



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO E ILUSTRACIÓN
DE UN LIBRO ANALÓGICO - INTERACTIVO
PARA FOMENTAR LA LECTURA
EN NIÑOS

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA

★ AUTORA ★

Estefanía Álvarez Aguirre

★ DIRECTOR ★

Dis. Esteban Torres Díaz

CUENCA · ECUADOR · 2015

W
H
O
U
A



AUTORA:
ESTEFANÍA ALVAREZ
TUTOR:
DR. ESTEBAN TORRES
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
AUTORA

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN:
TODAS LAS IMÁGENES FUERON REALIZADAS
POR LA AUTORA, EXCEPTO AQUELLAS QUE SE
ENCUENTRAN CON SU CITA RESPECTIVA.

— CUENCA - ECUADOR - 2015 —





DEDICATORIA

A los pequeños niños y a los niños grandes.

A mamá por todo el cariño y apoyo que un día me diste.



AGRADECIMIENTOS

A mi padre, admiro tu perseverancia y fortaleza infinita, a mi hermano, gracias por estar siempre ahí, para bien o para mal.

A mis amigos: Gabi y Vini, siempre los llevaré en mis dibujitos y colores, siempre.

A mis tutores, gracias por el apoyo y paciencia, por dejarme ser libre dentro de mi Monstruodion.

ÍNDICE DE IMÁGENES

(<https://goo.gl>)

01 (http://goo.gl/slphPA)	20 (http://goo.gl/D5VFMx)	39 (https://goo.gl/JkcFRU)
02 (http://goo.gl/ySkaxB)	21 (http://goo.gl/rxQdpy)	40 (http://goo.gl/FbqDLK)
03 (http://goo.gl/iteiC0)	22 (http://goo.gl/YGr0aw)	41 (https://goo.gl/8FXpHO)
04 (http://goo.gl/nEbQzW)	23 (https://goo.gl/ttbLp6)	42 // 43 (http://goo.gl/012tj0)
05 (http://goo.gl/VyGxBn)	24 (http://goo.gl/wPJC7r)	44 (https://goo.gl/4XUjRR)
06 (http://goo.gl/TBAhUA)	25 (https://goo.gl/iAqg66)	45 (http://goo.gl/GfkgFc)
07 (http://goo.gl/JyGVnL)	26 (https://goo.gl/RVRWsf)	46 (http://goo.gl/fWYWTn)
08 (http://goo.gl/Z35oKF)	27 (https://goo.gl/iR9IOW)	47 (http://goo.gl/LZsA4l)
09 (http://goo.gl/hP8IO3)	28 (http://goo.gl/VmrKek)	48 (http://goo.gl/RcIQEJ)
10 (http://goo.gl/cltsy5)	29 (http://goo.gl/7YkNsK)	49 (http://goo.gl/zL80FJ)
11 (http://goo.gl/OipiK3)	30 (http://goo.gl/5SdZlS)	50 (http://goo.gl/MEOLZA)
12 (http://goo.gl/Pi8BSK)	31 (http://goo.gl/AmwYlq)	51 (http://goo.gl/4xRZtu)
13 (http://goo.gl/QEmdLZ)	32 (http://goo.gl/1lnzoU)	52 (http://goo.gl/Ua4haZ)
14 (http://goo.gl/nzYY3q)	33 (http://goo.gl/Urp6b2)	53 (http://goo.gl/fB1GY7)
15 (http://goo.gl/kK0Eu6)	34 (http://goo.gl/bcSMc7)	54 (http://goo.gl/RrtN9M)
16 (http://goo.gl/WiPpPA)	35 (http://goo.gl/a0SaS5)	55 (http://goo.gl/4tiVSR)
17 (http://goo.gl/OpTV88)	36 (http://goo.gl/5qaU7T)	56 (http://goo.gl/VVg3id)
18 (http://goo.gl/oHZzWu)	37 (http://goo.gl/xe544T)	
19 (http://goo.gl/vr2EVO)	38 (http://goo.gl/knWQgv)	

CONTENIDO

DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
OBJETIVOS	13
INTRODUCCIÓN	15
DIAGNÓSTICO	17
1.1 LECTURA	18
1.2 DISEÑO EDITORIAL	32
1.3 ILUSTRACIÓN	40
1.4 LIBROS ANIMADOS	50
1.5 HOMÓLOGOS	56
1.6 INVESTIGACIÓN DE CAMPO	66
1.7 CONCLUSIONES	70
PLANIFICACIÓN	73
2.1 TARGET	74
2.2 PARTIDOS DE DISEÑO	78
2.3 PLAN DE NEGOCIOS	82
DISEÑO	85
3.1 IDEAS CREATIVAS	86
3.2 PROCESO CREATIVO	92
3.3 PROCESO DE DISEÑO	112
4.1 PRODUCTO FINAL	118
VALIDACIÓN	128
APLICACIONES	130
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	136
BIBLIOGRAFÍA	137





RESUMEN

Actualmente los dispositivos tecnológicos están desplazando el gusto por la lectura en muchos niños, la lectura se ha convertido en una obligación académica para ellos y no en una alternativa recreativa, por lo tanto, se pierde criterio, imaginación y creatividad que la práctica lectora desarrolla.

Este proyecto contribuyó al hábito de la lectura mediante la creación de un libro infantil, se usó el diseño editorial, cromática, ilustración digital, diseño de personajes e interactividad análoga para generar una experiencia lectora asociada al juego, con la fantasía como catalizadora de la lectura y con el pequeño lector como co-protagonista de la trama.

Title: Design and illustration of an interactive analog book to encourage reading in children.

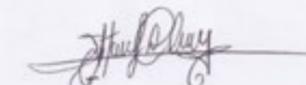
ABSTRACT

Currently technological devices have shifted the taste for reading in many children. Reading has become an academic obligation for them, and not a recreational alternative; therefore, judgment, imagination, and creativity that develop from reading practice, is lost. This project contributed to the habit of reading through the creation of a children's book. We used editorial design, color, digital illustration, character design, and analog interactivity to generate a reading experience associated with the game, and with fantasy as a catalyst for reading and with the young reader as co-protagonist of the plot.

Keywords: Animated Book, Story, Color, Pop-Up, Children's Illustration, Cartoon, 2D, Monsters, Vector, Illustrator, Character Design, Fantasy, Interactivity, Games, Paper, Stickers.



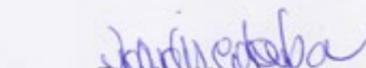
Dis. Esteban Torres Díaz
DIRECTOR



Estefanía Álvarez Aguirre
STUDENT



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Depto. Idiomas



Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



OBJETIVO GENERAL

Contribuir al hábito de la lectura en niños de educación primaria a partir de la creación de un libro interactivo.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un libro ilustrado interactivo.



INTRODUCCIÓN

“Porque no hace falta quemar libros si el mundo empieza a llenarse de gente que no lee, que no aprende, que no sabe.”
Ray Bradbury

En un estudio realizado por el CERLALC, en el 2012 se registró que en Ecuador se lee medio libro al año por persona, éstos índices de lectura son muy bajos en comparación con otros países de Latinoamérica como Chile y Argentina, que leen al año 5.4 y 4.6 libros respectivamente. Según otro censo, realizado por el INEC en el 2012 sobre hábitos de lectura en el Ecuador, el 27% de la población ecuatoriana no posee el hábito de leer, teniendo como principal razón la falta de interés (56.8%) y como segunda, la falta de tiempo (31.7%). [Andes, 2014]

De igual forma, el desplazamiento de la lectura también se ve afectado por los avances tecnológicos, los libros ya no resultan tan mágicos como una pantalla multicolor, es desconcertante pues en muchos casos, los niños se mantienen inmóviles, pasivos, absortos frente a los dispositivos tecnológicos.

Por lo tanto, es importante que los niños desarrollen el hábito lector, a través de lo lúdico y de la animación a la lectura, ya que los libros no sólo sirven para el aprendizaje y deben ser incluidos como parte de sus actividades recreativas, pues leer no es una actividad innata del ser humano y debe desarrollarse en la infancia. Mediante la lectura, mediante los cuentos, fábulas, poesía, los niños aprenden datos importantes que les permite desarrollar su sentido crítico y de reflexión, además fomentan la imaginación y la creatividad. Es esencial que los niños vean a los libros como sus aliados, como sus juguetes, como dice Rodari (1987) "definir el libro como un juguete no significa en lo absoluto faltarle el respeto, sino sacarlo de la biblioteca para lanzarlo en medio de la vida, para que sea un objeto de vida".




CAPITULO 1
DIAGNÓSTICO

1.1 LECTURA

“ Saber leer es ser capaz de transformar un mensaje escrito en un mensaje sonoro, siguiendo ciertas leyes muy precisas, es comprender el contenido del mensaje escrito, es ser capaz de juzgar y apreciar el valor estético”.

GASTON MIALARET

- 1.1.1 ¿Qué es leer?
- 1.1.2 La familia anima a leer
- 1.1.3 Leer jugando
- 1.1.4 Literatura infantil
- 1.1.5 Distintos tipos de libros
- 1.1.6 La televisión y la lectura
- 1.1.7 Causas y consecuencias



01 // DENIS ZILBER - DON QUIXOTE

1.1.1 ¿QUÉ ES LEER?

Leer es una actividad humana que requiere en primer momento del aprendizaje exigido en los primeros años de vida escolar y que se desarrolla posteriormente a lo largo del tiempo en mayor o menor grado y como segundo, comprende un deber social que nos permite comunicarnos y convivir en nuestro entorno, ya que en una sociedad altamente instruida los índices de analfabetismo resultan inadecuados y políticamente incorrectos.

Más allá de ser una práctica indispensable en nuestra sociedad y de descifrar el código lingüístico, el hábito por la lectura se adquiere con voluntad, tiempo y dedicación. Como nos dice Isabel Borda, “leer es el resultado de un proceso gradual, a veces de lento descubrimiento de todo el complejo mundo de significaciones, esfuerzos y posibilidades que trae consigo”. (Borda, 2006, p. 25).

Abrir un libro es toda una vida de conocimientos y posibilidades, leer nos permite vivir de forma distinta, de sentir experiencias y sensaciones nuevas, de encontrar e identificarte con personas fantásticas, de aprender y llenarte de encanto sin salir de tu cuarto, de viajar por lugares reales e imaginarios, de ser libre. Como se puede leer en El Quijote:

“ Ahora digo que el que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”.

1.1.2 LA FAMILIA ANIMA A LEER

La oportunidad para acercar a los niños a la lectura no solo se encuentra en las aulas escolares, ya que entre enseñar a leer y formar posibles lectores existe una amplia barrera, los padres no deben olvidar que la enseñanza también se trabaja en el hogar y que la familia es la primera escuela donde los pequeños aprenden con tranquilidad, seguridad, confianza y se desarrollan emocional, social y psicológicamente. Lo ideal es que la escuela y la familia se refuercen mutuamente y logren acercar al niño al maravilloso mundo de la lectura, como dice Borda: Ni la escuela puede en rigor ofrecer una práctica de lectura propia de la familia, ni esta última puede reemplazar a la escuela. (Borda, 2006, p. 42)

La familia no puede proponer la lectura como una obligación ni exigencia, ésto sólo causará rechazo, debe animar a la lectura mediante el componente lúdico y considerarla como una práctica de ocio más que un requisito escolar, momentos como: compartir un libro, la hora del cuento, leer una noticia que les interese, son actividades importantes y fomentan el hábito por la lectura así como un tiempo valioso entre padres e hijos.

“Leer. Esa posibilidad de compartir lo que puede ofrecer un texto cuando es leído por alguien con emoción, con cariño y disposición, es el mejor camino para formar lectores”.
(GIARDINELLI, 2006)



02 // KARINA COCO - QUEMANDO LIBROS >

1.1.3 LEER JUGANDO

“La literatura que pretende ser moralizante no es literatura. Lo primero es lo lúdico”, nos dice la escritora Rosario Anzola. El juego es una actividad principal y esencial dentro del desarrollo y adquisición de conocimientos del niño, por este motivo, los libros tienen que formar parte de su mundo lúdico, no debería surgir el miedo o el rechazo, por el contrario, los libros deberían ser vistos como un juguete más y como sus aliados al momento de explotar su imaginación. El vínculo entre libro y juego se aplica muy bien cuando los lectores tienen participación activa, por ejemplo: libros para colorear, desplegados, con lengüetas, para mover y descubrir nuevas formas.

“Aprender jugando es olvidarse de que estás aprendiendo”, nos dice Antonella Broglia, la incorporación efectiva del libro al mundo lúdico de los niños puede generar jugosos beneficios ya que no sólo adquieren conocimientos prácticos y útiles sino un camino para la superación personal, para la imaginación y para el pensamiento. “Hoy en día los niños no crecen ya dentro de los límites de seguridad que ofrece una extensa familia o una comunidad perfectamente integrada. Por ello es importante, incluso más que en la época en que se inventaron los cuentos de hadas, proporcionar al niño actual imágenes de héroes que deben surgir al mundo real por sí mismos y que, aun ignorando originalmente las cosas fundamentales, encuentren en el mundo un lugar seguro, siguiendo su camino con una profunda confianza interior”. (Bettelheim, 1994, p. 15).

1.1.4 LITERATURA INFANTIL

“ Para que la literatura infantil guste y funcione como tal es necesario que esté anclada en el lenguaje y la fantasía infantil, y que el escritor que quiera acercarse a los niños por el camino del arte debe interiorizarse en el desarrollo emocional de éstos, con el fin de no incurrir en el error de hacer una mala literatura a nombre de “Literatura Infantil”. (MONTAYA, 2003, P.8).

La literatura infantil nace de la tradición oral, de los juegos de palabras como: trabalenguas, adivinanzas, canciones que se transmitían de generación en generación y siempre se acompañaban de lo lúdico para ser entretenidos. Los distintos grupos étnicos proyectaban su vida en cuentos tradicionales: mitos y leyendas con explicaciones sobre la vida, sobre el cosmos, sobre quiénes somos, de dónde venimos y a dónde vamos.

La literatura infantil empezó a perfilarse a partir del siglo XVII, cuando Charles Perrault y los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm compilaron los fabulosos cuentos de “Blancanieves”, “Caperucita Roja”, “Cenicienta”, “Hansel y Gretel”, “El gato con botas” y otros considerados clásicos en el contexto de la literatura infantil, debido a que encierran una extraordinaria sabiduría popular y presentan valores humanos de carácter universal. (Montoya, 2003, p. 5).

03 // LEWIS CARROLL // JOHN TENNIEL - ALICE >



Desde entonces muchos autores rescataron historias de la tradición oral propias de su países, para que éstas no quedaran en el olvido y fueran conocidas. En los siglos XVIII y XIX, los libros fueron utilizados como auxiliares pedagógicos para la enseñanza de la religión, para inculcar valores éticos y morales, para el aprendizaje del abecedario, en fin todos sus usos fueron con carácter didáctico. No obstante, durante el romanticismo, se cambió este pensamiento y los escritores sustituyeron la literatura didáctica por una literatura fantástica que resaltara el desarrollo de la imaginación y el gusto estético de los niños.

Muchos cuentos de la tradición oral fueron modificados y adaptados para los niños. Esto mismo se hizo con las obras de los clásicos de la literatura universal [...] pues de otro modo hubiese sido imposible que pudieran leer el original de libros como “Robinson Crusoe”, de Daniel Defoe; “Los viajes de Gulliver”, de Jonathan Swift; “Alicia en el país de las maravillas”, de Lewis Carroll; o “El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha”, de Miguel de Cervantes. (Montoya, 2003, p.10).

Actualmente la literatura infantil ya no está regida por adoc-trinamientos escolares ni con normas de conducta moral, ésta se ha vuelto un medio para que los niños conozcan la fantasía y la recreación lúdica dentro de su contexto cognos-citivo, afectivo y lingüístico; al niño se le ha dado la importancia que merece dentro del contexto social con derecho a ser res-petado y protegido.

“ En 1966 se creó el Día Internacional del Libro Infantil y Juvenil, para ello Jella Lepman (1981- 1970), principal promotora de la literatura infantil en Alemania de posguerra y fundadora del IBBY (International Board on Books for Young People), señaló el 2 de abril, asociado a la fecha de nacimiento del escritor Hans Christian Andersen”.

1.1.5 DISTINTOS TIPOS DE LIBROS

Cuando vamos a seleccionar un libro para niños hay que tener ciertas consideraciones, no sólo relacionadas al aspecto psicoafectivo sino también al entorno en el que vive, a su propia disposición, su edad, así como sus preferencias o intereses. Un libro puede surgir como una posibilidad de divertimento, es importante conocer la gama de libros que ofrece el mercado para apostar por la calidad del producto frente a la cantidad.

NECESIDADES LECTORAS SEGÚN EDADES

El niño educado en el cariño de los buenos libros tendrá más fluidez idiomática y se dará a conocer como un buen lector inmediatamente, por sus apreciaciones sobre el mundo y sobre el entorno que lo rodea. Será más creativo, más innovador. (Peña, 1994, p.20).

El lector infantil se encuentra en la edad de los cuentos, ya ha superado las barreras del aprendizaje, sabe leer y escribir sistemáticamente por lo que su capacidad de concentración aumenta poco a poco. Ellos desarrollan sentimientos de solidaridad, simpatía, amistad; pueden seguir reglas con facilidad ya que se consideran parte de la sociedad adulta. Es una edad fundamental de cambios somáticos y psicológicos, el juego es una actividad importante dentro de sus vidas.



04 // GEORGE CALTSOUDAS - MY POWERPUFF GIRLS >

Según un estudio realizado por Charlotte Bühler, ella define las preferencias de los niños según edades: "Niños entre 2 y 4 años prefieren historias tomadas de la vida diaria; en edades de 4 a 9 años, prefieren historias que describan acontecimientos imposibles y en las que ellos puedan hacer que se despliegue su imaginación. Entre los 9 y los 12 años aparecerían las primeras diferencias sistemáticas entre niños y niñas en cuanto a la elección de sus lecturas. Los niños prefieren historias heroicas, en las que la astucia y la fuerza desempeñen el papel principal. Las niñas, en cambio, prefieren leer libros que describan aventuras sentimentales y románticas en las que intervengan chicas de su edad".

En cuanto al segmento al que se desea llegar son niños de 7 a 9 años. Ellos al estar construyendo su criterio lector, adquieren gustos muy variados, así mismo pueden diferir entre las mismas edades, destrezas y preferencias. Sin embargo, se pueden ofrecer sugerencias y consideraciones generales, Isabel Borda en su libro "Cómo iniciar a la lectura", comenta que a las niñas les gustan primordialmente las historias de hadas, y a los niños las historias de animales y naturaleza; ambos comparten la afición por libros que contribuyan a la adquisición de conocimientos, historietas o cómics porque recrean situaciones cotidianas y de humor, también les encanta las historias de monstruos, detectives y situaciones en donde puedan identificarse con los protagonistas.

“ La posibilidad del libro se mide por las posibilidades del lector”.
MARIO GENNARI

EXPERIENCIAS DE LECTURA SEGÚN FORMATOS

ÁLBUM ILUSTRADO.

Es la combinación de la imagen gráfica con el contenido literario, los dos elementos logran vincularse y obtener atractivas obras editoriales de gran calidad. En los libros infantiles las ilustraciones se utilizan para la comunicación y les ayuda a estimular sus capacidades intelectuales y artísticas así como a desarrollar la imaginación. Editoriales como Kalandraka, Edelvives, Kókinos, etc., ponen a disposición libros muy bien editados y de gran calidad visual.



LIBROS TRIDIMENSIONALES, POP UP, LIBROS PUZZLE, LIBROS - JUEGO.

Son libros que permiten tener una experiencia lectora asociada con el juego, el libro termina siendo escenario de la imaginación y los niños pueden interactuar de forma activa, es una interesante opción de ocio, divertida e ingeniosa. Además son un excelente medio para la motivación a la lectura ya que reúne lo literario y lo interactivo.



LIBROS DE BOLSILLO. COLECCIONES

Aquellos libros son recomendados para los niños que ya han adquirido la técnica lectora, son libros pequeños, con encuadernación rústica y poseen precios económicos por lo que resultan muy asequibles; algunos contienen ilustraciones pero lo que más predomina son los textos. En las colecciones los colores pueden variar en la portada y contraportada dependiendo de las editoriales, edades, autores, etc.,



INTERESES LECTORES SEGÚN GÉNEROS

CUENTO

Las palabras Érase una vez... se transmiten de generación en generación, los cuentos siguen cautivando a los niños de hoy, en ellos magia, fantasía y maravilla se combinan para presentar personajes e historias que invaden la realidad y los transportan a lugares más allá de los límites de su experiencia. Los cuentos son el género más característico de la literatura infantil.



CÓMIC

Los cómics o tebeos son muy conocidos y han tenido gran éxito hoy en día, desde ediciones en español hasta franquicias como Marvel y DC con sus emblemáticos personajes. No se puede olvidar a clásicos como Astérix y Obélix y más aún del manga japonés. Los cómics nos permiten disfrutar de una lectura en la que el lenguaje verbal y el icónico es sincronizado y apreciable.



REVISTA INFANTIL

Las revistas infantiles constituyen una herramienta para la práctica lectora, incluyen distintos tipos de actividades como: crucigramas, juegos, sopas de letra, manualidades, datos curiosos, tiras cómicas, etc. Los niños pueden enriquecer su vocabulario, encontrar información sobre diversos temas, tanto en lo social como cultural: libros, cine, música, entre otros. Existe un equilibrio entre información, entretenimiento y educación.



1.1.6 LA TELEVISIÓN Y LA LECTURA

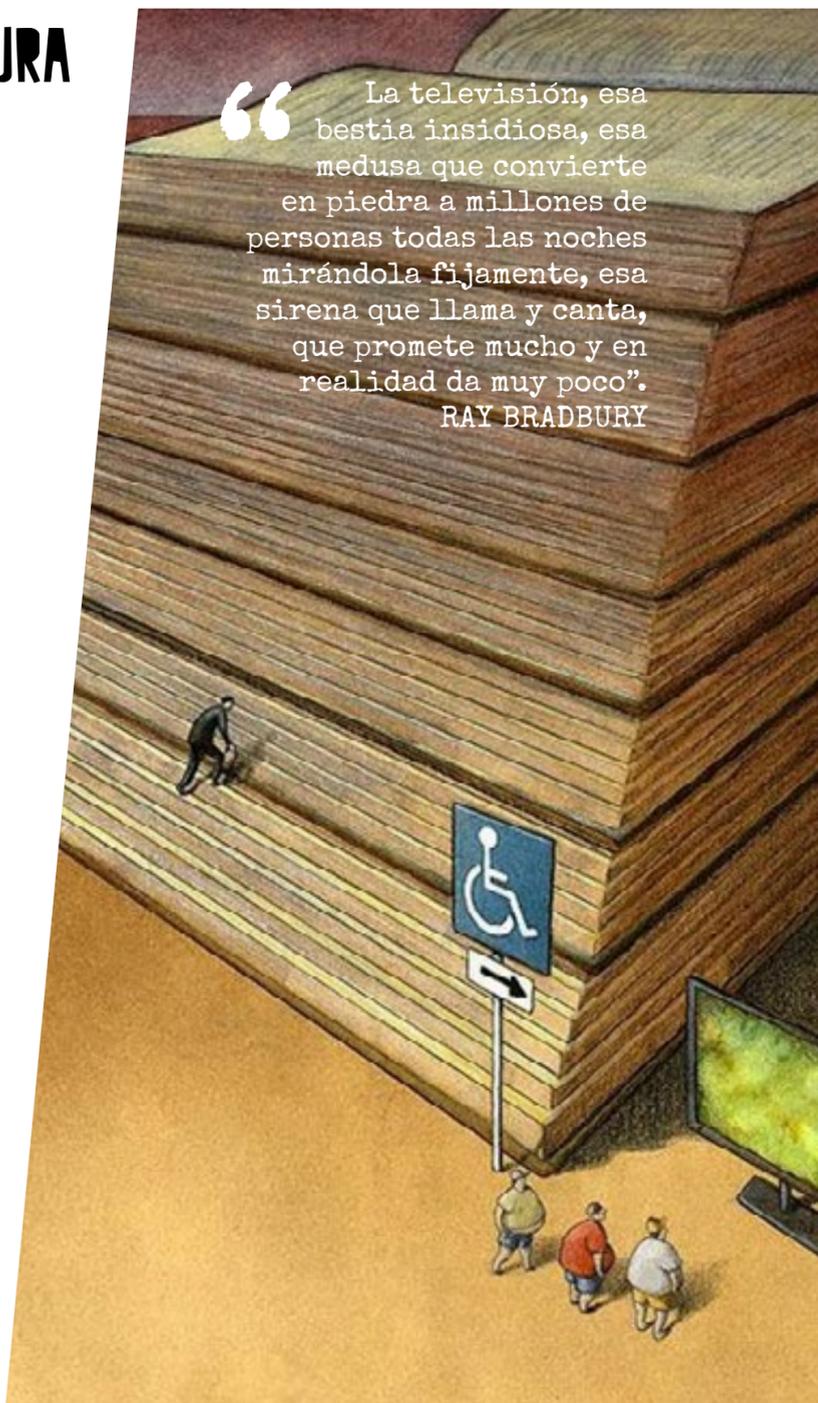
“La televisión es tan masiva e invasiva”, dice Oswaldo Encalada en una entrevista, estoy de acuerdo, ésta nos invade y nos propone utilizar cada vez menos capacidad mental, podemos pasar horas viendo la televisión o en los dispositivos tecnológicos, pero cuándo nos detenemos a cuestionar, a pensar, a reflexionar, a preguntarse el por qué, el para qué, y el cómo de las cosas.

La llegada de nuevos medios tecnológicos como computadoras, teléfonos móviles, consolas, etc., ha minimizado la preocupación por el uso de la televisión, pero no por el tiempo que han robado a los niños para actividades de encuentro familiar, de conversa, y en especial de la práctica lectora. Los libros quedan como seres aburridos, en blanco y negro frente a las pantallas de colores palpitantes.

“La televisión nos entrega imágenes creadas por otros que imponen una realidad estereotipada y uniforme, impidiendo que nos comprometamos con ella. La lectura, en cambio, nos obliga a posicionarnos a tomar partido, a pensar”. (Borda, 2006, p.53). Pero no podemos aislarnos de nuestra realidad, la televisión junto con los otros medios tecnológicos constituyen parte de nuestro día a día pero requieren de consumidores responsables, que sepan cómo utilizarlos con sentido crítico. Lo ideal sería que el libro formara parte de las actividades recreativas de los niños con la misma importancia que lo haría la televisión o una consola.

La familia debe mostrar que es posible combinar estas opciones culturales para que puedan convivir, contribuir y coexistir sin rivalidad, ya que forman parte de los nuevos hábitos de consumo de los niños y de su entorno social, como dice Perez Rioja: “Si se canalizaran bien los programas televisivos infantiles y se incitase o estimulase a los niños a realizar determinadas lecturas sugeridas o motivadas por aquellos, la televisión contribuiría no a “pasivar” a los chicos, sino a “activarles”, haciéndoles mucho más ágiles, sensibles, receptivos a una lectura paralela o subsiguiente, que les haga reflexionar en unos casos o les explicaría en otros lo que apenas han vislumbrado en voces e imágenes fugaces”.

11 // PAWEL KUCZYNSKI - DISABLE >



“ La televisión, esa bestia insidiosa, esa medusa que convierte en piedra a millones de personas todas las noches mirándola fijamente, esa sirena que llama y canta, que promete mucho y en realidad da muy poco”.
RAY BRADBURY

1.1.7 CAUSAS Y CONSECUENCIAS

CAUSAS

1 > PRESENTAR EL LIBRO COMO UNA ALTERNATIVA A LA TELEVISIÓN.

No se puede negar que los medios tecnológicos son parte del contexto social de los niños por lo que resulta incorrecto crear algún tipo de rivalidad.

2 > PRESENTAR EL LIBRO COMO UNA ALTERNATIVA A LA HISTORIETA.

Las historietas son importantes dentro de la vida de los niños, ya que mediante la gráfica y los guiones producen una lectura divertida y útil, además se vuelve una aliada de la lectura.

3 > DECIR A LOS NIÑOS DE HOY QUE LOS NIÑOS DE OTRA ÉPOCA LEÍAN MÁS.

Cualquier tipo de comparación resulta incorrecta, antes había más analfabetismo que ahora y no podemos obligarles a los niños que se identifiquen con una época que no es la de ellos.

4 > CONSIDERAR QUE LOS NIÑOS TIENEN DEMASIADAS DISTRACCIONES.

La familia por falta de tiempo, ofrece al niño dispositivos tecnológicos a temprana edad que sirven de “niñera virtual”, y no miden el tiempo que pasan sus hijos en ellos, deberían compartir momentos de calidad.

GIANNI RODARI EN UNO DE SUS TEXTOS MÁS DIFUNDIDOS “NUEVAS MANERAS DE ENSEÑAR A LOS NIÑOS A ODIAR LA LITERATURA”, NOS DA UN REPASO POR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS PARA ABORRECERLA

“ Cuando la obligación de leer entra por la puerta, el amor a los libros se va por la ventana”.
JUAN ARGÜELLO.

5 > ECHAR LA CULPA A LOS NIÑOS SI NO AMAN LA LECTURA.

No existe conciencia adulta respecto a la sociedad infantil, los niños tienden a imitar a sus padres o personas queridas, por ello si no aman la lectura no es su culpa, sino de sus progenitores, del sistema escolar, del estado.

6 < NEGARSE A LEERLE AL NIÑO.

El traspasar completamente el aprendizaje a manos de la escuela, es un grave error porque la familia es el lugar donde los niños se desarrollan emocional, social y psicológicamente y donde se puede fomentar la lectura con tranquilidad, seguridad y confianza.

7 < NO OFRECER UNA OPCIÓN SUFICIENTE.

Ofrecerles cualquier libro o un par de libros no es suficiente, los libros que suelen tener textos larguísimos, más que abrirles el apetito por la lectura les da sueño, quizás no están enfocados a sus necesidades, experiencias y gustos.

8 < TRANSFORMAR EL LIBRO EN UN INSTRUMENTO DE TORTURA.

Se da la lectura por obligación, por cumplir horarios de clases y por alcanzar buenas notas, la mayoría de niños se ven afectados y ven a la lectura como una monótona imposición del aprendizaje y mas no, como una actividad recreativa.

9 < ORDENAR LEER.

Leer así como el verbo amar no se pueden conjugar en imperativo, resultaría tedioso que nos obligaran a amar alguien y naturalmente surgiría el rechazo, lo mismo sucede con leer.

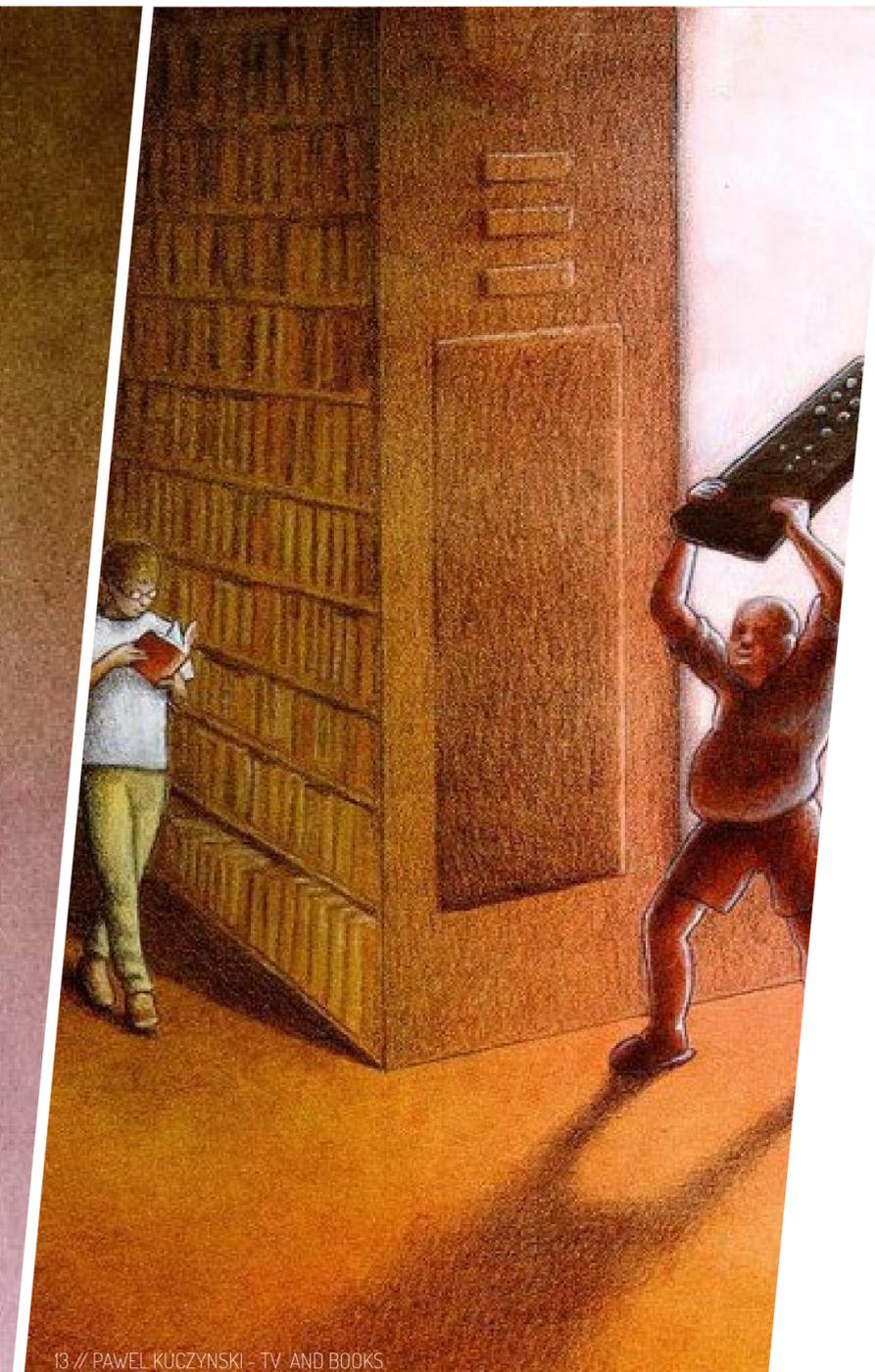
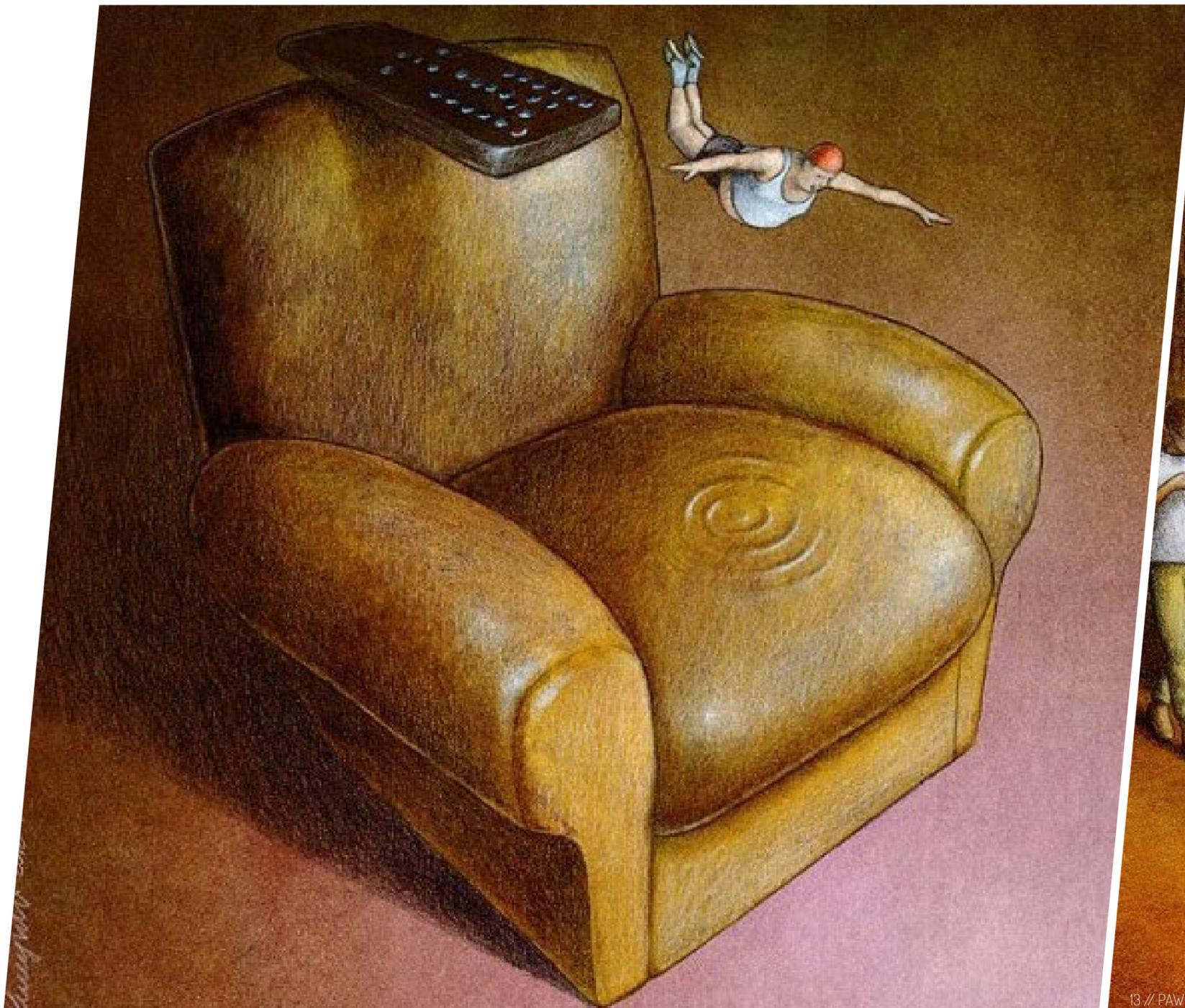
CONSECUENCIAS

En un reportaje publicado por el New York Times, titulado "Steve Jobs Was a Low-Tech Parent", al fundador de Apple, Steve Jobs no le agradaba que sus hijos y sus creaciones digitales se juntaran por mucho tiempo, en una entrevista en el 2010, él mencionó: "Limitamos cuánta tecnología pueden utilizar nuestros hijos en casa" y respecto al iPad, ¿sus hijos deben adorar el iPad?, preguntaba el periodista. "Ellos no lo usan", respondió Jobs. Muchos directores de multinacionales tecnológicas al parecer comparten la misma ideología, alejando y limitando a sus hijos de la tecnología y del internet. Es importante darse cuenta que si las personas del mundo tecnológico no dejan a sus hijos abusar de dispositivos electrónicos es porque existen peligros como: bullying, pornografía y lo que es más común, la adicción a los dispositivos; en vez de ello, personas como Evan Williams, fundador de Twitter, ofrece cientos de libros a sus hijos para que puedan coger y leer en cualquier momento.

La tecnología desplaza a gran medida la lectura tradicional, pero sobre todo el desinterés por el hábito lector produce en los niños falta de criterio como pérdida de la imaginación y la creatividad, en una entrevista realizada a Pablo Quispe, psicólogo de la unidad educativa La Asunción, nos dice respecto a las consecuencias: "los chicos no tienen un pensamiento abstracto, no pueden cuestionarse acerca de lo que se les dice, reciben información pero no aportan algo nuevo, esto limita el campo de la inteligencia muchísimo".

El futuro de los libros dependerá de las personas responsables de su elaboración como: escritores, ilustradores, diseñadores, editoriales pero en mayor medida depende de quienes los adquieren, dependen de los lectores, quizás los libros como los conocemos son también criaturas en vías de extinción, pero si no rescatamos aunque sea la práctica lectora, nuestra sociedad va a ir en decadencia.

12 // PAWEL KUCZYNSKI - TV SPORT >



13 // PAWEL KUCZYNSKI - TV AND BOOKS

1.2 DISEÑO EDITORIAL

“Un buen diseño nunca debe invalidar el contenido, y viceversa; en lugar de ello, deben trabajar juntos para apoyarse y sacar lo mejor uno del otro”. (BHASKARAN, 2006, P.8)

- 1.2.1 Diseño Editorial
- 1.2.2 Elementos de Diseño
 - 1.2.2.1 Formato
 - 1.2.2.2 Jerarquía y Maquetación
 - 1.2.2.3 Reticula
 - 1.2.2.4 Tipografía
 - 1.2.2.5 Color
 - 1.2.2.6 Cubierta



1.2.1 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es muy versátil puede informar, entretener, comunicar, enseñar, o combinar distintos aspectos. Por lo general, el texto está acompañado de imágenes pero en algunos casos se pueden encontrar por separado. El diseñador debe tener empatía con el lector, debe ofrecer un producto que se encuentre al alcance y las necesidades del usuario.

Cuando opera en el medio editorial, el diseño puede desempeñar diversas funciones, por ejemplo, dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida. Todos estos objetivos han de existir y desarrollarse de manera cohesionada para lograr un producto final agradable, útil o informativo. (Zapatero, 2008, p.6)

En un mundo globalizado y especialmente regido por la tecnología se tiene que hacer uso de un acertado diseño editorial que pueda competir con los últimos avances tecnológicos y pueda dar luz verde a la lectura tradicional.

1.2.2 ELEMENTOS BÁSICOS

1 2 2 1 FORMATO

El formato es el soporte donde se presenta la información al lector, según el tipo de publicación puede ser: un periódico, una revista, un libro, un folleto, etc. Además se puede cambiar el tamaño, el grosor o la forma para personalizar la publicación. En el caso de los libros, el formato está definido por la relación entre la altura y la anchura de la página. Existen tres formatos característicos: vertical (la altura es mayor que la anchura), apaisado (la anchura es mayor que la altura) y cuadrado. (Haslam, 2007, p.30).

El libro puede ser de cualquier altura o anchura, pero como diseñadores se debe tener en cuenta aspectos como la producción, evitando gastos innecesarios en el presupuesto o en papel y la funcionalidad, utilizando los formatos adecuadamente, por ejemplo: pequeños en el caso de libros de bolsillo o grandes para libros de fotografías o enciclopedias, pero sin duda, hay que tener mucha empatía con el receptor y ofrecerle una buena experiencia lectora.



15 // JOHN COULTER - CHILDREN'S BOOKS >

1 2 2 2 JERARQUÍA Y MAQUETACIÓN

“La jerarquía del texto es una guía lógica, organizada y visual para los encabezamientos que acompañan al texto base. Indica los distintos niveles de importancia mediante el cuerpo de letra y/o el estilo.” (Ambrose & Harris, 2011). En definitiva, mientras un elemento predomine tendrá más jerarquía. Debido a la forma que las personas ven un texto o una imagen, los diseñadores pueden centrar su atención en los elementos que tengan más importancia, de manera que exista coherencia con todo el contenido. La maquetación es la gestión de la forma y el espacio donde están dispuestos los componentes del diseño de un trabajo. (Ambrose y Harris, 2007, P.22).

En la maquetación se muestran los elementos tanto gráficos como textuales de una publicación para que el receptor pueda reconocerlos de inmediato. La maquetación debe generar una buena orientación de la información, con el fin de mantener la intención del autor, sin confusiones o sobresaltos. En la maquetación, se tiene la libertad de colocar los elementos de diseño, sin embargo, como dice Bhaskaran:

**“ Cuando se trata de pensar en la maquetación, el diseñador sólo debería tener una cosa en mente: CONTENIDO”.
(2007, P.60)**

1 2 2 3 RETÍCULA

La retícula es uno de los elementos más importantes dentro del diseño editorial ya que aporta consistencia y precisión, se debe invertir tiempo para evitar errores posteriores. El formato decide las proporciones externas de una publicación, la retícula se encarga de las divisiones internas y la composición influye en la posición de los elementos. (Haslam, 2008). La retícula es como la matriz de una publicación, en ella se disponen los diferentes elementos de la página (contenido, imagen, tipografía, etc.).

El uso de la retícula permite organizar gran cantidad de información, existen retículas estrictas en los periódicos, que les permite colocar el contenido de manera inmediata y acelerar el proceso de producción y otras más flexibles en las revistas, que se atreven por composiciones más arriesgadas y creativas, sin embargo hay libros infantiles que no poseen retícula ya que la ilustración ocupa toda la página.

16 // STEVE SIMPSON - CARTEL SKILLNET >



1 2 2 4 TIPOGRAFÍA

La tipografía tiene la capacidad de dar un aspecto visual a una idea. Mediante los diversos estilos o tipos de letra, se puede generar jerarquía así como facilitar la comprensión lectora. La tipografía dentro de una publicación puede dotar de personalidad y carácter al contenido, sea éste político, artístico, infantil, etc.

“ La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa. Ningún otro argumento ni consideración puede librarla de este deber.. La obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido”.
EMIL RUDER

1 2 2 5 COLOR

“El color es quizás el primer elemento que registramos cuando vemos algo por primera vez”.

(AMBROSE Y HARRIS, 2006, P.11).

En efecto, es un componente primordial dentro de la comunicación visual. El uso del color en el diseño editorial, permite llamar la atención, distinguir información, organizar elementos, causar cierto efecto o emoción en el público.

Los efectos del color están determinados por su contexto, como dice Eva Heller, “un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente”. (2004, p.17). Por esta razón los significados de los colores pueden variar en cada país y cultura, además nuestra reacción ante ellos depende de la edad, la moda, las preferencias personales, etc.



17 // JULIO BLASCO - LA LADRONA DE SELLOS >

1 2 2 6 CUBIERTA

“Nunca juzgues un libro por su cubierta”, es un proverbio chino, en el caso del diseño editorial hay que tener una excepción con este proverbio ya que la primera impresión de un libro es la que generará que la publicación pueda atraer y convencer a los posibles compradores de que el libro va dirigido a ellos y de que lo pueden tomar.

La ilustración y el diseño que posee una cubierta influirá enormemente en fomentar las ventas o causará que un libro se quede en la estantería, como nos dice John Hamilton, director artístico de Penguin Books en Londres: la ilustración de la cubierta debe lograr que el libro sobresalga entre sus competidores. (Hall, 2011, p.104). Por lo general, los editores encargan diseños para las cubiertas en tapa dura que se diferencian, en mayor o menor medida de los de tapa rústica o blanda, todos los elementos de la cubierta sea tipografía, ilustración, cromática, deberían estar completamente integrados.

1.3 ILUSTRACIÓN

“La ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir”.

JEANETTE COLLINS

- 1.3.1 Ilustración
- 1.3.2 Áreas de la Ilustración
- 1.3.3 Evolución del libro ilustrado
- 1.3.4 Ilustración de libros
 - 1.3.4.1 Libros infantiles



18 // BENJAMIN LACOMBE - LOS AMANTES MARIPOSA >

1.3.1 ILUSTRACIÓN

La ilustración debe resolver problemas con ideas creativas para producir en el receptor curiosidad e interés y en el mejor de los casos, lograr que pueda obtener más información sobre un texto o un tema, según Zeegen, “la esencia de una ilustración radica en el pensamiento –las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar-. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje; los mejores profesionales combinan la agudeza del pensamiento analítico crítico con armoniosas dotes prácticas para crear imágenes que tengan algo que decir, y con los caminos y medios para decirlo.” (Zeegen, 2006, p.17)

Ilustrar no sólo significa graficar lo evidente, requiere enfoques diferentes para apreciar detalles que normalmente no son vistos y hacerlos visibles hacia los demás. Un ilustrador aburrido producirá imágenes aburridas, la formalidad de los conceptos y enfoques que tiene el ilustrador le impide expandirse y arriesgarse por ideas atrevidas o no convencionales.

“La ilustración tiene la capacidad de captar una forma de ser, un punto de vista. Puede encapsular un estado de ánimo o un momento, y puede narrar una historia para proporcionar cierta profundidad, contenido y significado a un producto”.

(ZEEGEN, 2006, P.87)

1.3.2 ÁREAS DE LA ILUSTRACIÓN

1 3 2 1 ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración dentro del mundo editorial se usa para demostrar un punto de vista personal o un pensamiento a diferencia de la fotografía que utiliza la imagen para mostrar un acontecimiento, sin embargo, resulta llamativo las ilustraciones que incorporan técnicas de dibujo sobre fotografías. Para los editores de los suplementos de revistas o periódicos resulta indispensable el uso de la ilustración y para los ilustradores constituye un medio donde poseen más libertad para expresar su creatividad y originalidad.

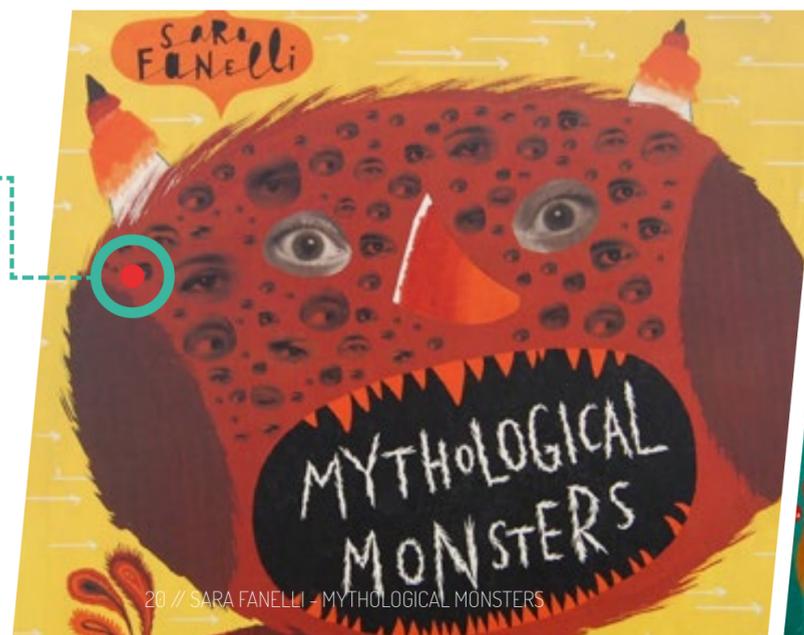


1 3 2 3 ILUSTRACIÓN DE MODA

El ilustrador de moda tiene la oportunidad de crear interpretaciones personales y vanguardistas para marcar tendencias. De hecho, existen marcas de moda independientes que utilizan la ilustración para sus prendas y fijan sus campañas hacia el público joven, así como existen marcas de mayor magnitud y renombradas como: Nike, Adidas, Levi's y Diesel que han desarrollado colecciones enteras con gráficos o han centrado sus campañas con la ayuda de ilustradores contemporáneos.

1 3 2 2 ILUSTRACIÓN DE LIBROS

También es conocida como edición de libros, quizá el libro fue el medio donde los ilustradores tuvieron un trabajo auténtico, aquí existe un vínculo especial entre el texto y la imagen. Muchos editores, en el caso de un libro exigen a los ilustradores que sus bocetos sean obras muy definidas de lo que será el resultado final. El libro supone una inversión mayor que otro producto editorial, por lo tanto, se espera que sus ventas se extiendan el mayor tiempo posible.



1 3 2 4 ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

Pensemos que en la publicidad las retribuciones resultan más elevadas que en otros sectores al igual que la presión, los ilustradores dentro de una agencia publicitaria son contratados especialmente para cada proyecto y por lo general deben mantenerse al tanto del "boom creativo" del momento. Trabajar con una marca de renombre brinda al ilustrador la oportunidad de mostrar su trabajo a mucha gente y puede elevar su categoría así como su reconocimiento dentro del medio.

1.3.3 EVOLUCIÓN DEL LIBRO ILUSTRADO

El origen de los libros surgió por la necesidad de conservar, almacenar y fomentar conocimientos y hechos relevantes, Hall nos dice, para su elaboración se utilizaron principalmente dos elementos: el instrumento (por ejemplo: tinta y pluma) mediante el cual se crea el lenguaje e imágenes y el soporte (por ejemplo: papel) que transmite dicho lenguaje e imágenes. (Hall, 2011)

Los primeros en desarrollar el material para escribir fueron los antiguos egipcios, crearon el papiro hace aproximadamente 2400 a. C., con la extracción de la esencia de las plantas y mediante algunos procesos que daban forma y consistencia; para escribir utilizaban plumas de aves o juncos afilados y su caligrafía se denominaba “hierática” o “sacerdotal”. El conjunto de hojas de papiro se conoce como pergamino y aquí plasmaron en columnas signos e imágenes que representaban a sus dioses y a sus personajes.

Los romanos y griegos antiguos en el siglo I d. C., ya habían adoptado el papiro de los egipcios. Las civilizaciones griegas y romanas fueron las primeras en ver al libro como símbolo de status cultural. Entre los siglos II y IV d. C., los papiros pasaron a ser un conjunto de hojas que se juntaban por la parte trasera, (conocido como el “lomo” de un libro actualmente); este cambio en la disposición de las hojas trajo muchas ventajas, se utilizó letras capitulares y signos de puntuación, la legibilidad de los textos aumentó con la separación entre las palabras y la imagen.



23 // BIBLIA DE GUTENBERG - NEW YORK PUBLIC LIBRARY >

Los libros se extendieron por Europa y fueron los monasterios los que contribuyeron con su desarrollo, la producción de los libros tenía lugar en un scriptorium, donde las obras eran creadas y decoradas mediante una creación de imágenes llamada “iluminación” y finalmente eran atadas para su almacenamiento. (Hall, 2011). Posteriormente los libros salieron de los monasterios gracias a las universidades para enseñar teología y humanidades.

En 1443 Johannes Gutenberg determinó el futuro del libro al combinar sus tipos móviles con una nueva tecnología de elaboración del papel, que había tenido su origen en China en el siglo I y que se había extendido a Europa a través de los comerciantes árabes en el siglo XIII, lo que se sumó a los rápidos avances tecnológicos en la producción de periódicos y revistas. (Hall, 2011, p.103).

El libro quizá fue el primer medio en donde los ilustradores pudieron ser reconocidos por su trabajo y la imagen impresa junto con el texto fueron un valioso elemento en los libros publicados.

“Hasta la invención de la cámara y la fotografía en 1839, la ilustración era la única forma que podían tomar las imágenes impresas. Sin embargo, desde que se impuso la reproducción fotográfica, la popularidad de la imagen fue disminuyendo”.
(ZEEGEN, 2006, P.92)

1.3.4 ILUSTRACIÓN DE LIBROS

Un libro requiere el uso de un capital económico mayor en comparación con los periódicos o revistas los cuales poseen una vida útil corta pero así mismo las ganancias se ven reflejadas de manera inmediata, los libros están hechos para permanecer vigentes la mayor parte del tiempo y con ello recuperar su inversión inicial y obtener beneficios.

Por lo tanto, hay que tener en cuenta ciertas consideraciones para su elaboración, el producto debe encajar con el público al que nos dirigimos, se debe prolongar sus ventas más allá de la publicación, hay que mantener una estética que supere al tiempo, como nos dice Zeegen, la comprensión del contexto artístico y comercial de un libro, la traslación del texto a una imagen y la creación de un diseño general que atraiga a la audiencia son pues, aspectos clave para el éxito de la ilustración de libros". (Zeegen, 2006, p.93)

Anteriormente la ilustración de libros se producía cuando el escritor finalizaba su obra, lo pasaba al editor quien lo aprobaba y a su vez buscaba un ilustrador que se ajustara a lo que requería el texto, cuando el libro estaba impreso el escritor recién podía apreciar el resultado final. Actualmente este método se ha modificado y no es el único que existe, resulta frecuente que los ilustradores trabajen conjuntamente con los escritores para crear el producto y que finalmente lo lleven con un editor para su posterior publicación. Incluso existen autores versátiles que escriben e ilustran sus propias obras.



24 // SARA FANELLI - THE ONIONS GREAT ESCAPE >

1 3 4 1 LIBROS INFANTILES

“¿Y de qué sirve un libro sin dibujos ni diálogos?, se preguntaba Alicia”.

Alicia en el famoso libro de Lewis Carroll se hace esta pregunta y no es de sorprenderse ya que actualmente muchos niños se sienten identificados, les resulta difícil digerir un libro que se encuentre en su totalidad lleno de palabras, aunque el autor tenga una buena intención. La ilustración permite acercar al lector, alimentar su curiosidad e imaginación y a la vez comprender y entender el texto, como nos dice Manuel Peña, “en una época televisiva, cuando la imagen y en general los medios audiovisuales se imponen, la ilustración cobra súbita importancia en el buen libro para niños. El adulto puede perdonar un libro sin imágenes, pero el niño no.” (Peña, 1994, p. 28).

La literatura infantil ha evolucionado con el tiempo, es por eso que cada año el mercado editorial produce miles de libros infantiles, muchos a color e ilustrados con una amplia variedad de técnicas. Los libros infantiles se diferencian de otros libros por tres razones principalmente: la forma de aproximación al texto, la ilustración o el diseño y el lector.



25 // ISABELLE ARSENAULT - VIRGINIA WOLF >

26 // ISABELLE ARSENAULT - ONCE UPON A NORTHERN NIGHT

< 27 // LAURENT MOREAU - APRÈS

De ahí su importancia, el libro infantil es atractivo y muy útil dentro del desarrollo emocional, social y psicológico de un niño, mediante el libro ellos aprenden y comprenden sobre distintos aspectos esenciales de la vida, se identifican con elementos visuales, les recrea y entretiene de manera lúdica y por qué no, didáctica.

Como los libros están dirigidos al público infantil, a muchas personas les preocupa lo que los niños leen y ven, en algunos casos los libros ilustrados pueden ser blanco de críticas, por consiguiente, Ian Simpson nos recomienda que tanto los escritores y editores como los ilustradores procuren que las ilustraciones estén al nivel de la experiencia y las expectativas de tan jóvenes lectores. (Simpson, 1994, p. 114).

“ Las ilustraciones de estos libros sirven para amplificar las palabras (al igual que armonizan con un niño, pueden hacerlo también con un lector adulto) y para articular los aspectos de la vida que no pueden transmitirse de forma verbal”.
(HALL, 2011, P.112).

1.4 LIBROS ANIMADOS

“Los libros animados, o de sistema articulado, se caracterizan en primer lugar por su interactividad, la participación del lector no se limita, en general, a pasar las páginas. La animación puede ser automática en cuyo caso el simple hecho de abrir el libro pone en marcha un movimiento de piezas móviles o un relieve”.

(TREBBI, 2012, P.8).

1.4.1 Libros Animados

1.4.2 Historia

1.4.3 Técnicas

1.4.3.1 Pelé Melé

1.4.3.2 Libro Carrusel

1.4.3.3 Libro Bandera

1.4.3.4 Libro Túnel

1.4.3.5 Figuras Articuladas

1.4.3.6 Libro Pop-Up

1.4.3.7 Solapas y Lengüetas

1.4.3.8 Arquitectura Origámica

“ Instalación de un gran libro túnel en la Galería Rice de Houston, Texas, 2010.



28 // ANDREA DEZSŐ - SOMETIMES IN MY DREAMS I FLY >

1.4.1 LIBROS ANIMADOS

Los libros animados están regidos por el efecto sorpresa, cada página producirá admiración por lo que no se pueden anticipar ni predecir. En la actualidad, la tendencia se centra en utilizar la luz y materiales alternativos al papel.

El ingeniero de papel o paper engineer es la persona que ejerce el oficio del pop-up, ellos combinan los conocimientos mecánicos de los plegados con los recortes de los ensamblajes. Debido a la traducción literal de la palabra “ingeniero”, muchos asocian mal el término y creen que se refiere a las personas que están encargadas de la fabricación del papel, por ello, se utiliza el término alternativo de “diseñador”, que puede describir mejor el diseño y la creación en papel. El diseñador requiere de conocimientos técnicos sobre el papel y más aún sobre las distintas técnicas y sistemas mecánicos de animación como: rotación, despliegue, etc.

Los libros animados suelen combinar algunos mecanismos y técnicas para crear diferentes tipos de interactividad. En la actualidad también existen libros animados que tienen un grado de complicación mayor, utilizan diversos materiales: acetatos, madera, plástico, metal, incluso algunos poseen luz, sonido, olor, hasta responden al tacto con el uso de texturas.

“ Tengo la impresión de que a veces, a la gente le gustaría experimentar cosas mágicas sin tener que enchufar algo, y eso es lo que proponen los libros pop-up. Su magia funciona únicamente gracias al lector”.

ROBERT SABUDA.

1.4.2 HISTORIA

Los libros animados al parecer surgieron paralelamente al libro tradicional, con la misma función didáctica. Se tiene registro de un manuscrito escrito por Matthew Paris, un monje inglés del siglo XIII, que creó “las volvelles” o discos móviles de papel, para sustituir a las cartas circulares y evitar rotar el pesado libro, las volvelles tuvieron diferentes usos: predicciones astronómicas, creación de códigos secretos y hasta para predecir la fortuna. A finales de la Edad Media, la profesión médica hizo uso de los libros animados y aparecen las figuras anatómicas, formadas por hojas superpuestas en lugar de 10 o 15 grabados sucesivos.

Según Trebbi, el primer “libro de sistema” articulado fue conocido como *Cosmographie* de Pierre Apian, publicado en 1524, contenía discos móviles sobre astrología; otra innovación fue “*Confession Coupée*” de Leutbreuer, publicada en 1677, sus páginas están compuestas por pequeñas lengüetas recortadas que poseen todos los pecados posibles. (Trebbi, 21012).

En el siglo XVIII, los libros son vistos como objetos lúdicos y de entretenimiento, los libros considerados mágicos se ponen de moda. Robert Sayer en 1765, publica “*Arlequinades*”, cuadernos que contienen ilustraciones, con solapas intercambiables que permitían ser conjugadas de diferentes formas por el lector.

Hacia 1820, se crearon libros con contenidos moralizantes, tal es el caso de William Grimaldi quien creó un libro llamado “*The toilet*”, para su hija con el fin de enseñarle virtudes, contenía solapas que se levantaban y revelaban ilustraciones para cada virtud. En la misma época, Fuller editó los primeros libros de muñecas a las que se podía cambiar la ropa con piezas de papel recortado. Jean-Pierre Brès publicó en 1831, “*Le Livre joujou avec figures mobiles*”, fue considerado como uno de los primeros libros interactivos, funcionaba con lengüetas que modificaban la imagen.



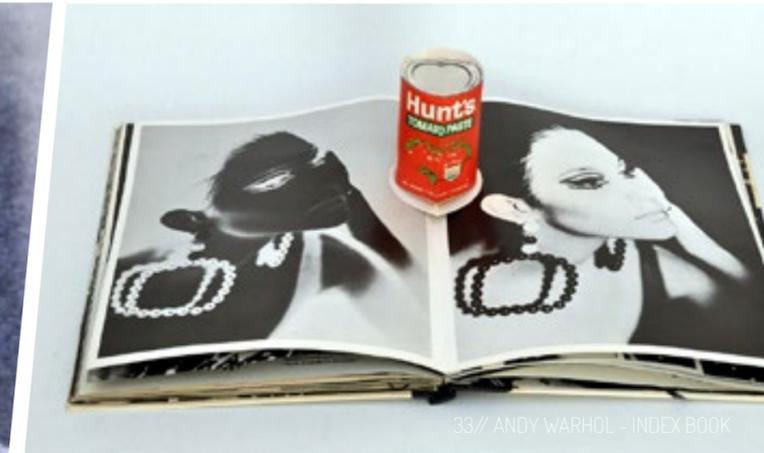
29 // ARS MAGNA, RATION LLOLL DE MAI LORRA



32 // LOUIS GIRAUD - DAILY EXPRESS CHILDREN'S ANNUAL, S.



30 // LEUTBREWER - CONFESION COUPEE



33 // ANDY WARHOL - INDEX BOOK



31 // LOTHAR MEGGENDORFER - INTERNATIONALER CIRCUS



34 // ROBERT SABUDA - THE NIGHT BEFORE CHRISTMAS

En 1870 hasta 1880, fue conocida como la Edad de oro de los libros desplegados, la producción de libros aumentó y fue extraordinaria, el autor más distinguido de libros animados y por su ilustración, en su época fue Lothar Meggendorfer (1847-1925), produjo 40 juegos de mesa y más de cien obras, entre ellas “*Le Grand Cirque International*”, un desplegable de más de un metro de largo con relieve, sus obras son famosas porque usaba varios sistemas.

Con la llegada de la primera guerra mundial la conocida “Edad de oro de los libros desplegados” supuso una baja y escasez. El surgimiento llegó en 1929, con Louis Giraud y Theodore Brown, los dos incorporaron en la publicación promocional del “*Daily Express Children's Annual*”, una maqueta muy parecida al pop-up actual, podía ser apreciado de distintas perspectivas. En 1932, la compañía establecida en Chicago y Nueva York, Blue Ribbon Books utilizó por primera vez el término “pop-up” para referirse a los libros desplegados. (Ortega & Gutiérrez, 2002)

Durante la segunda guerra mundial también hubo escasez de papel y mano de obra pero Julian Wehr, elabora obras con mecanismos creativos, coloca lengüetas situadas dentro de la publicación y ya no a los costados, sustituye las articulaciones de metal y plástico por papel, lo que produce mayor flexibilidad y movimiento.

En 1960 y 1970 nace el pop-up moderno, el artista Andy Warhol, publica en 1967 “*Index Book*” con el experto en comunicación visual de Bruno Munari, los libros animados han llegado al arte moderno, son conocidos como “libros de autor” y son comercializados en galerías de arte. Se puede decir que ha llegado la “Segunda edad de Oro de los libros desplegados” en las décadas finales del siglo XX, las técnicas de los libros desplegados se han hecho cada vez más ingeniosas y elaboradas gracias a artistas como James Roger Diaz, John Strejan, David Pelham -autor del best-seller *El cuerpo humano-*, David A. Carter, Keith Moseley, Kees Moerbeek, Bruce Foster, Andrew Baron, Chuck Fischer, Christo Kondeatis, Mathew Reinhart, etc. (Ortega & Gutiérrez, 2002)

Estados Unidos e Inglaterra son los que actualmente lideran la lista de productores de Pop-up ya que poseen a los mejores ingenieros en papel, aunque la escuela francesa los sigue muy de cerca.

1.4.3 TÉCNICAS

1 4 3 1 LOS PELÉ MELÉ

También conocidos como mix and match o arlequianos, son libros que tienen sus páginas cortadas transversalmente en tres o más partes, las franjas pueden combinarse entre sí para generar diversos resultados y combinaciones de ilustraciones o personajes.

1 4 3 2 LIBRO CARRUSEL

Sus pliegues se abren en 360° hasta dar un aspecto de estrella, al juntarse poseen diversos escenarios troquelados o ilustraciones que narran una historia, todos ellos son visibles al mismo tiempo solo basta con girar el libro, no poseen texto.

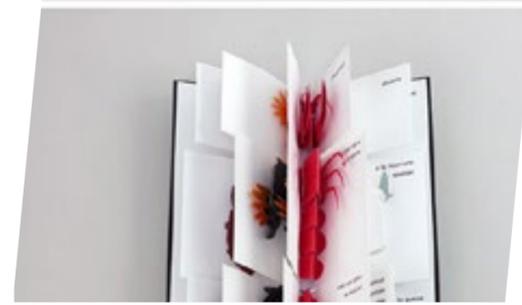
1 4 3 3 LIBRO BANDERA

A veces es conocida como flag book o flip-flap book, es una variante del libro acordeón consiste en piezas de papel llamadas "bandera" pegadas sobre un soporte de acordeón, cada dobléz de Acordeón tiene dos caras, la idea es que cada una vaya en diferente dirección.

1 4 3 4 LIBRO TÚNEL

Conocido también como tunnel book, diorama, caja de imágenes o peep show. Se trata de una sucesión de planos troquelados que dan la impresión de profundidad, posee escenarios superpuestos consecutivamente, por lo general, son rectangulares y su forma desplegada se asemeja a un acordeón.

35 // IRIS DE VERICOURT - CARNAVAL ANIMAL >



36 // SUNKYUNG KIM - ZOO IN MY HAND



< 37 // ANOUC BOISROBERT - POPVILLE

1 4 3 5 FIGURAS ARTICULADAS

Es sencillo realizar las figuras articuladas pero se debería conocer los mecanismos y la posición de las piezas para que al accionarse no tenga errores ni colisiones. Producen movimientos basados en giros, en articulaciones y con tiras.

1 4 3 6 LIBROS POP-UP

Contienen ilustraciones o imágenes pegadas, plegadas, recortadas y colocadas mediante la ingeniería de papel, creando volúmenes al momento de abrir el libro. Poseen principios del origami con flexibilidad o resortes y al cerrar el libro vuelven a su forma plana.

1 4 3 7 SOLAPAS Y LENGÜETAS

Las solapas generalmente son tapas de cartón grueso, que al desplegarlas contienen un mensaje o ilustración oculta, mientras que las lengüetas son tiras que al accionarlas pueden cambiar las ilustraciones o producir algún tipo de movimiento.

1 4 3 8 ARQUITECTURA ORIGÁMICA

Masahiro Chatani, arquitecto japonés fue el que inventó la arquitectura origámica, esta técnica permite pasar de una hoja plana a los volúmenes. Se usa una sola hoja de papel y solo se permiten cortes y dobleces, no admiten pegar piezas.

1.5 HOMÓLOGOS

SE ANALIZARON HOMÓLOGOS EN CUANTO A SU
TECNOLOGÍA, FORMA Y FUNCIÓN.

- 1.5.1 Haunted House
- 1.5.2 En el bosque del perezoso
- 1.5.3 La vuelta al mundo de MUK
- 1.5.4 El don de la lectura

38 // MICHAEL BISPARULZ - ADVENTURE TIME >



39 // RODO GÓMEZ - ADVENTURE TIME



1.5.1 HAUNTED HOUSE

TÍTULO ORIGINAL HAUNTED HOUSE

AUTOR JAN PIENKOWSKI

INGENIERÍA DE PAPEL TOR LOKVIG

EDITORIAL WALKER BOOKS LTD

AÑO 1979

REIMPRESIÓN 2005

TECNOLOGÍA

ENCUADERNACIÓN: Rústica

PÁGINAS: 12

TAMAÑO: 29,4 cm x 19,6 cm

Incluye varias técnicas de los libros animados: pop up, solapas, dioramas o efecto túnel, troquelados, figuras articuladas, lengüetas interactivas. Algunos mecanismos producen sonido por el movimiento de las piezas de papel: crujidos y rechinidos tenebrosos.

FORMA

La portada simula la puerta de entrada a la "Casa Embrujada", posee un color verde que directamente genera contraste con el color magenta de las letras, es muy llamativa. Usa colores saturados y brillantes, la gráfica está ambientada en la temática tenebrosa del libro, pero sin llegar a ser siniestra, por el contrario es cómica y posee humor, la ilustración está dividida en fondos y personajes que sobresalen para generar movimiento. Hace uso de la perspectiva en algunas páginas, lo que refuerza el efecto tridimensional que cobran las figuras al desplegarse.

FUNCIÓN

Es un libro que nos invita a pasar un buen rato, lleno de diversión y sorpresas dentro de una "mansión gótica", resulta un deleite visual e interactivo que necesita de la imaginación y disposición del lector, sin necesidad de enchufes ni cables.

40 // 41 // JAN PIENKOWSKI - HAUNTED HOUSE >



“ En 1979 ganó la medalla Kate Greenaway al mejor trabajo en ilustración infantil. Es el libro desplegable más vendido en la historia, se produjeron más de 4 millones de ejemplares.

1.5.2 EN EL BOSQUE DEL PEREZOSO

TÍTULO ORIGINAL DANS LA FORÊT DU PARESSEUX

AUTOR SOPHIE STRADY

INGENIERÍA DE PAPEL ANOUCK BOISROBERT Y LOUIS RIGAUD

EDITORIAL HIPÓTESI

AÑO 2009 - 2012

TECNOLOGÍA

ENCUADERNACIÓN: Cartoné o tapa dura.

PÁGINAS: 16

TAMAÑO: 30 cm x 16 cm

Posee páginas desplegables, pop-up, troquel central y lengüeta interactiva.

FORMA

Las ilustraciones son sólidas no poseen sombras ni luces pero resultan muy atractivas y brillantes, predomina el color verde en su mayoría pero también utiliza colores primarios sobre fondo blanco. El uso del texto es mínimo y se distribuye en un párrafo por cada doble página. Todas las páginas poseen pop up y generan interactividad con el lector.

FUNCIÓN

La idea del libro es concientizar sobre la deforestación de los bosques, empieza cuando el "perezoso" duerme plácidamente sobre su árbol hasta que es sacudido por las maquinarias, a medida que avanzan las páginas hay menos árboles hasta que el perezoso huye, sin embargo, en la penúltima hoja hay una persona que quiere plantar un nuevo bosque y gracias a la interactividad con el lector, puede activar una lengüeta que desprende una serie de plantitas. Existe proximidad entre lo visual y el texto, es un libro para mirar, reflexionar y comunicar.



“ Finalista del 4ª edición de CJ Picture Book Awards de Corea del Sur en 2011. ”

42 // 43 // ANOUCK BOISROBERT Y LOUIS RIGAUD. >

1.5.3 LA VUELTA AL MUNDO DE MUK

TÍTULO ORIGINAL LE TOUR DU MONDE DE MOUK

ESCRITO E ILUSTRADO MARC BOUTAVANT

TRADUCCIÓN MIGUEL ÁNGEL MENDO

EDITORIAL KÓKINOS

AÑO 2008

TECNOLOGÍA

ENCUADERNACIÓN: Cartoné o tapa dura.

PÁGINAS: 34

TAMAÑO: 30 cm x 30 cm

Contiene pegatinas removibles para colocarlas en las páginas plastificadas del libro.

FORMA

La portada atrae la mirada por la saturación de la ilustración y la cromática, así mismo, la tipografía es "bold", para distinguirse de la gráfica y es fácil de leer. Las ilustraciones poseen colores muy intensos, los personajes son de enormes ojos, infantiles, vistosos, de estilo naïf y con cierto aire retro, poseen muchísimos detalles que generan complejidad en la gráfica pero a la vez resulta sumamente divertida. El proceso de elaboración del autor consiste en esbozar formas iniciales, luego se añaden más formas como detalles y finalmente se incluyen textos y demás personajes para completar la extensión de las páginas a modo de capas. Es interesante el uso de animales como metáforas, para evitar estereotipos y problemas relacionados con la representación de tipos de personas específicos.

FUNCIÓN

El libro permite conocer otras culturas y costumbres, así como palabras en diferentes idiomas. Contiene pegatinas de quita y pon para interactuar con los diferentes escenarios según la creatividad del lector.



44 // 45 // MARC BOUTAVANT - LA VUELTA AL MUNDO DE MUK >

1.5.4 EL DON DE LA LECTURA

CAMPAÑA THE GIFT OF READING

ANUNCIANTE FOUNDATION POUR L'ALPHABÉTISATION

AGENCIA BLEUBLACROUGE

FOTÓGRAFO ALAIN DESJEAN

PAÍS CANADÁ

AÑO 2008

TECNOLOGÍA

La campaña se desarrolló en diferentes soportes:

VÍDEO PUBLICITARIO

CARTELES: Fotografía, retoque.

FORMA

VÍDEO PUBLICITARIO: Cenicienta al igual que otros personajes de cuento están tristes y enfermos. Luego aparecen todos los personajes y una voz en off de un niño que dice: "Cuando no leemos, la imaginación desaparece" y finalmente se ve el logo de la fundación con un texto sobre fondo negro que incentiva a que las personas compren un libro nuevo para los niños pobres.

CARTELES: Son dos carteles, el primero muestra a Cenicienta caminando en un pasillo, su expresión es lúgubre, mientras que en el segundo, se ve a Peter Pan en una habitación de hospital, él se encuentra en silla de ruedas y cabizbajo.

FUNCIÓN

La campaña funciona bajo el lema: "Quand un enfant ne lit pas, c'est son imaginaire qui disparaît" (Cuando un niño no lee, es su imaginación la que desaparece), con esta metáfora se quiere mostrar que con el tiempo, la imaginación de los niños desaparece cuando no tienen acceso a los libros. De igual forma, la campaña también sirve para que los adultos brinden libros a los niños y los impulsen a usar su imaginación.



46 // 47 // BLEUBLACROUGE - THE GIFT OF READING >

1.6 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

SE REALIZÓ ENTREVISTAS A EXPERTOS ASÍ COMO OBSERVACIÓN A NIÑOS PARA ANALIZAR SUS PREFERENCIAS EN CUANTO A LA LECTURA

- 1.6.1 Entrevistas
- 1.6.2 Observación



OSWALDO ENCALADA

DOCTOR EN FILOLOGÍA.
NARRADOR, ENSAYISTA, ESCRITOR,
PROFESOR.

“La ilustración le da un valor extra al libro, el dibujo o la ilustración le apoya al lector para continuar y disfrutar de la lectura, de modo que para cualquier lector y muchísimo más para el niño, una buena ilustración le va a proyectar la escritura, le va a proyectar y le va a favorecer ese acercamiento que necesitamos que los niños tengan a la lectura, por ende es un papel primordial el que juega la ilustración”.

“El libro, la lectura sirven para potenciar la imaginación, en cambio cuando uno mira la televisión es tan masiva e invasiva, ya lo dice todo, no le deja espacio para que digiera cosas, para que piense. [...] La televisión no da espacio para que la mente crezca, se desarrolle, se diversifique, si le dice todo ya no tiene qué hacer, en cambio el libro y la lectura le permiten imaginar y crecer, por eso es fundamental antes que ver la televisión”.



// PH: VINICIO MOROCHO

LORENA KOPPEL

PSICÓLOGA CLÍNICA
DE NIÑOS Y ADOLESCENTES

“Cuando ya está adquirido el hábito lector, los niños ya se interesan, ya no solo interfiere la familia sino la escuela, porque ahí no sólo les enseñan a leer. [...] En esa edad que todavía son manejables y más sugestionables, ahí entra la parte escolar como un rol muy importante”.

“A esa edad (refiriéndose al lector infantil) interfieren los gustos y los niños ya comienzan a seleccionar, pero para eso, tiene que haber una biblioteca para niños donde ellos tengan acceso a los cuentos, porque también hay muchos papás que poseen una biblioteca pero tienen los cuentos fuera de su alcance y dicen: “no tocarás los libros”, “no dañarás” o “esperas a que yo te de”, pero los cuentos para los niños tienen que estar a su acceso, en una repisa más corta para que ellos vayan y cojan”.



// PH: MAURICIO SACOTO

PABLO QUISPHE

PSICÓLOGO EDUCATIVO
“LA ASUNCIÓN”

“La parte familiar moldea a los niños, la imitación, el modelado que se llama también en psicología, si tienen un modelo de un padre que lee, que le gusta la lectura, que incentiva a la lectura obviamente se convierte en algo natural, ya no estaríamos hablando de un fenómeno social, sería algo muy natural para ellos”.

“Ahora, incluso las personas se sorprenden al ver que alguien lee, que alguien está con un libro en la mano, es algo que no debería ser así, más bien la persona que más lee debe ser admirada, preguntarle qué está leyendo, qué le parece, ahora el que lee está loco prácticamente”.

1.6.2 OBSERVACIÓN

La observación se realizó en niños de 6 a 9 años de la ciudad de Cuenca, respecto al hábito lector, algunos optan por leer mientras que otros no, los últimos manifestaron que sus padres no les leen cuentos; en cuanto a las preferencias estéticas, les llama mucho la atención los colores fuertes, con ilustraciones que se sean llamativas como cartoons, prefieren cuentos con temáticas de monstruos, animales, aventura; constantemente se encuentran influenciados por series de televisión o películas.

Para la investigación, se hizo uso de algunos libros con diferentes formatos, en cuanto se propuso que eligieran un libro únicamente por la portada se inclinaron por una novela gráfica llamada: "Pequeño vampiro: ¡Hace kung-ful!", de Joann Sfar, en donde predominan los colores primarios y también se encuentran los personajes en perspectiva, sin embargo, al momento de abrir los libros cambiaron de parecer y les agradó muchísimo un libro pop-up, llamado: "Cuentos de siempre" de David Wenzel, la elección fue unánime, les despertó la atención de inmediato, superaron la timidez e interactuaron rápidamente con el libro, por lo tanto, los libros interactivos pueden ser una buena opción para los niños, con ellos consiguen pasar un "buen rato", ampliar sus horizontes intelectuales y divertirse enormemente.



1.7 CONCLUSIONES

“Pensar al libro como un juguete no es faltarle el respeto, sino sacarlo de la biblioteca para lanzarlo en medio de la vida”.
RODARI.



49 // ALEXANDER WELLS - FLESH AND BONE >

Durante la investigación de campo realizada he constatado con tristeza que los índices de lectura son muy bajos en nuestro país y esto se debe principalmente a los dispositivos tecnológicos que si bien han suplido las necesidades de las personas y se han posicionado como actividad recreativa están siendo mal utilizados y superan en gran medida la lectura tradicional, también el problema reside en el ejemplo que tienen los niños en sus hogares y en la sociedad, ya que si no ven adultos lectores a quien imitar resulta difícil el acercamiento a la lectura y a la capacidad de soñar, de imaginar, de aprender.

Por ello, para promover la lectura hay que utilizar recursos que sean válidos, con historias y herramientas gráficas que resulten verdaderamente emocionantes e interesantes, con escritores que nos permitan dialogar así como entender la realidad y la fantasía. Lo importante es permitir que las nuevas generaciones existan sanamente, mediante el derecho a la lectura, al conocimiento y con ello a ser libres. Como nos dice Juan Domingo Argüelles, “el objetivo principal en la vida no es leer libros sino tratar de ser feliz. No vivir para leer, sino leer para vivir o, mucho mejor, leer un poco para vivir algo más”. Isabel Borda en su libro “Cómo iniciar a la lectura”, recomienda los libros animados para niños porque generan experiencias lectoras mezcladas con el juego, “desde libros de plástico ideales para incorporar a la hora de baño [...] hasta los modernos libros pop-up, constituyen originales propuestas creativas que expanden las funciones de lo literario hacia lo manipulativo”.

Los libros-juego permiten acercar a los pequeños de forma placentera a la experiencia lectora, con participación activa de ellos (al tocar el libro, sus páginas, desplegar, pegar pegatinas), los padres pueden ser cómplices dentro de este proceso lector, compartiendo y promoviendo tiempo de calidad con sus hijos.




CAPÍTULO 2
PLANIFICACIÓN

2.1 TARGET

“ Es el público objetivo para el cual está dirigido un producto o servicio”.

2.1.1 Segmentación
2.1.2 Personal Designer



2.1.1 SEGMENTACIÓN

GEOGRÁFICO

Se realizará en Ecuador, en la zona urbana, porque al ser mi producto un libro, éste puede llegar a muchos sitios o ciudades.

DEMOGRÁFICO

Al principio, en mi denuncia había especificado que la edad de mi público objetivo eran niños de 6 a 9 años, pero después de la investigación de campo, me di cuenta que si bien, los niños a los 6 años pueden leer, ellos aún no comprenden el texto, por lo que reduje el segmento de edad de 7 a 9 años. Está dirigido a niñas como a niños, a pesar de que a estas edades existen cambios somáticos como psicológicos y sus gustos son diferentes, ellos convergen en historias sobre aventura, monstruos, historias donde se puedan identificar con el protagonista.

SOCIOECONÓMICAS

No tienen ingresos, dependen completamente de sus padres o tutores, son estudiantes y de tercero y cuarto año de básica en escuelas privadas y públicas, poseen un nivel socioeconómico medio, medio-alto.

PSICOGRÁFICA

Son extrovertidos, sociables, su capacidad de concentración aumenta poco a poco, es por ello que se dejan llevar por estímulos visuales principalmente, se sienten grandes y pueden seguir reglas con facilidad. Su estilo de vida consiste en asistir a la escuela, tienen actividades extraescolares como: fútbol, patinaje, ballet, clases de inglés, etc., van al cine, juegan videojuegos, ven televisión. A esta edad empiezan a relacionarse con los demás chicos por lo que surge la amistad, solidaridad, simpatía, honestidad, cooperación, justicia, confianza.

CONDUCTUALES

Me he enfocado en los hábitos de consumo que tienen los niños relacionados a sus referentes visuales, los programas de televisión como Cartoon Network, Disney Channel y Nickelodeon son sus preferidos, entre los más vistos están: Hora de aventura, Un show más, Phineas y Ferb, Ben 10, Power Rangers, Monster High.

2.1.2 PERSONAL DESIGNER



GEOGRÁFICA
ECUADOR
CUENCA

PSICOGRÁFICA
ES EL CENTRO DE ATENCIÓN
LEE POR OBLIGACIÓN
USA DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS
VALORA LA AMISTAD

DEMOGRÁFICA
7 AÑOS
FEMENINO

CONDUCTUAL
MONSTER HIGH
PHINEAS AND FERB
VIOLETTA
PRINCESAS DE DISNEY

SOCIOECONÓMICA
0% INGRESOS
TERCER AÑO



SAMI



Sami vive en Cuenca con sus padres, su hermana mayor y su abuela, ella tiene 7 años y le gusta ser el centro de atención, hace cualquier tipo de ocurrencias como cortarse el pelo, pintarse las uñas, etc.

Ella cursa el tercer año de básica, Sami al igual que sus compañeros del curso sabe leer y escribir, pero solo lo hace por méritos académicos ya que tienen una profesora de Lenguaje muy estricta y con métodos de enseñanza anticuados, Sami opina que los libros deberían tener solo dibujitos, sin texto, pues leer no le gusta para nada.

Después de realizar sus tareas escolares, Sami ve la televisión y usa la computadora para jugar en páginas para niños como friv.com, pero su dispositivo electrónico favorito es la tablet de sus padres porque lo puede llevar a todo lado, Sami suele reunirse con sus amigas o hacer pijamadas para ver películas como Frozen o jugar con sus muñecas de Monster High. Sami tiene unos cuantos libros pero no los lee porque tienen mucho texto y dibujos que parecen de otra época.

01 // ESTEFANÍA ALVAREZ - SAMI >

2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

PARA EL PROYECTO SE HA VISTO NECESARIO ANALIZAR POR CONJUNTO FORMA Y FUNCIÓN YA QUE SE ENCUENTRAN INTERRELACIONADAS E INDIVIDUALMENTE SE EXPLICARÁ SOBRE LA TECNOLOGÍA.

2.2.1 Forma y Función
2.2.2 Tecnología



2.2.1 FORMA Y FUNCIÓN

TIPOGRAFÍA

Se usará una tipografía que posea legibilidad, con una morfología sencilla y redonda, que permita reconocer al niño su propia escritura, es importante que no contenga ángulos ya que puede resultar agresiva a la vista. Tipografías con adornos están descartadas por la dificultad de lectura, recordemos que el primer objetivo de la tipografía es comunicar y algo que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido.

ILUSTRACIONES

Las figuras retóricas se usan en el diseño como en la publicidad pero también se pueden utilizar para la ilustración, por ejem.: la prosopopeya consiste en atribuir a cosas animadas cualidades propias de los seres humanos o la hipérbolo que sirve para exagerar rasgos o destacar un personaje u objeto, con ello se capta la atención del lector sobre un punto focal.

El personaje principal debe ser fácil de reconocer dentro de cada composición para generar dinámica y continuidad en la lectura.

Los animales o monstruos son personajes que nos evitarán problemas relacionados con los estereotipos.

Gráfica de series y películas animadas son importantes porque son los referentes visuales de los niños hoy en día.

CROMÁTICA

Se utilizarán colores icónicos, saturados y fantasiosos, éstos últimos son los que más predominarán porque los niños son muy imaginativos y no les sorprenderá ver a un niño con el cabello azul o con la piel verde, la forma no se altera pero el color sí.

También se usará combinaciones de contraste para captar la atención de los niños.

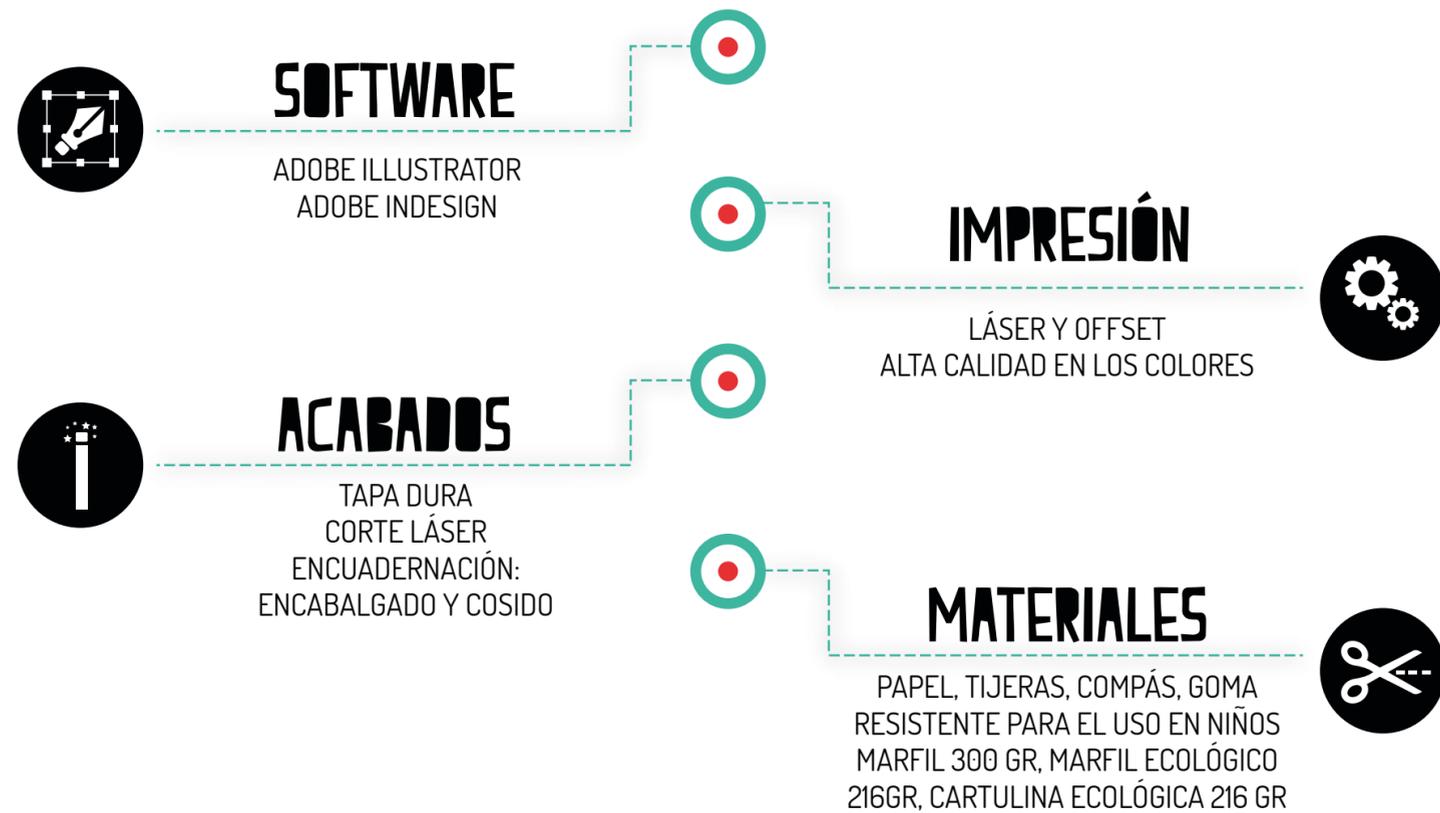
Los colores pasteles son utilizados para niños pequeños y bebés.

RETÍCULA
Se utilizará la reticula por columnas, ésta se define por el número de columnas y por la anchura de las mismas, en el caso de los libros se usa 1 o 2 columnas, además genera libertad al momento de colocar los mecanismos del pop-up, ya que la mayoría se debe armar manualmente.

FORMATO
Debe adecuarse a la edad del lector y a la técnica pop-up. Se mantendrá dentro de los formatos estándares, como son el horizontal, vertical o cuadrado, los libros con formatos no convencionales resultan costosos y generan desperdicio de papel.

INTERACTIVIDAD
Se utilizará la técnica pop-up, ya que es una publicación con elementos tridimensionales que sobresalen o saltan a la vista del lector cuando se abren las páginas, es novedosa para los niños. También se diseñará pegatinas de polipropileno porque son más resistentes que las de papel adhesivo, no se podrá pegar dentro del libro porque para ello se deberían plastificar las hojas generando mayores costos y dificultad para los dobleces que requiere el pop-up.

CONTENIDO
La adaptación literaria será escrita para el producto, se validará según las opiniones de una experta. El texto contendrá ciertas características recomendadas por Isabel Borda en su libro *Cómo iniciar a los niños en la lectura*:
-Argumento coherente con un final claro.
-De una extensión breve para que lo puedan leer de un tirón.
-Con un vocabulario sencillo, frases no muy largas y con una ilustración sincronizada con el texto.
-La presentación responde a libros con tipografía grande. Libros de imágenes, ya sean cuentos o libros de conocimientos, que refuercen la comprensión del texto.



2.2.2 TECNOLOGÍA

SOFTWARE
Las ilustraciones serán elaborados a mano y escaneadas para la digitalización. Uso del programa Adobe Illustrator para vectorizar, ya que permite la manipulación de las ilustraciones sin perder calidad ni resolución, además será muy útil para generar aplicaciones de la gráfica en diferentes productos.

IMPRESIÓN
Para el prototipo será en láser, mientras que para producción en Offset. Impresión full color a dos lados. Debe tener alta calidad en los colores.

MATERIALES
Tijeras, papel, goma, regla, compás, lápiz, papeles. Material resistente para la manipulación de los niños: marfil 300gr, marfil ecológico 216gr, cartulina ecológica (almendra) 216 gr.

ACABADOS
Tapa dura para sostener las impresiones y los pop-up. Encuadernado: cosido de los pliegos encabalgados. Corte láser para generar los pop.up.

2.3 PLAN DE NEGOCIOS

2.3.1 Producto, Precio, Plaza y Promoción



2.3.1 PRODUCTO, PRECIO, PLAZA Y PROMOCIÓN

PRODUCTO

Es un libro que tiene como finalidad fomentar el hábito de la lectura, desde un punto de vista lúdico y fantástico, además contendrá pegatinas de los personajes, elementos pop-up que reforzarán el contenido de determinadas páginas y una ilustración llena de detalles y mucho color.

PRECIO

Se definirá según la calidad del producto pero será accesible al público elegido. Sin embargo se tendrán en cuenta los costos de producción y publicidad.

PLAZA

Principales librerías del país.

PROMOCIÓN

Girándula (IBBY) Asociación ecuatoriana del libro infantil y juvenil, podría ser el emisor que publicara el libro. Uso de redes sociales, creación y manejo de una página en Facebook, para promocionar el prototipo del libro así como el proceso de bocetaje y digitalización final del mismo. Video publicitario que muestre las cualidades del producto, el mismo que será subido en un canal de YouTube.



CR
(CAPÍTULO)
DISEÑO

3.1 IDEAS CREATIVAS

“La única cura posible es una idea”.
(ZEEGEN, 2006, P.18)

- 3.1.1 Luvia de ideas
- 3.1.2 Tres Ideas
- 3.1.3 Idea Final

50 // PASCAL CAMPION - BLUE >



3.1.1 LUVIA DE IDEAS

10 SOLAPAS Y LENGÜETAS

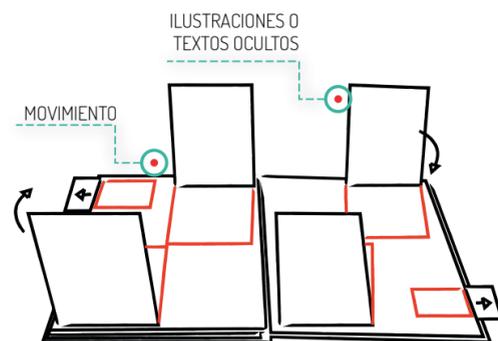
El lector al destapar una solapa puede descubrir mensajes e ilustraciones ocultas, así mismo puede accionar una lengüeta y producir movimiento de las ilustraciones, estos mecanismos permiten al lector participar de forma activa.

9 ARLEQUINADO

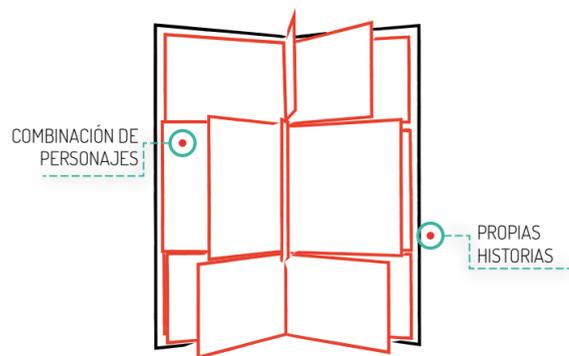
El libro Pelé Melé o arlequinado, tiene sus páginas divididas en 2, 3 o más partes, el lector puede combinar sus franjas y obtener diversos personajes e ilustraciones, sobre ellos puede crear sus propias historias.

8 LIBRO TÚNEL

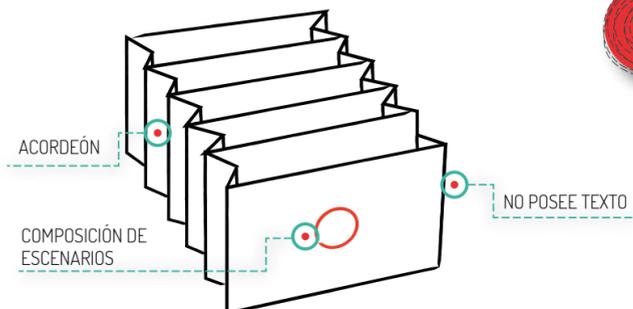
Al desplegarlo tiene la forma de un acordeón y da la impresión de profundidad. Al mirar a través de él, se ven en perspectiva todas las páginas troqueladas que forman una imagen tridimensional, pero aunque resulte muy interesante y novedoso este libro no posee texto.



10

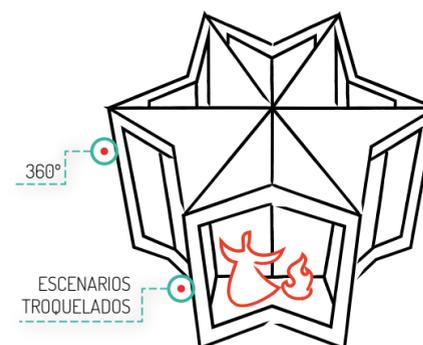


9

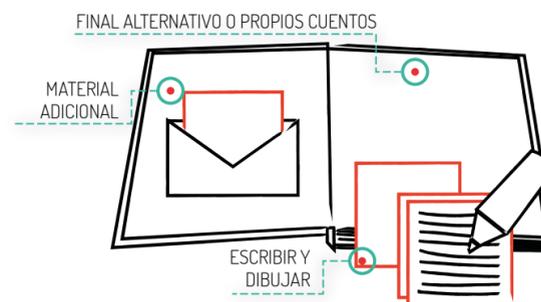


8

7

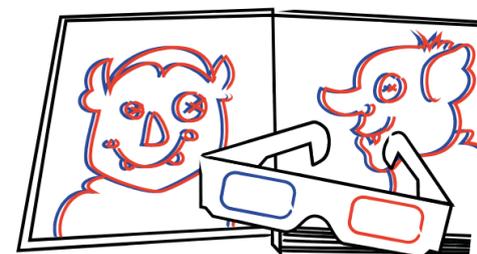


6



5

4



7 LIBRO CARRUSEL

Sus pliegues se abren en 360° hasta dar un aspecto de estrella, al juntarse poseen diversos escenarios troquelados o ilustraciones que narran una historia, todos ellos son visibles al mismo tiempo solo basta con girar el libro, no poseen texto.

6 LIBRO CON PAPER TOYS

El lector puede recortar y armar sus propios toys de papel e interactuar con ellos para coleccionarlos y generar nuevas historias y tramas.

5 CUENTA CUENTOS

Es una idea que usa material adicional como son hojas de papel que vienen con el libro para que el lector pueda escribir o dibujar y a su vez puede escribir un final alternativo a la historia dada o sus propios cuentos e ilustraciones, funciona como un libro de actividades.

4 LIBRO CON GAFAS 3D

Es muy interesante, usa imágenes anaglíficas lo que permite la participación activa del lector al usar las gafas para poder descubrir las ilustraciones, pero al no poseerlas, no hay interactividad.

3.1.2 TRES IDEAS

3 LIBRO ILUSTRADO

Es la combinación de la imagen gráfica con el contenido literario. Permiten cautivar al lector e invitarlo a tener momentos de complacencia lectora, llenos de entretenimiento y con una ingeniosa propuesta visual. En los libros infantiles las ilustraciones se utilizan para la comunicación y les ayuda a estimular sus capacidades intelectuales y artísticas así como a desarrollar la imaginación.

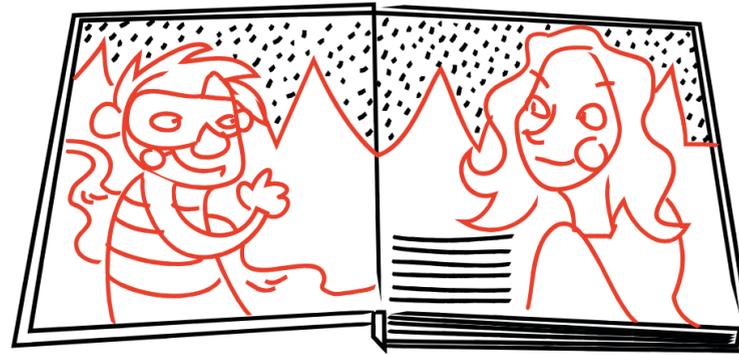
2 LIBRO POP UP

La técnica pop-up es vistosa y muy llamativa. El pop-up consiste en que al abrir una página se despliegan figuras tridimensionales, creando así la ilusión de hacer "vivir el papel". Aquí la imaginación y la fantasía emerge literalmente de los libros. Además son muy populares con los niños hasta con los más reticentes, que es realmente al target al que me dirijo, niños que en su mayoría no les gusta leer.

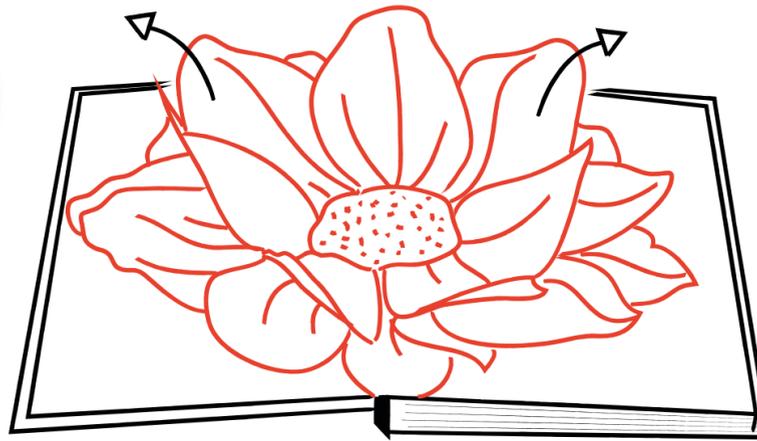
1 LIBRO CON PEGATINAS + PAPER TOY

El lector puede construir el paper toy y usar las pegatinas fuera o dentro de las páginas del libro, para crear nuevas historias e interactuar con los personajes existentes.

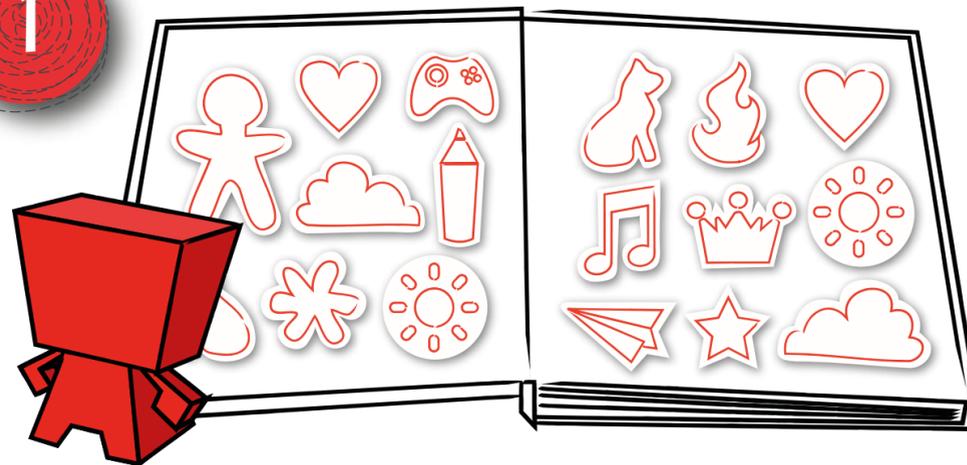
3



2



1



3.1.3 IDEA FINAL

La idea final es una fusión de las tres anteriores:

Los libros de este tipo son muy atractivos para los niños por su congruencia entre texto e ilustración.

En un país saturado por los medios de comunicación masivos, este tipo de libros puede ofrecer un espacio para la lectura de manera participativa e interactiva.

Los libros pop-up o animados son una puerta, un gancho, un gran medio para acercar a los niños al increíble mundo de la lectura.

Resultan muy importantes para promover la lectura de manera lúdica ya que están regidos por el elemento sorpresa.

Es importante la fusión de los elementos pop-up dentro del libro ilustrado ya que refuerzan la gráfica 2d.

El paper toy permite interactuar directamente con el lector, creando actividades de juego y mejorando sus habilidades motoras.

Las pegatinas contienen a los personajes del cuento y las pueden utilizar para recrear historias o para pegarlas en diferentes sitios u objetos, pues el material (polipropileno) es muy resistente.

3.2 PROCESO CREATIVO

- 3.2.1 Inspiración
- 3.2.2 Bocetación
- 3.2.3 Diseño de personajes
- 3.2.4 Digitalización



3.2.1 INSPIRACIÓN

La gráfica surge en mayor parte del contenido literario, pero ha sido influenciada por cosas reales, diarias, hasta costumbristas mezcladas con la fantasía y el mundo surrealista de los niños, así mismo, han sido varios ilustradores que se ha tomado como referencia por su estilo.

Puede considerarse la gráfica como cartoon porque está dirigida a niños pero también kawaii (término japonés para describir que algo es bonito o tierno), pues muchos de los personajes llevan caritas (no sólo los personajes principales, sino hasta las plantas).

Colores, cartoon, diversión, fantasía, barroco, surrealismo, son palabras que en su totalidad pueden definir el método o enfoque que se dió a la gráfica.

3.2.2 BOCETACIÓN

El proceso de bocetación estuvo compuesto por diferentes estilos estéticos en base a la recopilación de información y a la observación de referentes visuales que agradan al target. Básicamente, la bocetación consistió en crear esbozos generales de la composición, para analizar cuál se adapta mejor a lo que se necesita, una vez definido se redibuja los elementos requeridos con una línea simple y clara, lo demás se descarta.

Durante este proceso siempre estuvo presente el contenido, pues hay que tener una idea clara de lo que se quiere transmitir, en este caso los personajes principales del cuento deben ser muy reconocibles dentro de cada composición para que el lector pueda tener una buena continuidad de la historia.

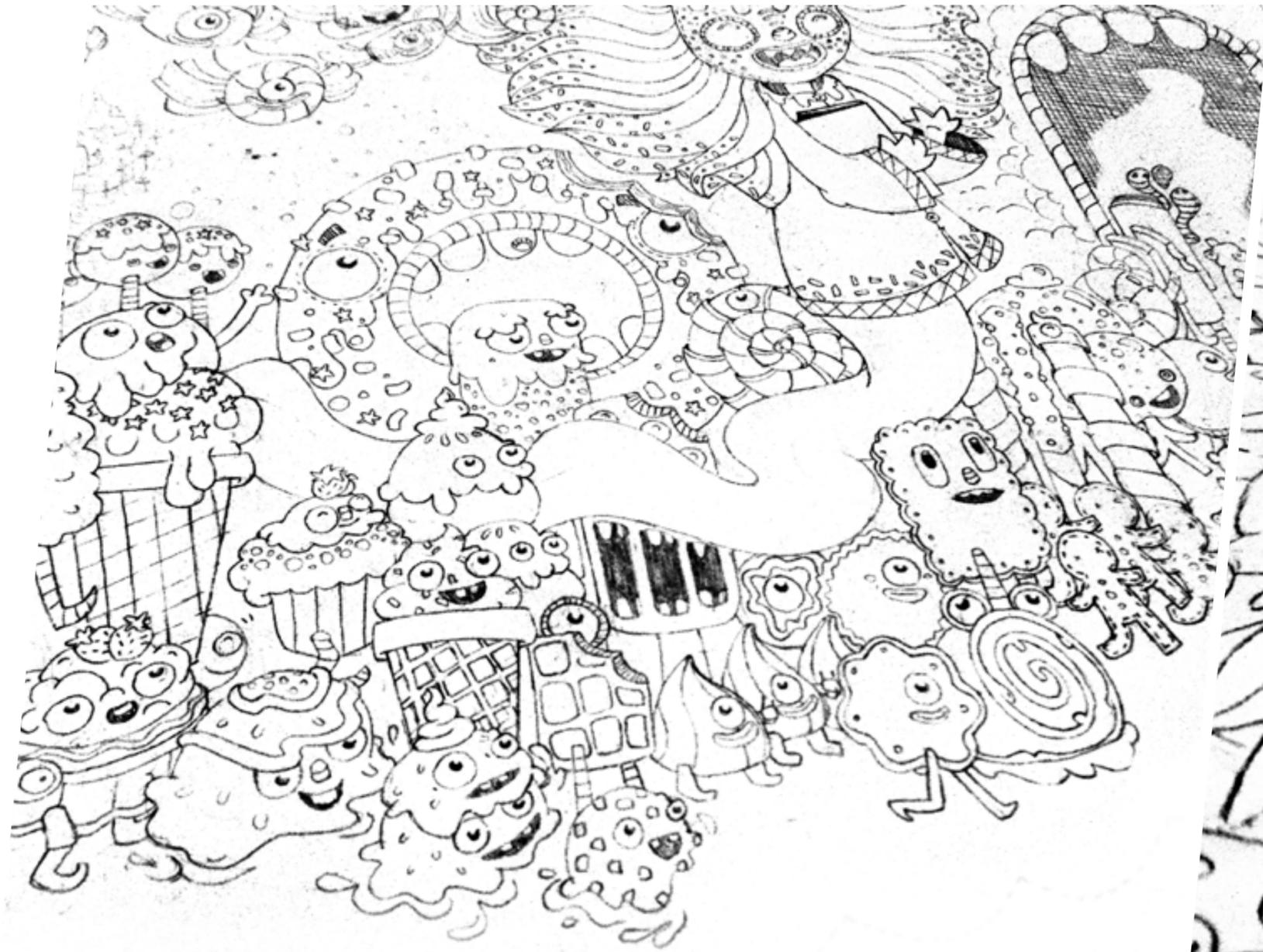


// BOCETOS PARA CREAR AL PROTAGONISTA

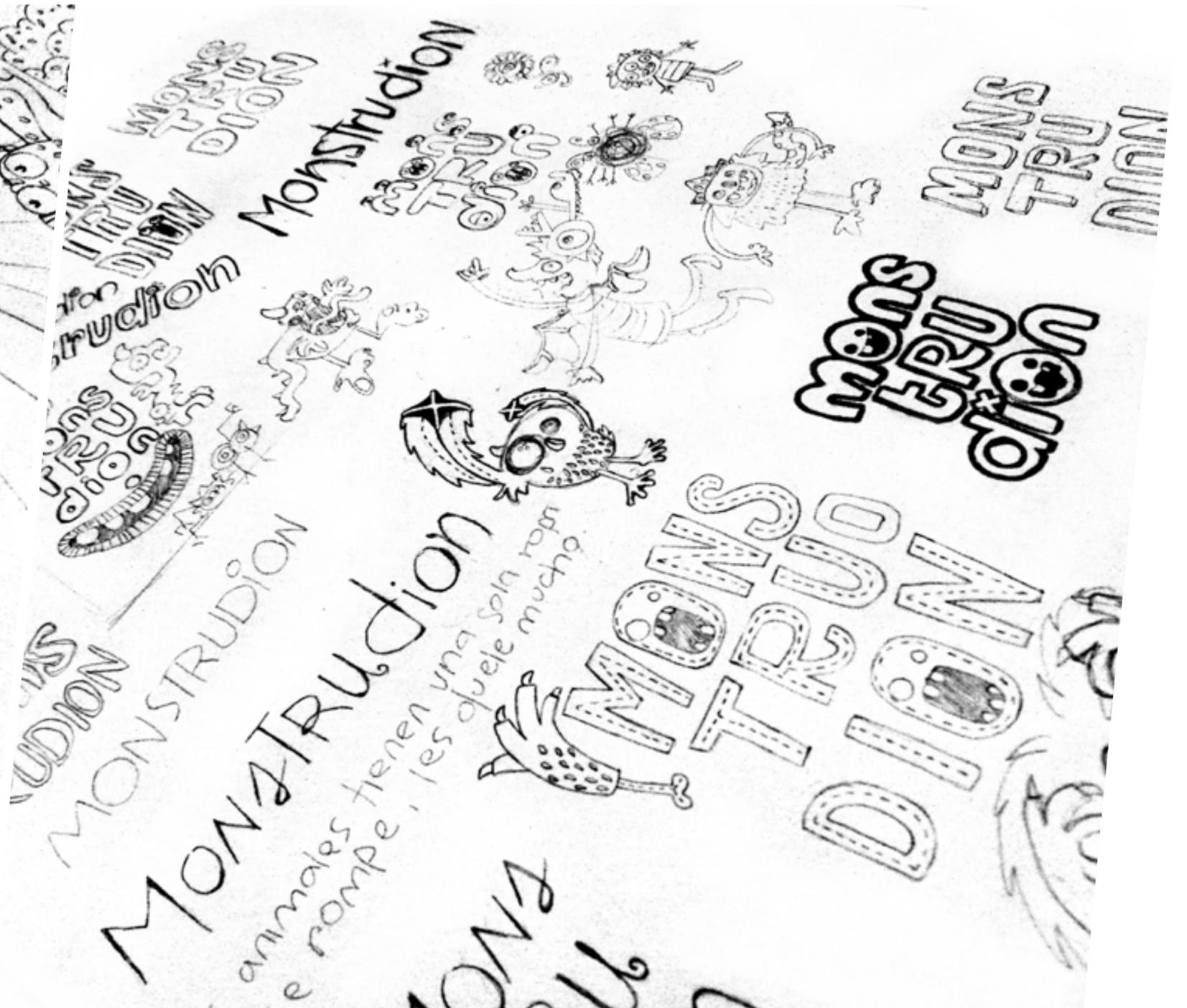


Y BOCETOS PARA CREAR A LA ANTAGONISTA









3.2.3 DISEÑO DE PERSONAJES

Principalmente se generó un brainstorming de ideas y bocetos de los personajes principales del cuento, con diferentes expresiones y perspectivas. Después de haber definido un estilo de ilustración, se empieza a generar un sistema con variables y constantes, al principio resulta difícil pero al momento que se puede manejar el sistema, los siguientes personajes nacen de una misma matriz base.

La ideación de la gráfica surgió principalmente del contenido literario, por ende son personajes fantasiosos, llamativos y creativos, que buscan captar la atención de los niños así como reforzar y complementar los textos.

// ESTEFANÍA ALVAREZ - MONSTRUODION >





// MONSTRUODION - SAMIN



// DIFERENTES PERSPECTIVAS DE SAMIN



// MONSTRUDDION - MULLU



// DIFERENTES PERSPECTIVAS DE MULLU

3.3.3 DIGITALIZACIÓN

Se escanean los bocetos originales, mediante un manejo de niveles en Photoshop y se genera mayor contraste, de este modo las ilustraciones se encuentran "limpias" para ser redibujadas. El programa que se utilizó para digitalizar es Adobe Illustrator, se lo escogió pues permite tener mayor control para generar distintas composiciones, también pude reciclar elementos sin perder la calidad y es flexible para realizar aplicaciones con la gráfica.

Ventajas hay muchas sobre la digitalización, pues genera una línea más prolija y unos acabados más profesionales, las herramientas que se usaron mayoritariamente, han sido la pluma y el pincel para redibujar, para colorear, dar luces y sombras se ha utilizado buscatrazos, transparencias, muestras, paletas de color (KULER). Hay que tener paciencia, para generar un trazo que lleve la fluidez de la gráfica original, los pequeños detalles en las ilustraciones demuestran complejidad y al juntar las partes al todo se logran grandes composiciones.





3.3 PROCESO DE DISEÑO

- 3.3.1 Contenido
- 3.3.2 Tipografía
- 3.3.3 Cromática
- 3.3.4 Reticulas y Márgenes
- 3.3.5 Formato
- 3.3.6 Pop-Up
- 3.3.7 Paper Toy y Pegatinas



PÁGINA ABIERTA MONSTRUODION >

3.3.1 CONTENIDO

La función de mi proyecto está relacionada con el contenido, el cuento es de mi autoría pero fue validado y editado maravillosamente por Cecilia Lazo, los cambios que se realizaron fueron en base a vocabulario y redacción, puesto que es dirigido a niños y debe cumplir ciertos requisitos.

La historia está enfocada en la parte lúdica de la lectura por ello he utilizado la fantasía como elemento motivador para los niños. También he usado, los ejes transversales para demostrar a los niños la importancia de leer pero no de una forma moralista y obligatoria sino divertida y creativa.

La cuarta pared es una barrera imaginaria que separa a los actores del espectador, para romper la cuarta pared el actor debe entrar en contacto directo con el público, es muy utilizada en las películas, videojuegos y también en la literatura, en mi caso utilicé esta idea en el siguiente párrafo:

“Antes de que ustedes llegaran abrí un portal mediante el cual envié el Libro Mágico al Mundo Humano, ahora formamos parte del libro y nuestra historia está siendo leída a través de los ojos de un lector”.

Aquí los personajes se dan cuenta que son parte del libro y que pueden dirigirse al lector. La interactividad no solo se encuentra en los pop-up, además existe un acertijo que tendrá que descifrar el lector, sólo ahí se dará cuenta de que el libro, que se habla en la historia, es el libro que tiene en sus manos.

3.3.2 TIPOGRAFÍA

Se utilizaron tres tipografías: Earth's Mightiest, Aracne Regular, pero la que más predomina por su uso en los párrafos de texto es Chelsea Market y cumple con las siguientes cualidades estéticas:

- El tamaño de la tipografía depende de las etapas de desarrollo de los niños y se utilizaron dos tamaños: 16 y 21 puntos.
- Posee personalidad, se asemeja a un estilo de cómic pero a la vez es legible.
- Los blancos internos de las letras son abiertos y claros.
- Las ascendentes y descendentes son bien definidas para ayudar a identificar la forma de la letra.
- El espaciado entre palabra es ancho, lo que permite una fluidez y buen ritmo de lectura.
- Dentro de los párrafos no existe guillotinado o división de palabras para evitar confundir a los niños.

Así mismo, se creó una tipografía única para el diseño de la portada.

CHELSEA MARKET

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u
v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

EARTH'S MIGHTIEST

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ARACNE REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



3.3.3 CROMÁTICA

Se manejaron colores saturados y fantasiosos, porque la temática del cuento es de ficción y fantasía, por lo tanto, los personajes pueden tener cabellos rosados o verdes y su piel puede ser azul. No se mantiene una paleta puntual de cinco colores, ya que contiene abundante color pero para que funcione se ha utilizado referentes visuales del target, específicamente una serie animada muy popular en los niños: Hora de aventura (ver fig. 52).

El uso del color a pesar de ser plano, contiene luces y sombras muy definidas, con tres tonalidades es lo ideal para ofrecer un aspecto de volumen y profundidad, también se agregaron medios tonos.

3.3.4 RETÍCULAS Y MÁRGENES

Se utilizó una retícula por columnas, dividida en cuatro columnas por página y con un medianil de 5mm, lo que facilitó la colocación de los textos en sitios específicos para que el lector pueda ubicarlos rápidamente. Los márgenes son de 2cm para el texto, porque al coger el libro los pulgares no van a tapar la tipografía.

3.3.5 FORMATO

El formato del cuento es vertical pero se definió las medidas gracias a la investigación de campo, al observar el tamaño de los libros infantiles y la dimensión del material (marfil ecológico 1 m. x 70 cm.). Las medidas son: libro cerrado 22 cm. x 29 cm. y libro abierto 44 cm. x 29 cm. Contiene una extensión de 16 páginas ilustradas.

4.1 PRODUCTO FINAL

El prototipo fue impreso en láser sobre cartulina marfil ecológica (216 gr.), contiene adhesivos de polipropileno con plotter de corte, la portada, contraportada y lomo, se encuentran laminados e impresos sobre papel de caña, se intentó crear un producto compuesto en su mayoría por recursos sustentables y ecológicos.



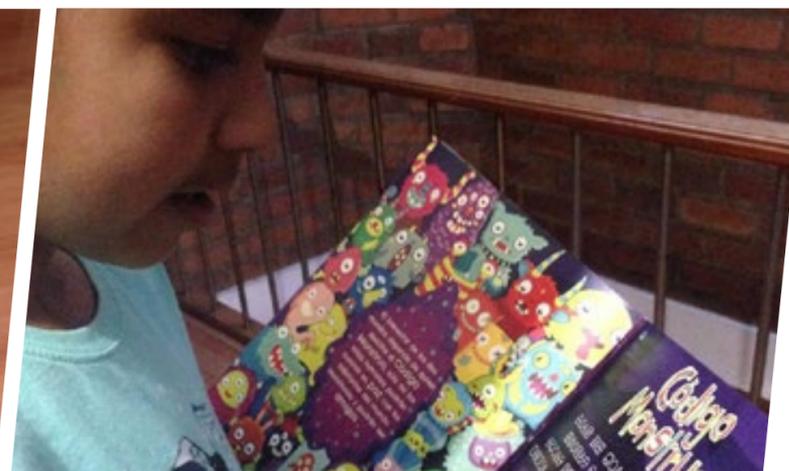








VALIDACIÓN



La validación se realizó en la ciudad de Cuenca, con la participación de niñas y niños entre 7 a 9 años de edad, durante el encuentro se pudo constatar que las ilustraciones y el color de inmediato les llamó la atención, así mismo se les propuso leer un párrafo y se comprendió que por la fluidez y la facilidad de lectura, el tamaño y el estilo de la tipografía estaba adecuada para el target.

El código monstruo, que consiste en una especie de lenguaje formado por figuras geométricas básicas fue resuelto por los niños, pudiendo comprobar que aquella actividad del libro fue superada sin ningún inconveniente. Los comentarios por parte de los niños fueron de aprobación, les agradó muchísimo la gráfica y preguntaron si había un juego del cuento, lo que resulta satisfactorio pues la gráfica se puede aplicar en otros soportes, pero con la misma finalidad que es contribuir al hábito lector.

Al abrir las páginas que contenían pop-up, sus rostros se sorprendieron y quisieron saber más del cuento, eso es importante porque generó un estímulo para acercarlos a la lectura sin ponerles obligación alguna. Por lo tanto, los mecanismos de interactividad análoga, más una ilustración que los atrape puede generar excelentes resultados para incluir los libros a la vida de los niños, pues ya no serían vistos como objetos de tortura o aburrimiento, sino como una actividad entretenida y de divertimento.

APLICACIONES

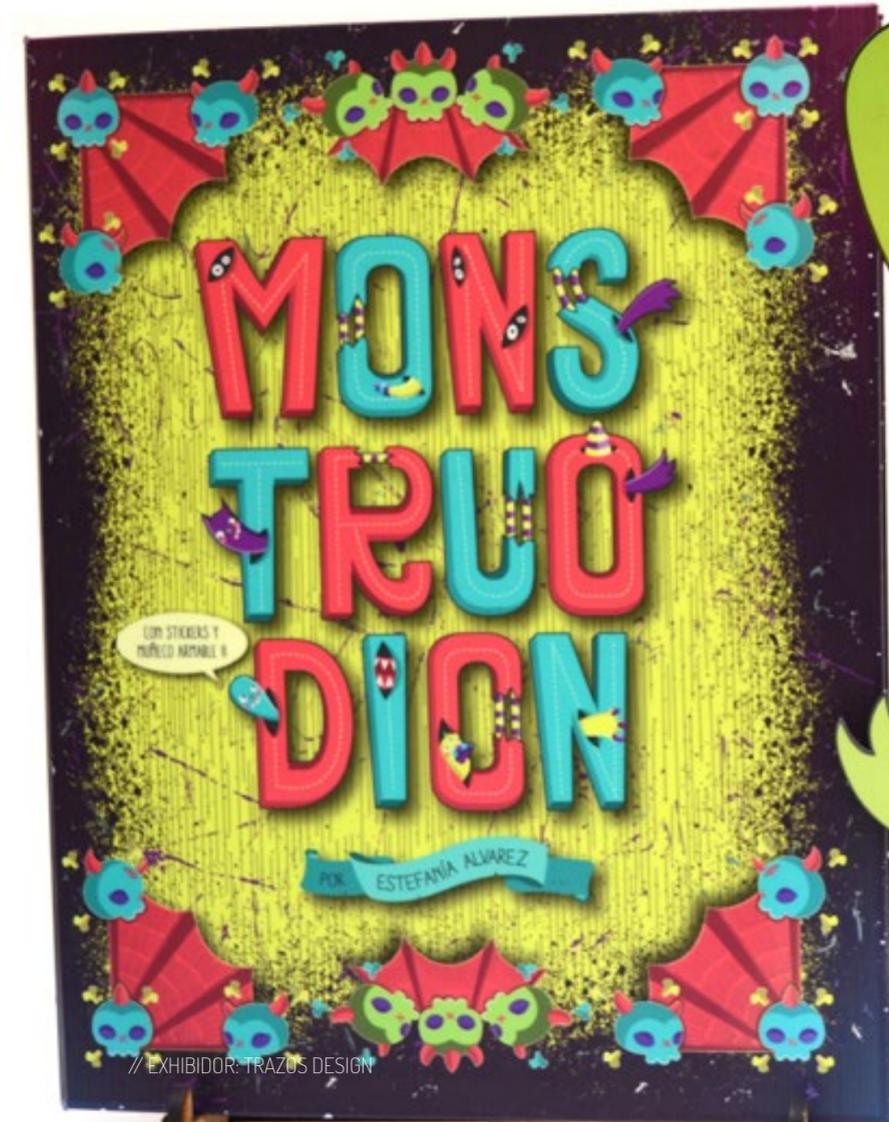




// TOY: PAÚL GALÁN



// GALLETAS: DULCINEA REPOSTERIA



// COJINES: PIG

// EXHIBIDOR: TRAZOS DESIGN

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El objetivo del proyecto fue contribuir al hábito de la lectura mediante la creación de un libro ilustrado con interactividad análoga, el uso de estos elementos permitió reforzar los contenidos literarios pero también captó la atención del público meta, como se pudo apreciar en la validación.

Así mismo, partiendo del contenido se logró generar una gráfica sumamente llamativa y colorida que fue ideada en base a referentes visuales del target, el proceso de bocetaje y digitalización fue extenso, pero con paciencia y disposición se logró generar un producto editorial que cumple con los alcances planteados.

Mi recomendación es conocer nuestras fortalezas y ponerlas en práctica, escoger un tema que les apasione siempre será una opción acertada. La ilustración es una herramienta amplia y si se inclinan por ella, deberían llevar un cuaderno porque nunca saben cuando puede llegar una gran idea y es mejor estar preparado.

Respecto a mi proyecto, se puede generar una serie de libros que narren historias paralelas al cuento, pero también la versatilidad de la gráfica puede ocuparse en otro tipo de soportes, como juegos de mesa, libros digitales, animación, aplicaciones o videojuegos, porque ya se ha creado la matriz de aquel mundo, así mismo todas las historias van a girar en torno a la fantasía y por supuesto, hacia la lectura.



BIBLIOGRAFÍA

Andes. (2014, 4 23). Día Mundial del Libro: Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura. Retrieved 11 26, 2014, from Andes: <http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habito-lectura.html>

Ambrose, Gavin & Harris, Paul. (2007). Manual de producción: guía para diseñadores gráficos. Barcelona. Parramón.

Ambrose, Gavin & Harris, Paul. (2006). Fundamentos de Diseño 05: Color. (Vol. 5). Barcelona. Parramón.

Ambrose, Gavin & Harris, Paul. (2011). Fundamentos de Diseño 02: Layout. (Vol. 2).

Argüelles, Juan Domingo. (2014). Escribir y leer con los niños, los adolescentes y los jóvenes: Breve antimanual para padres, maestros y demás adultos. México. Editorial Oceano. Barcelona. Parramón.

Bettelheim, Bruno. (1994). Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Barcelona. Crítica.

Bhaskaran, Lakshmi. (2007). ¿Qué es el diseño editorial?. México. Index Book.

Bilton, Nick. (Septiembre 10, 2014). Steve Jobs Was a Low-Tech Parent. Enero 9, 2015, de The New York Times. Sitio web: http://www.nytimes.com/2014/09/11/fashion/steve-jobs-apple-was-a-low-tech-parent.html?_r=0

Borda, Isabel. (2006). Cómo iniciar a la lectura. Málaga. Arguval.

Carroll, Lewis. (2002). Alicia en el país de las Maravillas. México. Selector.

Cervantes Saavedra, Miguel, & de Castro, Don Adolfo. (1875). El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha. Imprenta y Librería de Gaspar.

Cervera, Juan. (1991). Teoría de la literatura infantil. Bilbao. Mensajero.

Dalley, Terence. (1992). Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales. Madrid. Ediciones AKAL.

Giardinelli, Mempo. (2006). Volver a leer. Buenos Aires. Edhasa.

Hall, Andrew. (2011). Ilustración. Barcelona. Blume.

Haslam, Andrew. (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona. Blume.

Heller, Eva. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona. Gustavo Gili.

Kapr, Albert. (1985). 101 Reglas para el Diseño de Libros. Cuba. Empresas Editoriales de Cultura y Ciencia. C. De La Habana.

Kruk, Ania. (2010). Tratamiento tipográfico de los libros infantiles. Trabajo fin de Master de Tipografía. Eina.

Kohnstam, Rita. (1991). Psicología práctica del niño. Barcelona. Editorial Hender.

Montoya, Víctor. (2003). Literatura infantil: lenguaje y fantasía. Bolivia. La Hoguera.

Ortega, Ana María & Gutiérrez, Álvaro. (2002). Historia de los libros móviles y desplegados. [emopalencia.com] de: <http://emopalencia.com/desplegados/historia.htm>

Peña, Manuel. (1994). Alas para la infancia: fundamentos de literatura infantil. Santiago de Chile. Editorial Universitaria.

Pérez Rioja, José Antonio. (1988). La necesidad y el placer de leer. Madrid. Popular.

Rodari, Gianni. (1988). Nuevas maneras de enseñar a los niños a odiar la literatura. Cela, J. y Fluvía, M.(Coords.), Libros de Alioma, sugerencias para una lectura creadora. Barcelona, Aliorna Editorial. (p. 18-22).

Schritter, Istvan. (2005). La otra lectura: la ilustración en los libros para niños. Buenos Aires. Lugar Editorial.

Simpson, Ian. (1994). La nueva guía de la ilustración. Barcelona. Blume.

Sosa, Jesualdo. (1944). La literatura infantil. Buenos Aires. Ed. Lo-sada.

Trebbi, Jean-Charles. (2012). "El arte del pop-up. El universo mágico de libros tridimensionales". España. Promopress.

Zappaterra, Yolanda. (2008). Diseño editorial.: Periódicos y revistas. Barcelona. Gustavo Gili.

Zeegen, Lawrence. (2006). Principios de ilustración.: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Barcelona. Gustavo Gili.

¡¡¡
GRACIAS
¡¡¡



