero en nuestra realidad fantástica –imagen *asintotática* o binomio fantástico- sí existe un elefante, incluso nos divertimos viéndolo porque lo descubrimos y somos felices.

Por otro lado, históricamente estamos acostumbrados a ver ‘el conejo en la luna’, este es un claro ejemplo de una Imagen Asintotática o de un Binomio Fantástico: gramaticalmente la palabra **Luna** por ningún lado que le veamos tiene relación alguna con la palabra **conejo**, ni dimensionalmente, ni formalmente, mucho menos distancialmente, pero lo rico aquí es que en la fantasía y en la imaginación sí es posible y tradicionalmente ha habido infinidad de escritos, poemas, dichos, frases comentarios, chistes, gráficas, videos, películas, etc., una completa cultura histórica, ideológica y tradicional en realidad alrededor de este gran binomio fantástico que es El Conejo en la Luna.

Para desarrollar el método de Binomios Fantásticos ejemplifiquemos con otros conceptos: así como A y Z son en alfabeto las letras de inicio y fin, es decir los dos opuestos y quedamos que ‘*el principio es la oposición*’ o que ‘*el concepto es imposible sin su oponente*’, el ejemplo.

**Perro + Volar**, pareciera totalmente disímbolo **Perro** un mamífero carnívoro cánido cuadrúpedo que su actividad total está en la tierra, y **Volar**: normalmente es elevarse una cosa en el aire y moverse generalmente a causa del viento. Cabe señalar que utilizando figuras retóricas podremos decir “ El perro corre que vuela” o “transportamos al perro en el avión, ahora sí volamos toda la familia junta”; pero en este contexto estamos hablando de que se deben buscar creativamente situaciones fantásticas, momentos de extrañeza, casualidades e imaginación desbordada donde los binomios funcionen como estamos esperando, aquí pues algunos ejemplos

gráficos que pueden ser incluso humorísticos, caricaturizados, metaforizados, fantaseados con fines publicitarios, comerciales, culturales o meramente artísticos.

Casi todos los elementos que podamos traer a colación pueden ser objeto de reunirse con sus opuestos y generar gráficas contemporáneas llenas de motivación, de originalidad e incluso en algunas ocasiones de genialidad. El diseño gráfico publicitario y la ilustración han utilizado ampliamente este tipo de soluciones gráficas, los carteles, los anuncios comerciales, los espectaculares viven de estos binomios fantásticos.

Para justificar el concepto de Gramática fantástica revisemos cómo ésta actúa como Función Retórica, ejemplo de ello una figura llamada Oxímoron, el cual consiste en usar dos conceptos de significado opuesto en una sola expresión, que genera un tercer concepto:

*Dulce amargura/ Silencio atronador/ Hielo abrasador/ Realidad virtual/ Tolerancia cero/ Pequeños gigantes/ Altibajos/ Claroscuro/ Quitaipón/ Subebaja/ Vaivén*, son palabras que conformadas generan esta figura retórica.

El oxímoron como generador de binomios fantásticos ha estado cercano a la cultura de la humanidad desde que ésta ha tenido una idea pensante, las culturas clásicas (*griegas y romanas, paganas o cristianas, católicas o ateas*), las culturas zoroastrales (*fenicios, asirios, persas y mesopotámicos*), *las culturas orientales (hindúes, tibetanos, budistas)* e incluso las culturas americanas y prehispánicas (*olmecas, aztecas, incas, mayas*) y hasta nuestros días han formado sus ideologías y formas de pensar y actuar en función a la construcción de seres y deidades, dioses y semidioses parecidos al hombre, pero superiores al hombre; así pues son omnipresentes, omnipotentes, se multiplican órganos, se suprimen otros, se gigantizan, se enanizan, se vaporizan, resucitan, son inmortales en otros casos, se hibridan con otros seres opuestos como aves, mamíferos,

felinos, elefantes, etc., para conformar opuestos totales en una imagen nueva que incluso ahora ya es aceptada, reconocida, venerada, idolatrada y/o fanatizada y que ha generado literatura e investigación en torno a ella (s).

La relación del opuesto más directo es la vida-muerte y la gráfica contemporánea rompe esos esquemas con gráficas o con producciones artísticas o artesanales tradicionales y modernas de zombies o muertos vivientes, vampiros, muertos resucitados a través de ciencias oscuras, muertos vivos, calaveras sonrientes, muertos caramelizados, dulces cadavéricos etc. Por otro lado, los submundos o subculturas, las escarificaciones tribales, los tatuajes, las ablaciones, las modificaciones corporales, la búsqueda constante de ser diferente a los demás o por otro lado, de pertenecer a un grupo social determinado provoca de manera directa y vivida que esa realidad asintotática llegue a niveles de cambiar tajantemente el comportamiento de la gente y que hasta involucren grandes cantidades de dinero por el fin de conseguir los objetivos.

La medicina y sus cirugías –reconstructivas o estéticas- son claros ejemplos también de Binomios fantásticos: ¿cuánta gente hay en el mundo actual que no puede vivir sin un marcapasos o con una prótesis, o con aditamentos médicos como tornillos o placas metálicas que reconstruyen partes de sus cuerpos? ¿cuánta gente anda caminando feliz –o infeliz- por los resultados obtenidos de una cirugía plástica estética para rejuvenecer o al menos intentar parecer que lo hacen? He ahí una imagen asintotática o un binomio fantástico: mujer u hombre de 60 años que operado ‘aparenta’ 30 años, ejemplo claro de lo que la realidad es y lo que la apariencia genera. Artistas, pintores y escultores han utilizado estos recursos para crear imágenes y esa es la motivación: clarificarle al alumnado la posibilidad infinita que hay para producir imágenes y que incluso lo traen desde sus propias culturas y tradiciones ideológicas familiares. Diseñadores gráficos de los más

reconocidos en el mundo se han apoyado en estos aspectos: Shigeo Fukuda, Ikko Tanaka, Yossi Lemel, Chaz Maviyane-Davies, Holger Matthies por citar algunos son de los grandes exponentes de este tipo de gráfica fantástica.

La gramática fantástica también se hace presente como Metáfora que es la unión de dos elementos no componibles en un tercero que se acepta tal cual se presenta. Aquí el mundo de la gráfica pictórica, ilustrativa y especialmente cartelística de los polacos se ha regodeado con el uso de los binomios fantásticos, el mundo latinoamericano ha sido claro exponente también de esto y en general hoy día la gráfica contemporánea va cada vez más utilizando este tipo de imágenes para contar historias y mensajes.

Pero aterrizando las cosas, hay que ser claro que no siempre este tipo de soluciones gráficas funciona para todo mensaje, el diseñador debe saber que para crear un diseño sea cual sea hay que estar al tanto del Público...y de su mutabilidad. El público es mutable y mórbido... hay que estar pendiente de sus Filias y sus Fobias. **Filias** (*según la psicología, son atracciones a determinadas realidades o situaciones. Lo que nos gusta, lo que nos agrada, por lo que sentimos atracción*).

**Fobias** (*son trastornos de salud emocional que se caracterizan por un miedo intenso y desproporcionado ante objetos o situaciones concretas. Lo que no nos agrada, lo que nos da asco y sentimos rechazo*). La **Mutabilidad** se da en función a la Morbidez.

**Concepto A + Concepto Z** = Solución mutada fílica (con elementos fóbicos –*aquí se da un cambio total en la percepción*- es decir aunque a la gente no le gusten las cosas o le den asco, su aspecto mórbido le produce atracción).

**Filia + Filia = Solución Fílica**

**Fobia + Fobia = Solución Fílica**

**Filia + Fobia = Solución Fílica**

## **Fobia + Filia = Solución Fílica**

Al sumar imágenes cotidianas una con otra se produce un cambio en la percepción (ésta se mejora), es decir se va de lo Ordinario a lo Extraordinario, aquí lo que ocurre dentro de este proceso es la conformación ya no sólo de un Binomio, sino de Trinomios y Polinomios Fantásticos:

**A + B = C**

**A + B + C = D**

**A + B + C + D = E**

**A + B + C + D + E = X**

Lo interesante de este pequeño método de creación es que no se reduce sólo a la creación de carteles o ilustraciones, las grandes marcas más reconocidas han ocupado en su conformación la suma de imágenes asintotáticas o la construcción de binomios, trinomios y polinomios fantásticos basados en la mutabilidad fílica y fóbica del público espectador.

**Marca Volkswagen.** El Binomio se da con la suma del Concepto A (Volante de automóvil) con el Concepto B (Tipografía de palo seco) es igual a Concepto C (Marca VW)

**Marca Michelin.** Aquí tenemos un trinomio fantástico: El Concepto A (Llanta o goma de vehículo) mas Concepto B (Hombre fisicoculturista y fornido) mas Concepto C (Anatomía antropomórfica) es igual a Concepto D (Hombre Michelin)

**Marca Playboy.** Este es una muestra de un Polinomio fantástico: Concepto A (Hombre jetset en smoking) mas Concepto B (Conejo, uno de los animales de mayor actividad sexual y cópula repetitiva) mas Concepto C (Desnudo femenino, ese es el factor importante de la revista playboy) mas Concepto D (Tijeras abiertas, símbolo de castración metal) mas Concepto E (Manos en señal de victoria) es

igual a Concepto X (Imagotipo de Playboy)

En conclusión, este método permite la opción múltiple de generar ideas gráficas novedosas, creativas, libres de ataduras, se insta a delirar y a buscar la relación más insólita de los conceptos, lo obligado y en especial más importante es encontrar en primera instancia esos dos, tres o más conceptos que puedan ser relacionados uno a otro para construir una imagen gráfica que cumpla con los aspectos antes mencionados: que Comunique, que sea Creativa y que Perceptivamente esté construida para que el mensaje sea recibido de manera efectiva.

Los docentes que ocupen esta opción de trabajo y la diseminen con su alumnado se darán cuenta del enorme potencial de desarrollo de opciones gráficas y de la insistente posibilidad que tendrán los jóvenes diseñadores de mostrar su trabajo y creer en él pues totalmente es producido en su autoría. Los alumnos que utilicen esta pequeña técnica de creación de imágenes sabrán que será fácil dejar el pretexto del 'no se me ocurre nada' y de evitar la típica mediocridad que da el no trabajar y verán resultados objetivos en la conformación de sus gráficas de diseño.

Por lo pronto quien escribe esto es un apasionado del diseño y de la academia, de la práctica docente y de la construcción de líneas que faciliten y potencien la explosión creativa y el talento de los estudiantes, de ahí la investigación en estos tópicos para encontrar técnicas que nos ayuden a solucionar de manera didáctica, divertida, disfrutable la creación de imágenes novedosas. Cabe señalar que gran parte de mi obra gráfica se encuentra sustentada en este tipo de soluciones, me siento feliz y me insta a seguir creando.