



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**LOS SISTEMAS GRÁFICOS
PARA MEJORAR LA
EXPERIENCIA DE LECTURA DE
LA LITERATURA
INFANTIL ECUATORIANA**

**DISEÑO E ILUSTRACIÓN DEL LIBRO
“FABULARIO”
DEL AUTOR ECUATORIANO OSWALDO
ENCALADA**

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

AUTORA

Carolina Arias Cortez

DIRECTOR

Dis. Jhonn Alarcón Morales

CUENCA - ECUADOR - 2019

AUTORA

Carolina Arias

DIRECTOR

Dis. Jhonn Alarcón Morales

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Autora

Cuenca - Ecuador - 2019

**LOS SISTEMAS GRÁFICOS PARA MEJORAR LA
EXPERIENCIA DE LECTURA DE LA LITERATURA
INFANTIL ECUATORIANA**

**DISEÑO E ILUSTRACIÓN DEL LIBRO “FABULARIO”
DEL AUTOR ECUATORIANO OSWALDO ENCALADA**



Dedicatoria

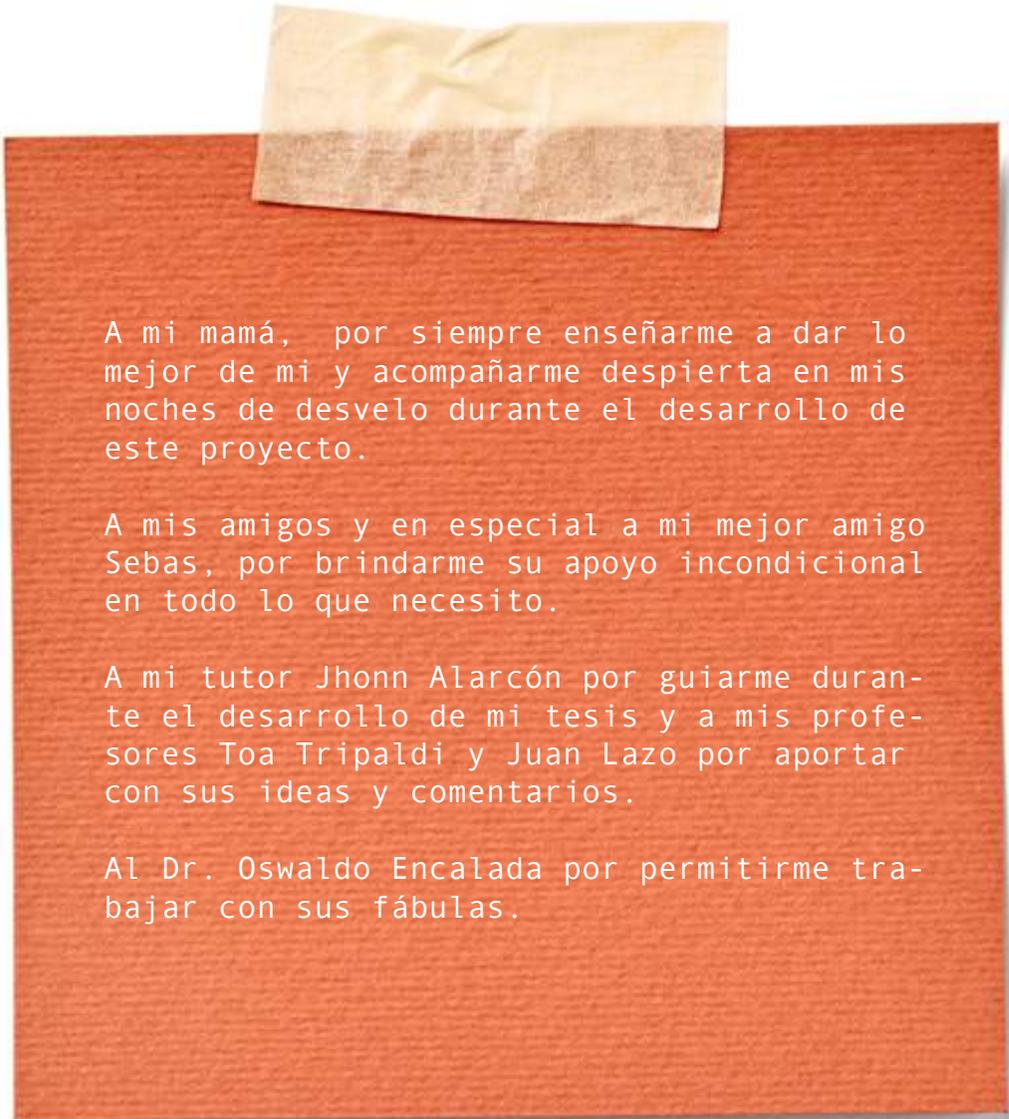
A mis padres, Homero y Piedad, por todo el amor y cariño que me brindan día a día, y por apoyarme durante todo el transcurso de mi carrera.

A mis hermanos, Juan Pablo y Cristina, por ser un ejemplo a seguir y motivarme siempre a salir adelante.

A mi team de grafic@s, Kassi, Sebas, Eve, Jeyo, Pauli y Eri, por todas las risas y buenos momentos compartidos durante este tiempo.

A mis amig@s, Ana Cris, Danii, Mili y Tolis, por siempre estar para mi en los buenos y malos momentos.

Agradecimientos



A mi mamá, por siempre enseñarme a dar lo mejor de mí y acompañarme despierta en mis noches de desvelo durante el desarrollo de este proyecto.

A mis amigos y en especial a mi mejor amigo Sebas, por brindarme su apoyo incondicional en todo lo que necesito.

A mi tutor Jhonn Alarcón por guiarme durante el desarrollo de mi tesis y a mis profesores Toa Tripaldi y Juan Lazo por aportar con sus ideas y comentarios.

Al Dr. Oswaldo Encalada por permitirme trabajar con sus fábulas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria -----	4
Agradecimientos -----	5
Índice de imágenes -----	7
Resumen -----	8
Abstract -----	9
Introducción -----	10
Objetivos -----	11
CAPÍTULO 1	
<i>Contextualización</i> -----	13
INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA -----	14
1.1 Literatura Infantil -----	16
1.2 Diseño Editorial -----	20
1.3 Ilustración -----	26
1.4 Diseño de Experiencias -----	36
INVESTIGACIÓN DE CAMPO -----	38
1.5 Entrevistas -----	40
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS -----	42
1.6 Forma y función -----	44
1.7 Forma, función y tecnología -----	46
CONCLUSIONES -----	48
CAPÍTULO 2 -----	51
<i>Planificación</i> -----	51
2.1 Target -----	52
2.2 Partidos de Diseño -----	56
2.3 Plan de Negocios -----	59

CAPÍTULO 3

<i>Diseño</i> -----	61
3.1 Ideación -----	62
3.2 Proceso Creativo -----	66
3.3 Proceso de Diseño -----	72
PRODUCTO FINAL -----	76
VALIDACIÓN -----	80
APLICACIONES -----	82
CONCLUSIONES -----	84
BIBLIOGRAFÍA -----	86
ANEXOS -----	87

ÍNDICE DE IMÁGENES

00	https://bit.ly/2Kld0zM	24	https://bit.ly/2wl8BOz	48	https://bit.ly/31jaFLe
01	https://bit.ly/2K53LU6	25	https://bit.ly/2X3H1dH	49	https://bit.ly/2WToQXJ
02	https://bit.ly/2EZmT1P	26	https://bit.ly/2ZkXTdj	50	https://bit.ly/2XwUCa1
03	https://bit.ly/2WpF4n6	27	https://bit.ly/2K5BnkY	51	https://bit.ly/2luoca3
04	https://bit.ly/2I4sQfX	28	https://bit.ly/2BOJr3F	52	https://bit.ly/2F076zN
05	https://bit.ly/2EZpPeW	29	https://bit.ly/2WWUuDQ	53	https://bit.ly/2MyQQMv
06	https://bit.ly/2K78swO	30	https://bit.ly/2K4BBZN	54	https://bit.ly/2wKThRw
07	https://bit.ly/2IzuNqK	31	https://bit.ly/2IrycAQ	55	https://bit.ly/2EXN3C0
08	https://bit.ly/2F0zYYI	32	https://bit.ly/2I4Tgy7	56	https://bit.ly/2KDRci7
09	https://bit.ly/2wlOVdk	33	https://bit.ly/2ZkJJJf	57	https://bit.ly/2WToQXJ
10	https://bit.ly/2QV5XOX	34	https://bit.ly/2K6cBkB	58	https://bit.ly/2WWXa4k
11	https://bit.ly/2WtUJa6	35	https://bit.ly/2I4JEU2	59	https://bit.ly/2XH8UW1
12	https://bit.ly/2WxqFdz	36	https://bit.ly/31mGyCn	60	https://shutr.bz/2XH94g5
13	https://bit.ly/2K5XjMZ	37	https://bit.ly/2IslEcE		
14	https://bit.ly/2K3ROON	38	https://bit.ly/2WzN3TF		
15	https://bit.ly/2MBhGnk	39	https://bit.ly/2MwskeL		
16	https://bit.ly/31mGcf1	40	https://bit.ly/2WxDhl8		
17	https://bit.ly/2I5JonT	41	https://bit.ly/2IslGkM		
18	https://bit.ly/1K226Yp	42	https://bit.ly/2MA2RkQ		
19	https://bit.ly/2WTaoit	43	https://bit.ly/2wKThRw		
20	https://bit.ly/2EZqlto	44	https://bit.ly/2wKThRw		
21	https://bit.ly/1D4TKsv	45	https://bit.ly/2WWXikk		
22	https://bit.ly/31jhEU9	46	https://bit.ly/2QXr6b1		
23	https://bit.ly/31IQCeU	47	https://bit.ly/2QUHclM		



Resumen

En la actualidad resulta difícil pensar en un libro infantil que no contenga imágenes, estas aparecen como un elemento comunicador de igual significación que el texto. Este trabajo plantea el diseño e ilustración del libro "Fabulario" del autor ecuatoriano Oswaldo Encalada. Mediante la creación de un sistema gráfico editorial que combina tipografía, fotografía e ilustración se logró reforzar el texto literario para incentivar el interés de los niños, y además mediante el uso de solapas y lengüetas se busco mejorar la experiencia de lectura del libro. Al final se obtuvo una publicación editorial que presenta la interacción entre diseño, ilustración y literatura, que se convierte en un producto para difundir la literatura del Ecuador.



Abstract

Currently, it is difficult to think in children's books without images as they constitute a communicating feature that provide meaning just like the text itself. This investigation intends to design and illustrate the book "Fabulario" by the Ecuadorian author Oswaldo Encalada. The development of an editorial graphic design, which combines typography, photography and illustration, reinforced this literary text to encourage the children's interest. Additionally, the use of pop ups and lift-the-flats intended to improve the reading experience of the book. In the end, an editorial publication that presents the interaction between design, illustration and literature to disseminate Ecuadorian literature was obtained.



Introducción

Cada 2 de abril se celebra el día de la literatura infantil y juvenil en honor al gran escritor danés Hans Christian Andersen, para destacar su importancia en el mundo de la niñez. Ella entretiene, forma, despierta su imaginación, continúa tradiciones, enriquece en todos los sentidos...

En Ecuador, la literatura infantil vive un buen momento, va alcanzando un mayor desarrollo y una alta calidad tanto en la imagen y las palabras. De hecho su lenguaje visual es tan importante como el escrito, pues da forma al mundo de las palabras y alienta la imaginación y creatividad del pequeño lector, sus padres y sus familias.

El presente proyecto busca mejorar la experiencia de lectura mediante la creación de un sistema gráfico editorial y de ilustración. En el primer capítulo se encuentra el marco teórico con temas como la literatura infantil, el diseño editorial, la ilustración y el diseño de experiencias; la investigación de campo y el análisis de homólogos.

Ya en el segundo capítulo se plantea la programación del proyecto y se define como target a niños y niñas de 8 a 11 años de edad. Así mismo se concreta los partidos de diseño en forma, función y tecnología, y se realiza un plan de negocios.

Para finalizar, en el tercer capítulo se realiza la ideación, el proceso creativo y el proceso de diseño del producto editorial dando como resultado un libro con un sistema visual que combina fotografía e ilustración y que contiene interactividad análoga para mejorar la experiencia de lectura del mismo.



00

00/ Ilustración de Matgorzata Detner.



Objetivos

Objetivo General

Aportar a la literatura infantil ecuatoriana a través del diseño de un sistema gráfico editorial y de ilustración para mejorar la experiencia de lectura.

Objetivo Específico

Diseñar un sistema gráfico editorial y de ilustración para el libro "Fabulario" del autor ecuatoriano Oswaldo Encalada.





CAPÍTULO 1

Contextualización

Investigación Bibliográfica



LITERATURA INFANTIL
DISEÑO EDITORIAL
ILUSTRACIÓN
DISEÑO DE EXPERIENCIAS



LITERATURA 1.1 INFANTIL

1.1.1 ¿Qué es Literatura Infantil?

Existen diversas definiciones acerca de lo que es la literatura infantil. Bortolussi (1985) reconoce como literatura infantil “la obra estética destinada a un público infantil” (p. 16). Por su parte Cresta (1984) propone una definición más amplia y afirma que “Se entiende por literatura infantil toda obra, concebida o no deliberadamente para los niños, que posea valores éticos y estéticos necesarios para satisfacer sus intereses y necesidades” (p.28)

Como podemos ver, ambas autoras concuerdan con que la literatura infantil es la literatura dirigida a un público en específico que en este caso son los niños. Las primeras obras infantiles fueron adaptaciones de textos escritos para adultos y tenían un carácter didáctico y moralizante. Cuentos de la tradición oral como: “Caperucita roja”, “Cenicienta”, entre otros, son un claro ejemplo de ello.

1.1.2 Características

La literatura infantil presenta unas características propias que la diferencian de otros géneros.

Narraciones cortas

El texto se tiene que adaptar a la edad del niño, por lo general, mientras más pequeño es el niño, más corto es el cuento. A pesar de ser un relato breve, debe llamar la atención del mismo.

A partir del siglo XIX, autores como: Hans Christian Andersen, Collodi, Julio Verne, Mark Twain, Lewis Carroll, empiezan a escribir obras exclusivamente para niños. En la actualidad, existe una variedad de libros infantiles que satisfacen los gustos y preferencias de los niños según su edad.



02/ Ilustración de Oliver Jeffers para su libro “El corazón y la botella”.



Lenguaje fácil

Así mismo, es fundamental escribir con un vocabulario sencillo que permita al niño comprender lo que está leyendo. Según Montoya (2003) "Para que la literatura infantil guste y funcione como tal, es necesario que esté anclada en el lenguaje y la fantasía infantil." (p.8).

La fantasía

El escritor debe esforzarse por entender al niño, y a partir de eso escribir una obra que estimule su creatividad y resulte interesante para él. Kohan (2016) afirma que "Escribir cuentos para niños supone conocer lo fantástico, lo mágico, los refranes, las adivinanzas, lo que ocurre en el mundo contemporáneo del niño y el vocabulario pertinente, los juegos, el humor y los infinitos alcances de lo imaginario" (p.21)

1.1.3 Géneros

Género Lírico

Incluye los poemas, las rimas, las canciones de cuna, los trabalenguas, entre otros. A través de la combinación y el juego de palabras, se pretende fomentar en el niño la adquisición y el conocimiento de diferente vocabulario.

Género Narrativo

Es un género literario transmitido a través del lenguaje oral o escrito. Los más frecuentes y apreciados por los niños son los cuentos de hadas, las fábulas, y los cuentos populares, transmitidos, generalmente, de forma oral.

En las fábulas los personajes casi siempre son animales u objetos, aunque también se pueden utilizar humanos. Suelen estar escritas en verso o prosa y tienen una moraleja que pretende darle una enseñanza al lector.

Género Dramático

Cuenta con una serie de características que lo diferencian de los demás géneros literarios. Para captar la atención del niño y fomentar su imaginación, se utilizan títeres, sombras o marionetas.

03/ Ilustración de Cécile Hudrisier.

04/ Ilustración de unas niñas viendo la obra de Caperucita Roja con marionetas.

05/ Ilustración de una niña leyendo de Cécile Hudrisier.



1.1.4 Importancia

Independientemente de que sea un libro infantil o no, las obras literarias constituyen un elemento de incalculable valor, ya que son una fuente de conocimiento. Desde temprana edad, los niños escuchan diferentes narraciones de cuentos, esto resulta beneficioso, ya que no sólo desarrollan un vocabulario más amplio, sino que también les abre las puertas de su imaginación.

Cuando un niño lee, se siente identificado con los personajes y de una manera u otra le ayuda a comprender el mundo que lo rodea.

La literatura infantil es un elemento esencial en la vida y el desarrollo de los niños, ya que los inicia en el mundo de la literatura. Puerta, Gutiérrez y Ball (2006) afirman que “la literatura proporciona a los niños conocimiento, placer y gratificación, es una experiencia enriquecedora que les brinda oportunidad de compartir sentimientos, significados y demás construcciones en función de sus necesidades e intereses particulares” (p. 24).

La lectura de textos literarios puede llegar a ser una de las actividades más entretenidas y gozosas, la preferida de los niños, si les brindamos buenos y hermosos libros y si los rodeamos de un ambiente cálido y placentero. Porque la literatura es ciertamente un placer. Un placer muy particular que nos permite imaginar sucesos, personajes, parajes; así como, enriquecer nuestra experiencia personal y desarrollar nuestra capacidad de comprensión y expresión... (FUNDALECTURA, 1997)

05



DISEÑO EDITORIAL

1.2 EDITORIAL

1.2.1 ¿Qué es el Diseño Editorial?

“Gran parte del diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y de palabras” (Zappaterra, 2008, p.6)

A la hora de realizar una publicación, ya sea un libro, una revista, un periódico, etc., es importante tomar en cuenta ciertos aspectos básicos.

1.2.2 Elementos Básicos

FORMATO

“El formato se refiere a la manifestación física de una publicación.” (Bhaskaran, 2006, p.52). Existe una variedad de formatos dependiendo del tipo de publicación que sea. Utilizar formatos estándares facilita la optimización del papel, lo cual supone un beneficio económico.

JERARQUÍA

“La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación.” (Bhaskaran, 2006, p.60)

Una buena jerarquía visual es fuerte y coherente, y destaca los elementos más importantes de la publicación.



MAQUETACIÓN

“La maquetación hace referencia a la ubicación del contenido (texto y/o imágenes) y a cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo.” (Bhaskaran, 2006, p.60)

Es el contenido y la forma en la que se usará la publicación lo que determinarán, en mayor parte la maquetación.





RETÍCULA

La retícula es uno de los elementos más importantes en el diseño editorial. “La retícula se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado.” (Bhaskaran, 2006, p.64)

Una retícula, o una selección de retículas, puede ayudar a definir los parámetros, proporcionando flexibilidad en el diseño.

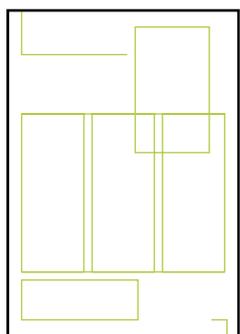
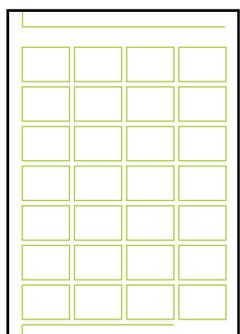
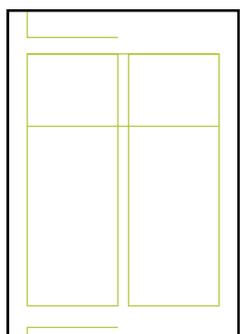
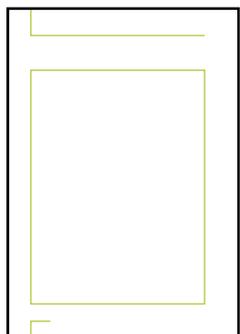


07



06/ Diagramación del libro de ejercicios de programación para niños: Hello Ruby, realizado por la Agencia Creativa Kokoro & Moi.

07/ Revista Diseño Digital, creada y diagramada por Jairo Alzate.



De arriba abajo. Retícula de bloque o manuscrito, retícula de dos columnas, retícula modular y retícula jerárquica respectivamente.

Diseñar con la retícula

Las retículas pueden ser flexibles y orgánicas, o bien rigurosas y mecánicas.

“Más que nada, una retícula aporta a la maquetación un orden sistematizado, distinguiendo los diversos tipos de información y facilitando la navegación del usuario a través del contenido.” (Samara, 2004, p. 21)

La retícula permite asimismo que muchas personas colaboren en el mismo proyecto, o bien en una serie de proyectos relacionados, a lo largo del tiempo, pasando de un proyecto al siguiente sin que las características visuales se vean afectadas por ello.

1 Retícula de manuscrito

Es la retícula más sencilla, su estructura principal es el bloque de texto y los márgenes que definen su posición en la página. Se usa para textos largos y continuos como los de un libro o un ensayo. Para crear interés visual se puede variar el tamaño de los márgenes.

2 Retícula de columnas

Es una retícula muy flexible y se puede utilizar para separar diversos tipos de información. Las columnas pueden tener el ancho igual o distinto.



08/ Diseño con retícula de columnas.

3 Retícula modular

Combina columnas verticales y horizontales, que distribuyen la estructura en espacios más pequeños del mismo tamaño denominados módulos. Resulta adecuada para el diseño de información tabulada como: tablas, calendarios, entre otros.

4 Retícula jerárquica

Esta retícula se adapta a las necesidades de la información que organiza. Las alineaciones cambian según el contenido, pero mantienen las proporciones que integran el conjunto. Por lo general, se utiliza para el diseño de páginas web.





09/ GPS fashion de Ada Buchholz para la revista polaca MaleMEN #25.

10/ Diseño de Xavier Coulombe para el cartel promocional del Festival Electric Fields.



Diseñar sin la retícula

En algunas ocasiones, el contenido no necesariamente necesita de una estructura. Para llamar la atención del lector se puede romper la estructura por completo y organizar la información de una manera diferente a la usual.

“El constante bombardeo de información por parte de la televisión, el cine y los medios interactivos digitales ha creado ciertas expectativas en relación a la forma en que se presenta esa información” (Samara, 2004, p.120)

Para generar una experiencia visual se puede optar por diversas formas de organizar la información.

La deconstrucción de la retícula

La retícula se puede desarticular como uno desee, no existen reglas. Por ejemplo, se puede desplazar o desmontar los módulos o las columnas de tal manera que empiecen a superponerse, las posibilidades son infinitas.

La deconstrucción lingüística

Alterar la estructura de un texto permite crear un lenguaje visual. Se puede jugar con el tamaño, el peso, el color o la alineación en las líneas de tipografía. Así mismo, se puede separar palabras o frases que pertenecen a un texto corrido para atraer la atención hacia las partes concretas.



TIPOGRAFÍA

La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual. Cada tipo de letra tiene personalidad propia y mediante el uso de diferentes estilos de fuente y diversas variaciones de tamaño se puede generar jerarquía de texto.

La tipografía es una herramienta muy poderosa que permite modificar la manera en la que percibimos un diseño.

El texto como imagen

Un tratamiento tipográfico con fuerza puede resultar conveniente para convertir una pieza de texto en una imagen. Es importante tomar en cuenta tanto la legibilidad como la visibilidad.

“Visibilidad” hace referencia a la forma del tipo o carácter independiente, mientras que “legibilidad” implica la velocidad y facilidad con las que puede leerse un texto. Estas pueden verse afectadas por numerosos factores: tipo de fuente, tamaño de fuente, espacio, color, contraste y estructura.

11/ Lettering realizado por Martina Flor para la portada del libro Alicia en el País de las Maravillas de la Editorial Austral.

12/ Ilustración tipográfica de Lizie Hunter sobre la diabetes y la salud para Waitrose Love Life.



12



11

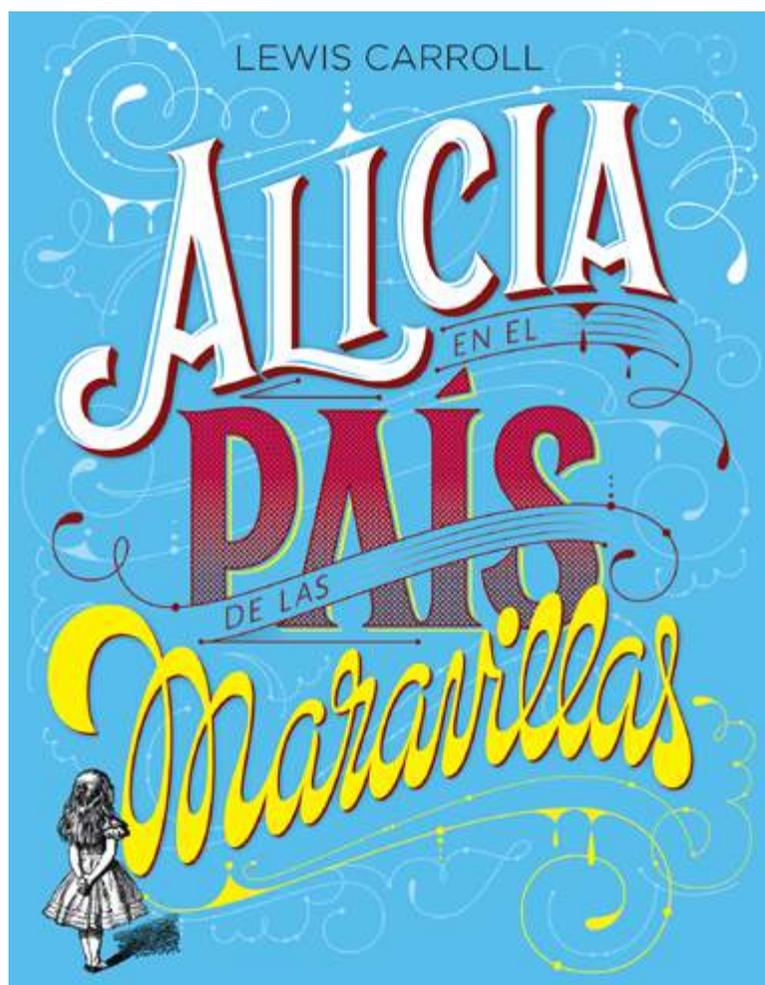
COLOR

Según Bhaskaran (2006) “El color es la forma más inmediata de comunicación no verbal. Ningún otro elemento del diseño permite representar ideas y emociones como el color.” (p.60)

Por su parte, Ambrose & Harris (2014) afirman que “El color da vida, ayuda a establecer jerarquías y a destacar la información principal, y añade ritmo y emoción a un diseño” (p. 156)

Entonces el color ofrece un sinfín de posibilidades al diseñador. Permite destacar información concreta que de otro modo pasaría desapercibida, llamar la atención, orientar y dirigir al observador, entre otros.





13/ Diseño final de la cubierta del libro Alicia en el País de las Maravillas.

14/ Libros de la colección Austral Intrépida, que reúne las obras más emblemáticas de la literatura juvenil, dirigidas a niños, jóvenes y adultos. Para el diseño de las portadas se optó por el lettering como recurso principal.



14

CUBIERTA

“La cubierta es lo primero que verá el público y, en muchos casos, determinará si un lector se toma la molestia de abrir una publicación para leer el interior.” (Bhaskaran, 2006, p.46)

En el diseño de cubierta es importante tomar en cuenta tanto los elementos técnicos como formales. Según Bhaskaran (2006), “El diseño de la cubierta no sólo consiste en ser bonito; sino también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación.” (p.46)

Existen dos tipos de cubierta: de tapa dura o tapa blanda, dependiendo del aspecto que se quiera dar a la publicación.

Cubierta de tapa blanda

Es la más habitual, y se imprime sobre cartoncillo flexible estucado de diferente gramaje. Puede llevar solapas, que son la extensión de la portada del libro que se dobla hacia adentro y por lo general contienen la biografía del autor.

Cubierta de tapa dura

Ofrece mayor protección y perdurabilidad en el tiempo. Las hojas que forman el libro se cubren con una tapa de cartón rígido, cuyo grosor puede variar. La portada se puede personalizar con un troquelado o una sobrecubierta.



1.3 ILUSTRACIÓN

1.3.1 ¿Qué es Ilustración?

Cuando pensamos en el término ilustración, inmediatamente lo relacionamos con otras disciplinas como el arte, el dibujo o el diseño. Si bien es cierto que “El oficio del ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo” (Sanmiguel, 2003, p. 16), es preciso aclarar que la ilustración no se limita a eso. El ilustrador Steve Heller (2007), explica que la ilustración “entrega una dimensión visual más allá del alcance del texto”. (p. 64).

A partir de esto, podemos definir a la ilustración como una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de diversos recursos que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador).



1.3.2 Tipos de Ilustración

Ilustración Editorial

Ya sea para la publicación de un periódico o una revista, la ilustración resulta un recurso ideal para presentar un punto de vista personal o una idea. En el caso de los periódicos el tiempo de trabajo para el ilustrador es limitado debido a su publicación diaria, mientras que para las revistas se dispone de más tiempo.

Ilustración Infantil

La ilustración se utiliza para representar textos narrativos infantiles. Dependiendo de la edad del niño, la ilustración debe cumplir con ciertas características específicas. Por lo general, son ilustraciones de alto contraste que llaman la atención del lector.





18



19



17

Ilustración de Moda

Aunque pareciera que la fotografía es el medio favorito en el ámbito de la moda, cada vez más la ilustración adquiere mayor fuerza. Es así como en la actualidad las grandes marcas de moda optan por este recurso para utilizarlo en revistas, en campañas publicitarias o sobre textiles.

En algunas ocasiones, tanto ilustración como fotografía se fusionan para crear un producto original que genere gran impacto en sus clientes.

Ilustración Publicitaria

A la hora de vender un producto o servicio, la ilustración es un recurso eficaz para potenciar el valor percibido de una marca. A través de la creación de personajes se puede crear un vínculo entre el consumidor y la marca, y mostrar de forma más clara las virtudes del producto.

15/ Ilustración de Tom Schamp

16/ Ilustración editorial de Fernanda Cohen para el suplemento Ideas del diario argentino "La Nación".

17/ Ilustración de Joey Chou de Alicia en el País de las Maravillas para la Exposición de carteles de viajes de Disney.

18/ Collage de la colección Learn de Desigual, creado por Misha Janette y Lauro Samblás.

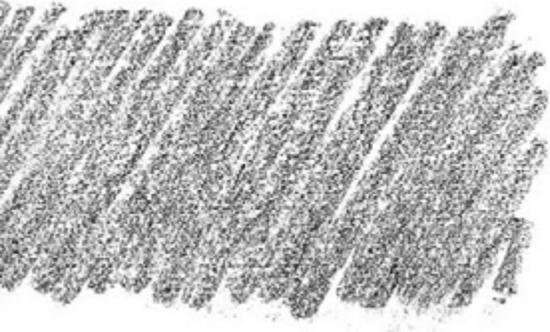
19/ Ilustración de Harriet Russell por los 100 años de la botella de Coca Cola.



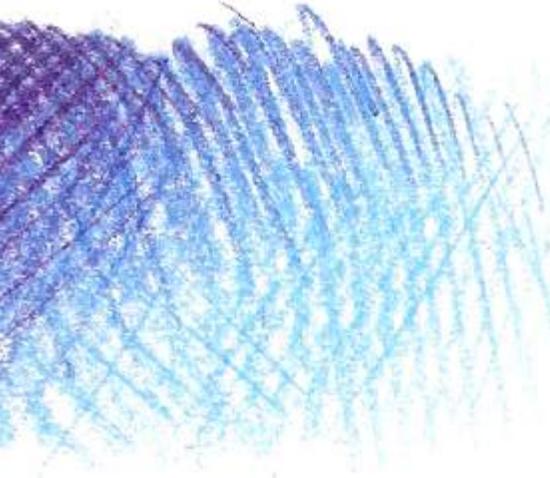
1.3.3 Características de la Ilustración

Una buena ilustración debe cumplir con ciertos aspectos formales, que van desde el tipo de línea que se usa hasta el formato que se escoge. Cada uno de estos elementos son determinados en función de lo que se quiera comunicar.

20



21



20/ Trazo en diagonal con lápiz de grafito. Este trazado es el más fácil y utilizado para el dibujo artístico.

21/ Degradado creado con superposición de líneas cruzadas con lápices de colores.

22/ Ilustración de Joey Chou.

La línea

Es el elemento visual más importante del dibujo y sirve para representar el contorno de las formas y figuras. Pueden ser líneas rectas o más expresivas, dependiendo de lo que se busque transmitir. Cada ilustrador tiene un estilo característico de línea, que le dota de personalidad a su dibujo.

El color

A la hora de ilustrar es fundamental tener conocimientos sobre la teoría del color. Un buen manejo y aplicación del color resultarán en una ilustración llamativa. En el caso de los libros infantiles, el color es esencial, sin embargo, en algunas ocasiones se puede trabajar a blanco y negro, de ser así, se tendrá que explotar al máximo otras cuestiones para hacerse visible entre tanta oferta colorida en las librerías.

Según MacCannon, Thornton y Williams (2009) "Los colores en las ilustraciones para niños no tienen que ser fieles al original, es decir, un árbol no forzosamente tiene que ser verde, un elefante puede ser multicolor, lo importante es que el niño identifique las imágenes y las formas." (p.96)

La composición

Para conseguir una ilustración atractiva y equilibrada, es importante ubicar de manera adecuada cada uno de los elementos. En el caso de los libros infantiles, la posición que ocupan los personajes en las ilustraciones facilita a la lectura del contenido.

Una buena composición guiará al espectador a través de la imagen para que recorra con su mirada ciertos puntos de interés. Un aspecto primordial, que muchos ilustradores novatos olvidan, es dejar un espacio adecuado para los textos.

El formato

Al momento de realizar una ilustración es fundamental tomar en cuenta el tamaño con el que se va a trabajar. Por lo general, es recomendable seleccionar un formato al menos $\frac{1}{3}$ más grande que el tamaño final. La ilustración infantil tiene la ventaja de ser bastante flexible en cuanto a formatos, se puede experimentar con ellos y adaptarlos a lo que se tiene.

El movimiento y el tiempo

Una ilustración con sensación de movimiento resulta mucho más interesante que una ilustración estática. La forma más común de representar el movimiento es la de crear posturas en las que la figura posea algún tipo de dinamismo. Así mismo se pueden utilizar líneas cinéticas que ayuden a mostrar que parte del dibujo se está moviendo y hacia qué dirección.

En cuanto al paso del tiempo se utilizan elementos como el reloj que permiten marcar el paso de las horas, la transición del día y la noche.





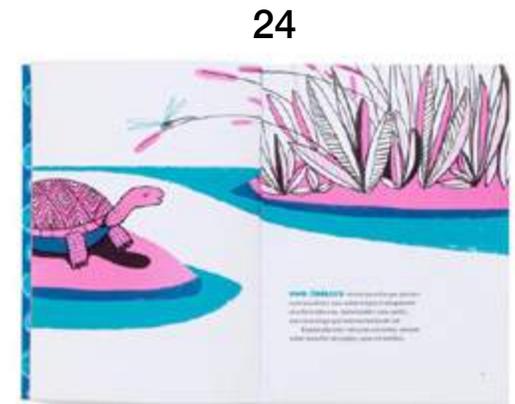
1.3.4 El libro ilustrado infantil

Las ilustraciones que acompañan los libros infantiles que son de carácter literario, y tanto el texto como la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle la comprensión de lectura al niño. Según Uribe y Delon (1983) "Las imágenes constituyen por sí mismas un lenguaje de fácil aprehensión por parte de los niños, que pueden tener tanta o más importancia que el lenguaje escrito. Por este motivo, es indispensable prestar atención a la calidad gráfica de los libros para niños" (p. 27).

23/ Primera página de libro ilustrado "O decreto da Alegria" de Rubem Alves.

24/ Páginas del libro ilustrado "A Libélula e a Tartaruga" de Rubem Alves.

Por lo general, los libros ilustrados son el resultado del trabajo en equipo de un escritor y un ilustrador. Sin embargo, en algunas ocasiones, el mismo escritor tiene la capacidad necesaria para ilustrar sus textos. En un libro ilustrado es primordial que la ilustración sume significados, es decir que no solo transcriba lo que dice el texto.



1.3.5 Los libros desplegados infantiles

25



25/ Libro "Can You Keep a Straight Face?" de Élisabeth Gelin y Bernard Duisit. Al accionar la lengüeta la expresión de la cara cambia.

26/ Libro de Pop-up "El Monstruo de Colores" de Anna Llenas.

27/ Libro de cartón troquelado "In The Jungle" de la marca Little Jellycat.

28/ Libro carrusel de Alicia en el País de las Maravillas de la Editorial Edelvives.

También conocidos como libros pop-up, son aquellos libros que al abrirlos despliegan figuras dinámicas y multidimensionales. Sus elementos gráficos animados resultan llamativos tanto para niños como adultos, y permiten participar activamente de la historia, creando una experiencia única y agradable.

Según Bermejo (2009) "En los libros desplegados la imaginación se impone. Alfabéticos, aviones, inventos y juegos visuales adquieren protagonismo en una curiosa propuesta literaria que, sin renunciar a su objetivo de difundir a los grandes clásicos de la literatura infantil y juvenil, también se aproxima al mundo del arte".

En un libro desplegable las figuras pop-up interactúan con el texto y lo resignifican. La mayoría de libros pop-up, por muy distintos y novedosos que resulten, se construyen a partir de los mecanismos básicos como: solapas, lengüetas, entre otros.

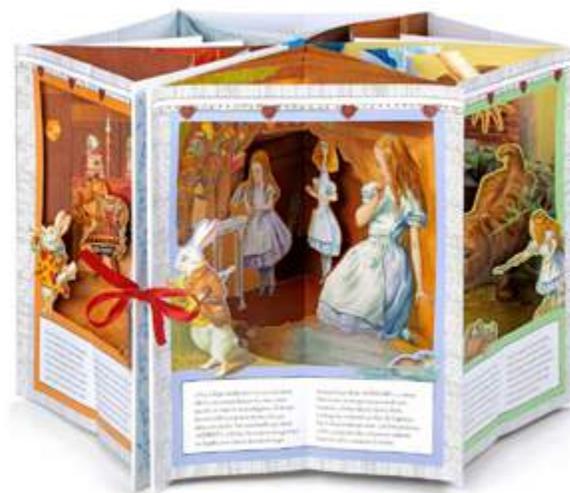
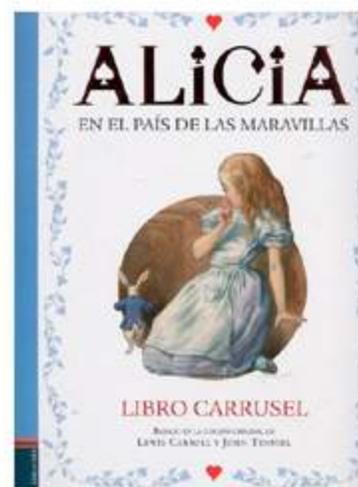
26



27



28



1.3.6 El proceso creativo para ilustrar un libro

1 Interpretación del texto

Es la fase inicial y consiste en conocer a profundidad el texto o concepto a ilustrar. Antes de pensar en el estilo gráfico a usar, es fundamental pensar en la forma en la que se quiere entregar el mensaje, para comunicar bien, tanto conceptual como artísticamente.

Schritter (2005) afirma que “La habilidad del ilustrador como coautor está entonces en saber escoger la información a representar, en ‘distanciarse’ lo suficientemente del texto como para dibujar sólo lo imprescindible y, en esa operación, agregar propios significados” (p. 53)

29/ Algunos bocetos y dibujos de la ilustradora Marija Tiurina



2 Bocetación

Una vez que se tiene claro el mensaje que se quiere comunicar, se empiezan a crear varios bocetos para definir el estilo con el que se va a trabajar. Estos se pueden realizar de manera tradicional, con papel y lápiz, o de manera digital, desde una computadora usando un software para dibujar y por lo general, con ayuda de una tableta digitalizadora. Existen tres tipos de boceto, dependiendo de su sencillez y acabado.

Boceto básico o “boceto de alambre”

Es un dibujo sin mucho detalle que se hace en poco tiempo.

Boceto medio

Se experimenta gráficamente y el dibujo ya integra color, forma, imagen y tipografía. Se pueden utilizar instrumentos de precisión, así como dos o más técnicas de dibujo.

Boceto final

Es la opción definitiva que se entrega al cliente antes del original mecánico o electrónico para su reproducción. Está realizado en el formato y las medidas exactas o a escala.

En el caso de los libros ilustrados, “los bocetos deben detallar la posición de cada elemento así como incluir dibujos muy acabados de cada uno de los personajes centrales del libro.” (Zeegen, 2013, p.65) Es decir, se deben crear bocetos muy definidos de lo que será la obra final.

3 Técnicas gráficas y soportes

Actualmente, los ilustradores cuentan con un sinfín de herramientas que les permiten crear lo que ellos deseen. El uso de diversas técnicas, ya sean analógicas o digitales, así como la elección de diferentes materiales artísticos permiten la elaboración de ilustración original.

Según Zeegen (2013), "La clave del éxito de una ilustración está en la esencia del mensaje y en el arte para comunicarlo. Sin embargo, el medio o los materiales que se empleen para transmitir este mensaje son los que realmente condicionarán su adecuada lectura y comprensión" (p.35)

TÉCNICAS TRADICIONALES

Acuarela

Es una técnica rápida y espontánea que no requiere de muchos utensilios y permite un alto grado de detalle. Se caracteriza por la transparencia que se puede llegar a tener al diluir los colores sobre el agua.

Acrílicos

Es una técnica muy versátil, se puede usar con mucho espesor y opacidad o en capas diluidas y transparentes como en la acuarela. Sus errores se pueden corregir fácilmente pintando encima y se adhiere en diferentes tipos de soportes como: papel, lienzo, madera, etc.



Pastel

Es una técnica que permite obtener coloraciones saturadas, con una calidad densa y aterciopelada. La mezcla de colores es sencilla, ya que se pueden utilizar los dedos o difuminos de diferentes tamaños para conseguir detalles diversos. Normalmente se mezcla con otras técnicas como la acuarela, los acrílicos o rotuladores.

30/ Dibujo en acuarela de Iraville.

31/ Dibujo con colores primarios en técnica de acrílicos. Stephanie Hardy

32/ Dibujo de Totoro en técnica de pasteles. Diana Díaz.

30



31



Lápices de colores

Es una técnica fácil e inmediata con la que se pueden crear ilustraciones divertidas y llenas de color. Los lápices de colores se maneja igual que un lápiz de grafito y permiten ilustrar un alto grado de detalle. El empleo más común de éstos es combinándolos con acuarelas, para darles sombreado y volumen a las formas previamente pintadas con colores planos.

Rotuladores

Es una técnica limpia en donde se aplica directamente sobre el papel el color deseado. Se puede llegar a obtener resultados gráficos similares a los de la acuarela, dejando que se vea en el papel las "pinceladas" del rotulador, o simplemente se puede dejar los colores planos.

33/ Dibujo con lápices de color de Linzie Hunter.

34 y 35/ Dibujos con rotuladores.



TÉCNICAS DIGITALES

Con el avance de las tecnologías, cada vez más, los ilustradores tienen a su alcance mejores herramientas y softwares para crear hermosas ilustraciones. Muchas veces la ilustración tradicional se combina con la ilustración digital para obtener resultados diferentes.

Vectores

Permiten crear diseños e ilustraciones de alta calidad. Se puede aumentar, disminuir y modificar el tamaño de las ilustraciones sin perder nitidez y conservando la calidad del diseño original.

Mapa de bits

La ilustración se construye a partir de píxeles, y dependiendo su cantidad, la imagen puede ser de alta o baja resolución.

36/ Ilustración vectorial de Geraldine Sy.

37/ Ilustración realizada en Photoshop.



1.3.7 Importancia de la ilustración

En la actualidad vivimos en un mundo rodeado de imágenes, donde lo visual pesa más que lo escrito, es así como la ilustración se ha convertido en el medio predilecto de muchos para representar ideas o conceptos. Ya sea para una campaña publicitaria, para un libro, o para cualquier otro fin, la ilustración resulta ideal para llamar la atención tanto de niños como de adultos.

En el caso concreto de los libros infantiles, la ilustración cumple un objetivo más allá de lo estético y se convierte en un medio de comunicación que ayuda al niño a comprender la historia que está leyendo, a la vez que le permite desarrollar su creatividad e imaginación. A través de la lectura, el niño reconoce, se identifica e imagina, y crea todo un mundo a partir de eso.



DISEÑO DE 1.4 EXPERIENCIAS

1.4.1 ¿Qué es una experiencia?

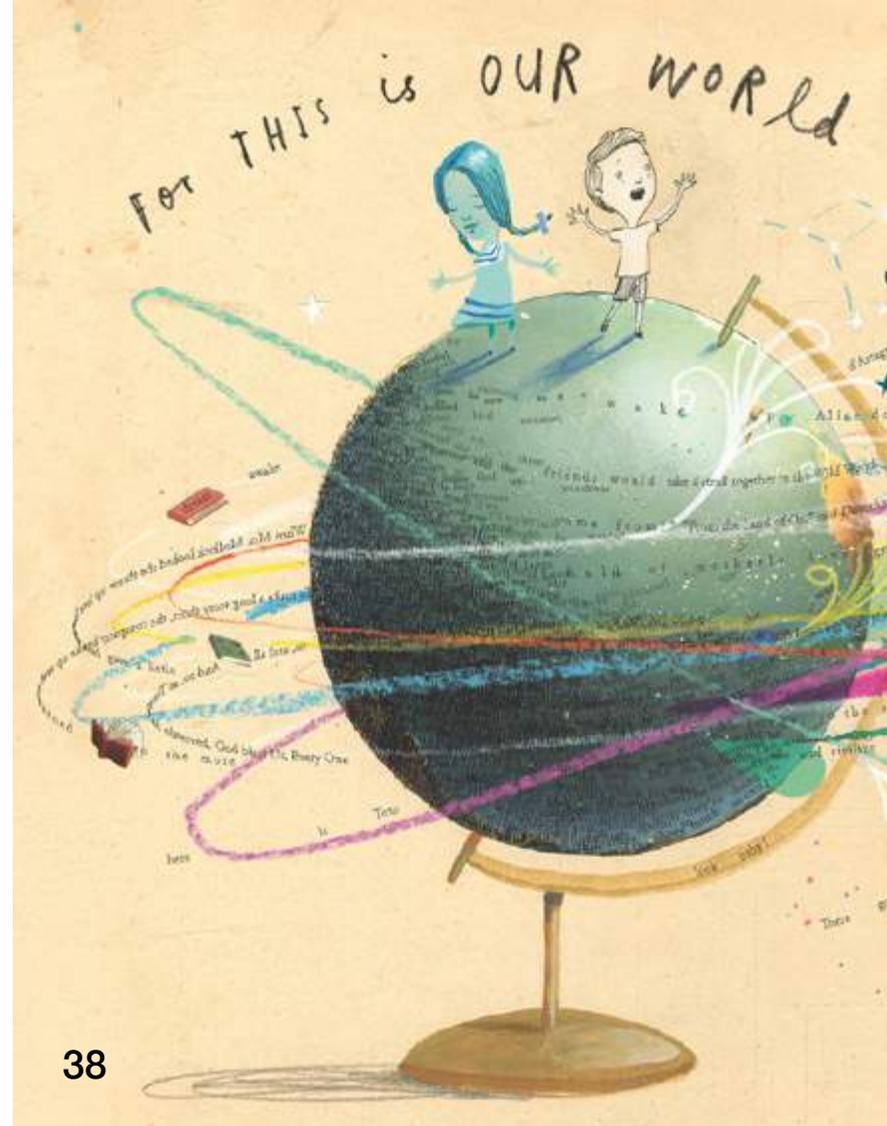
El concepto de experiencia puede ser muy variado dependiendo del enfoque desde el que se aborde. Según el DRAE (2018), la experiencia es un "Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo.". Por su parte Jorge Larrosa (2006) afirma que "la experiencia es 'eso que me pasa'" (p.88).

A partir de esto se puede decir que la experiencia es un acontecimiento vivido por una persona, y ésta puede ser "buena" o "mala" dependiendo de cómo la interpretemos. Detrás de una experiencia siempre hay una emoción, y es precisamente eso lo que genera el recuerdo.

1.4.2 El Diseño de Experiencias

Hoy en día las personas ya no buscan solamente un producto o servicio que cubra sus necesidades, sino también buscan vivir una experiencia, y a través del diseño de experiencias se puede lograr eso.

"El objetivo del diseño de experiencias consiste en definir experiencias precisas, que produzcan determinadas percepciones, conocimientos y sensaciones entre los usuarios." (Monjo, 2011) Para ello es importante comprender las motivaciones y aspiraciones del consumidor, y a partir de eso, tomar los aspectos más significativos para crear una experiencia grata.



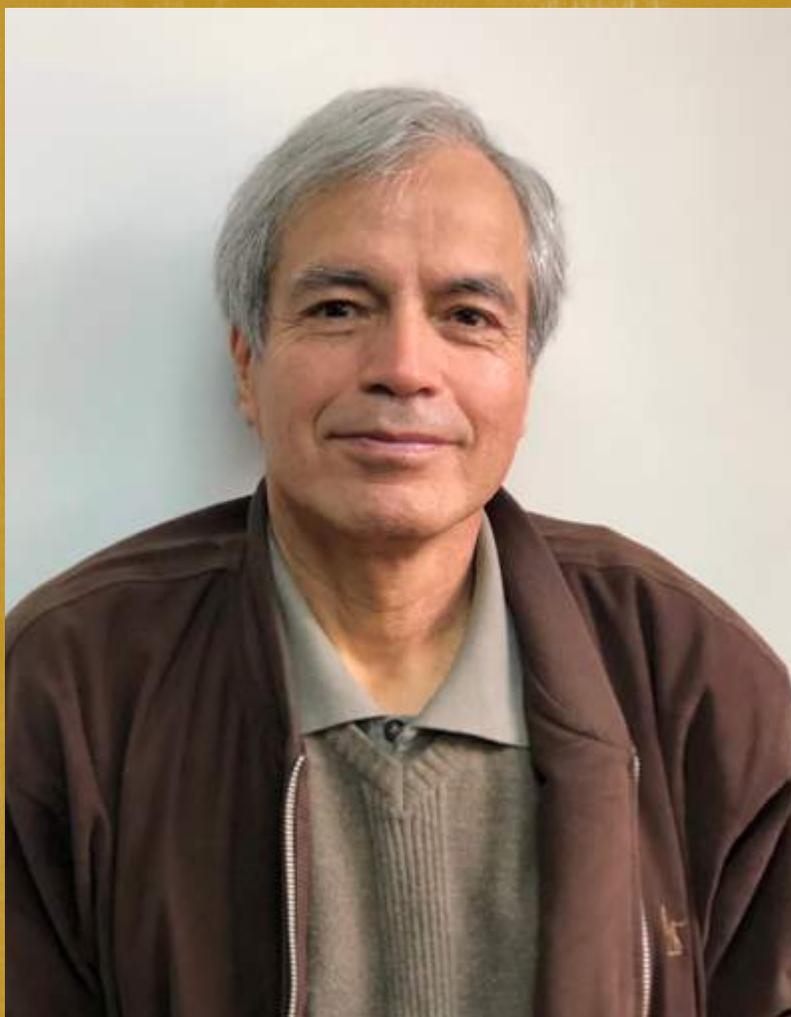
Todas y cada una de las decisiones de diseño, se van a tomar siempre pensando en como beneficiar al usuario, ya sea física, emocional, intelectual o culturalmente. Según Press y Cooper (2009) "La estética ofrece una experiencia emocional basada en la forma, el estilo o el contenido estético de un producto." (p.86) Entonces un producto que resulte atractivo a la vista, siempre va a llamar la atención de las personas, e incluso aún puede generar una experiencia.

Investigación de Campo



A close-up photograph of a person's hand holding a yellow pencil, writing in a notebook. The person is wearing a white shirt with black stripes on the sleeve and a red beaded bracelet. The notebook is open, and the pencil is in contact with the page. In the foreground, a laptop keyboard is partially visible, and a white mug is on the right. The background is blurred, showing a white wall and a window.

ENTREVISTAS



Doctor en filología, narrador, ensayista, escritor, profesor universitario.

1.5.1 Oswaldo Encalada

En el caso de literatura infantil, y en el caso concreto de las fábulas, los recursos literarios que considero básicamente son dos: primero la personificación o prosopopeya y segundo las metáforas. A parte de eso es bastante común que utilice, aunque no siempre, rimas, juegos de palabras o paronomasias, exageraciones que son hipérbolos, en fragmentos del texto.

Los recursos gráficos que se deben utilizar para que una publicación infantil sea eficaz es la adecuación de la ilustración con el texto y el grado de colorido de la ilustración para que ambiente el texto.

En cuanto al formato más adecuado para una publicación infantil, considero que en primer lugar esta la impresión, lo analógico y en segundo lugar lo digital.

“Bueno yo soy de la generación de papel entonces primero me interesa mucho lo analógico. Y creo que cuando digo eso no estoy pensando solo en mi mismo como autor, sino me parece que el niño disfruta mucho más con la textura del papel, de poder jugar y tocar el papel, pasar hojas físicamente y de acercarse al papel con mayor facilidad.”

1.5.2 Diana Vásquez



Más conocida como Dianola, es diseñadora gráfica e ilustradora de profesión.

En el proceso para realizar una ilustración infantil lo más importante siempre es tener claro el texto y a partir de eso ver que detalles hay para que poder ilustrar. De ahí vendría la fase del bocetaje y después la de color. En mi caso yo siempre lo hago primero manualmente y luego lo retoco en Photoshop. Por último se diagrama el texto para que no sea muy rígido y tenga movimiento porque a los niños les llama la atención eso.

Las características gráficas que debe tener la ilustración infantil depende bastante de la edad del público meta al que va dirigido el libro. En el caso de ser para niños pequeños lo ideal sería usar colores primarios que es lo que a ellos les atrae más. Así mismo es importante considerar el presupuesto y el estilo que se le quiera dar a la publicación.

Al momento de publicar un producto editorial infantil es fundamental tomar en cuenta el formato. Recién me pasó que yo hice un formato que era en acordeón y quedó hermoso, pero ya dándoles a los niños me di cuenta de que no funciona con ellos porque cuando cogían se les desarmaba.

“Si se puede innovar en el formato pero pensando siempre en que los niños puedan abrirlo y leerlo fácilmente. De ahí en cuanto a hojas y texturas, pienso que cuando es para niños mientras más interacción tenga es mejor porque a ellos les gusta jugar. ”



Análisis de Homólogos





FRED Y LA NUBE
EL DÍA QUE LOS CRAYONES RENUNCIARON
CAPERUCITA ROJA. LIBRO-CINE
LAS 4 ESTACIONES DESDE EL GRAN ÁRBOL

1.6 FORMA Y FUNCIÓN

1.6.1 FRED Y LA NUBE

Título original: Fred en de wolk

Autor: Dirk Nielandt

Ilustrador: Tom Schamp

Editorial: Davidsfonds, Leuven

Año: 2011

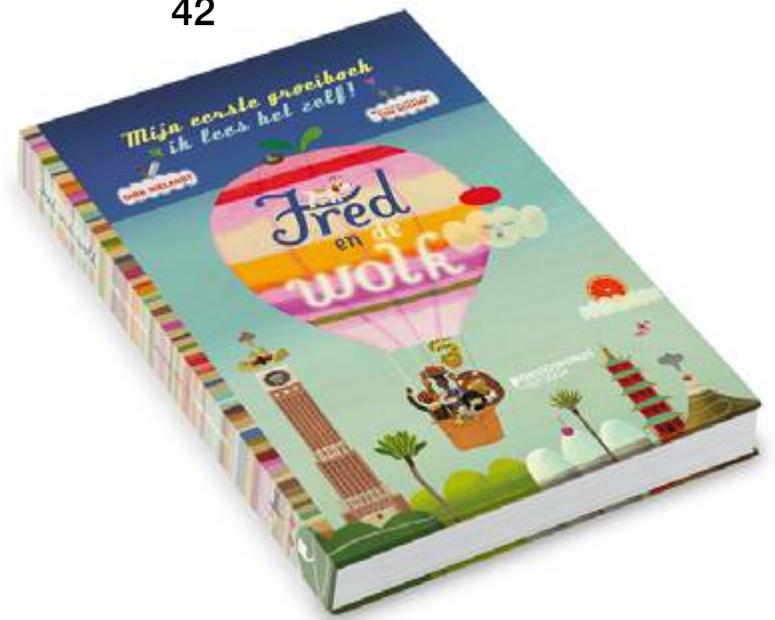
FORMA

La maquetación del libro resulta interesante, ya que el texto se distribuye sobre ambas páginas y se mezcla con la gráfica. Las ilustraciones poseen colores intensos y varios detalles que permiten crear una composición llamativa.

FUNCIÓN

Tanto el texto como la ilustración se complementan entre sí, permitiendo que el niño lea y vea la gráfica a la vez. En cuanto a la tipografía, se utiliza una sin serifas y de gran tamaño, que facilita la lectura del texto.

42



44



43



42/ Portada del libro

43 y 44/ Páginas del libro



1.6.2 EL DÍA QUE LOS CRAYONES RENUNCIARON

Título original: The Day The Crayons Quit

Autor: Drew Daywalt

Ilustrador: Oliver Jeffers

Editorial: Philomel & HarperCollins

Año: 2013

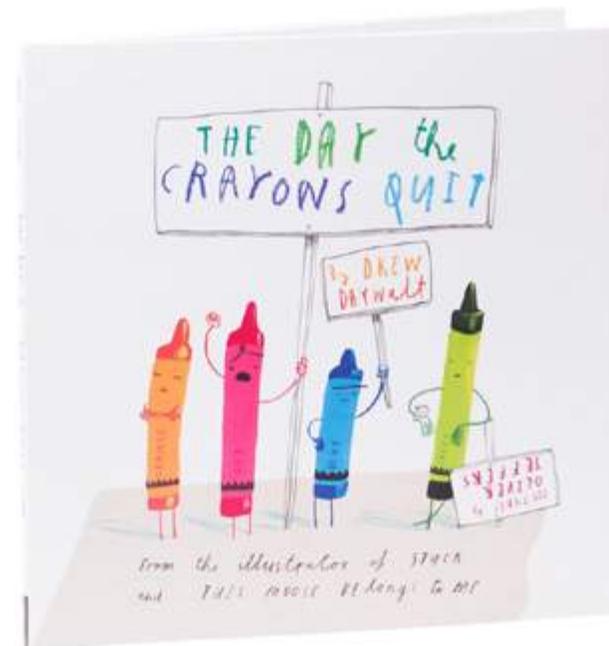
FORMA

Las ilustraciones son simples, simulan a los dibujos hechos por niños, y se mezclan con fotografías. En el libro predomina el espacio en blanco y el texto en su mayoría simula a la escritura hecha a mano.

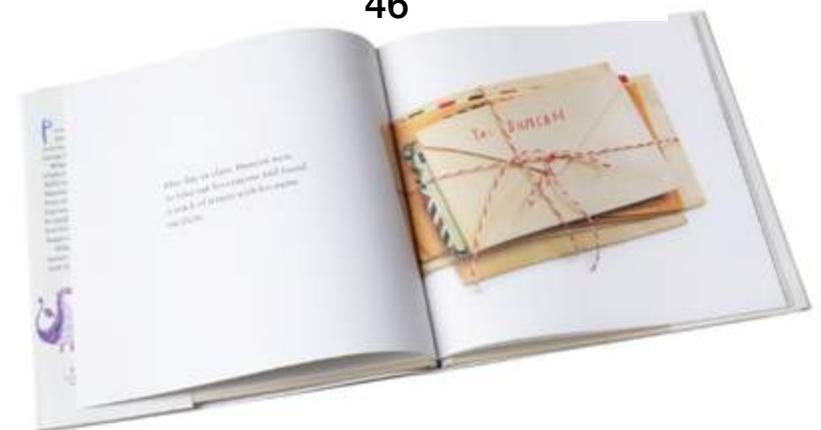
FUNCIÓN

La mezcla de ilustración con fotografía hace de la lectura del libro mucho más interesante y placentera.

45



46

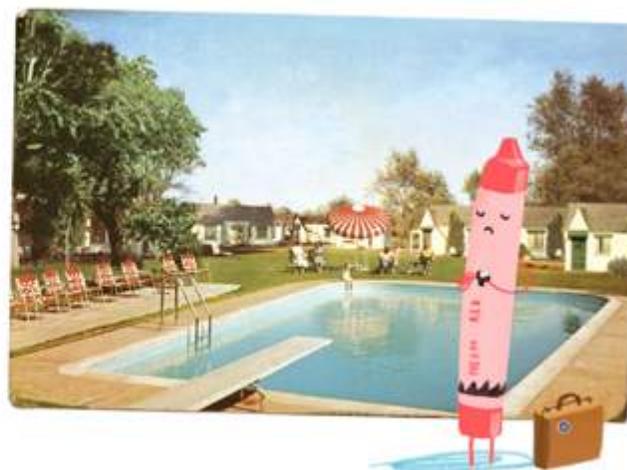


45/ Portada del libro

46/ Libro abierto

47/ Contenido de libro

47



FORMA, FUNCIÓN 1.7 Y TECNOLOGÍA

1.7.1 CAPERUCITA ROJA. LIBRO CINE

Título original: Caperucita roja. Libro-cine

Autor: Drew Daywalt

Ilustradora: Veronika Kopecková

Editorial: La Galera, S.A

Colección: Álbumes ilustrados

Año: 2013

FORMA

La caja es de color verde y las ilustraciones se encuentran aplicadas sobre la tapa y los lados de la misma. La estética de la gráfica es simple y se trabaja en colores planos.

FUNCIÓN

Este formato de presentación del libro resulta innovador ya que le permite al lector interactuar con la historia de una manera diferente a la habitual. El niño además de leer podrá ver en 3D cada una de las escenas del cuento.

48



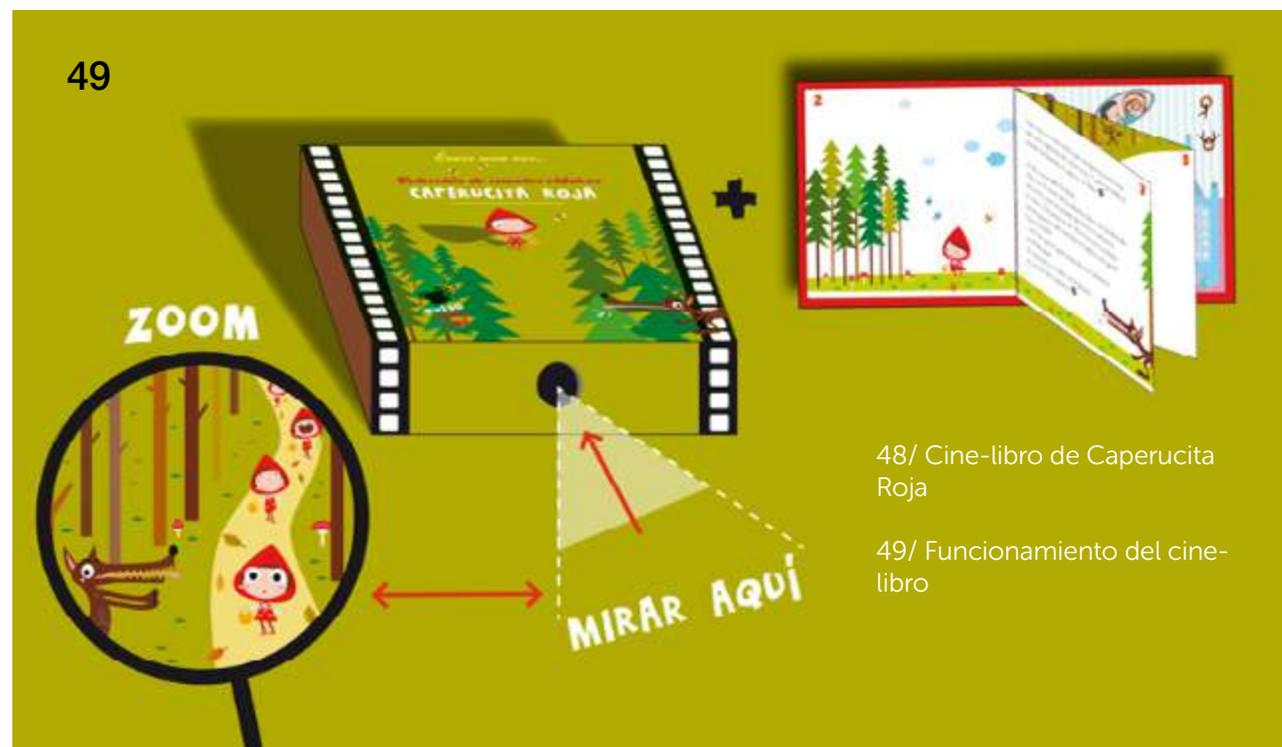
TECNOLOGÍA

Encuadernación: Cartoné o tapa dura

Tamaño: 24x24 cm

Páginas: 10

El libro de cartón viene acompañado de una caja mágica que contiene imágenes 3D de todas las páginas del libro. El niño al mirar a través del lente, podrá ver con claridad cada uno de los detalles y escenarios de las ilustraciones.



48/ Cine-libro de Caperucita Roja

49/ Funcionamiento del cine-libro

1.7.2 LAS 4 ESTACIONES DESDE EL GRAN ÁRBOL

Título original: Tree: A Peek-Through
Picture Book

Autor: Drew Daywalt

Ilustradora: Britta Teckentrup

Editorial: Cubilete

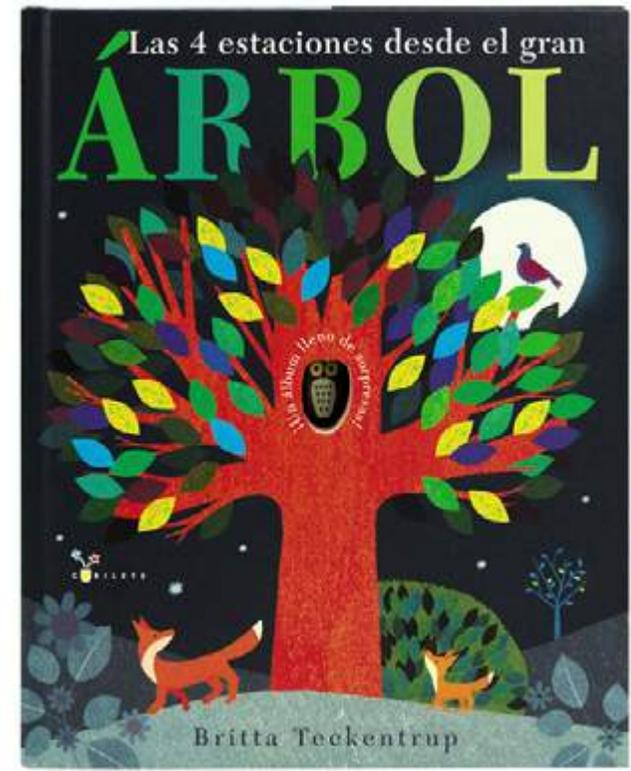
Año: 2016

FORMA

La portada del libro resulta llamativa porque tiene contraste de color. La ilustración del árbol se maneja con colores saturados mientras que el fondo se trabaja con colores oscuros. Las ilustraciones son simples y se trabajan en colores planos. La paleta de colores cambia de acuerdo a la estación.

FUNCIÓN

Conforme la historia avanza el niño descubre un nuevo grupo de animales que juegan y viven en el árbol.



TECNOLOGÍA

Encuadernación: Cartoné o tapa dura

Tamaño: 28,5X23,5 cm

Páginas: 32

La portada del libro es de cartoné y tiene toquelado. Conforme se cambia de página, aparece un nuevo troquelado que revela un grupo de animales.

50/ Portada del libro

51/ Páginas internas del libro con troquelado

51



Conclusiones



De todo lo anterior, se puede concluir que la literatura infantil posee ciertas características específicas para satisfacer el interés y las necesidades de los niños. Por lo general, son relatos breves acorde a la edad de los niños a los que va dirigido. Así mismo, debe manejar un vocabulario fácil y de fantasía que permita al niño comprender lo que está leyendo y a la vez estimule su creatividad. La ilustración resulta un recurso ideal para representar de manera visual una idea o un concepto, y en el caso concreto de los libros infantiles, cumple un objetivo más allá de lo estético y se convierte en un medio de comunicación para el niño. Para una publicación siempre es importante tomar en cuenta ciertos factores como el color, el formato, el material, entre otros, que permiten transmitir de manera adecuada el mensaje para mejorar la experiencia de lectura que es la base de esta tesis.



CAPÍTULO 2

Planificación

2.1 TARGET

2.1.1 Segmentación

Geográfica

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca
Región: Sierra
Zona: Urbana

Demográfica

Edad: 6 a 11 años
Género: Masculino y femenino
Idioma: Español
Nacionalidad: Ecuatoriana
Ocupación: Estudiante
Ingresos: 0%

Psicográfica

Clase social: Media - Media Alta
Estilo de vida : Niños que se encuentran aprendiendo y les interesa descubrir cosas nuevas.
Personalidad: Extrovertida

Conductual

Son niños a los que les gusta participar e involucrarse del entorno que los rodea. Disfrutan de muchas actividades y se mantienen ocupados siempre.



53/ Ilustración de Stephanie Fizer Coleman

2.1.2 Perfiles de consumidor

Isabela Marquéz



Isa es una niña de 7 años que vive en Cuenca con sus padres y su hermana de 9 años llamada Juli. Es de personalidad extrovertida. Se encuentra cursando el tercer año de básica en la Unidad Educativa Particular Rosa de Jesús Cordero-Catalinas.

Por lo general, después de regresar de la escuela, le gusta jugar con sus muñecas LOL surprise y con su tablet, la cual la comparte con su hermana. Después de hacer los deberes, si le sobra tiempo, ve con su hermana dibujos animados como: Pinky Malinky, Los jóvenes titanes, Gravity Falls, etc., o películas como: Entrenando a tu dragón, La familia del futuro, Toy Story, La gran película de Piglet, entre otros.

Le gustan los libros, en especial los que tienen dibujos coloridos y llamativos porque atraen su atención. Su color favorito es el morado, también le gusta el rojo y el azul porque de la mezcla de esos colores sale el morado. No le gusta el café porque es oscuro. En su tiempo libre disfruta de patinar, jugar en la cama saltarina, bailar y cantar.

Tomás Avilés



Tomás es un niño de 9 años que vive en Cuenca con sus padres y sus dos hermanos menores: Ricardo de 5 años y Martín de 7 años. Se encuentra cursando quinto año de básica en la Unidad Educativa Particular Alborada. Al igual que la mayoría de niños de su edad, sólo lee los libros que le mandan en la escuela. Recién terminó de leer "Leonor y Sansón. Una historia con León". Cuando regresa de la escuela ve la televisión o videos de Dragon Ball Z en Youtube.

Su color favorito es el rojo, y no le gusta el rosado. En su tiempo libre le gusta dibujar y armar figuras con bloques LEGOS. De Viernes a Domingo, que son los días que tiene permiso de usar los dispositivos electrónicos de la casa, juega desde la computadora en línea con sus amigos o en el Play Station.



Juana Barzallo



Es una madre de familia de tres hijos: Tomás, Martín y Ricardo. Tiene 33 años de edad y vive en Cuenca con su esposo e hijos. En su casa tiene varias mascotas: un gato, dos perros, y varios peces. Trabaja de administrativa en Renova Peluquería.

En un día normal, sale de su casa a las 8:30 am para ir al trabajo y llevarle a su hijo menor Ricardo a la escuela. A sus otros dos hijos que entran a clases las 7:30 am les deja su esposo Pato. A las 1:30 pm les retira a sus tres hijos de la escuela y se queda con ellos hasta las 4:30 pm haciendo deberes y trabajos. A las 8 pm cuando regresa del trabajo les baña a sus hijos, les da de comer y les hace dormir.

En su tiempo libre le gusta cuidar su jardín y sus plantas. Por lo general, le compra a sus hijos cosas para que jueguen en el patio. Procura lo más que puede que no pasen jugando Play Station.

PARTIDOS DE 2.2 DISEÑO

2.2.1 Forma

Tipografía

En los libros infantiles es necesario utilizar una tipografía que refuerce las ideas presentadas y que sea legible. Para los títulos se utilizará una tipografía decorativa que llame la atención de los niños y para los bloques de texto una tipografía sin serifas, porque les resulta más fácil de leer a los niños.

Estética

Las ilustraciones mantendrán una estética simple, pero llamativa, pues las figuras geométricas son las que tienen mayor pregnancia en los niños. La simplicidad de sus formas resultan más atractivas y fáciles de memorizar para ellos, a la vez que les permiten percibir de mejor manera.

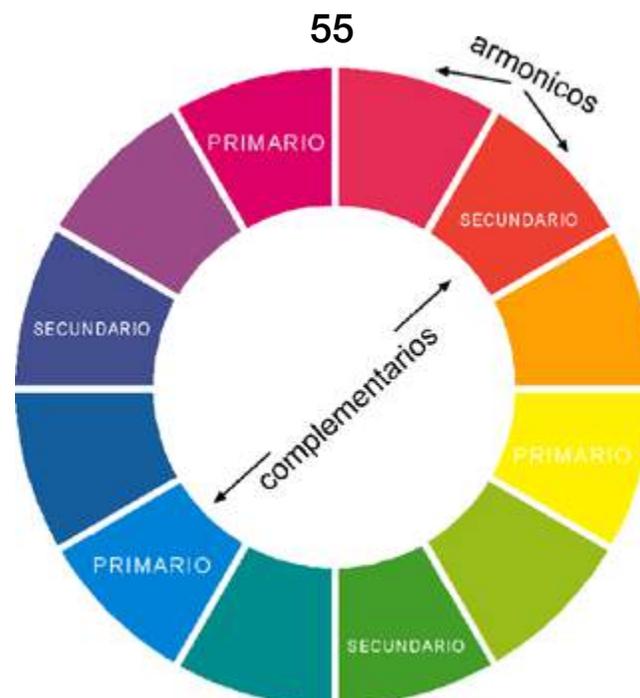
Cromática

La cromática es uno de los elementos más importantes para capturar la atención de los niños. Para las ilustraciones se usarán colores saturados y contrastes de color, que son los que no pasan desapercibidos y más les gusta a los niños.

54



55



54/ Páginas del libro "Fred y la nube" ilustradas por Tom Schamp.

55/ Círculo cromático en donde se puede apreciar la relación de armonía y contraste entre los colores.





2.2.2 Función

El diseño del libro debe aportar al mejoramiento de la experiencia de lectura de los niños. Para ello es importante tomar en cuenta algunos aspectos importantes.

Tipografía

Los libros para niños tienen tipografía de tamaño grande, ya que les facilita la lectura. El tamaño de la tipografía depende de la edad del niño, mientras más pequeño, más grande el tamaño de letra. Por lo general, el tamaño suele ir de 18 pts a 24 pts.

Retícula

Para organizar el contenido, se va a utilizar una retícula de columnas, puesto que permite mayor flexibilidad al momento de diseñar. El ancho y el número de columnas dependerá del contenido.

Formato

Para optimizar recursos y costos el libro se mantendrá dentro de los formatos estándares, como el horizontal, vertical o cuadrado.

Derecha. Prueba de tamaños de tipografía ideales para libros infantiles con la palabra "grande"

grande grande grande grande grande grande grande
18 pt 19 pt 20 pt 21 pt 22 pt 23 pt 24 pt



2.2.3 Tecnología

Softwares

Los bocetos de las ilustraciones serán realizados a mano y posteriormente escaneados para su digitalización. Se utilizarán distintos softwares de Creative Cloud como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign. Los dos primeros programas se utilizarán para realizar las ilustraciones y el último para la maquetación del libro.



Impresión

La impresión del libro será a full color y en tecnología offset, que permite una reproducción masiva de alta calidad y a bajo costo. El prototipo por ser una unidad se realizará con impresión láser.

Material

Se utilizará papel couche de 200 gr. para mayor resistencia a la manipulación de los niños. Este papel resulta ideal para la impresión del libro, puesto que al ser un papel menos absorbente, permite una mejor definición de los detalles y una mayor calidad de reproducción de los colores.

Acabados

En función del público meta que son los niños, se optó para el libro por una tapa dura, que ofrece mayor protección y durabilidad. También se va a utilizar tecnología de troquelado para obtener elementos interactivos que permitan mejorar la experiencia de lectura del libro.



PLAN DE 2.3 NEGOCIOS

2.3.1 Producto

Es un libro ilustrado de fábulas del autor ecuatoriano Oswaldo Encalada que refuerza la enseñanza de valores en los niños de 6 a 8 años de edad. El texto y la gráfica se mezclan para mejorar la experiencia de lectura de los niños.

2.3.2 Precio

Si bien es cierto que el producto va dirigido a los niños, los que toman la decisión de compra son los padres, quienes están preocupados por el aprendizaje de sus hijos. A partir de esto, el producto deberá tener un precio accesible.

Como dato, en el mercado existen libros infantiles que fluctúan entre \$6 y \$12. Tomando en cuenta eso, se fijará un precio que permita cubrir los costos de diseño, producción y distribución del producto, y que a la vez ofrezca rentabilidad.

Todo esto se definirá con mayor exactitud cuando tengamos el presupuesto para el prototipo final.

2.3.3 Plaza

El libro se comercializará en las principales librerías y supermercados del país, pero también se establecerá una estrategia para su venta en algunas instituciones educativas de la ciudad.

2.3.4 Promoción

Pensando en que los consumidores son los padres, se realizará una campaña de medios que incluya visitas al periódico y entrevistas en radios de la ciudad. Así mismo, se llevará a cabo visitas personales a instituciones educativas con el fin de dar a conocer el producto.

Por último, se desarrollará una estrategia BTL para la promoción en librerías y centros comerciales que se reforzará con el uso de redes sociales.

56



CAPÍTULO 3

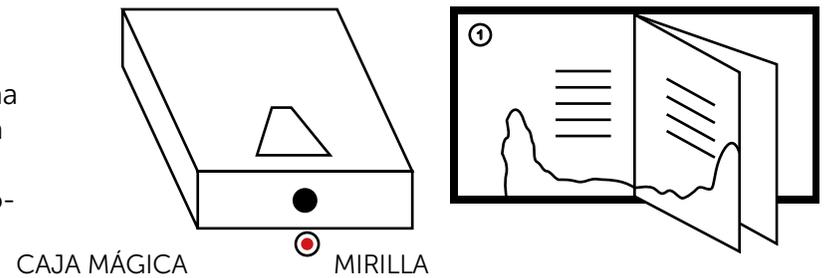
Diseño

3.1 IDEACIÓN

3.1.1 Generación de 10 ideas

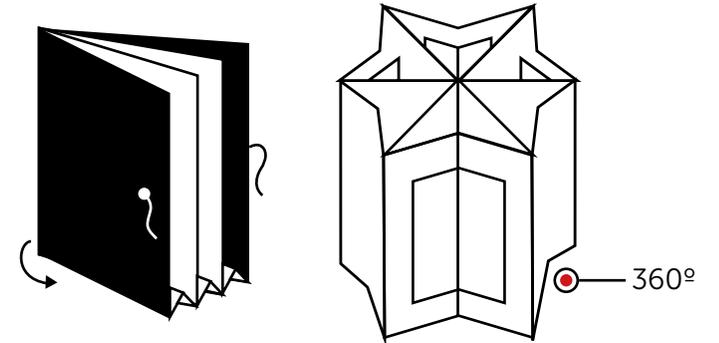
1 Libro cine

Un libro ilustrado que viene acompañado de una caja mágica con imágenes 3D. El niño al mirar a través de la mirilla, podrá ver con claridad cada uno de los detalles y escenarios de las ilustraciones.



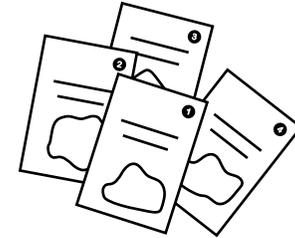
2 Libro carrusel

Las tapas del libro se abren en 360° asemejando la apariencia de una estrella. Las ilustraciones y textos aparecen sobre el eje que forman los cantos del libro. Por lo general, se compone de 5 o 6 escenas tridimensionales.



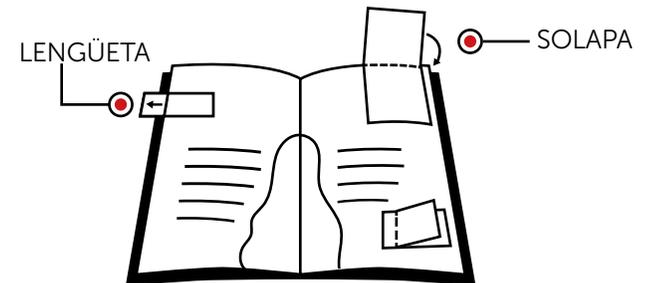
3 Mini cuentos

Una serie de pequeños libros coleccionables para que los niños los puedan llevar fácilmente y leer en cualquier lugar.



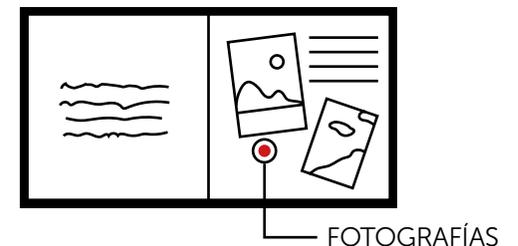
4 Libro con lengüetas y solapas

Un libro con lengüetas y solapas para que el lector interactúe con la historia. Al levantar la solapa aparecerá una ilustración o texto oculto, y al accionar la lengüeta se moverán las figuras.

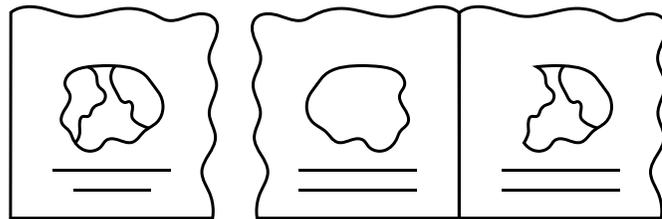


5 Libro con fotografía e ilustración

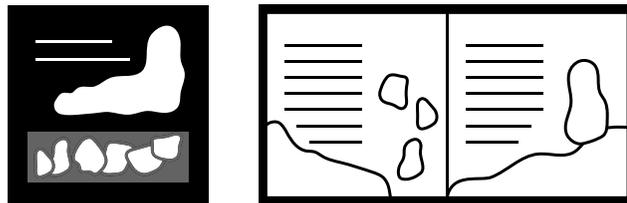
La combinación de fotografía e ilustración permiten crear una gráfica interesante y novedosa.



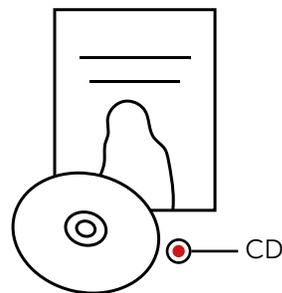
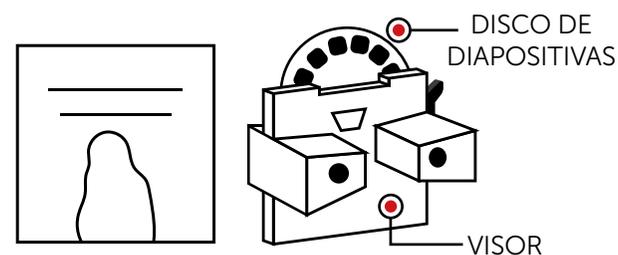
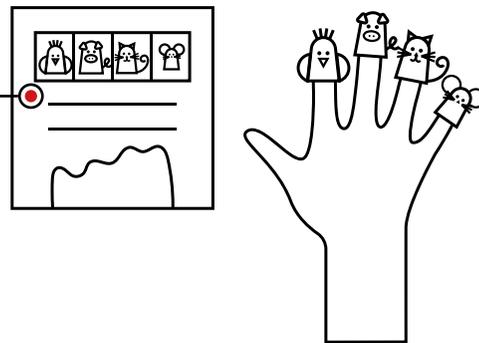
PÁGINAS
TROQUELADAS



IMANES



TÍTERES
DE DEDO



6 Libro con troquelado

Las hojas del libro presentan perforaciones con una determinada forma que permite ver parte de la imagen de la página a la que queda superpuesta.

7 Libro interactivo con imanes

Libro ilustrado que permite colocar imanes. El niño podrá interactuar con la historia de una manera fácil y divertida, completando las escenas con los distintos imanes.

8 Libro con títeres de dedo

Un libro con títeres de dedo de los personajes para que los niños jueguen y puedan dramatizar la historia.

9 Libro con visor de discos de diapositivas

Un libro que viene acompañado de un visor para ver discos de diapositivas con imágenes 3D de la historia. Cada disco cuenta con 7 imágenes estereoscópicas.

10 Libro con CD

Un libro con un CD para escuchar la historia mientras se lee y mejorar así la experiencia de lectura.



3.1.2 Tres ideas

1 Libro cine

VENTAJA

El formato de presentación del libro es diferente del habitual y le permite al niño interactuar con la historia.

DESVENTAJA

La caja mágica contiene un número específico de escenarios por lo que no se puede trabajar con varias fábulas, y de ser así, sólo se colocaría imágenes 3D de lo más relevante de cada fábula por escenario. Así mismo, la elaboración de la caja y sus mecanismos puede resultar costosa.

2 Libro con lengüetas y solapas

VENTAJA

El niño interactúa con el libro.

DESVENTAJA

Debido a los mecanismos de papel y a los costos, estos tipos de libros no suelen tener muchas páginas.

3 Libro con fotografía e ilustración

VENTAJA

Es una manera diferente de atraer la atención de los usuarios, en este caso los niños, hacia la gráfica del libro, generando nuevas maneras de ver, percibir y sentir las cosas.

DESVENTAJA

Conseguir fotografías que no rompan con la estética de la ilustración y sean acordes con la historia.

57/ Cine-libro "Los tres cerditos" ilustrado por Veronika Kopecková.

58/ Páginas del libro "Todos bostezan" de Anita Bijsterbosch. Al alzar la solapa el animal muestra la boca abierta.

59/ Páginas con fotografía e ilustración del libro "The Boy: His Stories and How They Came to Be" de Oliver Jeffers.

57



58



59



3.1.3 Idea final

La idea final es una fusión del libro con solapas y lengüetas y el libro con fotografía e ilustración. Debajo de las solapas el niño podrá descubrir ilustraciones o textos oculto, y al accionar las lengüetas las ilustraciones tomarán vida y se moverán. Para la gráfica se combinará fotografía e ilustración, de manera que se obtenga un resultado diferente que llame la atención de los niños.

La gráfica del libro sumado a los mecanismos de pop-up le permitirán al niño interactuar con la historia y mejorar su experiencia de lectura.

60/ Niñas leyendo



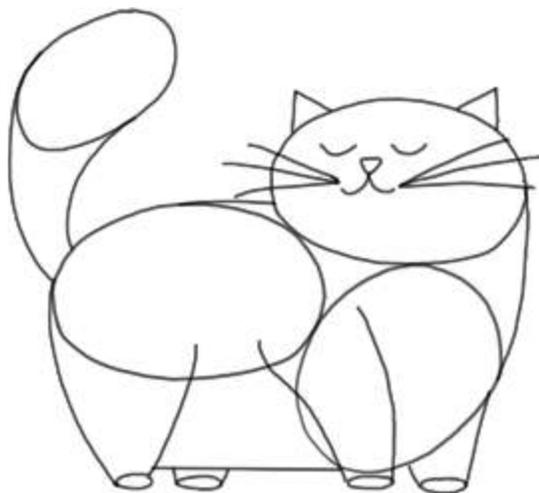
PROCESO 3.2 CREATIVO

3.2.1 Interpretación del texto

En el proceso creativo de un libro ilustrado es fundamental conocer a profundidad el contenido del mismo para comunicar bien tanto visual como conceptualmente. Después de leer el libro Fabulario, de las treinta fábulas se escogieron cinco para trabajar:

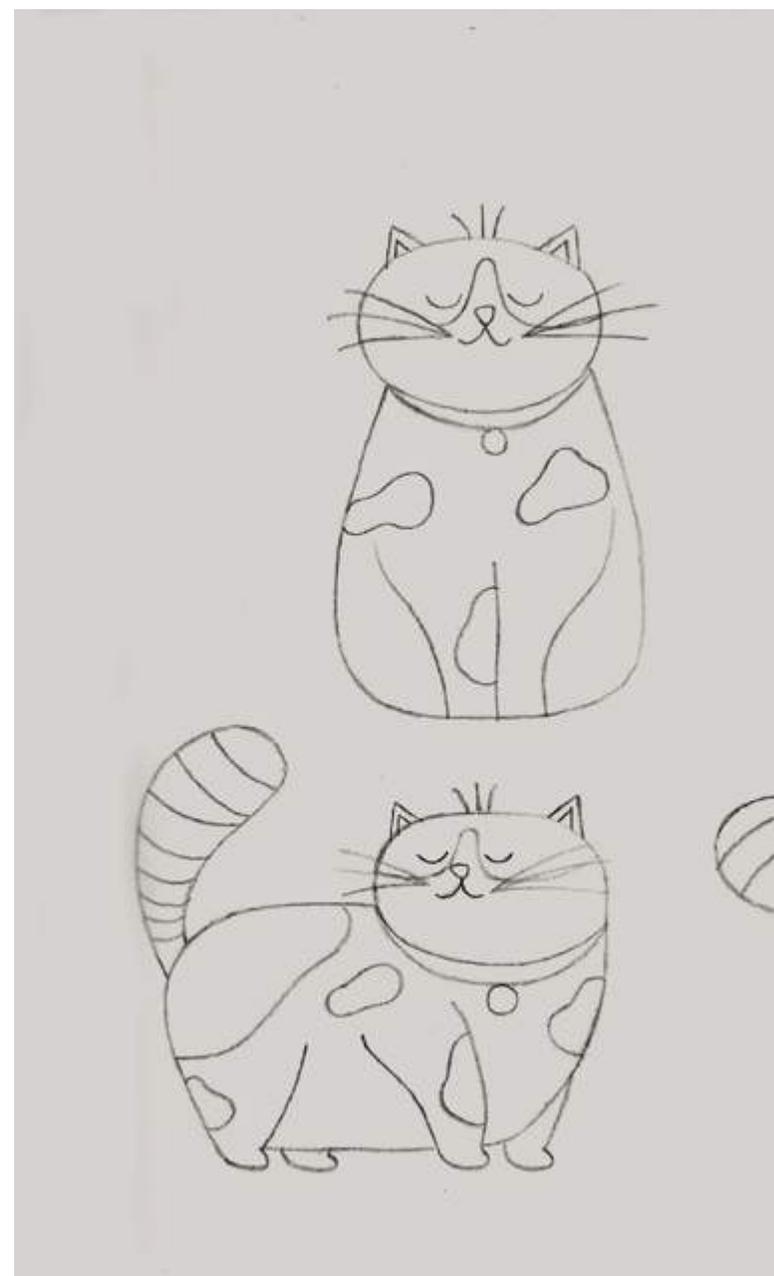
- 1 El ratón y el elefante
- 2 El gato y el cascabel
- 3 La tortuga y la liebre
- 4 El Ratón de Ayer y el Ratón de Mañana
- 5 El tambor y el león

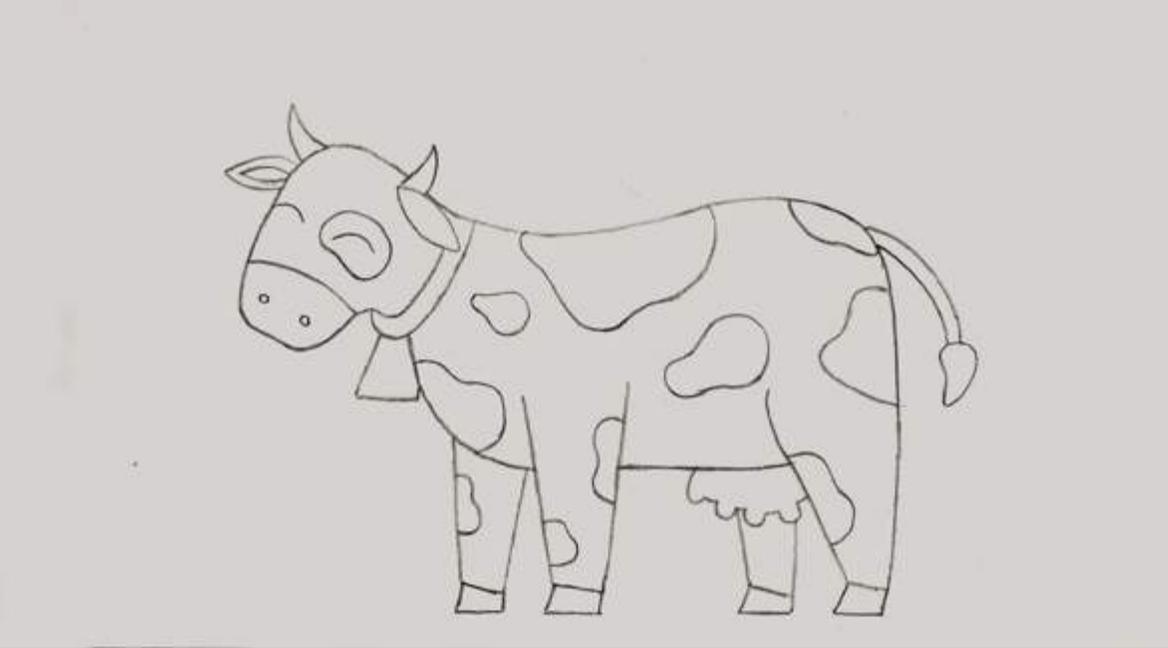
Los criterios para escoger estas fábulas fueron que tengan una cantidad similar de texto y que posean como personajes animales.



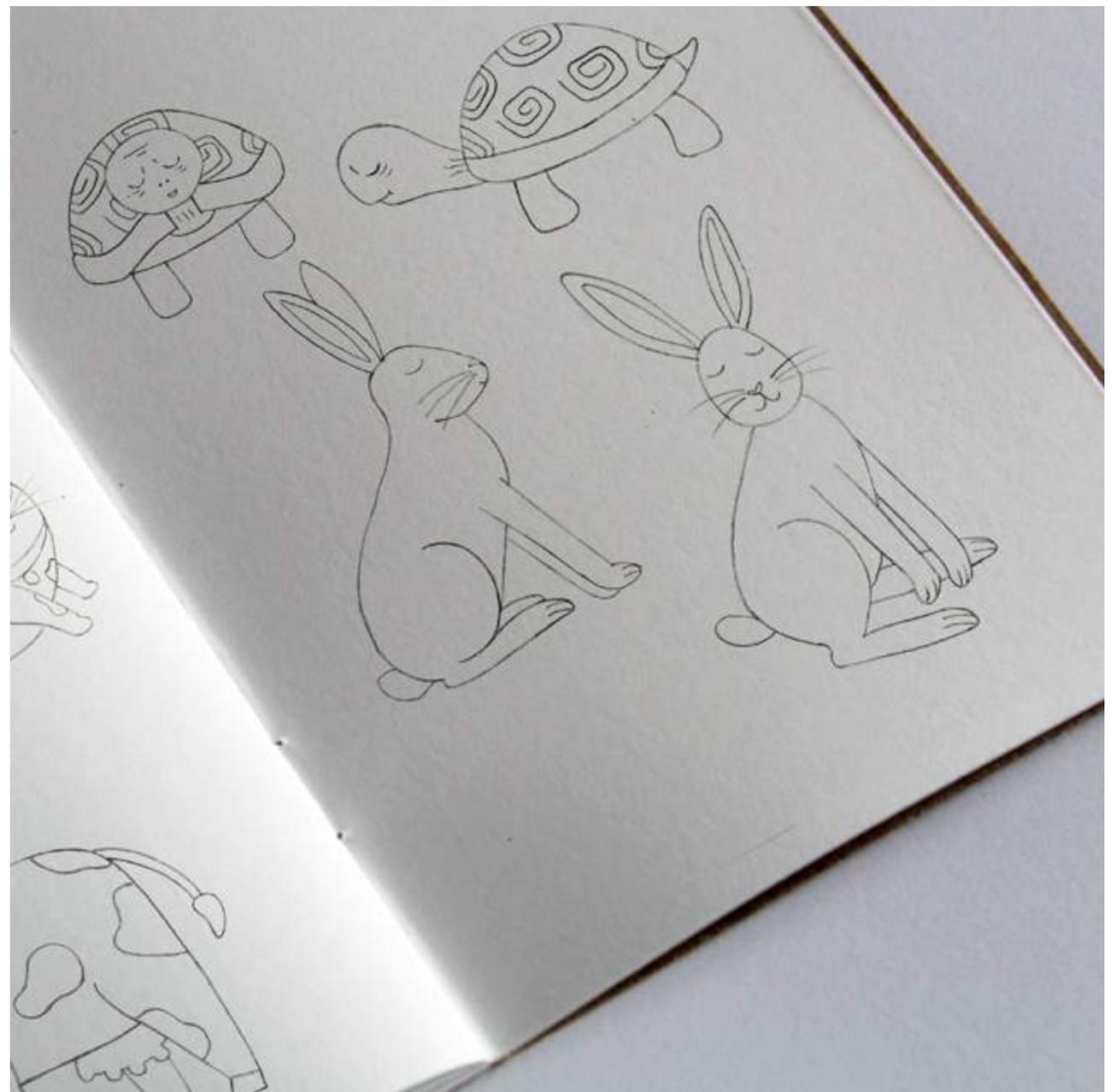
3.2.2 Bocetación

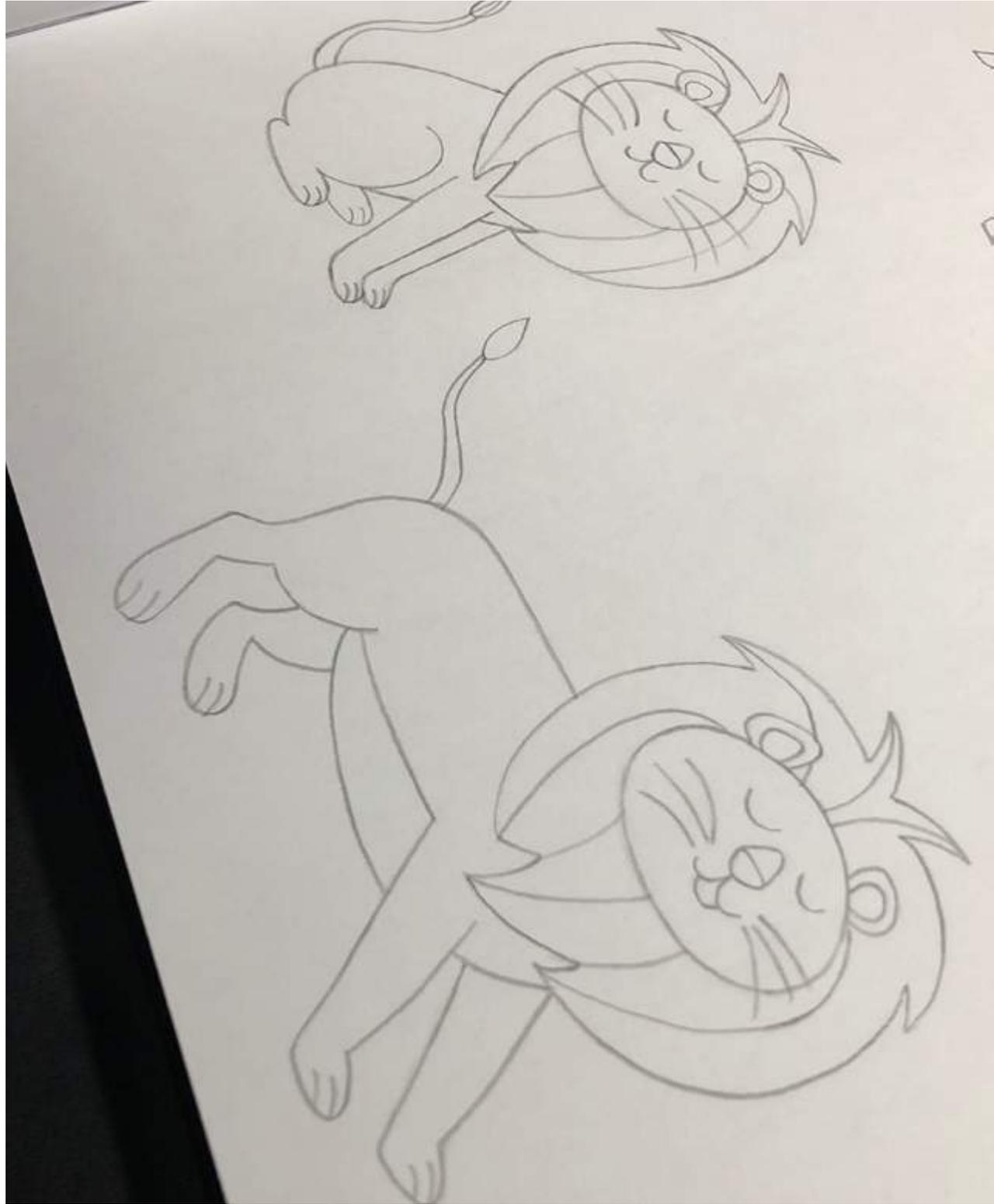
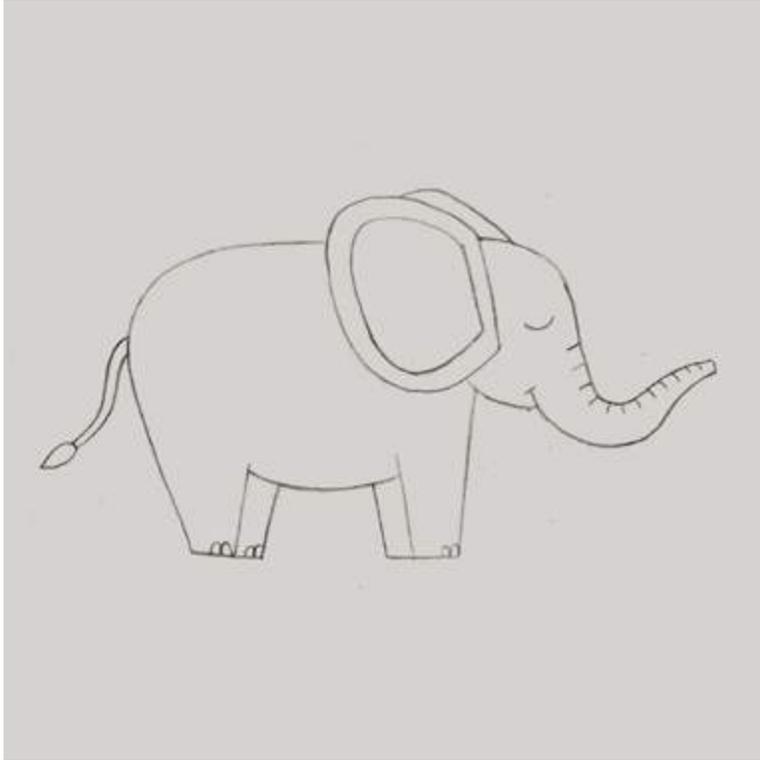
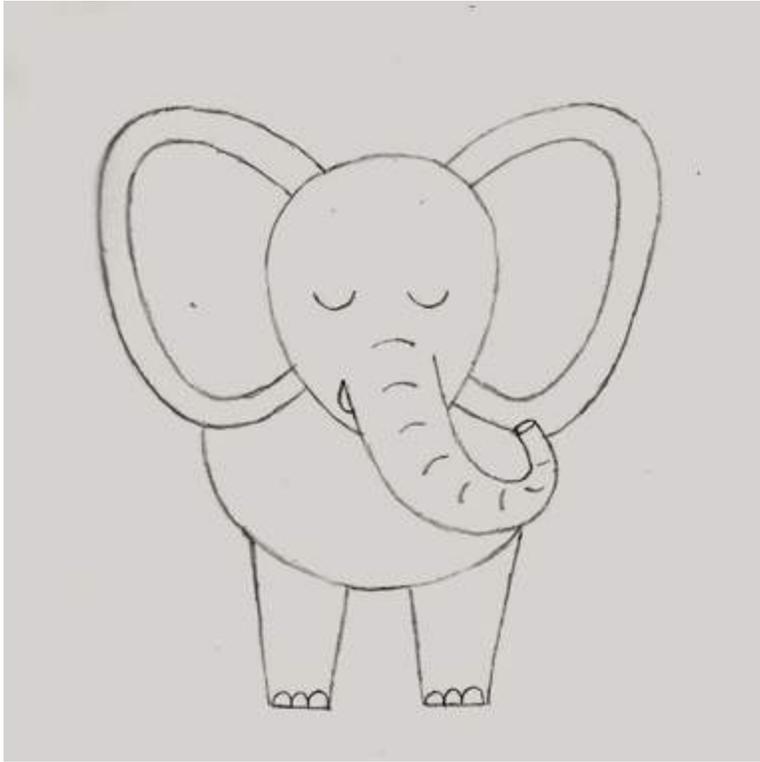
Para definir la estética de las ilustraciones trabajé con la fábula "El gato y el cascabel". Los bocetos partieron de formas geométricas, ya que son las que los niños perciben mejor. Se realizaron dibujos de los personajes de las fábulas en distintas vistas y posteriormente se crearon esbozos generales de la diagramación.

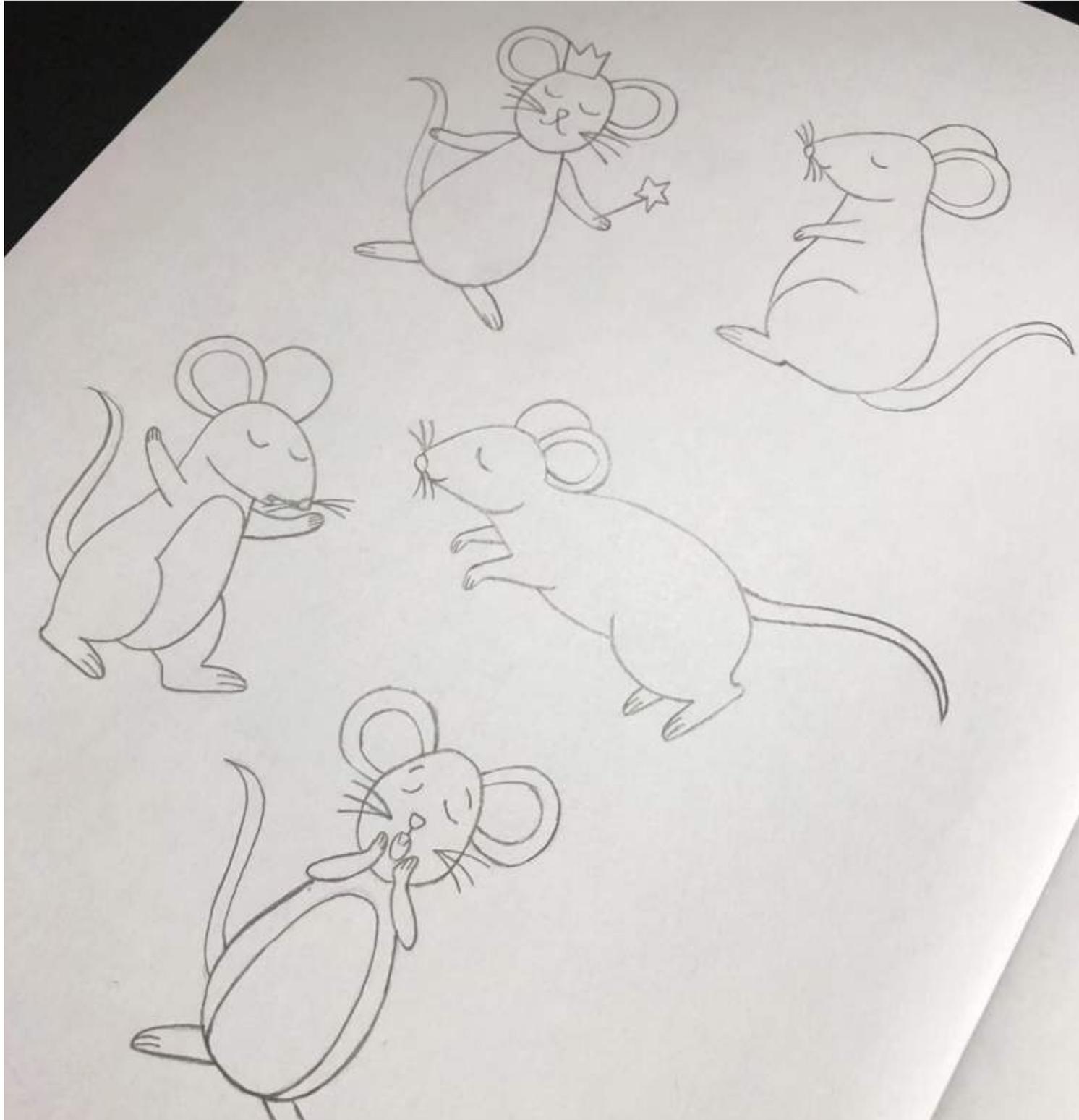




Bocetos de los personajes de las fábulas.



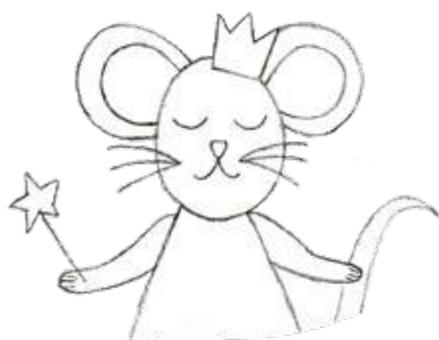






3.2.3 Sistematización de los personajes

Después de haber definido el estilo de ilustración se empezó a generar un sistema con constantes y variables.



Constantes

- Cuerpos contruidos a partir de formas geométricas
- Forma y color de los ojos
- Luces y sombras
- Grosor de las líneas

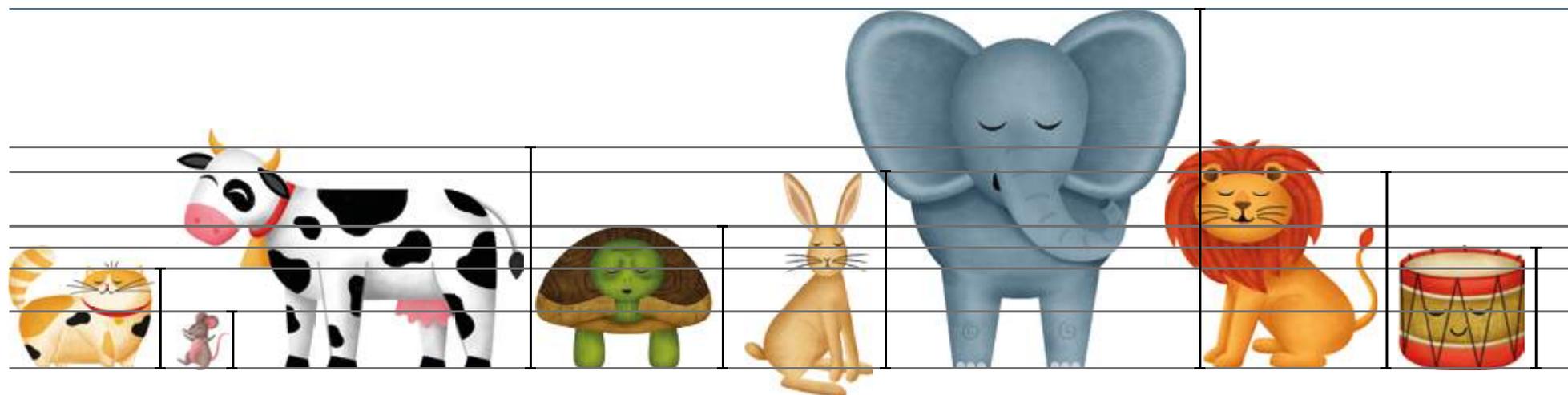
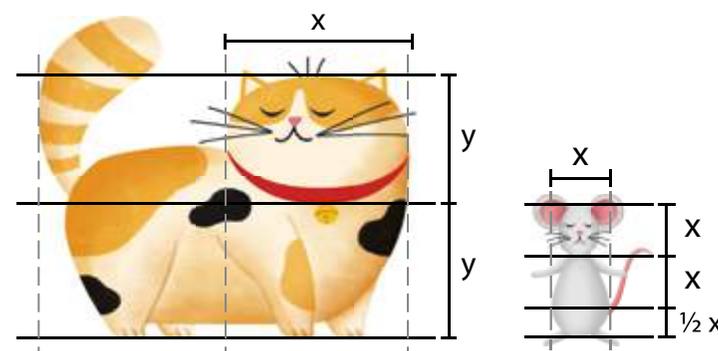
Variables

- Posición de los ojos
- Expresiones
- Proporción de los animales
- Cromática
- Vistas



Bocetos del ratón con diferentes expresiones.

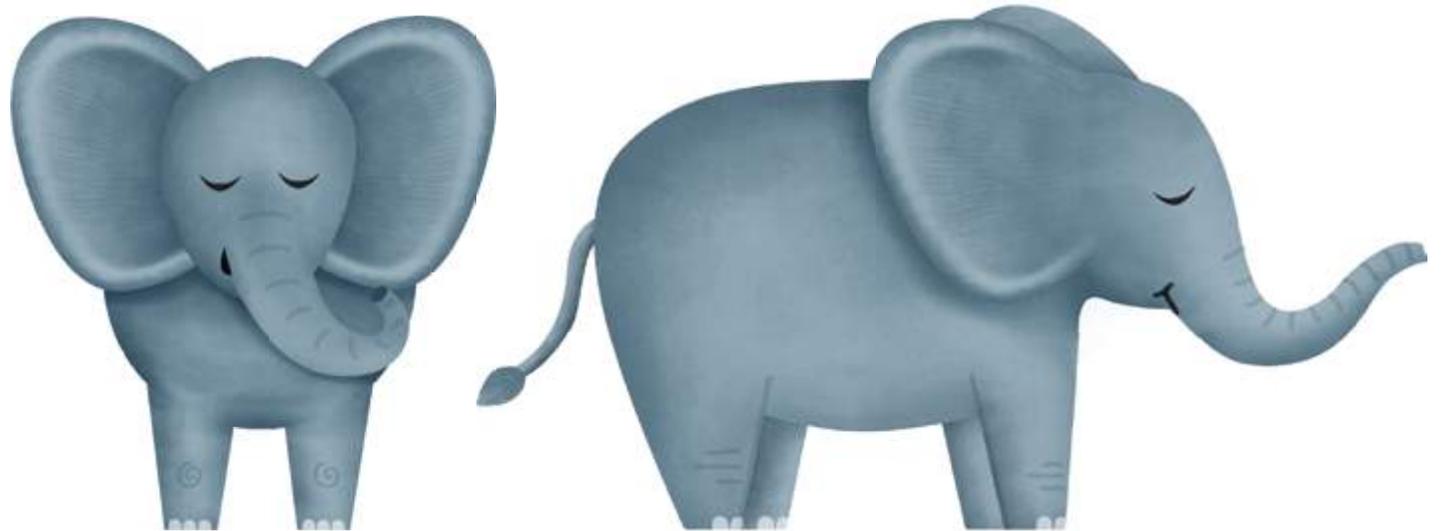
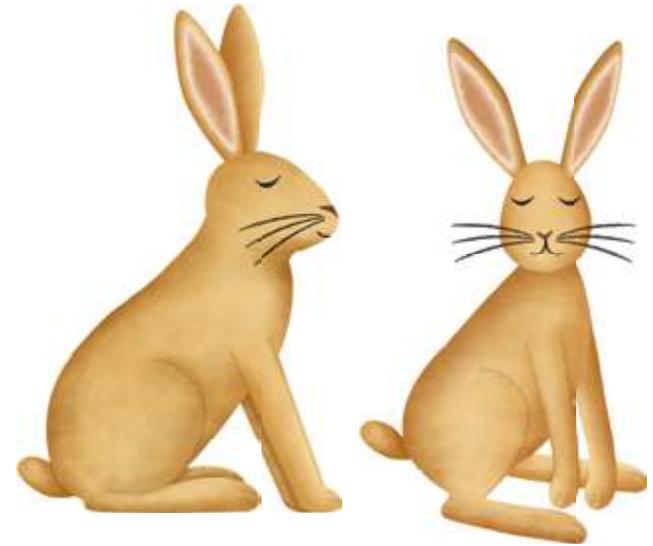
Las variables estan definidas de acuerdo a cada personaje.



3.2.4 Digitalización

El programa que se utilizó para digitalizar las ilustraciones fue Adobe Photoshop, ya que el mismo cuenta con una variedad de pinceles que permiten obtener acabados muy similares a los creados con técnicas tradicionales.

Las ilustraciones digitales resultan ideales ya que permiten corregir los errores de manera fácil y rápida. Así mismo se pueden aplicar sobre una variedad de soportes.



De arriba abajo. Ilustraciones digitalizadas de la liebre, el elefante y el león respectivamente. Las vistas de los animales se hicieron de acuerdo a cada fábula.



PROCESO DE 3.3 DISEÑO

3.3.1 Tipografía

Para el título de cada fábula se emplearon varias tipografías para generar contraste y llamar la atención del lector.

Para los párrafos de texto se utilizó una tipografía sin serifas: la Chalkboard SE Regular, que resulta ideal ya que las terminaciones de las letras son redondeadas y facilitan la lectura del texto.

El tamaño de la tipografía se usó en 18 puntos y para resaltar algunas palabras y oraciones importantes se emplearon otras tipografías y se aumentó el tamaño de letra.

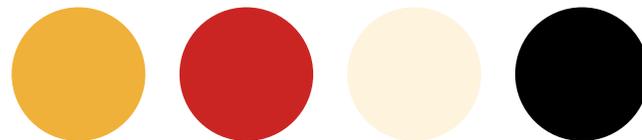
Chalkboard SE Regular

A B C D E F G H I J K L M
N 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 o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

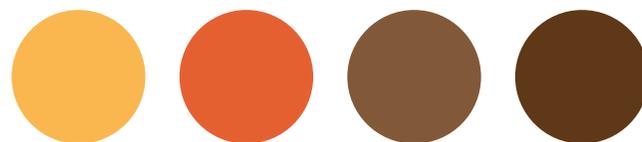
3.3.2 Cromática

La paleta cromática varía dependiendo del animal de cada fábula, y las ilustraciones contienen luces y sombras para generar un aspecto de volumen y profundidad.

Gato



León



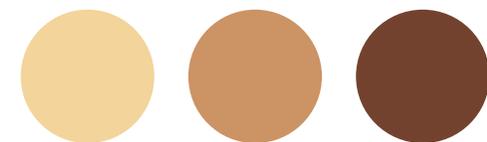
Ratón



Tortuga



Liebre



Elefante



3.3.3 Fotografías

Para los escenarios se buscaron fotografías que vayan acorde con la historia de cada fábula. Las mismas se compraron en Shutterstock, y posteriormente se editaron en Adobe Photoshop para combinarlas con unos fondos realizados en el mismo software con pinceles de diferentes texturas. A continuación algunas de las fotografías originales y su resultado final.



De arriba abajo. Paisaje para la fábula "El ratón y el elefante", "La tortuga y la liebre" y "El tambor y el león" respectivamente.



3.3.4 Retícula y Márgenes

Para organizar el contenido se utilizó una retícula de cuatro columnas con un medianil de 4 mm para tener mayor flexibilidad al momento de diseñar. En algunos párrafos se rompió la retícula para dar movimiento al texto.

Los márgenes para el texto son de 2cm de manera que al tomar el libro los pulgares no tapen la tipografía.



Arriba. Bocetos de la diagramación de la fábula "El gato y el cascabel"

Derecha. Diagramación con retícula de cuatro columnas de la fábula "El gato y el cascabel"



3.3.5 Formato

El formato del cuento es cuadrado y sus medidas se definieron a partir de la investigación de campo, después de observar el tamaño de los libros infantiles. Las medidas son 23,5 x 23,5 cm y contiene una extensión de 32 páginas que combinan fotografía e ilustración.

3.3.6 Mecanismos de papel

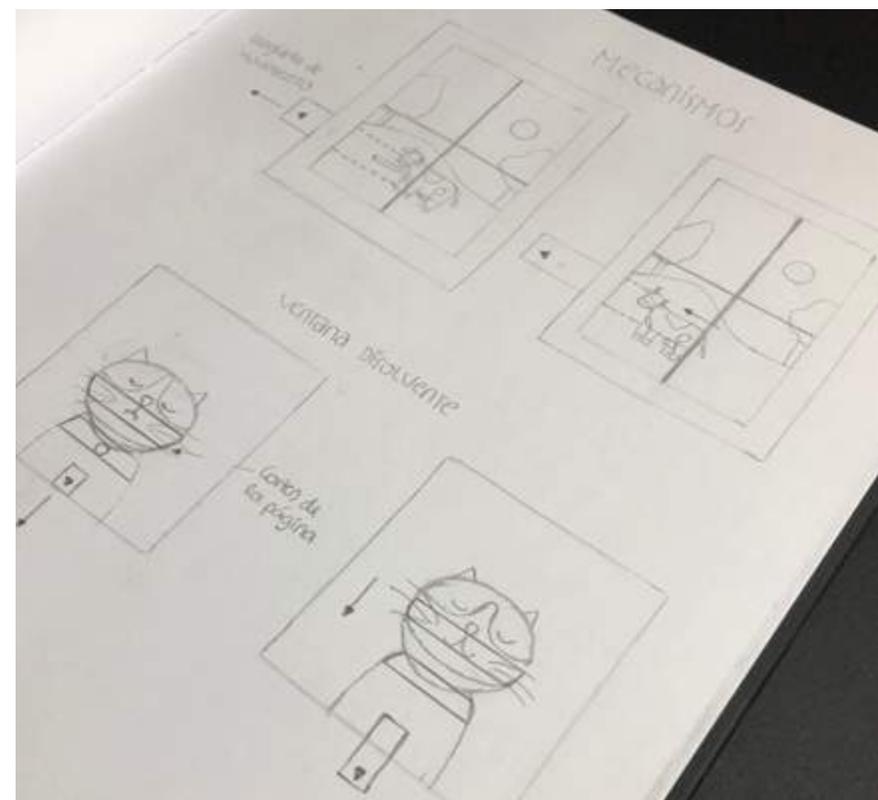
Las solapas y lengüetas son elementos que ayudan a representar momentos clave de la historia. Para el prototipo los mecanismos de papel se recortaron manualmente, sin embargo para su producción en serie ya se debería generar troqueles de las diferentes piezas.

Los mecanismos se armaron y colocaron después de la impresión, para reducir el uso de papel y optimizar costos.

Abajo. Bocetos de los mecanismos de la fábula "El gato y el cascabel"



Derecha. Mecanismo cortado manualmente con estilete.

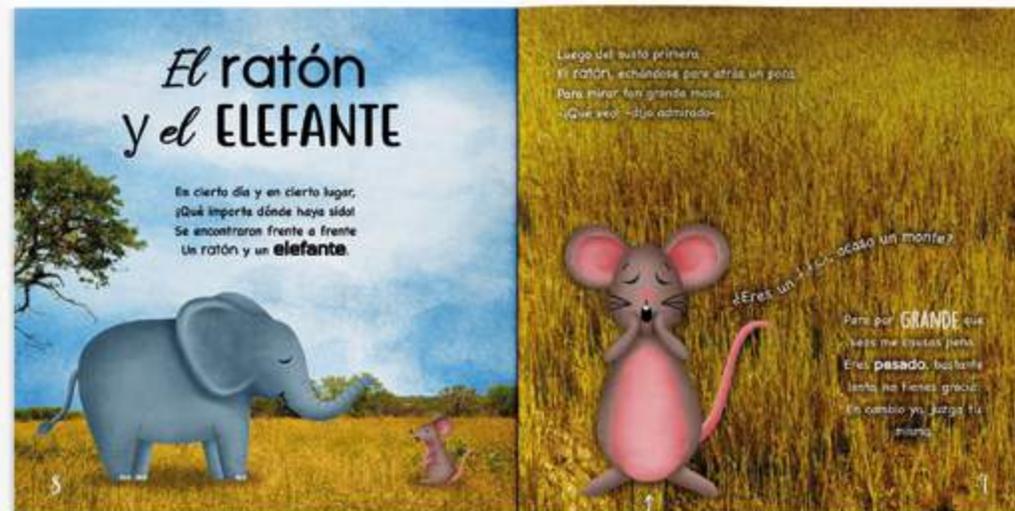


PRODUCTO FINAL

El prototipo del libro fue impreso a full color en láser sobre papel couche de 200grs. La impresión se realizó sólo de un lado para poder hacer los cortes respectivos de cada mecanismo de papel y después armarlos. La cubierta es de tapa dura laminada en cartón y plastificado mate en couche.



Doble página de la fábula "El ratón y el elefante". El ratón cuenta con un mecanismo de movimiento. Al accionar la lengüeta el animal sube.



EL GATO y el cascabel



El gato *Miguicho* vio un día
Desde la ventana donde dormir solía
A una lenta vaca que se aproximaba
A cada paso oía un metálico son
Que lo entusiasmaba.

Pronto descubrió que el animal
llevaba
En el cuello un cencerro.
Miguicho sintió envidia y quiso,
también, llevar uno.
Claro que debería ser pequeño
Para que se adaptara a su brava
tamaño.

12

Con esta idea fue a ver a su amo
Y se dio modos de expresar su deseo.
Y el amo le puso un cascabel en el cuello.
-Ahora sí - se decía, muy ufano y soberbio -

¡Qué elegante me verán!
¡Qué distinguido!
¡Qué futuro dirán!
¡Qué refinado!



13

EL GATO y el cascabel



El gato *Miguicho* vio un día
Desde la ventana donde dormir solía
A una lenta vaca que se aproximaba
A cada paso oía un metálico son
Que lo entusiasmaba.

Pronto descubrió que el animal
llevaba
En el cuello un cencerro.
Miguicho sintió envidia y quiso,
también, llevar uno.
Claro que debería ser pequeño
Para que se adaptara a su brava
tamaño.

12

Con esta idea fue a ver a su amo
Y se dio modos de expresar su deseo.
Y el amo le puso un cascabel en el cuello.
-Ahora sí - se decía, muy ufano y soberbio -

¡Qué elegante me verán!
¡Qué distinguido!
¡Qué futuro dirán!
¡Qué refinado!

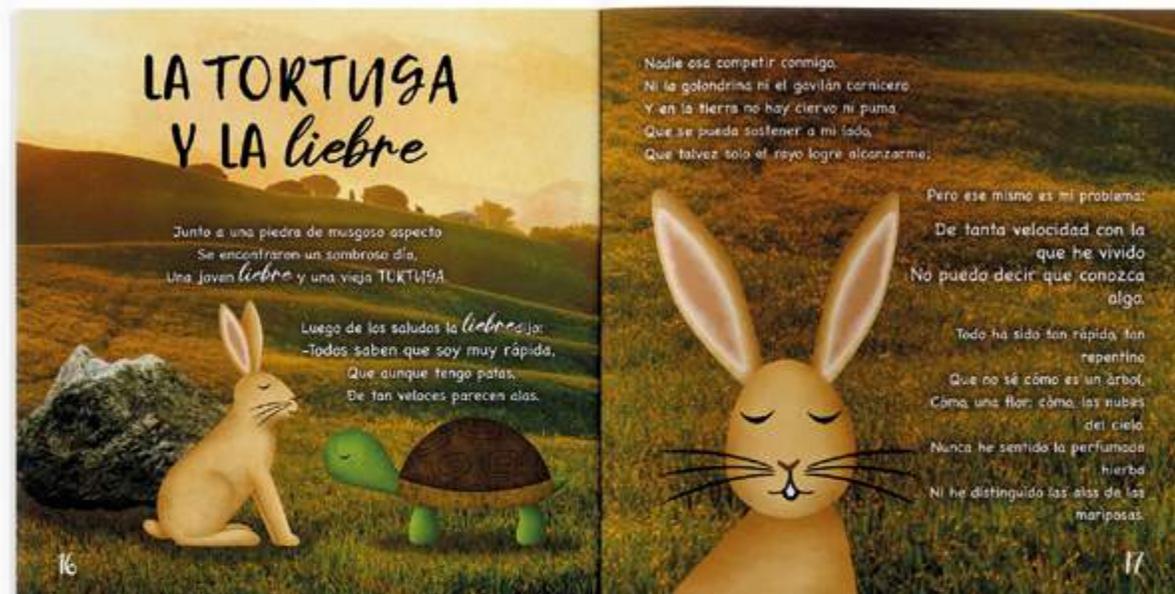


13

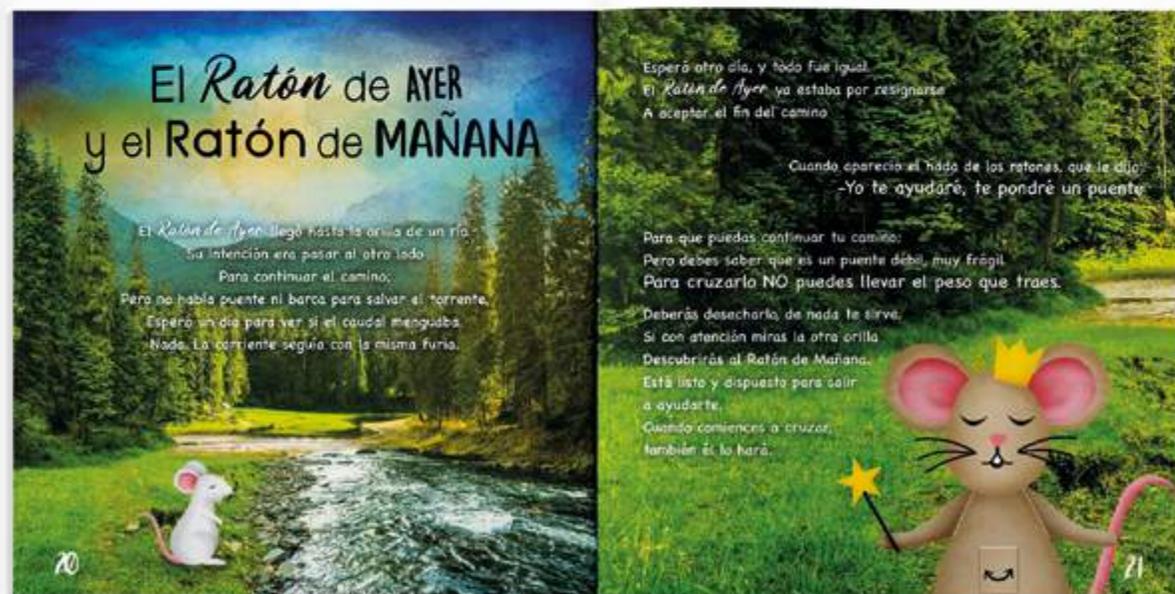
Doble página de la fábula "El gato y el cascabel". La vaca cuenta con un mecanismo de movimiento. Al accionar la lengüeta el animal se desplaza.

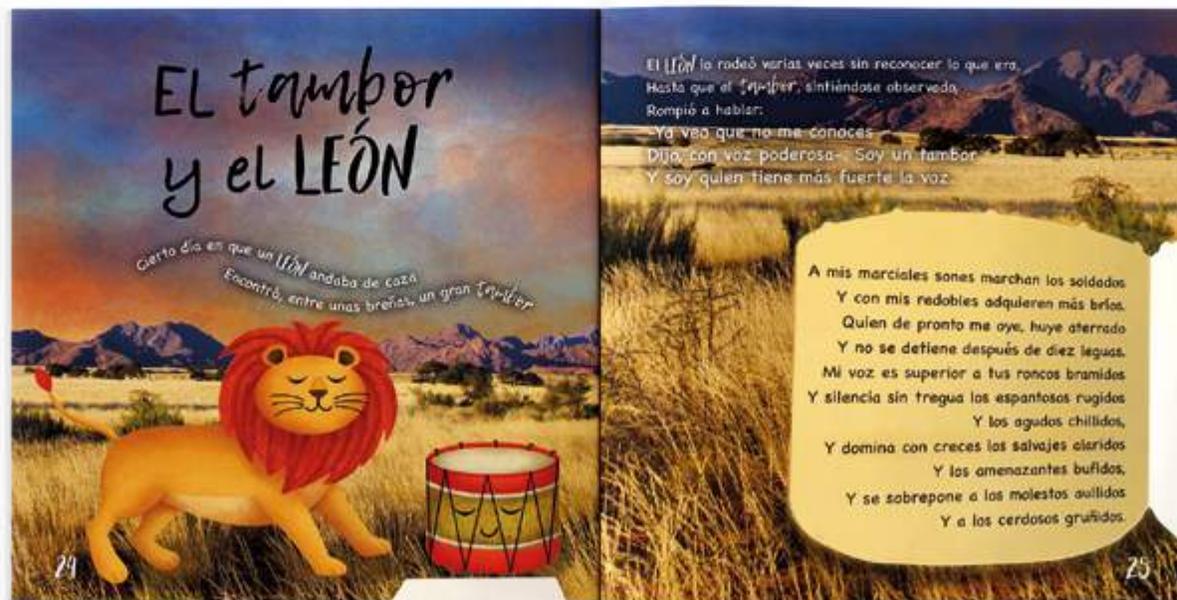
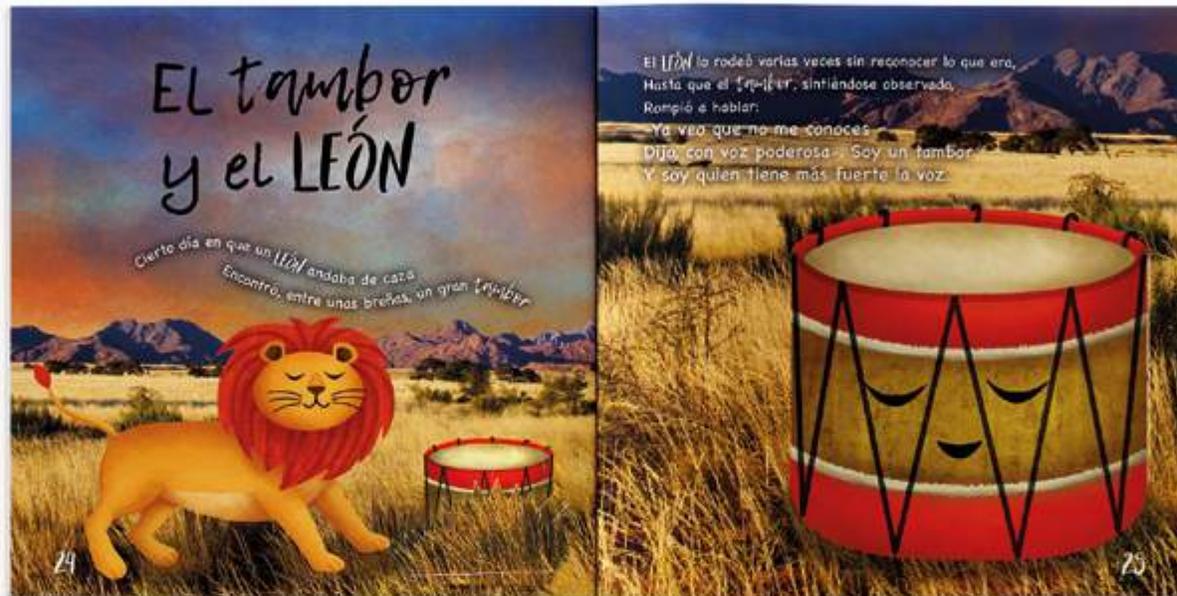


Doble página de la fábula "La tortuga y la liebre".



Doble página de la fábula "El Ratón de Ayer y el Ratón de Mañana". El hada de los ratones cuenta con un mecanismo de movimiento para los brazos.





Doble página de la fábula "El tambor y el león". En ambas páginas el tambor cuenta con un mecanismo de solapa, en la primera página deja al descubierto la ilustración y en la segunda aparece texto oculto.



VALIDACIÓN

La validación se realizó con un prototipo del producto editorial y se llevó a cabo el día miércoles 12 de junio en la ciudad de Cuenca. El mismo se presentó primero al autor del libro, el Dr. Oswaldo Encalada, con el fin de conocer su opinión sobre el producto. Sus comentarios, y el de otras personas que también se encontraban ahí, fueron positivos, dijeron que tanto los mecanismos de papel como la gráfica completan el texto y que ellos por su parte si comprarían el producto si estuviera a la venta.

Abajo. El Dr. Oswaldo Encalada junto con otras personas mirando el libro.



Ya con la aprobación de Dr. Encalada, se procedió a validar con el público meta al cual va dirigido, es decir con niños y niñas de entre 6 y 11 años de edad. La misma se realizó en la Unidad Educativa Particular La Asunción y consistió en entregarles a los niños una de las fábulas sin ilustración para que la lean y después a preguntarles sobre que trataba la misma para ver si comprendieron. Si bien la mayoría sí lo hizo, definitivamente hubo un notable cambio cuando se les entregó el libro con las fábulas ilustradas.

Se pudo observar que la combinación de fotografía ilustración llamó su atención, y que la gráfica en conjunto con los mecanismos de papel definitivamente les ayudó a comprender de mejor manera la historia. La tipografía y el tamaño de la misma, era el adecuado para su target ya que los niños pudieron leer con facilidad.



Arriba. Uno de los niños leyendo la fábula sin ilustración.

Derecha. Los niños de primero de básica probando los mecanismos del libro .

APLICACIONES



Cojines de los personajes de las fábulas.



Taza sublimada con la trama de los personajes de las fábulas.



Camiseta con los personajes de las fábulas.



Llaveros de plástico

Conclusiones

Recomendaciones





La hermosa literatura infantil merece el fortalecimiento de los esfuerzos para desarrollarla en nuestro país. Ella orienta, entretiene, trata situaciones y problemáticas que enfrentan los niños y niñas de hoy, despierta sus sueños y fantasías, abre caminos a su inspiración e imaginación. Constituye esa reserva de fantasía, que es estímulo y horizonte que se conserva a lo largo de la vida y se trasmite luego de generación y generación, entretejida de cuidados, ternura y amor.

Al concluir este proyecto se pudo comprobar que la ilustración del libro "Fabulario" en conjunto con los mecanismos de papel además de llamar la atención de los niños, favorecieron a la comprensión de lectura de los mismos. A través del diseño de un sistema gráfico editorial y de ilustración, es posible mejorar la experiencia de lectura y aportar a la literatura infantil.

Si bien es cierto que el sistema gráfico desarrollado se utilizó con el fin de mejorar la experiencia de lectura de la literatura infantil ecuatoriana, también puede ser aplicado para mejorar la experiencia de lectura de cualquier otro libro infantil. Una vez creada una línea gráfica, ésta se puede aplicar sobre una variedad de soportes como camisetas, llaveros, juguetes, entre otros.

Como recomendación puedo mencionar la importancia de probar con diferentes técnicas y materiales al momento de desarrollar una idea. Para este proyecto se optó por la combinación de fotografía e ilustración como recursos para la línea gráfica y fue muy gratificante ver la acogida que tuvo la misma. En la validación del producto tanto el autor del libro como los niños estaban maravillados con el resultado.

Los buenos libros, en mi caso concreto las fábulas del renombrado escritor ecuatoriano Oswaldo Encalada que he ilustrado me permiten alimentar los viajes imaginativos y las aventuras en el despertar infantil, viajar a lugares y situaciones nuevas, reflexionar, aprender, soñar y formar valores y capacidades.

El camino de esta tesis ha sido pues un camino creativo y formativo dedicado a nuestros más pequeños y la aventura de desplegar su imaginación. Definitivamente todo el tiempo y trabajo invertido para el desarrollo de este proyecto valieron la pena.



BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G & Harris, P. (2014). Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona: Parramón.

Bermejo, Ana. 2009. "Las piruetas del pop up". Diario: ELPAÍS.com – Suplemento Babelia / Reportaje: Libros - Infantil. 3 Enero 2009. Visitado: 5 Febrero 2019. https://elpais.com/diario/2009/01/03/babelia/1230943813_850215.html

Bhaskaran, Lakshmi. (2006). ¿Qué es el diseño editorial?. Barcelona: Index Book S.L.

Bortolussi, M. (1985). Análisis teórico del cuento infantil. Madrid.

Cresta, M.L. (1984). El niño, la literatura infantil y los medios de comunicación masivos. Brazil: Melhoramentos.

Fundalectura. (1997). Plan Lector de cajas viajeras. Caracas.

Heller S. (2007). Is illustration a big enough profession? Varoom 04. Recuperado de http://www.hellerbooks.com/pdfs/varoom_04.pdf

Kohan, S. (2016). Escribir para niños. Barcelona: Alba Editorial.

Larrosa, J. (2006) Sobre la experiencia y sus lenguajes. Ponencia presentada, Publicada en el Ministerio de Educación, Argentina.

MacCannon, D., Thornton, S. y Williams, Y. (2009). Escribir e ilustrar libros infantiles. Desde idear personajes hasta desarrollar historias, una guía detallada para crear maravillosos álbumes ilustrados. Barcelona: Acanto.

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

Navas, E. (1995). Incidencia de la narración oral de cuentos para el desarrollo del lenguaje en el niño de preescolar. Caracas: UNESR.

Palau, T. M. (2011). Diseño de interfaces multimedia. Barcelona: Eureka Media.

Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Puerta, M., Gutiérrez, M. y Ball, M. (2006). Presencia de la literatura. Caracas: El Nacional.

Samara, T. (2004). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili.

Sanmiguel, D. (2003). Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona: Parramón.

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

Uribe, V. y Delon, M. (1983). La selección de libros para niños: la experiencia del Banco del Libro. Revista Parapara, No 8, Caracas, diciembre de 1983.

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

Zeegen, L. (2013). Principios de Ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.



Graphic systems to improve the reading experience of Ecuadorian children's literature

Subheading: Design and illustration of the book "Fabulario" by the Ecuadorian author Oswaldo Encalada.

Abstract

Currently, it is difficult to think in children's books without images as they constitute a communicating feature that provide meaning just like the text itself. This investigation intends to design and illustrate the book "Fabulario" by the Ecuadorian author Oswaldo Encalada. The development of an editorial graphic design, which combines typography, photography and illustration, reinforced this literary text to encourage the children's interest. Additionally, the use of pop ups and lift-the-flats intended to improve the reading experience of the book. In the end, an editorial publication that presents the interaction between design, illustration and literature to disseminate Ecuadorian literature was obtained.

Key words: illustrated book, interactive book, children's illustration, editorial design, visual communication.

Student's Signature

Thesis Supervisor Signature

Jhonn Manuel Alarcón Morales, Des.

Student's name: Ana Carolina Arias Cortez

UNIVERSIDAD DE
AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by
Magali Arteaga, MA



GRACIAS !!!



