



Proceso de bocetaje guiado basado en la disposición de un elemento dominante para el diseño de cubierta de un libro

Guided sketching process based on the layout of a dominant element for the design of book covers

Cynthia Lizette Hurtado Espinosa
Universidad de Guadalajara (México)
cynthia.hurtado@cuaad.udg.mx

Irma Lucía Gutiérrez Cruz
Universidad de Guadalajara (México)
lucia.gutierrez@cuaad.udg.mx

Amalia García Hernández
Universidad de Guadalajara (México)
amaliaa72@yahoo.com.mx

Claudia Cecilia Delgadillo Mejía
Universidad de Guadalajara (México)
claudia.delgadillo@cuaad.udg.mx

Recibido: 20 de mayo de 2019
Aceptado: 2 de agosto de 2019

RESUMEN:

La creatividad es un elemento importante para poder desarrollar en el alumno la capacidad ejercitar su mente y expresar la idea pertinente al planteamiento del problema en la comunicación gráfica. El docente a través de herramientas pedagógicas tiene como fin estimular esta expresión mediante el boceto, vía que conduce hacia la idea del diseño y a una diversidad de propuestas en su composición. Esto es, trabajar el concepto desde diferentes posibilidades en el orden su composición. Por ello, la actividad que se plantea es un ejercicio de creatividad para la cubierta de un libro, por medio del bocetaje guiado correspondiente al desarrollo temático de la asignatura de Diseño IV de la Universidad de Guadalajara (UdeG). Esta actividad ha permitido la exploración en el proceso creativo, así como la jerarquización basada en siete posturas de un elemento principal, estas acciones fueron desarrolladas en dos grupos para su valoración.

PALABRAS CLAVE: Bocetaje guiado, creatividad, jerarquización, composición, diseño.

ABSTRACT:

Creativity is an important element to be able to develop in the student the ability to exercise his mind and express the pertinent idea to the problem statement in graphic communication. The teacher through pedagogical tools aims to stimulate this expression through the sketch, which leads to the idea of design and a variety of proposals in its composition. That is, to work on the concept from different possibilities in the order of its composition. Therefore, the activity that arises is an exercise in creativity for the cover of a book, through the guided sketching corresponding to the thematic development of the Design IV subject of the University of Guadalajara (UdeG). This activity has allowed the exploration in the creative process, as well as the hierarchy based on seven positions of a main element, these actions were developed in two groups for their evaluation.

KEYWORDS: Guided sketching, creativity, hierarchy, composition, design.

* * * * *

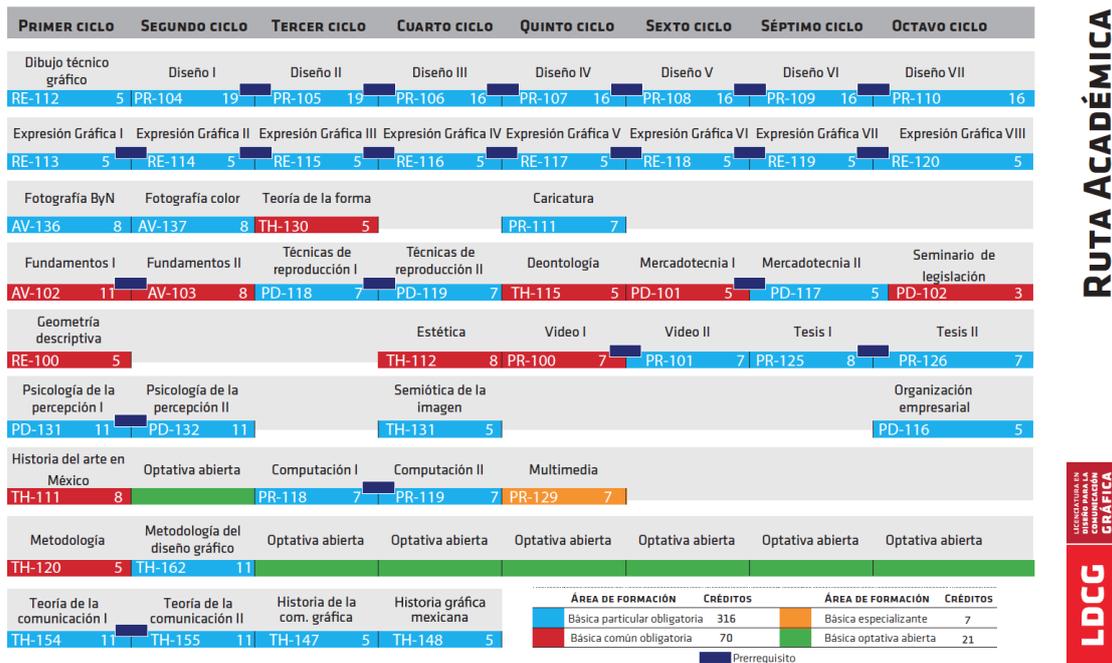
1. Introducción

La constante en la vida de un diseñador gráfico es buscar nuevas formas para generar ideas, y la de los profesores es mostrarlas a los estudiantes para que experimenten, vivan y decidan si serán de ayuda para su proceso creativo. De esta manera, nace esta propuesta de bocetaje guiado en la cual se juega con la disposición de los elementos que los estudiantes eligieron de manera previa para el diseño de una portada, y a partir de estos generar otras ideas.

La implementación de esta propuesta de bocetaje fue realizada con dos grupos de la materia de Diseño IV de la Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica (LDCG) del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD) de la Universidad de Guadalajara. Los materiales propuestos fueron dos textos diferentes para corroborar con ello la eficiencia de los resultados de este ejercicio.

2. Diseño de portada en la materia de Diseño IV

El plan de estudios de la LDCG comprende un área de formación básica particular obligatorio. Dentro de esta se concentran de manera seriadas las materias de diseño, especializadas en diversas áreas del conocimiento del diseño gráfico. Cabe mencionar que este programa educativo está trazado para su consecución en ocho semestres; durante el primer ciclo se orienta el aprendizaje con los conocimientos básicos y es a partir del segundo semestre que se da comienzo con la formación de las asignaturas de diseño. La materia de Diseño IV está enfocada al desarrollo de competencias del diseño editorial, está ubicada en el eje de formación básica en el quinto semestre de la carrera, (ver figura 1).



RUTA ACADÉMICA

LICENCIATURA EN DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
LDCG

Figura 1. Ruta académica de la Licenciatura Diseño para la Comunicación Gráfica (CUAAD, 2017)

El programa de la materia de Diseño IV está conformado por cuatro unidades: Industria Editorial; Tipografía de texto y herramientas de la puesta en página; La industria del libro, y finalmente, Industria de las publicaciones periódicas. Es en la primera unidad donde se concentra el tema relacionado con el diseño de colecciones y el desarrollo de los ejercicios están orientados hacia la realización del diseño de una cubierta.

El diseño editorial comprende un papel muy importante por ser «la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos» (Ghinaglia, 2009, p. 3). Uno de los productos editoriales, es el libro, el cual, comparado con la extensión de una revista o de un periódico, tenderá a contener una mayor extensión. Según el *Diccionario de la lengua española* (2018) define al libro como «un conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen». Esto es, como obra impresa y encuadernada, un libro consta de dos estructuras básicas: la interna y la externa, en la que cada una de estas cumple un propósito.

En la estructura externa del libro también recibe los nombres: primera de forros, segunda de forros, tercera de forros y cuarta de forros, quedan unidas por medio del lomo. De acuerdo con esta terminología, es la primera de forros de la cual cabe mencionar que «en el contexto de las cubiertas de libros, los objetivos del mensaje gráfico pueden ser principalmente dos: representar a la editorial y/o representar al libro» (Llop, 2014, p. 31).

3. La importancia del bocetaje en el proceso creativo

Se considera que el proceso del bocetaje se lleva en función de la creatividad de cada individuo. De ahí, la importancia en la formación profesional del diseñador gráfico,

quien siempre estará en la búsqueda de la mejor alternativa que contenga un sentido de lo estético (originalidad) y de lo funcional (viabilidad).

La creatividad es definida como «un estado de conciencia que permite generar una red de relaciones y conexiones mentales para identificar, plantear y resolver problemas, podemos decir que este tipo de relaciones llevará al individuo o diseñador a inventar y a crear» (Fregoso, 2007, p. 96). Acorde con el sentido planteado por el autor, es precisamente este proceso el cual se requiere desarrollar en los estudiantes. Ya que, «cuanto más profundo sea el conocimiento sobre la creatividad, cuanto más profundo sea el conocimiento sobre cómo articularla con el aprendizaje y la enseñanza, y cuanto más profundo sea el conocimiento sobre la disciplina que se trata, mayor presencia tendrá la creatividad en el aula y en el alumnado» (Alsina, Díaz, Giraldez e Ibarretxe 2013, p. 168), (ver figura 2).



Figura 2. Cuatro factores de la dinámica de la creatividad basado en Guilford (citado por Rodríguez, 2006).

De estos cuatro factores de la creatividad presentadas por Guilford pueden observarse tres coincidencias con el planteamiento realizado por el autor Amestoy de Sánchez (ver tabla 1). En ambas propuestas sostienen que la fluidez, la flexibilidad y la originalidad son elementos constitutivos de la creatividad, y difieren en el último agente dado que, el primero lo nombra como viabilidad y el segundo autor lo llama elaboración, términos equivalentes.

CANTIDAD DE IDEAS Y CALIDAD DE IDEAS		
INDICADORES	Fluidez	Número de ideas o enfoques, variedad de materiales o detalles.
	Flexibilidad	Habilidad para cambiar enfoques y puntos de vista, adaptarse, relacionar, usar diferentes líneas de pensamiento.
	Originalidad	Grado de convencionalidad de la idea, interpretaciones fuera de lo común, rareza de los elementos incorporados.
	Elaboración	Organización de los elementos o detalles incluidos. Complejidad de las relaciones incluidas.

Tabla 1. Criterios para la valoración de la creatividad de Margarita Amestoy de Sánchez (citada por Longoria, Cantú y Ruiz, 2003, p. 145).

La primera característica de la creatividad es la *fluidez* definida como «la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el

número de soluciones que halla para un problema dado en un tiempo determinado» (Rodríguez, 2006, p. 57). En el proceso de bocetaje este aspecto se expresa a través de las ideas plasmadas en el papel.

Una circunstancia en la cual puede encontrarse el alumno es el conflicto debido a una amplia generación de ideas, ante esta será la *flexibilidad* clave en una resolución, esta es definida como «la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías» (Rodríguez, 2006, p. 56). A partir de característica, el estudiante puede organizar las propuestas por categorías que le ayuden a tomar una decisión.

El punto más complejo para el profesor y el alumno de diseño quizá sea el referente a la *originalidad*, cuya definición es «la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas solo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo» (ídem).

Por otra parte, es importante el análisis funcional de una propuesta de diseño, para determinar si esta es viable. El primer factor a considerar es el de la reproducción técnica, puede inferirse por *viabilidad* como «la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles e imposibles de realizarse» (ídem). Así que, el estudio de una propuesta gráfica es básico para determinar si esta es realizable.

4. Materiales y métodos para el proceso de bocetaje guiado

El esquema de la figura 3 es una muestra de cómo los alumnos realizaron este ejercicio.



Figura 3. Esquema de la realización del proceso de bocetaje guiado.

La población de estudio fueron dos grupos, alumnos del curso de Diseño IV, a los cuales se nombrarán como grupo A y grupo B. Referente a los materiales de apoyo para este ejercicio fueron formulados dos textos literarios. Este desarrollo se planteó de manera que el grupo A realizó un diseño para la portada de *Historias reales de espantos y aparecidos* del autor Sergio Gaspar Mosqueda, y el grupo B trabajó una propuesta para la obra *Rebelión en la granja* del escritor George Orwell. A continuación, se presenta una breve descripción de las dos fases de este ejercicio:

1. *Diseño libre de portada.* En esta fase los estudiantes diseñaron una portada esto con la finalidad de que decidieran cada uno de los elementos con los cuales trabajaron.
2. *Bocetaje guiado.* En esta etapa les fueron mostradas a los alumnos un conjunto de imágenes a partir de las cuales desarrollaron tres bocetos. Cada

exposición tuvo una duración de un minuto a un minuto y medio. En total, fueron siete diapositivas (ver figura 4), por lo que realizaron un total de 21 propuestas. Es necesario hacer mención que, la disposición de la información proyectada en estas siete imágenes fue con un elemento dominante. Por último, fueron analizados los bocetos y elegidos con base en los agentes ya mencionados de la creatividad.

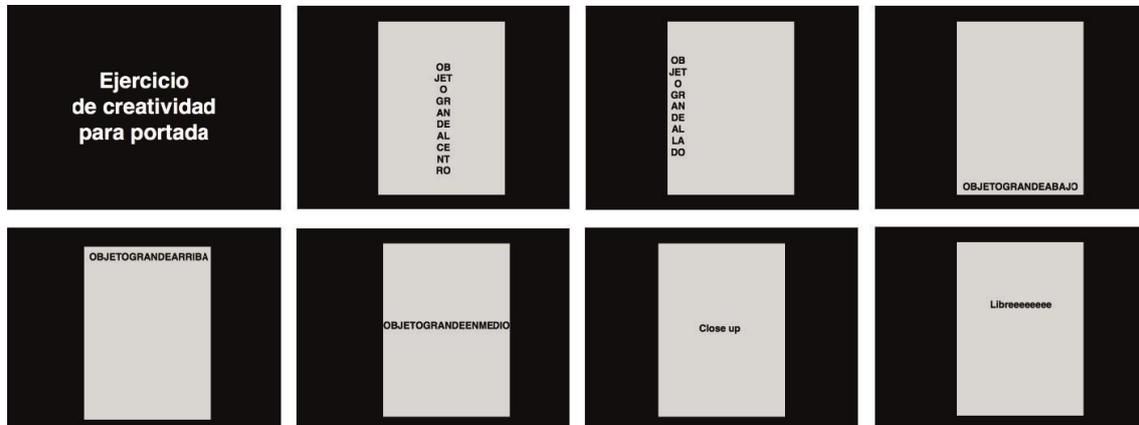


Figura 4. Las siete formas diferentes para la ejecución del proceso de bocetaje guiado.

Una vez descritas las etapas en las cuales consistió esta actividad, es preciso mencionar que la lectura del texto fue fundamental para la realización de este ejercicio y lograr así la definición de elementos importantes de la historia y su representación en la portada. También cabe hacer la mención de los materiales utilizados en la práctica como: las 21 hojas de papel para bocetar (material que puede ser reciclado), lápiz, pluma, lápices de color, acuarelas (ver figura 5).



Figura 5. Ideas generadas durante el proceso de bocetaje guiado, cuyos materiales son elegidos por el estudiante.

Las dos etapas permiten hacer una comparación entre el desarrollo de la composición libre y la diversidad de opciones que pueden ser generadas a partir del proceso de bocetaje guiado. En la figura 6, se muestran ambas fases, la propuesta libre y, la

segunda referente a la fase guiada. Como se podrá observar el resultado es diferente, y estos son elementos a partir de los cuales seguir trabajando.



Figura 6. Ejercicio de diseño de portada inicial y final con algunos ejemplos del proceso de bocetaje.

Es oportuno observar el proceso de los estudiantes en conjunto. Así como, si se diera una coincidencia en el número de bocetos a realizar. Pues esto podría confirmar la hipótesis que sustenta que, al realizar un mayor número de bocetos, el cerebro se libera de las opciones más comunes hasta alcanzar propuestas realmente diferentes.

5. Resultados y discusión

A continuación, les serán mostrados los resultados obtenidos del proceso de este ejercicio. Cabe hacer una mención particular sobre la evaluación, y es que se optó por valorar únicamente la composición de cada propuesta. Esto al considerarlo pertinente, debido a que el tiempo de aplicación en cada grupo ocurrió un periodo distinto del semestre, lo que dio como resultado un alcance diferente. Como se podrá advertir muchas de las propuestas, realizadas por el grupo A, no son coherentes al concepto del libro. Dado que, denotan una idea errónea del contenido o la tipografía presenta deficiencia en la legibilidad y fallas en su elección, así como un bajo contraste e interlineado defectuoso (véase figura 7).





Figura 7. Propuestas iniciales para la portada del libro *Historias reales de espantos y aparecidos*. Las primeras diez propuestas, de arriba abajo, presentan una alineación centrada, mientras que las últimas cinco tienen una disposición asimétrica.

En el caso del grupo B, este ejercicio se realizó casi al final del semestre. Por lo tanto, la variable del tiempo deja ver a través de los resultados una mayor experiencia en el manejo y conceptualización de las imágenes (ver figura 8).

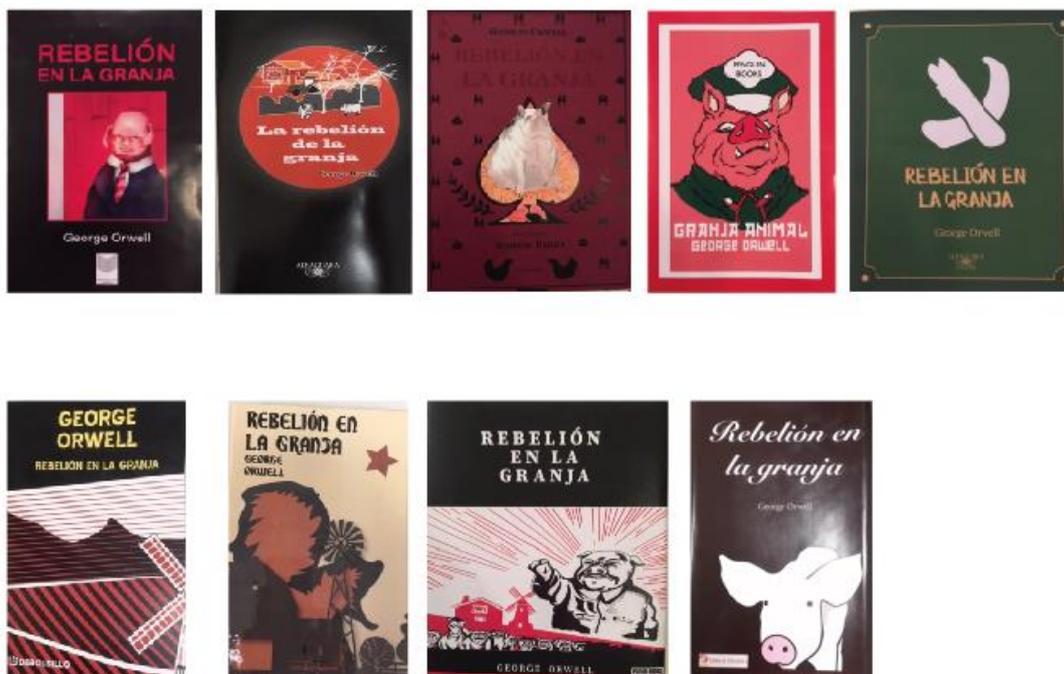


Figura 8. Propuestas iniciales para la portada del libro *Rebelión en la granja*. Las primeras cinco propuestas, de arriba abajo, presentan una alineación centrada y las cuatro propuestas inferiores, una disposición asimétrica.

Al analizar los resultados de ambos grupos, se puede percatar que en el caso del grupo A, el 66 % de los estudiantes optó por realizar una composición con disposición centrada, mientras que al grupo B solo un 55 % de las composiciones. Se puede inferir que, en ambos casos se evidencia una tendencia hacia este tipo de alineación. Quizá sea importante explorar otras opciones hasta llegar a la propuesta de mayor grado de originalidad.

Durante la realización de la etapa del bocetaje guiado, se puede observar que la fluidez se dio un tanto forzada, dado que se pidieron tres bocetos por categoría del ejercicio a cada estudiante. Sin embargo, el punto concerniente a la flexibilidad evidenció que las ideas pueden ser repetitivas o diferentes, pero que al categorizar o separar por rubros el bocetaje guiado, se generaron una serie de ideas como se muestra en la figura 9.



Figura 9. La categorización en los bocetos.

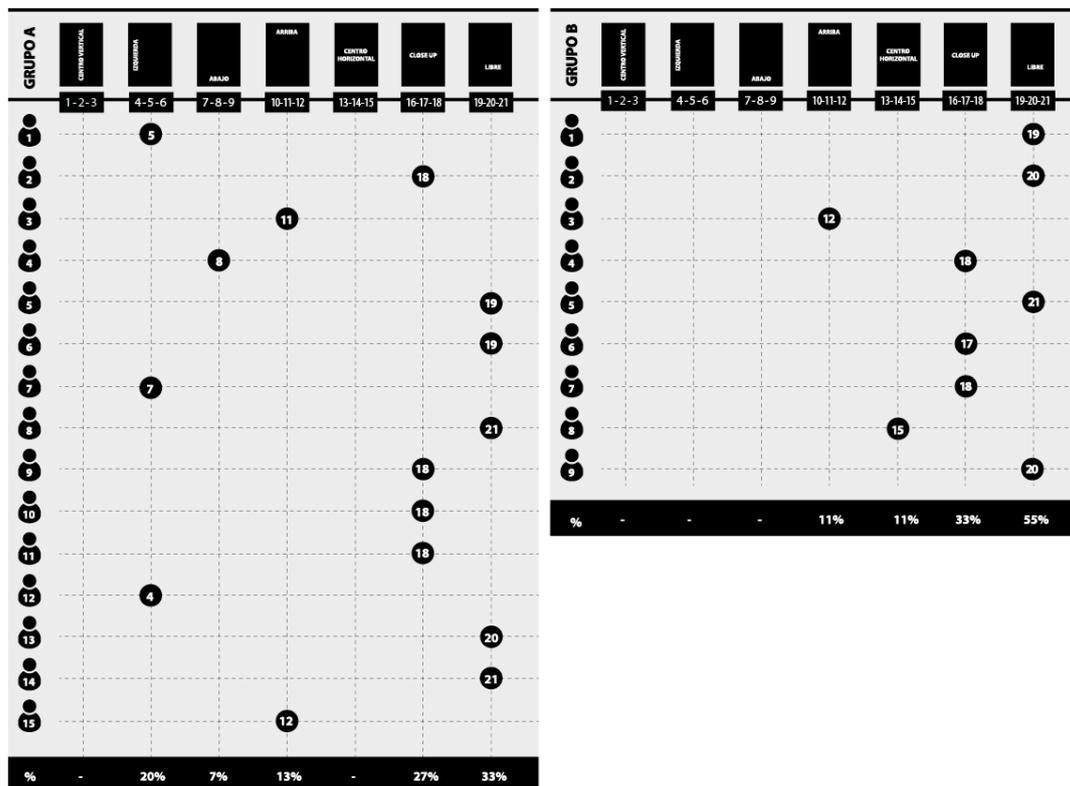


Figura 10. Comportamiento de la elección del mejor boceto con respecto a las fases del bocetaje guiado

Después de hacer el ejercicio de bocetaje guiado, los resultados de la figura 10, evidencian una tendencia entre esta serie de bocetos y es que la selección se concentró en los últimos ejercicios. Respecto a la etapa del bocetaje libre, se presenta una mayor orientación hacia la originalidad, pues ambos grupos la consideraron para la elección del mejor boceto.

En un desarrollo posterior, si bien algunos de estos estudiantes continuaron con una composición centrada, ha de hacerse la alusión a la búsqueda de diferentes opciones por otros alumnos, y algunos más complejos que otros. Es de resaltar, el número de ideas generadas y sus diversas opciones para una elección con mayor pertinencia al contenido.



Figura 11. Ejemplos de la primera propuesta y de la final de tres de los estudiantes del grupo A.

Como puede verse en la figura 11, están dispuestos tres pares de composiciones desarrolladas por tres alumnos. En la propuesta 1, fueron eliminados detalles cuyo ruido distraía del elemento dominante y se eligió la propuesta de la farola en primer plano, aunque aún faltan ajustes en la tipografía, el contraste y la composición, es un desarrollo más viable que el primer diseño. En la propuesta 2, la primera opción planteaba una alineación centrada, estática y segmentada, mientras que el segundo boceto, cuyo elemento dominante es la mano se dispuso de forma paralela del plano horizontal. Con respecto a la propuesta 3, también fueron omitidos algunos recursos, y fue por ello elegida la composición del elemento dominante también en primer plano, cuya disposición del título presenta una lectura vertical de abajo hacia arriba, lo que la vuelve una propuesta más creativa y viable.

A manera de conclusión, si bien los resultados tienen detalles por ajustar, se pueden enunciar ventajas proporcionadas con la realización del bocetaje guiado para una cubierta:

1. Concientizar a los estudiantes sobre la importancia de la realización de este proceso de bocetaje en el momento de tener que considerar las diferentes propuestas de disposición de los elementos que componen el diseño de una portada.
2. Realizar una mayor variedad de propuestas las cuales ayuden a liberar a la mente de las ideas más comunes hasta alcanzar desarrollos más originales. Esto se confirmó con base en el porcentaje de las ideas elegidas, las cuales, se ubicaron entre la propuesta 19 a la propuesta 21.

Por último, se considera que este ejercicio rápido puede ayudar en el desarrollo de otros futuros diseños y con la práctica agregar diferentes composiciones con los elementos a diseñar.

Bibliografía

- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., e Ibarretxe, G. (2013). *10 ideas clave. El aprendizaje creativo*. México: Graó/Colofón.
- CUAAD (2017). Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica [en línea]. [14 de mayo de 2019]. Recuperado de: http://www.cuaad.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/primer_ingreso_ldcg_01.pdf
- Diccionario de la lengua española*. (2018). Libro [en línea]. [12 de mayo de 2019]. Recuperado de: <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=NG3k6>
- Fregoso, J. (2007). *Algunas notas sobre creatividad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de diseño editorial. Entre corondeles y tipos*. [12 de mayo de 2019]. Recuperado de https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Longoria, R., Cantú, I. y Ruiz J. (2003). *Pensamiento creativo*. México: Continental.
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de creatividad: Los procesos psíquicos y su desarrollo*. México: Trillas.