

Tema 3 El Proceso Creativo. Notas de teoría

3.1.- El Proceso creativo: de la idea al objeto final

El proceso creativo es seguir una sucesión de pasos que tienen como finalidad realizar un producto gráfico, de diseño gráfico, de moda, de diseño de producto, o un audiovisual.

Hay que realizar unos pasos de manera consecutiva de modo que no pasemos al siguiente sin tener claro cual es el anterior.

Los pasos generales a seguir son:

1. ¿Qué me piden? limitaciones, características, extensión, ...
2. ¿Qué me dan? datos, información, punto de partida, ...
3. Planteamiento del trabajo
 - 3.1. lluvia de ideas
 - 3.2. Elección de la más adecuada
 - 3.3. Referentes visuales**
 - 3.4. Apuntes analíticos y miméticos**
 - 3.5. Bocetos previos**
 - 3.6. Versiones, variaciones alternativas sobre el boceto elegido
4. Elaboración de la imagen final
5. Evaluación; comprobar si contesto al paso 1

Otra opción es seguir el siguiente proceso (adaptado de prof. Brígida Rojo)

1. Problema o necesidad
2. Datos disponibles
3. Planteamiento del problema
4. Búsqueda de información
5. Diseño y elección
6. Planificación
7. Construcción
8. Evaluación
9. Divulgación

1. Problema o necesidad: El proceso de creación siempre comienza por la detección

de un problema o la necesidad de crear algo por una propuesta o encargo.

2. Datos disponibles o limitaciones del proceso
3. Planteamiento del problema: Comprender con claridad y exactitud las características del problema al que nos enfrentamos, definirlo y establecer las condiciones iniciales para su resolución.
4. Búsqueda de información: Algunos problemas pueden ser resueltos con nuestros conocimientos e imaginación. Otras veces se necesita recopilar información que nos ayude a encontrar la solución idónea, a través de preguntas a gente, observación de objetos o consulta libros y revistas. Encontrar referencias visuales, imágenes de referencia para basar en ellas nuestras ideas.
5. Diseño y elección. Fase más creativa del proceso tecnológico. Se determinan las características del objeto a construir. Primero se piensan las posibles soluciones al problema, luego se selecciona la idea más adecuada y por último se definen todos los detalles necesarios para su construcción, todo esto con la ayuda de la expresión gráfica de ideas (bocetos, croquis, planos, etc.)
6. Planificación En esta fase se concretan las tareas y los medios necesarios para la construcción del producto. Se definen de forma ordenada las operaciones a realizar y se seleccionan los materiales y herramientas necesarios.
7. Construcción Se construye el objeto diseñado siguiendo el plan de actuación previsto y respetando las normas de uso y seguridad en el empleo de los materiales, herramientas y máquinas.
8. Evaluación o Prueba Se prueba si el objeto construido responde a su finalidad y cumple las condiciones inicialmente establecidas. En caso contrario se buscan las causas y se vuelve a diseñar y construir el objeto. (si la prueba no funciona se vuelve al diseño) (si la prueba no funciona se vuelve al diseño)
9. Solución y divulgación Objeto construido y evaluado, que soluciona el problema o necesidad planteada. Se deberá comunicar a los demás el resultado obtenido y el proceso seguido, utilizando diferentes técnicas de comunicación Se deberá comunicar a los demás el resultado obtenido y el proceso seguido, utilizando diferentes técnicas de comunicación

Adaptado de <http://myslide.es/documents/profesora-brigida-rojo-seco-ud-1-el-proceso-creativo-3o-eso.html>

3.2.- El dibujo como herramienta de pensamiento y análisis

El dibujo, en sus distintas variantes, cada una con características diferenciadas, es una herramienta tremendamente útil para ayudarnos a pensar. Se piensa mejor con un lápiz en la mano; usándolo adecuadamente. Nos ayuda a plasmar ideas de manera rápida para una posterior elaboración.

- **boceto**; trabajo de elaboración para crear algo original. **No parte de un modelo.**

Según el DRAE: 1. *Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.* 2. *Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.*

- **apunte**; trabajo de **estudio sobre algo ya existente**. Según el DRAE: ... 3. *Dibujo tomado del natural rápidamente.* ... 12. *pl.* *Extracto de las explicaciones de un profesor que toman los alumnos para sí, y que a veces se reproduce para uso de los demás.* Podemos tomar apuntes de trabajos similares usándolos como inspiración.
 - Apuntes analíticos
 - Apuntes miméticos
- **esquema**; armazón o estructura del proyecto a la que se irán añadiendo las partes necesarias en su desarrollo. Según el DRAE: 1. *Representación gráfica o simbólica de cosas materiales o inmateriales.* 2. *Resumen de un escrito, discurso, teoría, etc., atendiendo solo a sus líneas o caracteres más significativos.* En una imagen se llama también composición de la imagen, la colocación de las distintas partes que la conforman.
- **croquis**; a mano alzada usando las convenciones del dibujo técnico. Diseño hecho sin precisión ni detalles que se hace a ojo, sin valerse de instrumentos geométricos
- **storyboard**; dibujos secuenciados, con indicaciones y diálogos, que indican los planos de un audiovisual. [Ejemplo sencillo](#)

Actividad 3.1-2 Trabajo de Proceso Creativo en grupo

Debes realizar y presentar un trabajo escrito realizado en grupos de entre 2 y 4 alumnos con las características vistas en el tema 2. Deberá mostrar todos los pasos tratados en el tema menos la elaboración del arte final.

Recuerda: Portada, Índice, Introducción, Conclusiones, Bibliografía y Página Final en Blanco son obligatorias.

3.3.- Proporción: relación entre medidas

Relación entre las medidas máximas exteriores **de una obra** u objeto, y también **entre las de las distintas partes** de una composición o imagen.

3.4.- Formato de una imagen

Es la **manera en la que se presenta una imagen**. Hace referencia a su soporte físico, canal de transmisión, técnica empleada, duración y otros aspectos medibles de la imagen. Muy frecuentemente se identifican todas estas características en una sola palabra: largometraje, díptico, banner, marina, retrato, ...

3.5.- Encuadre de una imagen

Es la **parte de la realidad**, o de la ficción, que aparece **representada en una imagen**. Es una terminología general que refleja la relación entre el espectador, como receptor final del

mensaje visual, y la escena representada. Forma parte del [lenguaje audiovisual](#).

La gran **influencia del cine** y la TV en la segunda mitad del siglo XX hace que sea frecuente usar la terminología del [lenguaje cinematográfico](#) en otras áreas. Así es frecuente denominar el encuadre de un cuadro o fotografía como si fuera un plano cinematográfico fijo. Nos referimos al encuadre como un plano [Tipos de encuadres](#) usados en películas. Otros lenguajes visuales han adaptado esta terminología. Se pueden organizar de más cercano a más lejano, como hacemos nosotros, o al revés. Hay transiciones progresivas entre ellos. Otros autores hacen otras clasificaciones, pero todas muy parecidas.

- **Planos cortos.** Muestran la importancia de los sentimientos del personaje. Emociones y gestos. Plano emotivo.
 - [Plano de detalle, PD](#) Muestra un objeto o persona con importancia especial en la historia desde muy muy cerca.
 - **Primerísimo primer plano, PPP:** Muestra sólo el rostro del personaje, ni pelo ni cuello.
 - **Primer Plano, PP:** se ven la cabeza completa y los hombros.
- **Planos medios.** Muestran lo social del personaje, o la interacción entre dos personajes -diálogo-. Plano social.
 - **Plano medio, PM:** Medio cuerpo desde el torso o desde las rodillas. Está a medio camino entre la emoción y la situación.
 - **Plano Americano, PA.** De rodillas hacia arriba
- **Planos largos.** Muestran el entorno donde sucede la acción. Plano contextual.
 - **Plano de conjunto, PC:** Aparece el cuerpo completo, mostrando un grupo de personas interactuando.
 - **Plano General, PG:** Enfatiza la localización de la acción, el escenario donde van a moverse los personajes.
 - **Gran Plano General, GPG:** Introduce la localización de la acción en un entorno determinado: paisaje, ciudad, montaña, playa, pueblo, desierto, etc.

3.6.- Ángulos de visión, puntos de vista

Al hablar de angulación nos referimos a la inclinación de la dirección de la mirada en relación con la horizontal, considerada ángulo normal de mirada o visión. [Ángulación de la cámara](#) (en inglés)

- **Normal, horizontal:** la cámara se sitúa a la altura de los ojos con una mirada paralela al suelo.
- **Picado,** desde arriba la cámara mira hacia abajo.
- **Contrapicado,** desde abajo la cámara mira hacia arriba.
- [Ángulo cenital](#), La cámara se sitúa verticalmente sobre la escena.

- **Ángulo aberrante**, la cámara se inclina lateralmente.

Actividad 3.5-6 Encuadres y ángulos de cámara

En un archivo del Aula Virtual está la actividad para imprimir. Puedes imprimirla en B/N.

3.7.- Storyboard:

Es un panel de imágenes reducidas mostradas como un cómic en el que se organizan cronológicamente las características principales del audiovisual (secuencia, escena, anuncio, etc.) con planos -encuadres-, angulación, movimientos de cámara, diálogos, anotaciones de sonido, y en general todos los detalles a tener en cuenta para el rodaje y posterior montaje del mismo. Es la traducción visual del **guión técnico**.

Dos enlaces sobre storyboards:

<http://www.bbc.co.uk/northernireland/myplacemyspace/promote-your-day-out/with-film/sample-storyboard.shtml>

<https://marthadominguez.wordpress.com/tag/storyboard/>

Actividad 3.7 a) Storyboard basado en un audiovisual

En un archivo del Aula Virtual encontrarás un ejemplo de 12 recuadros de formato 16:9 para elaborar el storyboard de un audiovisual. En cada uno de ellos hay que hacer un dibujo sencillo sobre lo que aparece en la imagen, y debes especificar el encuadre, angulación de cámara y hacer una breve descripción de lo que pasa en la imagen, incluyendo sonidos (diálogos, ruidos, música, ...) Usa el siguiente enlace a la película "La novia de Frankenstein" para usarla de ejemplo. "[*The Bride of Frankenstein* \(1935\)](#), [YouTube link](#).

Actividad 3.7 b) Elaboración del storyboard de un proyecto AV en grupo

3.8.- Leyes de la composición

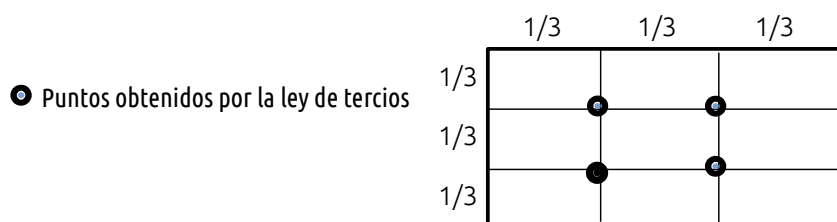
Componer es **situar los elementos** en la imagen de manera que se cree un recorrido visual para favorecer las intenciones comunicativas de la obra. Esto incluye tanto el encuadre como la angulación. Hay varios esquemas compositivos frecuentes, siendo el más básico el simétrico, que causa aburrimiento y duda; siguiendo por el de la **Ley de Tercios**, y otros más complejos que incluyen conceptos como **equilibrio**, **centro de interés**, enfoque, **profundidad de campo**, y otros que veremos más adelante. [Apuntes y ejercicios de educacionplastica.net](#) para trabajar.

Los principios visuales de las composiciones son las reglas a seguir para situar los elementos en una imagen de manera que podamos usarla con la finalidad deseada. Son las reglas a utilizar para crear una imagen que se adapte a nuestras intenciones comunicativas. Hay que tenerlos en cuenta al disponer cada elemento en la imagen para conseguir comunicar lo que queremos. Puede ser que la hagamos más bonita, interesante, clara, etc.

- **Composición.** Es la distribución de las partes componentes de una imagen dentro de

la misma. En esta [presentación de Lucía A. G. \(prof ESO en Asturias\)](#) o en otros [enlaces a un Slideshare](#) se te muestran explicaciones sobre la composición con ejemplos.

- **Centro de atención.** Es el punto principal o más importante de la imagen. Nuestra mirada se ve atraída hacia él. Suele ser la parte de la imagen trabajada con más detalle.
- **Esquema compositivo.** Es la estructura, armazón o esqueleto que nos indica la "postura" de la imagen. Si los elementos están colocados simétricamente, en diagonal, en zigzag, en triángulo, etc. **Ley de tercios.**
- **Equilibrio.** Para dirigir la mirada por la imagen se pueden poner sus componentes principales de manera que los **pesos visuales** se contrarresten, al igual que pasa en un balancín, una báscula romana o una balanza de pesos. Un objeto más grande tiene más peso visual, una zona con más detalle tiene más peso visual, una zona más oscura tiene más peso visual. Cuando hay equilibrio se puede identificar dónde está el **centro de equilibrio**. Lee este [artículo sobre equilibrio visual](#).
- **Ritmos visuales.** Se producen por la repetición a intervalos de un mismo elemento o con alteraciones de elementos combinadas, como pasa en los estampados de las ropas, las hojas de los árboles, los pasos en la arena, etc.
- **Ley de tercios,** manera de componer en la que situamos el centro de interés en uno de los cuatro puntos que resultan de dividir la imagen en tercios verticales y horizontales.



3.9.- Evaluación del proceso creativo propio

Hay que **revisar si** el objeto conseguido **cumple las propuestas planteadas**, si se ha solucionado el problema o satisface la necesidad que causó su creación. ¿He conseguido lo que quería? Si es así se hace público, se entrega o muestra. Si al revisar las bases iniciales vemos que hay algún aspecto que no es satisfactorio habría que volver a plantearse nuevas adaptaciones, cambios o incluso hacer nuevas creaciones siguiendo otra vez el proceso creativo.

Actividades T3 Proceso creativo

Hoja de actividades

A 3.1 Encuadres

A 3.2 Angulación cámara

A 3.3 Story board

A 3.4 Trabajo grupo