

La tipografía como recurso identitario en el diseño de libros

Binda, Noemí

Resumen

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller III, perteneciente a la carrera Diseño Gráfico, dentro del eje de Talleres de Creación, donde el estudiante aplica el conocimiento adquirido sobre diseño editorial para desarrollarlo en la construcción de sistemas editoriales de mayor complejidad.

Se trabajó con el inmenso potencial gráfico de las palabras en textos literarios seleccionados especialmente. Se desarrolló un concepto desde una mirada semántica, haciendo uso de la paleta tipográfica y cromática. Se compartieron contenidos de diseño partiendo de la comunicación, el ritmo, las jerarquías y el recorrido visual, para llegar al equilibrio, impacto, pregnancia y legibilidad.

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller III, forma parte del Plan de Estudios de la carrera Diseño Gráfico y se ubica dentro del eje de Talleres de Creación, donde el estudiante aplica el conocimiento adquirido sobre diseño editorial para desarrollarlo en las siguientes asignaturas, donde profundizará en la construcción de sistemas editoriales de mediana y alta complejidad.

Se trabajó con el inmenso potencial gráfico de las palabras, con fragmentos de textos literarios seleccionados especialmente. Se desarrolló un concepto desde una mirada semántica, haciendo uso de la paleta tipográfica y cromática para diseñar su correlato gráfico. Se compartieron contenidos de diseño partiendo de la comunicación, el ritmo, las jerarquías y el recorrido visual, para llegar al equilibrio, al impacto, a la pregnancia y fundamentalmente la legibilidad.

Se partió de la ejercitación de la observación y el desarrollo de criterios de selección tipográfica, uso de variables y su funcionalidad. Se trata de apropiarse del texto, analizarlo y descubrirlo, lo que permite hacer una exploración tipográfica para generar nuevos códigos y empatía con el lector, desarrollando así la doble función de la tipografía: comunicacional y expresiva.

Objetivos

Los objetivos de esta experiencia son hacer un análisis y comprensión de los textos para luego desarrollar las posibilidades expresivas de los signos tipográficos en respuesta a una necesidad de significado, así como estudiar las relaciones espaciales. Estructura, ritmo, secuencia, narración son conceptos que aportarán para poner en código el o los mensajes que requiere la comunicación.

Propuesta pedagógica y metodológica

Se tomará como consigna el diseño del relato de un texto (puede ser un fragmento de un cuento, una novela o una canción), exclusivamente tipográfico y en idioma español. Se hará uso de la paleta cromática como herramienta de acento y comunicación. Cuando se habla de Semántica se hace referencia al significado de las palabras, por lo tanto cuando se habla de refuerzo semántico nos referimos a la revaloración de ese significado primario que tiene la palabra. Para semantizar un texto debe primar el buen diseño de la tipografía e intentar que el mismo hable por sí sólo del significado de la palabra en cuestión.

Se propone hacer una selección de una o dos fuentes, semantizar usando solo tipografía, explorar el alfabeto completo y hacer uso de las misceláneas que ofrece la familia tipográfica elegida. Como parte de la consigna se evitará usar imágenes de ningún tipo, el trabajo es exclusivamente tipográfico.

La modalidad de trabajo es individual y la metodología permite intervenir la tipografía con cortes, desplazamientos, distorsiones y ligaduras en la estructura permitiendo así generar un código de comunicación coherente y unívoco. Se trabajará en modo mixto, es decir con todas las herramientas que ofrece la tecnología, sumando el tratamiento artesanal de dibujo y recorte tipográfico. Se promueve un espacio creativo de entrenamiento en la comprensión de consignas, lectura de textos, cálculo y organización del tiempo, experimentación, exploración y producción de diseño. Se propone resignificar el rol del diseñador gráfico editorial en el circuito de la comunicación.

Se trata de que el estudiante tenga un rol protagónico donde el proceso de aprendizaje se vea acompañado por el docente.

Modalidad de trabajo

Esta experiencia pedagógica tiene una duración de cuatro clases, se estructura en: Etapa de desarrollo (2 clases), Etapa de Evaluación (1 clase) y Etapa de Integración con el Proyecto integrador (1 clase).

A través de la modalidad a distancia el estudiante tiene una activa participación promoviendo el aprendizaje de carácter autónomo. Ello implica su involucramiento en un entorno motivador donde el docente le da la orientación para que pueda auto dirigirse en la realización de sus actividades académicas y desarrollar su Proyecto Integrador donde articule, de manera innovadora, los saberes, contenidos disciplinares y contextuales y las competencias apreñadas en la asignatura.

En la primera clase cada estudiante seleccionará el texto a trabajar. Es un momento de introspección, de apropiación del texto y comprensión del mensaje a comunicar.

Esta instancia implica elaborar una conceptualización, es importante definir qué entendemos por conceptualización del proyecto integrador.

El partido conceptual parte del análisis del libro, implica leerlo y entenderlo.

El punto de partida es definir el qué y el cómo. El qué es qué quiero decir. La dificultad radica en desmenuzar, ordenar, clasificar nuestras ideas e identificar en un mar de posibles mensajes qué es aquello que realmente necesitamos decir: el mensaje único a comunicar, el principal. Por eso sugerimos que escribas palabras evocativas que transmite la obra, ejemplo: pasión, amor, intriga, vida, muerte, en fin la lista es interminable, lo importante es elegir una y trabajar en función de esa elección. Cuanto más concreta, mejor.

Definimos entonces, como partido conceptual al conjunto de conceptos que nos permiten abrir el juego, nos orienta sobre la dirección que toma el proyecto, es el espíritu de la pieza a diseñar.

Y luego viene el cómo es decir, cómo lo hago, cómo lo cuento, cómo lo resuelvo, en definitiva cómo lo diseño. Estamos hablando entonces del partido gráfico: en el Proyecto Integrador se tiene que recorrer un camino de búsqueda para encontrar cómo decirlo, esto es: qué decisiones de diseño tomarás, qué formato, tamaño, tipografías, color, si llevará imágenes cómo van a ser y qué van a representar. Es decir, cómo vamos a contar eso que queremos decir. Es la visualización, cómo se lo imagina, si será un libro con páginas que se despliegan, será un fuelle tipo acordeon, será un libro tradicional con un envoltorio especial, o estará adentro de una caja, lo mismo las posibilidades son infinitas, solo hay que tomar decisiones.

En la segunda clase abordamos el partido gráfico. Definimos entonces como partido gráfico a la toma de decisiones de carácter morfológico, tipografías, técnicas de representación, gamas cromáticas, soportes, relaciones imagen-texto-campo, proporciones de blanco, estructuras, tipo de composiciones, estilos gráficos, lenguajes visuales, misceláneas, etc., que lógicamente acuerdan y responderán al partido conceptual.

En la clase 3 cada estudiante comparte su producción, conceptualización y bocetos, lo que sería el antiguo modo de colgada o enchinchada. En el caso de la nueva normalidad se comparte de modo virtual. Cada estudiante puede exponer y recibir la devolución del docente, incluyendo las voces de sus compañeros.

En la clase 4 se da un trabajo personalizado, donde el docente y el estudiante confluyen e integran el proceso al Proyecto integrador de cada uno.

Recursos pedagógicos

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

- Desarrollo de memorias descriptivas
- Elaboración de conceptualización
- Generación de un partido gráfico
- Textos literarios

Proyecto Integrador

Esta asignatura tiene como objetivo final que el estudiante diseñe un libro de mediana a alta complejidad, completando así los conocimientos de los principios del diseño editorial y creando un planteo conceptual coherente con el contenido de la obra. Deberá presentar una maqueta del libro (mockup), el despliegue de tapas, accesorios, muestreo de páginas, la retícula, troquel, marcas de corte, pliegos, detalles de producción y una memoria descriptiva.

Metodología de Evaluación

La evaluación de la presente asignatura utiliza la ponderación de diversos tipos de indicadores que en las instancias de interacción sincrónica con el profesor instructor, sirven para constatar que los estudiantes han adquirido los conocimientos, habilidades y competencias objeto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El docente realiza la evaluación del cursado de la asignatura utilizando una Rúbrica o Matriz de Evaluación. En esta rúbrica se explicitan los siguientes criterios de evaluación a ponderar:

- Dominio de los contenidos de la asignatura y su aplicación en el Proyecto Integrador.
- Originalidad, creatividad e innovación

- Idea y planteo conceptual
- Escala, desarrollo y profundidad
- Calidad técnica y presentación formal
- Producción colaborativa interdisciplinaria

La participación en los foros y en las actividades sincrónicas se evaluará teniendo en cuenta los siguientes criterios: grado de profundidad de la fundamentación del Proyecto, claridad y coherencia interna y nivel de aplicación de la teoría en la producción del Proyecto Integrador.

La aprobación de la cursada habilita al alumno a rendir el examen final.

Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador

Durante todo el desarrollo de la experiencia pedagógica se trabaja en instancia individual sobre el diseño del libro. Se proponen tópicos, puntos de partida, se plantea una conceptualización y se organiza la estructura del libro como sistema editorial.

Como fue detallado anteriormente, se realiza una presentación individual del avance de las propuestas conceptuales y gráficas del libro.

Esta presentación es coincidente con el Momento 2 (Evaluación de Medio Término). De este modo, utilizando como estrategia el Foro Interno de Cátedra, la evaluación entre pares y la autoevaluación se logra un mejor avance de la producción y se propicia un enriquecido trabajo en colaboración.

La segunda parte de la experiencia se focaliza en la producción del Proyecto integrador, donde el estudiante debe hacer una descripción detallada de materiales, tipo de soporte, formatos, plegados, troquelados, encuadernación, gramaje de papel, cálculo de cuadernillos, cantidad de páginas y explicación técnica del libro.

El Proyecto Integrador se completa con la presentación de:

PARTE I: Conceptualización y diseño del título del libro como identidad editorial

A. MEMORIA DESCRIPTIVA PARTE 1 (PARTIDO CONCEPTUAL):

1. Conceptualización: encontrar un concepto diferenciador y elaborar una propuesta conceptual.
2. Descripción de la obra: datos del autor, breve sinopsis, género literario.
3. Análisis del usuario (edad, sexo, intereses, alcances geográficos).

B. DISEÑO:

1. Diseño del título del libro como identidad editorial: incluye nombre del libro + autor/es.
2. Se incluirán muestras de las tipografías elegidas y paleta cromática.

PARTE 2: Diseño de la parte externa del libro-objeto: tapa, lomo, contratapa, solapas, retiraciones, sobrecubierta, faja o caja y demás accesorios

A. MEMORIA DESCRIPTIVA PARTE 2 (PARTIDO GRAFICO):

1. Diseño de la parte externa del libro objeto-objeto detallado anteriormente.
2. Descripción del partido gráfico: tipografías, paleta cromática, cantidad de tintas, tipo de soporte y materiales que componen la obra, tipo de imágenes utilizadas (ilustraciones, fotos, collage, etc + nombre del autor o procedencia).

B. DISEÑO:

1. Diseño del exterior del libro-objeto más sus partes constitutivas, desplegadas, con medidas y marcas de corte.
2. Retícula de modulación (guías de márgenes y columnas).

PARTE 3: Diseño de la parte interna del libro: páginas preliminares y páginas de desarrollo (mínimo 20 páginas diseñadas)

A. MEMORIA DESCRIPTIVA PARTE 3 (PRODUCCION):

1. Diseño de la parte interna del libro detallado anteriormente.
2. Descripción de producción: materiales, tipo de soporte, formatos, plegados, troquelados, encuadernación, gramaje de papel, cálculo de cuadernillos, cantidad de páginas o explicación técnica del libro-objeto.

B. DISEÑO:

1. Diseño de las páginas del interior del libro, desplegadas en dobles páginas. Mínimo 20 páginas diseñadas.
2. Retícula de modulación (guías de márgenes, columnas y guías de base) en una doble página de desarrollo.

El Proyecto Integrador de esta asignatura participa del proyecto pedagógico Gráfico Palermo.

Referencias bibliográficas

Blackwell, L. (1993) *La tipografía del siglo XX*. Ed. G. Gili.

Blanchard, G. (1990) *La letra*. Ed. CEAC.

Frutiger, A. (1990) *The international typebook*. Ed. Studio.

Hochuli, J. y Kinross, R. (2006) *El diseño de libros: práctica y teoría*. Ed. Campgrafic.

Jardí, E. (2019) *Así se hace un libro*. Ed. Arpa

Müller Brockmann, J. (1992) *Sistemas de retículas*. Ed. G. Gili.

Perfect, C. (1994) *Guía completa de la tipografía*. Ed. Blume.

Witham, S. (2008) *Acabados de impresión y edición de soportes y formatos para promociones*. Ed. Promopress.

Referencias web

Tipografía

<https://pampatype.com/es>

Diseño editorial

<https://www.rayitasazules.com/los-mejores-libros-sobre-diseno-editorial-y-reticulas/>

Bibliografía

<https://ggili.com/disenio/disenio-editorial.html>

Tipografía, diseño editorial. Historia.

<http://www.unostiposduros.com/>