

ELEMENTOS BÁSICOS EN LOS PROCESOS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA

LUIS FELIPE SARMIENTO PALACIOS



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

Catalogación en la Publicación Fundación Universitaria Los Libertadores

Elementos básicos en los procesos de composición gráfica / Luis Felipe Sarmiento Palacios:
ilustrador Daniel Navarrete Arias. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores, 2017.

69 páginas: ilustraciones, diagramas; 17 X 24 cm (académico)

ISBN *En trámite*

1. Diseño gráfico -- Enseñanza 2. Composición (Arte) -- Enseñanza 3. Anamorfosis
(Percepción visual) -- Enseñanza I. Sarmiento Palacios, Luis Felipe, autor II. Navarrete
Arias, Daniel, ilustrador III. Martínez Cárdenas, Diego A., coordinador editorial

741.6 – S246 dc21

CRAIFULL



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

BIO-GRÁFICO

ELEMENTOS BÁSICOS
EN LOS PROCESOS DE
COMPOSICIÓN GRÁFICA

Programa de Diseño Gráfico

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Fundación Universitaria Los Libertadores

2018 - 1

ISBN *En trámite*

Bogotá, Colombia

Juan Manuel Linares Venegas

Presidente del Claustro

Orlando Salinas Gómez

Vicerrector Académico

Cristina Vergara Angel

**Vicerrectora de Proyección Social
y Relaciones Interinstitucionales**

Olga Patricia Sánchez Rubio

**Decana Facultad de Ciencias
de la Comunicación**

María Alejandra Almonacid Galvis

Directora de Programa de Diseño Gráfico

Diego Martínez Cárdenas

Coordinador de publicaciones académicas

Luis Felipe Sarmiento Palacios

Autor

Daniel Navarrete Arias

Ilustrador

Edison Eduardo Ripe Castillo

Diagramador

ÍNDICE ILUSTRACIONES

Figura 1. Gráfico de composición con énfasis al peso visual a la derecha	34
Figura 2. Gráfico de composición con énfasis al peso visual a la izquierda	34
Figura 3. Gráfico de composición con énfasis al peso visual hacia arriba	34
Figura 4. Gráfico de composición con énfasis al peso visual hacia abajo	34
Figura 5. Formatos cuadrados que centralizan la información	35
Figura 6. Formatos rectangulares o irregulares que propician el dinamismo y la agilidad	35
Figura 7. Ejemplos de composiciones equilibradas	36
Figura 8. Ejemplos de composiciones simétricas	37
Figura 9. Ejemplos de composiciones radiales	37,38
Figura 10. Ejemplos de composiciones asimétricas	38
Figura 11. Ejemplos de composiciones en donde se evidencia la escala	40
Figura 12. Ejemplos de composiciones en donde se evidencia la forma como punto	42
Figura 13. Ejemplos de composiciones en donde se evidencia la forma como línea	42
Figura 14. Ejemplos de composiciones en donde se evidencia la forma como plano	43
Figura 15. Ejemplos de composiciones en donde se evidencia la forma como volumen	44
Figura 16. Ejemplo de estructura formal	47
Figura 17. Ejemplo de estructura semi formal	47
Figura 18. Ejemplo de estructura informal	48
Figura 19. Ejemplos de estructura activa	49
Figura 20. Ejemplos de estructura inactiva	49
Figura 21. Ejemplos de composición gradua	51
Figura 22. Ejemplos de composición radial	52
Figura 23. Ejemplos de composición anómala	53
Figura 24. Ejemplos de composición concentración	54
Figura 25. La ubicación de elementos sin un ordenamiento aparente	58
Figura 26. Diseño ordenado con retícula formal activa	59
Figura 27. Saturación visual	62
Figura 28. Ejemplos del diseño minimalista	63

Introducción

Como parte fundamental del tema que en esta publicación nos interesa tocar, lograr confrontar a los estudiantes con el lenguaje universal de la comunicación visual, en donde es fundamental desarrollar la capacidad de percibir, e interpretar de una manera crítica, los contenidos visuales del entorno de cada individuo. Lo que se propone es el conocimiento, estudio y profundización de los conceptos básicos a tener en cuenta en el momento de realizar las propuestas visuales. Que estén en capacidad de resolver problemas ubicados dentro del horizonte de la comunicación visual, se trata de mostrar una serie de posibilidades de acción que el estudiante de diseño puede poner en práctica desde la investigación visual y las propuestas a nivel teórico y metodológico. De acuerdo con esto, se forma en la capacidad de proponer a partir de la expresión y la comunicación visual, así como también en aportar desde el diseño a las áreas socioculturales y económicas de nuestros contextos.

Por lo tanto, se plantea el objetivo de evidenciar las ventajas del diseño para que se convierta en una herramienta que genere aportes y beneficios en la implementación de una comunicación visual, que para este caso puede ser tanto en lo corporativo como en la presentación visual de los productos, en cualquier tipo de mercado. El diseño, está presente tanto en objetos, como en espacios que proponen experiencias de relación más intuitivas con las personas, y en general en el medio de la comunicación que plantea objetivos más incluyentes que van más allá de su uso comercial, de la percepción e incluso de la persuasión y este es el escenario en donde el estudiante debe empezar a ser más consciente de su rol profesional y poder visualizar el impacto que tiene dentro del desarrollo de nuestra sociedad. *(López, 2008)*

Si hacemos referencia al término “comunicación”, lo que buscamos es transmitir una información, para que de una manera atractiva, directa y clara sean recibidos uno o varios mensajes que pueden ser a través de textos, imágenes, video, etc. Y de esta manera lograr transmitir y ser recordados. Para esta primera publicación nos enfocaremos en la imagen como vehículo de transmisión de información que en el Argot de nuestra sociedad dice “una imagen vale más que mil palabras”, de acuerdo a pruebas científicas nuestro cerebro procesa 60 mil veces más rápido una imagen que un texto.

Es claro la existencia de un cambio cultural, además de un reposicionamiento tanto del valor de la palabra como el de la imagen como trasmisoras de información y conocimiento. Una de las causas de este cambio es la revolución tecnológica y la nueva industria de la información. En consonancia a todo lo anterior el propósito de estos apuntes, es el de acercar al estudiante a entender la complejidad de la composición de productos gráficos y su relevancia en la formación de las nuevas generaciones de diseñadores Gráficos.

Los procesos en donde el dibujo interviene apelan a la capacidad creadora del ser humano y la representación gráfica como consecuencia o producto de estos procesos de una idea, objeto o concepto son el resultado de un proceso de comprensión, estos productos son el resultado de la interacción del ser humano con su realidad y se convierten en la base de la construcción de lenguajes que son necesarios para proponer soluciones a nivel de la comunicación visual, de acuerdo a esto es una realidad establecer que el dibujo se convierte en una herramienta ineludible que participa en los procesos, tanto análogos como digitales en donde el diseñador gráfico se debe apoyar para encontrar las soluciones a sus necesidades.

EL DISEÑO

Dentro del lenguaje visual como en el verbal se puede llegar a descomponer unidades específicas dotadas de significado, el lograr conocer y manejar apropiadamente estas unidades nos ofertara la aplicación de conceptos de diseño y/o lograr análisis de productos gráficos o de composiciones determinadas.

La palabra "diseño" se usa para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores. Y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales, se usa también en relación con los objetos creados por esa actividad. El verbo "diseñar" se usa en relación con el proceso mencionado y no como sinónimo de dibujar, aunque esta acción pueda a veces ser parte de ese proceso" (Rodríguez, 2017)

"La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. Entonces, "gráfico" no significa dibujos, grabados, figuras, grafismos ni ornamentos, como puede ser el caso en otros contextos" (Rodríguez, 2017)

"Las dos palabras juntas (diseño gráfico), desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión. En función de proponer una definición inicial, se podrá decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. Un diseño gráfico es un objeto creado por esa actividad" (Rodríguez, 2017)

Se convierte en una necesidad para el estudiante el conocimiento de las leyes de la percepción, dicha información es fundamental para que el diseñador logre identificar elementos como la línea, el color, los contornos, las texturas que hacen parte de las formas y/o imágenes que componen un producto gráfico. Sí el estudiante conoce tanto la percepción física como psicológica de los objetos, tendrá más argumentos a la hora de influir en el receptor. *(Carvalho, 2016)*

Todo el proceso de percepción empieza por los ojos, en donde la imagen posee un mayor porcentaje de recordación, por encima de los textos, pero está directamente condicionada por el aprendizaje previo que se tenga tanto de los contenidos de la imagen como de la forma de representación que tienen estas con el tipo de medio donde son expuestas, es decir con el modo de relación que sugieren los medios de comunicación con las generaciones actuales y es ahí en donde el espacio académico de dibujo básico pretende generar experiencias que tengan relación con los principios básicos de la composición. *(Carvalho, 2016)*

LA COMPOSICIÓN, LA IMAGEN, LOS CONTEXTOS

Existen una gran cantidad de conceptos y teorías que abordan el problema de la composición desde diferentes perspectivas, asignar nombres a la ubicación de los objetos y el manejo del espacio dentro de una pieza gráfica que ha sido creada para solucionar alguna necesidad previa que está inmersa dentro del área de la comunicación visual, postulados de autores, por lo general extranjeros que no toman en cuenta ni los contextos, ni los imaginarios de una población de estudiantes con expectativas y características propias acerca de una profesión que carga estereotipos que por lo general son incorrectos. Todos los temas abordados son fruto de una experiencia de más de 20 años dentro del medio de la comunicación visual y específicamente hablando del aprendizaje por parte de unos muchachos que entran a su primer semestre en una institución de educación superior para ser parte de una didáctica y metodología de enseñanza, la cual, será replicada en el aprendizaje de los estudiantes, igualmente, las propuestas de los proyectos de aula se han planteado con el propósito de convertirse en una estrategia didáctica adecuada, y así lograr que un alto porcentaje de estos jóvenes logren comprender el manejo del espacio y los objetos dentro de una pieza gráfica, la idea es transmitir una serie de experiencias educativas que permitirán a los lectores entender, aceptar o refutar lo que a sus intereses les sea de utilidad.

Es claro determinar que existen conceptos claros universalmente aceptados sobre la percepción y la comunicación visual, incluso proce-

sos o mecanismos para el desarrollo cognitivo que se pueden aplicar en cualquier contexto, pero que no están formalizados a experiencias concretas ni existe relación con el entorno social o cultural de poblaciones con grandes expectativas y necesidades. El diseño gráfico y la composición como base de todos sus productos, ha evolucionado desde ser asumido como un oficio o conjunto de conocimientos, destrezas o habilidades hasta convertirse en una profesión que tiene como una de sus características la constante evolución.

El diseño gráfico se asume como una disciplina flexible, que en cada momento se está redefiniendo teniendo en cuenta tanto las necesidades como los medios y los contextos ósea nuestra sociedad, de acuerdo a esto los estudiantes deben ser guiados para que aprendan a pensar, a enfrentarse con los nuevos medios y a producir respuestas adecuadas, creativas o innovadoras, y este será su proceso inicial a partir de oportunidades de crecimiento que nunca pararan, es claro que el aprendizaje siempre será permanente. La intención es que estos apuntes contribuyan tanto a docentes como a estudiantes para entender, manejar y aplicar conceptos sobre el manejo de los objetos y espacios dentro de una composición que resuelve problemas a nivel de la comunicación visual.

En la actualidad a aparecido un nuevo orden alfabético la imagen, si tomamos como referencia los medios y canales actuales por los cuales nos llega la información más del 80% lo hace a través de la percepción visual. (Alcalde, 2015). Una de las necesidades básicas que la raza humana ha manifestado y que se convierte en la base de su desarrollo es la comunicación y en pro de ella el hombre a través de su historia siempre ha estado en la búsqueda de medios, modos, instrumentos que logren transmitir y reproducir su realidad y la imagen se ha convertido en el vehículo más eficiente para lograrlo. Cada etapa histórica ha propuesto y desarrollado una serie de características propias que están directamente relacionadas con el aspecto sociopolítico cultural, además de los avances de tipo tecnológico y los nuevos medios de comunicación. Actualmente la imagen está en un nivel más alto que la comunicación verbal llegando a ser el elemento más utilizado para comunicar facilitando una clasificación de

los medios para convertir el siglo XX en el escenario propicio para que el cine, la radio, la televisión y en general la tecnología ocasionen grandes cambios en la manera de percibir nuestras realidades y en su quehacer favorecer cambios culturales y sociales. *(Meggs, 2016)*

En el mismo momento que ubicamos un objeto o elemento gráfico dentro de un espacio, se crean fuerzas y tensiones que influyen de maneras diversas en las formas de expresión y percepción del hombre. La labor en este caso del estudiante que compone es entender de qué manera las decisiones que tome van a responder o solucionar los problemas a nivel de la comunicación que previamente fueron planteados.

TEORÍAS PARA EL DISEÑO GRÁFICO

Aunque no es el tema a profundizar de estos apuntes, si es necesario hacer claridad de las diferentes partes que componen los productos a los cuales, se introducirán a los estudiantes en referencia a los tres aspectos o dimensiones del lenguaje en tanto el signo, y que componen la triada del análisis semiótico:

LA SINTÁCTICA, que corresponde al análisis de la relación que existe entre los signos o símbolos del lenguaje, en términos compositivos, se asume como las relaciones de orden entre los elementos que componen un objeto, los cuales generan la estructura del mismo, y de igual forma en las relaciones que se generan en un espacio. *(González, 2015)*

LA SEMÁNTICA, que tiene que ver con el estudio de la relación entre los signos y su significado, donde el producto es un sistema en el que pueden aparecer y expresar diferentes lenguajes y de esta manera otorgar significado al objeto. *(González, 2015)*

LA PRAGMÁTICA, que se encarga de la relación de los signos con los contextos o circunstancias en las que el usuario utiliza los signos, ósea la interpretación y aplicación del objeto desde lo funcional y es la utilidad lo que importa, el mantenimiento, la posibilidad de uso, los elementos técnicos. *(González, 2015)*

Es claro entender que cada uno evidencia un punto de vista diferente pero complementario que ayuda a entender el fenómeno del signo.

(González, 2015)



Fuente propia

LA METODOLOGÍA PROYECTUAL

Dentro de la práctica docente se han definido parámetros que tienen una directa relación con las metas de formación en los estudiantes, como las didácticas, las metodologías, el ambiente dentro de la clase, la relación docente-estudiante, los ambientes de aprendizaje, los contenidos que darán la posibilidad de integrar todos estos elementos y así lograr configurar un modelo que sea lo suficientemente efectivo y genere el aprendizaje.

“Práctica un diseño seguro: usa un concepto” (Petrula Vrontikis)

Dentro de esa búsqueda de encontrar las mejores alternativas metodológicas y didácticas para que los estudiantes de diseño Gráfico cuenten con más y mejores herramientas para realizar sus procesos, el programa de diseño ha venido desde hace algún tiempo implementando como metodología de trabajo dentro de la estrategia de los proyectos de aula el “design thinking” que se propone como una metodología que desarrolla la innovación centrada en las personas, generando procesos en donde a partir de las necesidades, se detectan los retos, para finalmente llegar a soluciones tecnológicamente factibles y comercialmente viables.

Esta estrategia metodológica se centra en el proceso de diseño, que como consecuencia generara un producto final, su objetivo es investigar para conocer y comprender al usuario, a partir de dicha investigación se deben proponer la mayor cantidad de ideas posibles, para continuar con la construcción de prototipos de las ideas más eficientes, para finalizar el proceso es necesario confrontar al usuario con el prototipo y obtener el máximo de información de esta interacción.

“El Design Thinking o pensamiento de diseño es una metodología proyectual sistémica que fomenta el principio de diseñar centrado en las necesidades de las personas; pretende mejorar la calidad de vida de las mismas a partir de generación de experiencias. Estas experiencias pueden ser reconocidas o expresadas a través de distintas herramientas donde el dibujo como acto de re-presentación, registro inmediato, anotación de detalles puede reconocer un entorno, un perfil de usuario, un aspecto objetual...etc.

Es importante que se pueda tener en cuenta que la composición a través del dibujo como es en este caso, hace parte de un proceso de análisis y que a la vez es una herramienta de apoyo a la fase de ideación y creación. Es mostrar las distintas posibilidades que tiene el dibujo dentro de los procesos de creación del diseño.

La Metodología fue conceptualizada en el año 2008 por el profesor de la universidad de Stanford Tim Brown. Posee unas características bastante peculiares que la hacen diferente a las metodologías tradicionalmente utilizadas para investigar o desarrollar productos y servicios. A continuación vamos a explicarlas.

Primero, fomenta el trabajo en grupo de manera interdisciplinaria, esto quiere decir que cualquier persona puede aportar a un proyecto sin importar cuál sea su experticia (diseño, ingeniería, contaduría, etc) no se segrega a nadie por el tipo de estudios o experiencias que tenga si no que por lo contrario se pretende potencializar e integrar todos sus conocimientos en pro del proyecto que se esté realizando.

Segundo, la metodología posee 6 fases (Empatía, definición, ideación, prototipo, testear, implementar) en donde el dibujo desde su proceso de ideación, de bocetación, hasta llegar al producto final necesariamente pasa por estas etapas, pero estas fases no son lineales si no que se pueden trabajar al mismo tiempo o si es necesario regresar a la fase anterior para replantear algún concepto o idea, a su vez cada etapa posee múltiples herramientas que pueden ser utilizadas de manera

transversal en cada etapa y que van de la mano de los procesos de dibujo y composición.

Tercero, la metodología posee más de 100 herramientas de representación visual y como lo mencionábamos en el punto anterior se pueden utilizar de manera transversal en múltiples etapas, esto permite que sea una metodología en continuo crecimiento y desarrollo". *(Huertas, Jorge, 2017)*