



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

FACULTAD DE  
**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**

ESCUELA DE  
DISEÑO GRÁFICO

# **DISEÑO DE POEMARIOS ILUSTRADOS PARA JÓVENES, SOBRE LOS POETAS DE LA GENERACIÓN DECAPITADA**

Proyecto de graduación previo a la obtención de  
título de:

**DISEÑADORA GRÁFICA**

**AUTORA:**

GABRIELA CORDERO DURÁN

**DIRECTOR:**

EDMUNDO FABIÁN CORDERO

Cuenca - Ecuador  
2021



**Autora:**

Gabriela Cordero Durán

**Director:**

Dis. Edmundo Fabián Cordero

**Fotografía e ilustración:**

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por la autora excepto que se encuentre con su respectiva cita

**Diseño y diagramación:**

Autora

Cuenca - Ecuador  
2021

**DISEÑO DE POEMARIOS ILUSTRADOS PARA  
JÓVENES, SOBRE LOS POETAS DE LA  
GENERACIÓN DECAPITADA**



## DEDICATORIA

A mi familia, Miguel, Patricia, Michelle y Francisco que son el pilar de mi vida, de todos mis logros, quienes me han apoyado y me han dado todas las herramientas para poder cumplir mis sueños.

A Paz por acompañarme a lo largo de la carrera, como mi mejor amiga y confidente, haciendo de mi experiencia universitaria algo inolvidable.

A todos quienes aman el arte, en todas sus formas, que pintan el mundo de colores y que me han permitido con sus maravillosas obras inspirarme para seguir creando, en especial un poeta que me enseñó un nuevo mundo de emociones transmitidas por las letras y que para los artistas no existen barreras para expresarnos.

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres, mis hermanos y a todos mis amigos por motivarme para seguir adelante y no darme por vencida, por todo su cariño y apoyo.

A mis mentores dentro de la ilustración que son quienes me ayudan a crecer como ilustradora todos los días, y que me han enseñado a descubrir mi propio estilo.

A mis profesores y en especial a mi tutor Fabián, por guiarme en el desarrollo de este proyecto y a lo largo de mi carrera.

# CONTENIDOS

Resumen.....	8
Abstract.....	9
Objetivos y alcaces.....	10
Introducción.....	11

## CAPÍTULO I: CONTEXTUALIZACIÓN

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.....	14
1.1Literatura.....	16
1.2Literatura ecuatoriana.....	18
1.3Patrimonio cultural intangible.....	20
2.1Diseño editorial.....	23
2.2Sistemas gráficos.....	28
2.3Ilustración.....	30

INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	34
Entrevistas.....	35

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS.....	40
----------------------------	----

CONCLUSIONES.....	43
-------------------	----

## CAPÍTULO II: PLANIFICACIÓN

1. Definición de usuario.....	46
2. Persona design.....	48
3. Partidos de diseño.....	50
4. Plande negocio.....	53

## CAPÍTULO III: DISEÑO

1. Ideación.....	58
2. Proceso creativo.....	66

## CAPÍTULO IV

PRODUCTO FINAL.....	78
VALIDACIÓN.....	106

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	110
REFERENCIA DE IMÁGENES.....	112
BIBLIOGRAFÍA.....	114
ANEXOS.....	115

# CONTENIDOS DE IMÁGENES

Img 01.....	15
Img 02.....	16
Img 03.....	17
Img 04.....	18
Img 05.....	19
Img 06.....	20
Img 07.....	20
Img 08.....	21
Img 09.....	22
Img 10.....	22
Img 11.....	23
Img 12.....	24
Img 13.....	25
Img 14.....	25
Img 15.....	26
Img 16.....	27
Img 17.....	28
Img 18.....	28
Img 19.....	29
Img 20.....	30
Img 21.....	30
Img 22.....	30
Img 23.....	30
Img 24.....	31
Img 25.....	32
Img 26.....	33
Img 27.....	36
Img 28.....	37
Img 29.....	38
Img 30.....	40
Img 31.....	40
Img 32.....	41

Img 33.....	42
Img 34.....	42
Img 35.....	48
Img 36.....	49
Img 37.....	50
Img 38.....	51
Img 39.....	52
Img 40.....	52
Img 41.....	53
Img 42.....	53
Img 43.....	54
Img 44.....	54
Img 45.....	54
Img 46.....	59
Img 47.....	60
Img 48.....	60
Img 49.....	60
Img 50.....	61
Img 51.....	61
Img 52.....	61
Img 53.....	62
Img 54.....	62
Img 55.....	63
Img 56.....	63
Img 57.....	64
Img 58.....	65
Img 59.....	39
Img 60.....	55
Img 61.....	68
Img 62.....	68
Img 63.....	69



## RESUMEN

El objetivo de este trabajo es el de aportar a la difusión y el conocimiento del grupo de poetas ecuatorianos conocido como la Generación Decapitada ante los públicos jóvenes, a través del diseño de un producto editorial que relata de manera creativa y utilizando como recursos la ilustración y la narrativa transmedia, la vida y obras de este grupo literario, como forma de visibilizar de manera renovada esta parte de nuestra cultura intangible, para lo cual se generó un diseño de cuatro biografías y poemarios dentro de un producto editorial en el que se usaron técnicas de ilustración, diseño y composición editorial.

**Palabras clave:** Cultura, diseño editorial, ilustración editorial, jóvenes, literatura ecuatoriana, modernismo, narrativa transmedia, novela gráfica, poesía ecuatoriana, sistema gráfico.

## ABSTRACT

The aim of this work was to contribute to the dissemination and knowledge of the group of Ecuadorian poets known as the Generación Decapitada among young audiences. Through the design of an editorial product that creatively narrated the life and work of this literary group. Using illustration and transmedia narrative as resources, as a way of making this part of our intangible culture visible in a renewed way. A design of four biographies and poetry books was generated within an editorial product in which illustration, design and editorial composition techniques were used.

**Key words:** Culture, editorial design, editorial illustration, young people, Ecuadorian literature, modernism, transmedia narrative, graphic novel, Ecuadorian poetry, graphic system



## OBJETIVO GENERAL:

Aportar a la difusión y la preservación de la literatura ecuatoriana, mediante el diseño de un poemario sobre la Generación Decapitada que permita que las nuevas generaciones conozcan sobre nuestro patrimonio intangible.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Generar un sistema gráfico de ilustraciones sobre los poetas de la Generación Decapitada que comprenda sus datos biográficos y sus principales obras.
2. Diseñar un poemario que recopile las obras más relevantes y las biografías de los poetas.

## ALCANCES:

Se producirán cuatro poemarios ilustrados a manera de prototipo usando una narrativa transmedia, que comprenden a los cuatro poetas de la Generación Decapitada.

## INTRODUCCIÓN

La literatura es una de las expresiones artísticas más valoradas en el mundo, sus autores se han destacado usando diferentes temáticas en sus obras y compartiendo las mismas alrededor del mundo. En el Ecuador existen exponentes extraordinarios de la literatura, que han dejado una huella en el patrimonio intangible del país, sin embargo con el paso de los años la literatura nacional ha sido olvidada por las nuevas generaciones, quienes valiéndose de medios tecnológicos han encontrado exponentes internacionales para entretenerse, o en muchos casos la han reemplazado completamente por representaciones cinematográficas de clásicos de la literatura.

Fue esta problemática, la falta de interés de los jóvenes hacia la literatura ecuatoriana que impulsó la creación de este proyecto, mismo que aporta a la difusión de las historias y la poesía de un grupo de poetas ecuatorianos llamados popularmente la "Generación Decapitada". Este proyecto que demuestra su vida de manera creativa pueda generar curiosidad e inventivo en los jóvenes, reviviendo a estos personajes mediante el uso de la ilustración y el diseño gráfico.

En el primer capítulo se desarrolla la investigación bibliográfica, que consiste en temas relacionados al patrimonio intangible del Ecuador, la literatura, la globalización y la historia de estos personajes, de igual manera, se recopila información sobre tópicos relacionados al diseño gráfico, diseño editorial e ilustración. En este capítulo también se explica el análisis de la investigación de campo y los homólogos que se usaron como referencias para la creación del proyecto.

En el segundo capítulo se analiza el target, que se delimita en los jóvenes de 14 a 18 años de edad, así como se especifican los partidos de diseño que guiarán al proyecto dentro de su ejecución, los cuales tiene parámetros de forma, función y tecnología. Finalmente se propone el plan de negocio para el producto.

Finalmente, el tercer capítulo contiene la ideación y selección de la propuesta que va a desarrollarse, así como profundiza en el proceso creativo de diseño usado para crear el producto editorial transmedia, se organizan sus elementos y cómo encajan dentro de un sistema gráfico.

Por último se realizó en el cuarto capítulo una validación del producto final como prototipo que fue entregado al target para su interacción, que posteriormente justifica las respectivas conclusiones.

1.

Contextualización





# INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

## 1 Problemática:

1.1 Literatura

1.2 Literatura ecuatoriana

1.3 Patrimonio cultural intangible

## 2 Diseño:

2.1 Diseño editorial

2.1.2 Libros

2.2 Sistemas gráficos

2.3 Ilustración



Imagen 1



# Literatura

## 1.1.1 GÉNEROS LITERARIOS

Se entiende como géneros literarios a la clasificación o división de la literatura sobre la base de elementos comunes, su importancia yace de en un ámbito didáctico. Para identificar a qué género pertenece una obra se utilizan parámetros como: el contenido temático, y su composición y la forma cómo el autor las presenta dentro de la obra.

Los géneros literarios se dividen en tres macro grupos: lírico, narrativo y dramático, que a su vez comprenden subgéneros propios. Dicho lo anterior, el género lírico abarca a la poesía en todas sus expresiones, la narrativa se cuenta en prosa y contempla hechos en su cronología y finalmente el género dramático contiene obras en formato de diálogo.

En consecuencia las obras de los autores de la Generación Decapitada por su formato y contenido se identificaría como obras de género lírico, o más específicamente poesía.

## 1.1.2 LA POESÍA

La poesía puede ser definida como una manifestación literaria de sentimientos, emociones, y belleza. **Es el lenguaje de los torturados, de los sensibles, de los que están más allá de las reglas y las formas.** Se ayuda de las metáforas y los símbolos para distinguirse sobre los otros géneros literarios.



Imagen 2

Muchos autores, han intentado definir a la poesía durante toda sus carreras, Bradley dijo "Uno de los efectos de la poesía debe ser darnos la impresión no de descubrir algo nuevo, sino de recordar algo olvidado. Cuando leemos un buen poema pensamos que también nosotros hubiéramos podido escribirlo; que ese poema pre existía" (Bradley sf, como se citó en Borges, 1980, p. 36).

La importancia de la poesía dentro de entre todos los géneros literarios es la memoria rítmica que produce en la mente del lector, al ser esta una expresión cultural, es concebida como una representación de la realidad y el contexto de tiempo en el que se escribe, y a su vez es una expresión de los sentimientos del autor y lo que este quiere expresar mediante diferentes recurso lingüísticos.

## TIPOS DE POESÍA

- 1. Poesía épica:**  
Narra hechos históricos con la final de resaltarlos, está dentro de un género antiguo, con versos extensos que se hicieron canciones con el tiempo.
- 2. Poesía dramática:**  
Es aquella creación que está destinada a ser representada en el teatro, en el que los personajes dentro de una obra la utilizan en un diálogo.
- 3. Poesía lírica:**  
Era aquella que estaba acompañada de la lira para crear cantos, es subjetiva por lo que se manifiesta a través de los sentimientos y reflexiones del autor, y se ajusta a las normas establecidas de la poesía como la métrica, la rima, el verso y la rima.
- 4. Poesía coral:**  
Se le conoce como coral ya que interfiere más personas en el momento del discurso del poeta en el cual se encarnada una especie de coro.
- 5. Poesía bucólica:**  
Es un subgénero el cual narra la vida dentro de un paisaje campestre en donde se puede idealizar la vida del campo.
- 6. Poesía vanguardista:**  
Una forma de hacer poesía actual e innovadora en donde existe una revolución estética, y se juegan con nuevos efectos dentro de su composición.



Imagen 3



# 1.2 Literatura ecuatoriana



Indiscutiblemente la literatura tiene raíces y nacionalidad, no es lo mismo hablar de literatura universal que hablar de la literatura intrínseca de cada país. El Ecuador fue cuna de poetas y literatos, la mayoría de ellos se destacaron incluso a nivel internacional. La multiculturalidad, la diversidad y la geografía contribuyeron a que la literatura ecuatoriana posea diferentes puntos de vista.

De manera puntual, la poesía ecuatoriana según Cueva (2008) tuvo sus inicios con el periodo colonial que surgió de la mano de la oratoria sagrada, la cual fue el arquetipo literario de la época (pp. 35-36). La antes descrita poesía se identificaba como literatura popular, la cual abarcaba cantares y coplas transmitidos de generación en generación.

## 1.2.1 MODERNISMO EN LA LITERATURA ECUATORIANA

A pesar de que el Modernismo como movimiento literario latinoamericano nació a finales de los años ochenta del siglo XIX, inaugurado por Ruben Darío, no fue sino hasta inicios del siglo XX que fecundó en Ecuador. El contexto de confrontación ideológica entre conservadores y liberales y la brecha entre clases sociales fueron tópicos cruciales plasmados en las obras de aquel entonces.

Conviene subrayar que dentro del contexto modernista en el Ecuador, como describe Pérez (2017) se origina un grupo de cuatro poetas trágicos, con tentativas de evasión y muerte, cuyos referentes fueron Baudelaire y Verlaine. Cuyas obras relatan tristezas y melancolía (p. 3). Quienes años después de sus muertes serían conocidos como La Generación Decapitada.

Imagen 4

## 1.2.2 LA GENERACIÓN DECAPITADA

Parece una maldición común entre muchos genios literarios que solo la muerte estrene su popularidad, en este caso fue Raúl Andrade, quien por primera vez acuñó el nombre de "Generación Decapitada" algunas décadas después de la muerte del último miembro, "aludiendo simbólicamente el hecho criminal de su auto victimización consciente a través de las lecturas exóticas, la bohemia y los estupefacientes que les fue pasión caracterizante en la corta existencia que llevaron" (Pesantez, 1978).

Los miembros de este grupo de torturados poetas modernistas son: Medardo Ángel Silva nacido en 1898 en Guayaquil, Ernesto Noboa y Caamaño nacido en Guayaquil en 1889, Arturo Borja quiteño nacido en 1892 y Humberto Fierro nacido en Quito en 1890.

En vida renegaban su realidad y su clase social, vestían como aristócratas y aparentaban una imagen elegante, contradictoria con su pobreza y clase social baja. Los caracterizaba una imagen ficticia, que confundía a la sociedad de la época, generando sentimientos de odio y admiración. Así mismo, otra característica importante fue la angustia que desbordaba de sus obras.

En síntesis, aunque pertenecían a domicilios distantes y no mantenían relaciones de amistad, los autores decapitados, reconocían la existencia unos de otros. Ernesto Noboa y Caamaño se refirió a sus colegas, alguna vez, como "A unos los cesó la muerte y a otros... los mató la vida"



Imagen 5



# 13 Patrimonio cultural intangible

## 1.3.1 PATRIMONIO INMATERIAL & MANIFESTACIONES CULTURALES

Al indagar el significado de la cultura están todo tipo de conocimientos e ideas que han sido transmitidos en diferentes medios, ya sea la literatura, el estudio y el trabajo, las cuales son propias de un lugar en específico. Por lo que es importante recalcar que la poesía y esta forma del arte es parte de la cultura y patrimonio intangible.

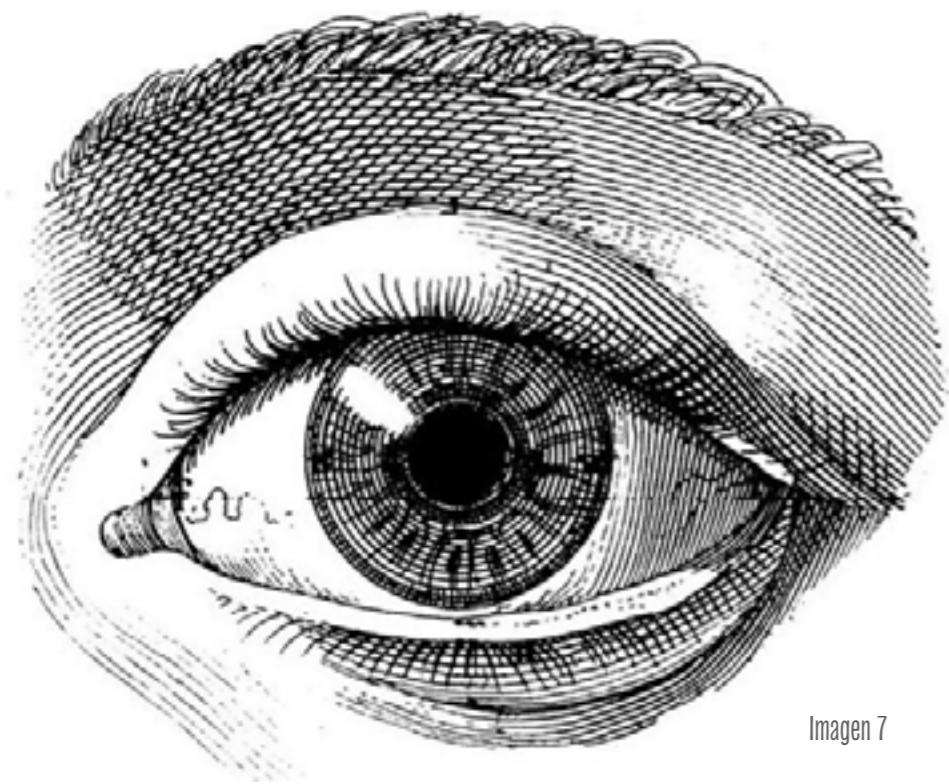


Imagen 7

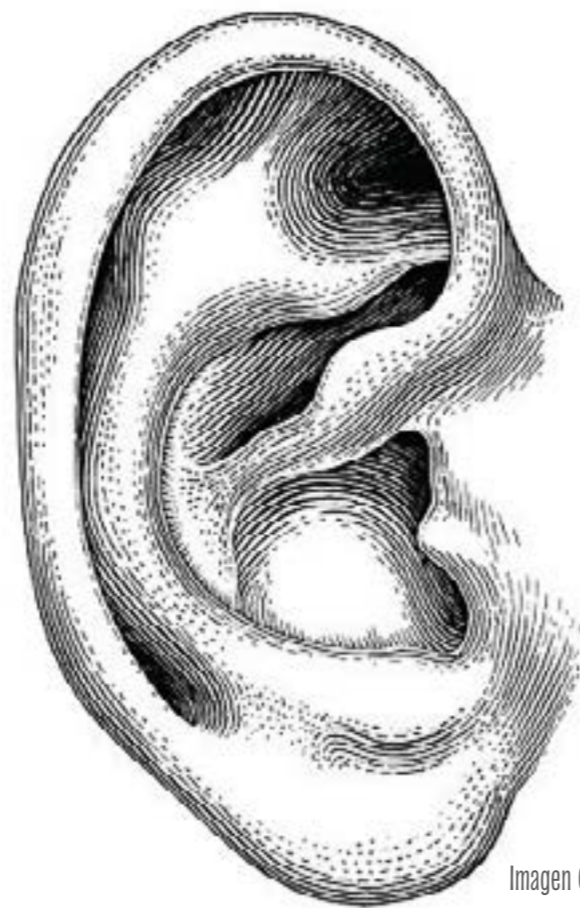


Imagen 6

Dentro de las varias ramas que la cultura alberga, se encuentra el patrimonio cultural, el cual según la UNESCO (2012) "en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado". En el patrimonio cultural está contemplado el patrimonio inmaterial que son representaciones, expresiones y conocimientos de un grupo, los cuales están en riesgo por los diferentes factores sociales que emergen en la actualidad, como la globalización o la pérdida de vestigios físicos que lo corroboren (par. 2).

## 1.3.2 IDENTIDAD

"La identidad cultural es el sentido de pertenencia y diferenciación que se construye en las prácticas cotidianas y rituales de una comunidad, creando, reproduciendo y transformando una producción simbólica" (J Mac Gregor, 2005).



Imagen 8 21

A lo largo de la historia al crearse los procesos de hibridación y mestizaje, la identidad india del Ecuador tuvo un fortalecimiento, teniendo en cuenta que la mayor parte de la población se identificaba con este grupo. Fue esta realidad excluida de las élites y de precariedad lo que sirvió de escenario para que el arte ecuatoriano surja en su propia esencia.

Dentro de los poemas de los exponentes del modernismo en la poesía ecuatoriana está vigente la identidad que los autores recopilaban durante su vida, esta identidad criolla está plasmada en la manera en la que vivían y como en sus obras están reflejados todos estos ideales que forman parte de la identidad ecuatoriana.





Imagen 9

### 1.3.3 GLOBALIZACIÓN Y ACULTURACIÓN DE LAS NUEVAS GENERACIONES

La globalización implica una caída del telón de los diferentes cambios sociales y políticos que se han distribuido dentro de los ideales a nivel global, que da lugar a muchas vertientes. ha existido bastante oposición a la globalización y a las estrategias que se han implementado con respecto a la cultura.

Mac Gregor (2005) nos introduce al tema de la globalización dentro de la actualidad como un fenómeno que genera homogeneización. Las actuales condiciones de globalización generan la homogeneización y desaparición de lo local en aspectos tan profundamente arraigados como lenguas indígenas, tradiciones, valores, rituales, formas de organización, prácticas sociales y recursos naturales, que permitan la reproducción de culturas ancestrales que inevitablemente han desaparecido.

En cuanto a los jóvenes, ellos más que nunca están expuestos a esta realidad en donde la globalización se ha elevado conforme el pasar de los años y la influencia de la tecnología en el mundo moderno. Cada vez se hace más difícil explotar masivamente lo local y el significado que tiene por lo que se puede paralizar la difusión de la cultura. Giménez (2002) resalta que se ha rechazado cierto tipo de contenido transmedia que está distribuido en diferentes medios de comunicación, por el hecho de ser de carácter local, cultural y político (p.30).

Este problema no solo tiene lugar dentro de países latinoamericanos, esta problemática es evidente hasta en Europa en donde hay mejores sistemas de educación y mayores recursos para adquirir información literaria. Un estudio publicado en 2018 por Eurostat demostró que en España el porcentaje de jóvenes de 15 a 18 años que leen en casa es menos de la mitad, por lo que es necesario adherirse a tendencias globales que llamen la atención de este sector puesto a que gran parte de la cultura se encuentra en documentos literarios.



Imagen 10

# Diseño Editorial 2.1

El diseño editorial se centra en publicaciones digitales e impresas las cuales tienen por objetivo la comunicación de información a un público determinado, la manera en la que se distribuye cada elemento de la publicación dando el aspecto deseado para llamar la atención del target.

Existen variedad de productos editoriales como: libros, revistas, periódicos, etc, en cada uno el diseñador toma en consideración al momento del diseño de la maquetación y el formato del mismo. "La intención del diseño editorial es comunicar un contenido claro mediante una organización y presentación de palabras, como los titulares que se redactarán con la intención de atraer al lector" (Caldwell & Zapatera, 2016).



Imagen 11

La labor del diseñador en el momento de la construcción del producto editorial, es crear un formato adecuado para poder transmitir la información, por más que el diseñador tiene la libertad de creación, el diseño editorial contiene limitaciones, las que son usadas para ahorrar costos de producción, tiempo de imprenta y mejor legibilidad. (Bhaskaran, 2008)



## 2.1.1 CRITERIOS PARA LA COMPOSICIÓN

### 2.1.1.1 MAQUETACIÓN

Para un producto editorial como un libro y en este caso de poemarios ilustrados que tienen un formato más compacto y pequeño, la maquetación cumple un papel importante ya que son las guías y espacios en donde se va a desarrollar el contenido en este caso ilustrado y textual, en donde estas determinarán que el producto final sea legible y pueda ser comprensible por el lector.

Bhaskaran (2008) explica que la maquetación es aquel proceso en el que se va a ubicar el contenido dentro de la publicación, y como dentro de la misma se van a relacionar entre sí para crear un todo que sea claro para el lector. El objetivo de la maquetación es guiar al lector por la publicación mientras que al orientarse la lectura y la comunicación del autor al lector sea mucho más efectiva. El contenido es clave para el momento de la maquetación, ya que el contenido y la forma va a dar el ambiente para la publicación (s.p).

### 2.1.1.2 JERARQUIZACIÓN

Dentro de la maquetación los elementos que son parte de la composición tienen niveles de importancia que va a determinar el propósito del producto final, los elementos al ser colocados de manera aleatoria pueden llegar a perjudicar el orden y la legibilidad del producto editorial.

Para generar una buena jerarquización, se puede usar las cuadrículas base que ayuden a determinar el orden a seguir, pero más allá de esto es preciso conocer la información del texto y distribuirla de mejor manera destacando lo importante.

La jerarquía que se emplea en la maquetación, son los diferentes estilos empleados para poder guiar al lector, dependiendo de lo dominante que sea un elemento dentro de la maquetación más alto será en la jerarquía (Bhaskaran, 2008).

Imagen 12

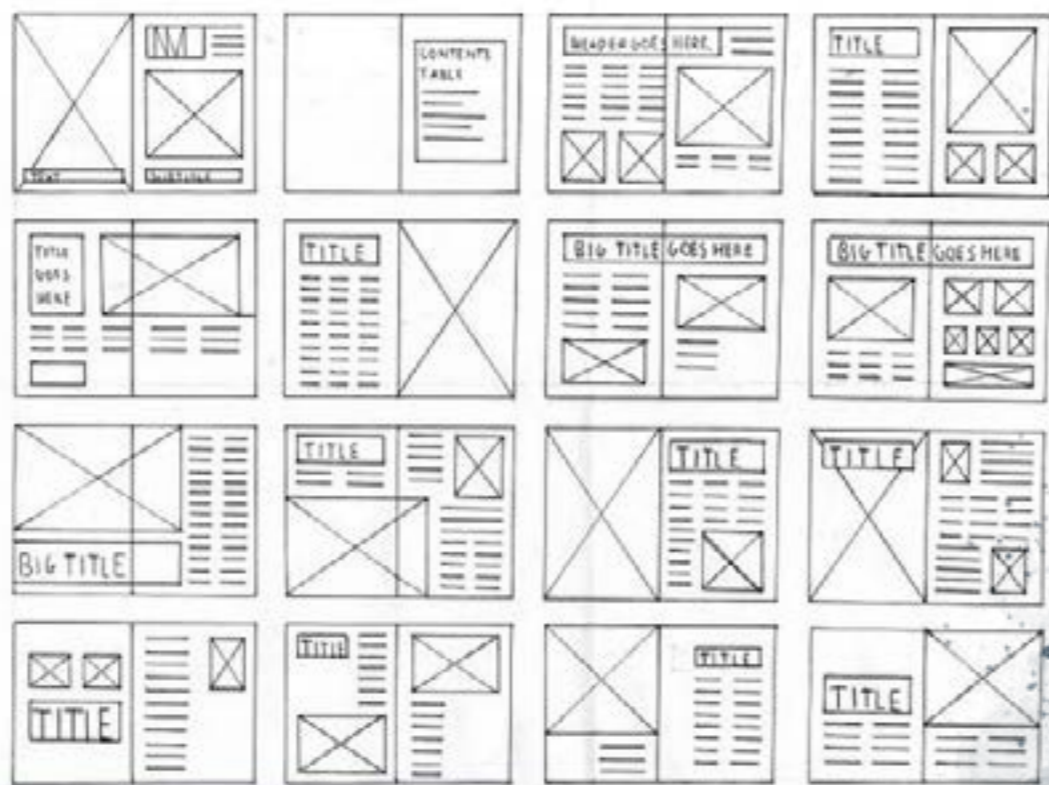


Imagen 13



## 1. FORMATO

Lo que el diseñador debe tomar en cuenta al momento de generar su diseño editorial es definir el formato, que es el tamaño y el área dentro de una composición, el cual según Álvarez (2015) el diseñador en muchos casos puede decidir, sin embargo cuando el espacio está predeterminado, el proyectista está obligado a adaptarse y componer.

También menciona que como resultado de una investigación del contenido, la composición de los elementos debe hacerse en coherencia con el formato el cual debe adecuarse al sistema de impresión el cual en muchos casos está estandarizado.

## 2. TIPOGRAFÍA

El contenido textual dentro de un producto de carácter editorial, es uno de los elementos más importantes si no el principal ya que es donde la información de dicho producto estará contemplada para el lector y permitira que el contenido sea legible, por lo que la elección tipográfica es importante para transmitir este contenido textual de forma clara y cumpliendo con el estilo que se esté manejando, de igual manera la tipografía tiene un carácter significativo que permite transmitir diferentes conceptos o ideas.

Dentro de la tipografía tenemos la siguiente clasificación que nos permite encajar dependiendo del tipo de texto que se proyecte dentro del formato.

Tipografía Serif, la cual es aquella que posee remates, la tipografía Sans Serif es aquella que es sobria y no posee decoraciones, y la tipografía Script que es aquella que contiene caracteres que asimilan el manuscrito (hecho a mano) usando diferentes técnicas.

### 2.1.1.3 ELEMENTOS

Según Bhaskaran (2008) dentro del diseño editorial se pueden constatar diferentes elementos los cuales darán forma y determinarán el resultado final del producto editorial. Las áreas claves que pueden afectar a un diseño acabado son:

## 3. RETÍCULA

Samara (2006) define a la reticula como una parte inherente al trabajo del diseñador puesto a que mediante una simetría base es la resolución de una serie de problemas a nivel organizativo.

Las ventajas del uso de reticulas base se constituye en una guía para colocar el resto de elementos (color, tipografía, imagen, etc.) haciendo que se vuelva un producto eficaz, económico y que posea a lo largo de su extensión una continuidad.

Imagen 14





## 4. COLOR

De forma técnica el color es una sensación producida por rayos solares de diferentes longitudes de onda dentro de un espectro visible, en cuanto al color como elemento dentro de una composición cumple un papel importante para comunicarse visualmente con el espectador.

Ya que existe hoy en día impresión en cuatricromía la cual facilita la creación de todo tipo de colores dentro de una escala cromática, se dota al contenido no solo de un aspecto decorativo sino se pueden distinguir diferentes elementos informativos. "El color es la forma más inmediata de comunicación no verbal" (Ambrose & Harris, 2005, pp 6).

## 5. CUBIERTA

Las portadas y las contraportadas son aquellas que conforman una cubierta dentro de un producto editorial, cuyo resultado será lo primero que vea el consumidor en donde sea que este producto sea colocado. Es importante que la cubierta tenga más allá de un valor estético, sea la entrada en la cual se vea el contenido y que el lector pueda crear una relación inmediata.

## 6. IMAGEN

Finalmente la imagen dentro de una composición editorial la que puede ser fotografía o ilustración, depende enteramente de lo que se quiera comunicar para poder crear una jerarquía de las imágenes. lo que se quiere conseguir es que las imágenes se ajusten al formato y sirvan como complemento informativo.

Para la comunicación publicitaria y en algunos casos la editorial, será casi imprescindible el uso de imágenes, con el objetivo de transmitir ideas mediante ilustraciones o en el caso de la fotografía transmitir ideas literales al espectador.



Imagen 15

## 2.1.2 LIBROS

Uno de los productos editoriales que se pueden crear son los libros los cuales están producidos en diferentes formas y propósitos. Existen infinitas variaciones de formatos para crear libro, sin embargo la mayoría tienden a tener una estructura que comprenda la cubierta y cuerpo principal. Los diferentes tipos de encuadernación y las decisiones que tome el diseñador tendrán que ser tomados en cuenta al momento de considerar la función clave que va a tener el producto.

El proceso de creación de un libro es un trabajo en conjunto que se debe lograr en colaboración con el equipo de editores, escritores, redactores, ilustradores, fotógrafos, impresores, etc. quienes al trabajar en sus diferentes áreas van a crear un producto de buena calidad (Bhaskaran, 2008).



Imagen 16



# 2 Sistema gráfico

## 2.2.1 ¿QUÉ ES UN SISTEMA GRÁFICO?

Mazzeo (2016) afirma que: "una pieza gráfica (sistema) puede ser definida como un complejo de recursos gráficos (elementos) interactuantes. Esta interacción significa que dichos recursos gráficos específicos están en relación en una pieza gráfica" (p. 59).

Este comportamiento de los elementos de una gráfica van a asegurar la eficacia del concepto al que se quiere llegar, por lo que al crear un sistema gráfico se está generando un proyecto que contiene una particular mirada del diseñador sobre el problema que debe resolver.



Imagen 17



Imagen 18

## 2.2.2 CONSTANTES Y VARIABLES

En el momento de operar con diferentes elementos para crear un diseño, estos elementos se determinan dentro de las constantes y variables, las cuales son parte de las decisiones constitutivas dentro de una composición. Cada elemento puede ser considerado como una constante o variable, deberán determinarse teniendo en cuenta la relación de los elementos entre sí y su entorno.

Las constantes se entienden como repeticiones en sus componentes, mientras que las variables como diferencias en cada componente, lo que ayudará a ver el producto final como una unidad. Ambas son necesarias e interdependientes, esta relación crea una potencia gráfica y comunica todo el sistema (Mazzeo, 2017).

Imagen 19



## 2.2.3 NARRACIÓN TRANSMEDIA

Dentro de la comunicación visual en un producto digital la comunicación transmedia es una forma de contar una historia, o en este caso de un producto editorial por diferentes medios y plataformas de comunicación, para que de esta manera el usuario sea una parte activa haciendo que se expandan los contenidos y se complementen entre ellos. A pesar de que están distribuidos en plataformas distintas están interrelacionados y conservan una independencia narrativa y creativa. Un producto editorial puede ser transmedia cuando se distribuye por medios digitales, por material lúdico, videos complementarios o incluso por medio de post en redes sociales.

Al incluir una narrativa transmedia el contenido se va ramificar y va a crear una experiencia diferente en el usuario, haciendo que sea parte del contenido descubriendo más partes de la historia en diferentes plataformas. El aspecto interactivo hoy en día es importante para los consumidores de contenido, ya que al haber tanto entretenimiento digital se espera que los productos editoriales contengan innovadoras ideas para comunicar.



# 3 Ilustración

## 2.3.1 PRINCIPIOS DE LA ILUSTRACIÓN

Según el National Museum of Illustration de Rhode Island: “los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica con el objetivo de transmitir ideas”. De tal manera que la ilustración es una forma de captar la imaginación y tener el deseo de comunicar, creando imágenes y comprobar que estas funcionan sobre el papel. Para generar una ilustración exitosa requiere que se desarrolle un lenguaje visual personal, esta comunicación se da únicamente a través del resultado de su trabajo (Zeegen, 2012).

### 1. EDITORIAL

Creada para productos editoriales, ya sea para ilustrar el contenido o para hacer una interpretación del mismo, permite reforzar la idea del autor para que se entienda mejor el mensaje o que tenga un fin estético dentro del producto editorial.



Imagen 20

### 2. CIENTÍFICA

Es aquella que está creada para brindar información específica sobre un tema científico, esta se representa fielmente al objeto o sujeto de una manera compleja para la comprensión del observador.

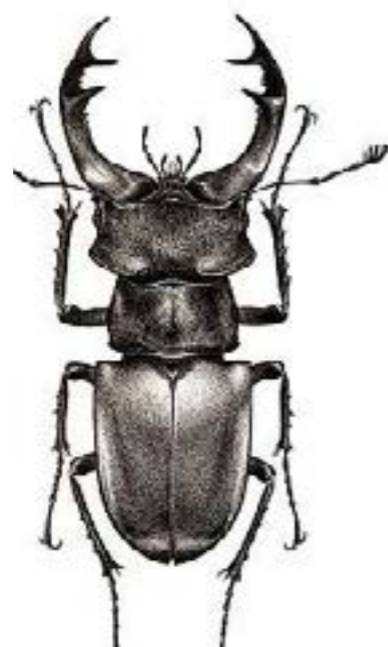


Imagen 21

### 3. INFANTIL

La ilustración infantil es en su mayor parte bastante simple ya que va dirigida a niños, los cuales se interesan por representaciones creativas de historias que estimulen y complemente el conocimiento que se quiere comunicar.



Imagen 22

### 4. PUBLICITARIA

En la industria de la publicidad se usa la ilustración para dotar el mensaje de un extra que caracterice al producto y ayude a venderlo y que cree un impacto en los posibles consumidores. Se usa la ilustración como un elemento original que quizás puede ser más factible que la fotografía.



Imagen 23

## 2.3.2 ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Sabiendo estos conceptos de lo que es la ilustración se podría decir que la ilustración resalta los aspectos del lenguaje y la visibilidad, en consecuencia el aspecto editorial se le da a la ilustración cuando esta se emplea para crear imágenes dentro de un libro, tomando en cuenta la información literaria del mismo.

*“Esta visión otorga una perspectiva distinta a la de la literatura, lo que permite trasladar la ilustración al mundo de las imágenes y de la comunicación visual, y da lugar a una comprensión más amplia de sus estructuras, lenguaje y alcances” (Arley, 2019, p. 3)*

Hoy en día, la ilustración editorial se encuentra en libros infantiles, novelas gráficas, comics, publicaciones especializadas y en todo tipo de productos editoriales, la clave para mantener un buen ritmo de lectura en el observador es tener una relación entre el diálogo y la interacción textual y visual esto se va creando a medida que se desarrolla la narración (Male, 2017).

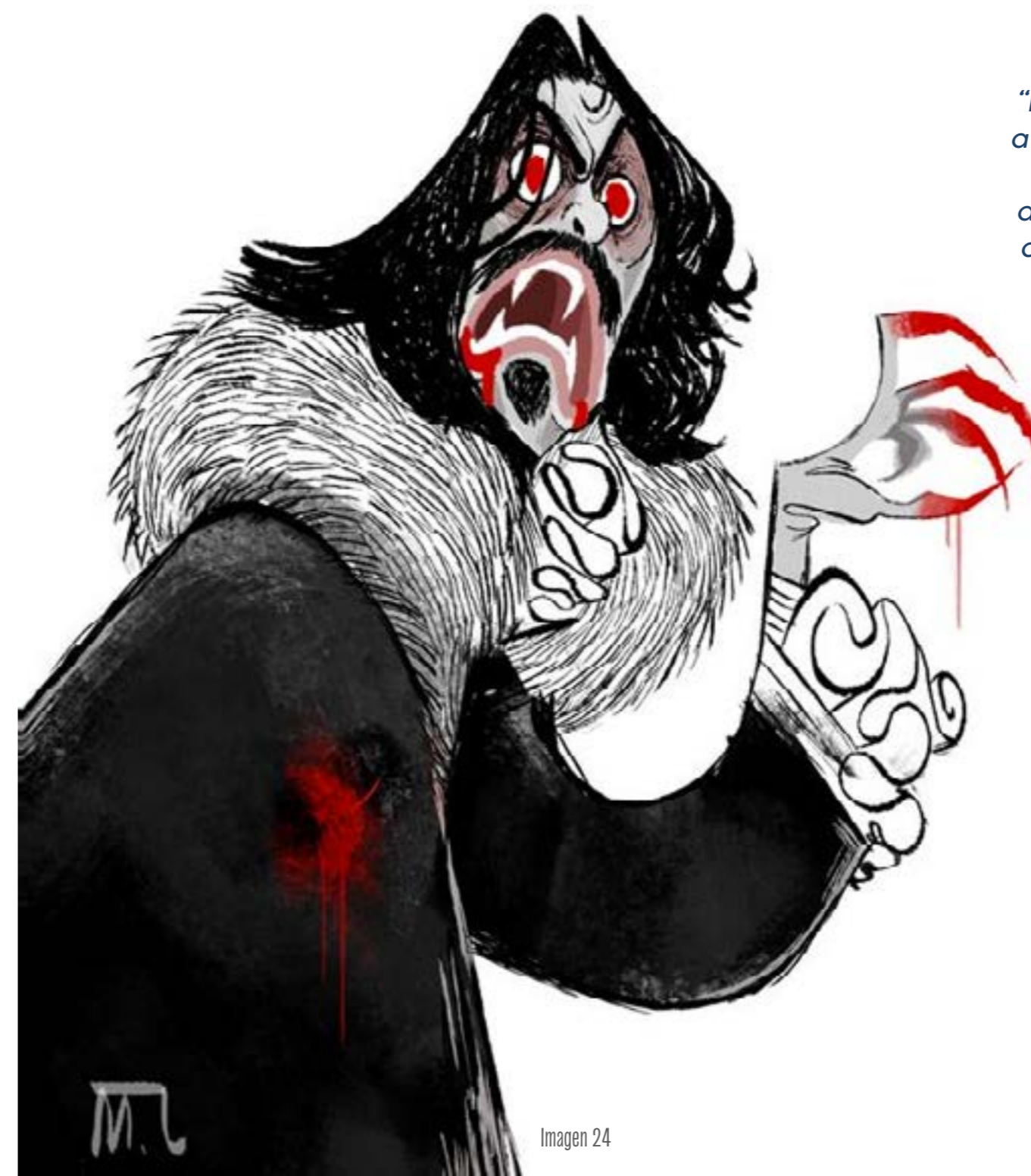


Imagen 24



### 2.3.3 ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES

Según Male (2017) es primordial desarrollar bien a los personajes ya que esto tendrá una repercusión grande en el resultado final, si el personaje es creíble para el ilustrador lo serán para los lectores. Para crear el personaje de una manera correcta hay que hacer referencia al desarrollo del individuo tomando en cuenta su personalidad y apariencia, esto se logra haciendo observaciones minuciosas en sus componentes como los gestos, lenguaje corporal, movimientos, y en su singularidad.

Se debe recopilar toda información posible para empezar a bocetar a un personaje, hay consideraciones que se debe tomar como el público al que va a ir dirigido y cómo este puede relacionarse con el lector y que de esta manera pueda llamar su atención y la ilustración del personaje se quede en la memoria del lector.

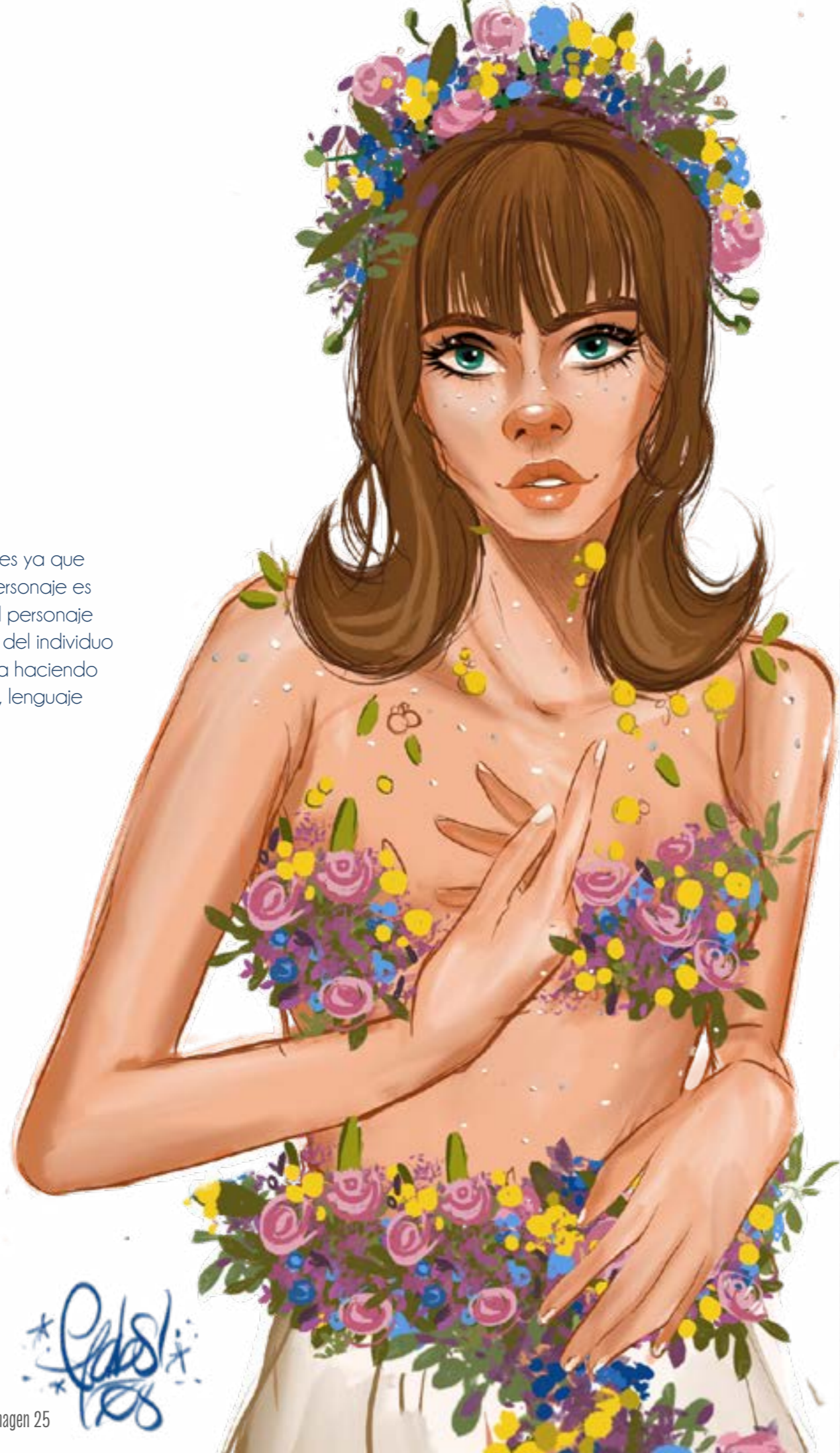


Imagen 25

### 2.3.4 ILUSTRACIÓN DE ESCENARIOS

El ilustrador debe estar familiarizado con el contexto del escenario ya que este debe ser de alta credibilidad para los lectores, si un escenario hace referencia a un periodo concreto hay que asegurarse que los hechos sean correctos. El escenario proporciona el telón en la que los personajes actúen (Male, 2017).

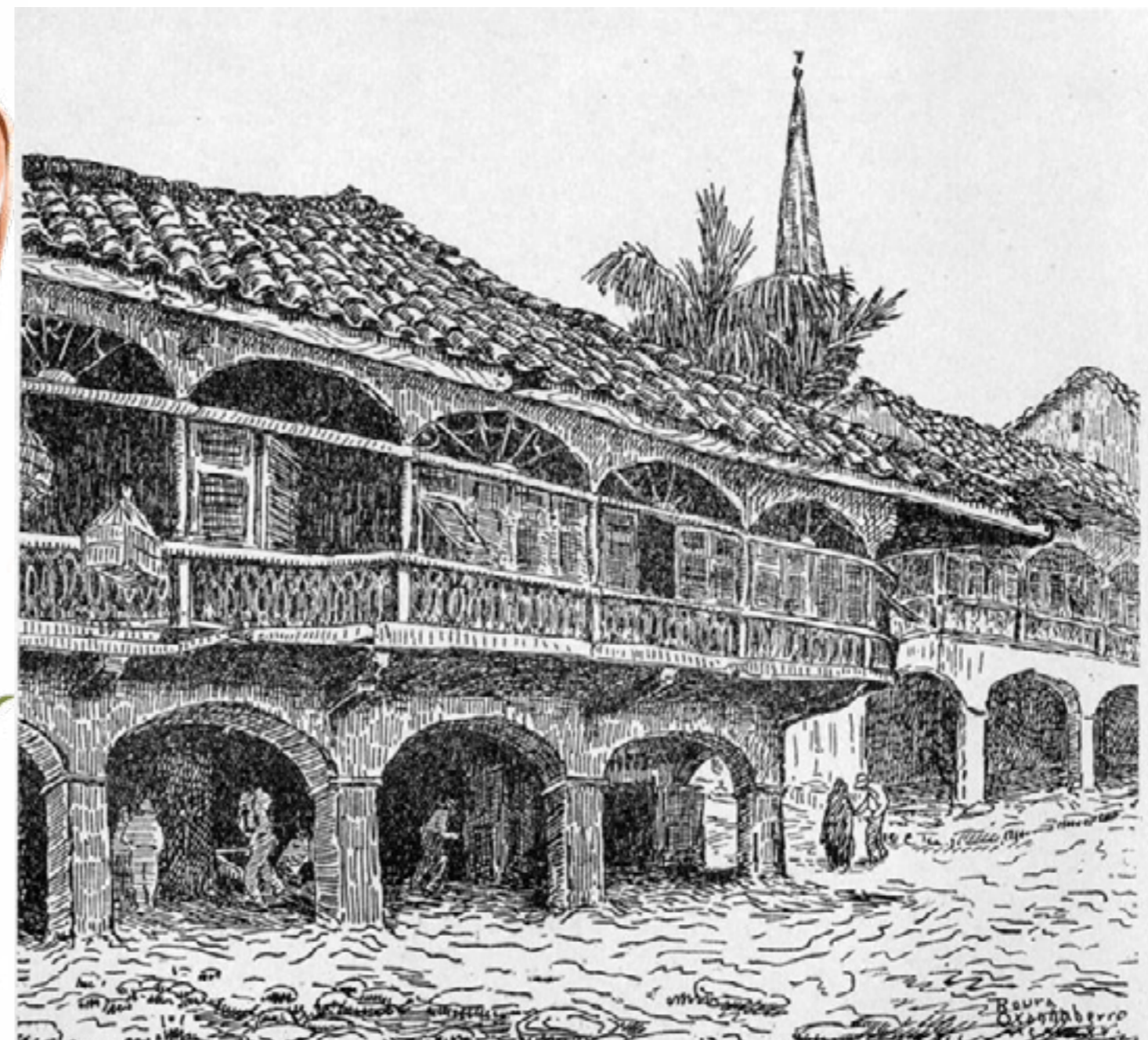


Imagen 26

En una novela gráfica el escenario y la ilustración del mismo es importante ya que toda la producción es ilustrada o gran parte de ella y depende de un buen escenario para que se entienda bien la historia y el contexto que está detrás de la misma. El tiempo y el lugar en el que se cuenta la historia debe estar presente al momento de ilustrar un buen escenario para que se desenvuelven los personajes.



# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

## ENTREVISTAS

Docente Fabián Alejandro San Martín

(Anexo 1)

Diseñador Santiago Calle

(Anexo 2)

Dra. Gabriela Eljuri

(Anexo 3)

HOMÓLOGOS

## — Entrevistas

Se realizaron entrevistas a tres expertos en diferentes ámbitos en lo que se puede asentar la investigación para la posterior creación del proyecto, los profesionales al que se les entrevistó hablaron de sus carreras y cómo mediante sugerencias pueden guiar el presente proyecto.

La mirada de un profesional que ha trabajado en proyectos similares o ha estado en contacto con los mismos es importante ya que para este proyecto de carácter educativo y cultural puede ser de mucha utilidad al momento de toma de decisiones.



### 1.1.1 DOCENTE FABIÁN ALEJANDRO SAN MARTÍN

El Diseñador Fabián San Martín ha compartido un profundo amor por el diseño y la docencia por lo que no solo se graduó de diseñador, sino que también completó su educación para llegar a ser docente del colegio "Rosa de Jesús Cordero" por más de 20 años. Su aporte en el aprendizaje de la literatura y el arte en los jóvenes ha impulsado a que sus estudiantes investiguen y sean creadores activos de producciones escolares de arte y literatura.

Su visión como docente y conocedor de la literatura ecuatoriana es importante para la presente investigación ya que dota de un testimonio sobre la respuesta de los jóvenes al momento de aprender sobre exponentes interesantes y relevantes para el patrimonio como lo son la Generación Decapitada. Por lo que una entrevista abierta fue precisa para conocer más sobre sus puntos de vista y sugerencias al sistema de educación actual que se está implementado.

#### Conclusión de la entrevista

En su experiencia como docente ha identificado que los jóvenes tienden a mostrar interés cuando se aplican otros métodos los cuales están apartados de la educación tradicional. Al haber sido educador por 20 años en el colegio particular "Rosa de Jesús Cordero" ha sido testigo de cómo las estudiantes no encuentran entretenida a la historia de la literatura ecuatoriana, por lo que ha impulsado otras técnicas en donde este tema se potencie y sea más didáctica la manera de transmitir la información, sin embargo cree que debe haber más material del que se les proporciona a los estudiantes para aprender.

Mencionó que él ha implementado recursos como música, videos, películas e ilustraciones para complementar a la materia que viene en el pensum de los que están obligados a enseñar sobre la poesía ecuatoriana y sobre todo de este grupo de exponentes. Recalcó que no ha encontrado proyectos en los que haya podido usar como refuerzo para que a los estudiantes les llegue a interesar la materia.



Imagen 27

DISEÑADOR  
MASTER EN ARTES  
DOCENTE

### 1.1.2 DISEÑADOR SANTIAGO CALLE

Imagen 28



DISEÑADOR  
CO- CREADOR DEL ESTUDIO NUMERAL (2011)

Santiago Calle ha trabajado en numerosos proyectos editoriales, además de creación de publicidad para diferentes tipos de target, por lo que en su opinión lo más importante de la comunicación visual son las técnicas y métodos de investigación para poder llegar a un resultado exitoso. Su trayectoria como director creativo es importante para dar una opinión técnica sobre la presente investigación, de igual manera tiene un conocimiento amplio sobre lo que hoy en día se encuentra en un mercado editorial y cómo implementa las tendencias actuales y su propia personalidad dentro de sus diseños.

Al hacer la entrevista con preguntas abiertas el diseñador se pudo explicar en cuanto a cómo es que trabaja su empresa cuando se trata de productos editoriales y cuales son las recomendaciones que tiene para poder llegar a una audiencia joven y llamar la atención de la mejor manera.

#### Conclusión de la entrevista

Al hablar con Santiago se aclararon varios puntos clave sobre el diseño editorial y como la temática es esencial para crear un sistema gráfico, para él es importante dominar el tema que se va a tratar para poder transmitirlo de la mejor manera a los usuarios. Fue preciso aclarar algunas dudas y recomendaciones sobre cómo crear un diseño que tenga un buen balance entre la ilustración y el contenido literario que se quiere contar dentro de este producto.

Mencionó que los productos editoriales deben contar con diferentes formatos dependiendo de cual sea su propósito, en el caso de un poemario hay normas que deben seguir para poder llegar a aprovechar al máximo el espacio, comentó que el trabajo de un diseñador es en conjunto con todo un equipo que se encargue de revisión del contenido y de la maquetación del diseño.



### 1.1.3 DRA. GABRIELA ELJURI

Se realizó una entrevista con preguntas abiertas a la Dra. Eljuri ya que al entender el contexto cultural del Ecuador y la importancia que tiene dentro del patrimonio, puede dar su opinión acerca de cómo salvaguardar dentro de la memoria colectiva a personajes e historias que son parte de este patrimonio inmaterial.

Su trabajo dentro de instituciones culturales a nivel local ayuda a que sea testigo de la realidad acerca de la pérdida patrimonial que existe en la actualidad por lo que al promover campañas y eventos culturales mantiene vivo a estos personajes icónicos del arte ecuatoriana. por esta razón es que su opinión sobre el presente proyecto es una guía para no perder de vista el carácter cultural que tiene que tener el producto editorial.

#### Conclusión de la entrevista

Al hablar con la antropóloga, pudo dar una mejor percepción acerca de la cultura y como esta se va construyendo conforme pasa el tiempo. De la misma manera habló sobre el contexto cultural en el que nos encontramos y cómo al incorporar mejor material didáctico y visual en la difusión de cultura se puede llegar a varias personas.

Su visión sobre la cultura y como esta se sigue construyendo es importante ya que los jóvenes son los principales protagonistas de la creación de la cultura hoy en día, por lo que al estimular su conocimiento se está dejando un legado para el arte y el patrimonio intangible de nuestro país. Al comentarle sobre el proyecto pudo recomendar se incorpore al producto dentro de medios de entretenimiento y aprendizaje ya que es una buena iniciativa para recopilar obras e historias de personajes importantes.



Imagen 29

ANTROPÓLOGA  
DOCENTE UNIVERSITARIA  
CONSULTORA CULTURAL  
ASESORA MINISTERIAL



Imagen 59





Imagen 30

# Homólogos

## 2.1 EDGAR ALLAN POE'S TALES OF MYSTERY AND IMAGINATION

### Forma:

Libro de recopilación de 19 narraciones ilustradas por Harry Clarke del escritor Edgar Allan Poe

### Función:

Se interpretan las historias por medio de ilustraciones, las cuales pueden encontrarse de manera digital y complementan al contenido textual de una manera creativa.

Libro que recopila los relatos del escritor Edgar Allan Poe de manera ilustrada por Harry Clarke. Es una edición especial ya que contiene datos interesantes sobre el autor y el contexto en el que se escribieron las narraciones, cuenta las historias con una estética sombría para promover la lectura de este autor, y de igual manera dar vida a cada historia.

Este producto literario es relevante para mi investigación ya que Harry Clarke mantiene un estilo en sus ilustraciones en la que se puede ambientar al lector y crea un escenario, así como la creación de un sistema gráfico que tenga la personalidad del autor, lo que de la misma manera quiero implementar en mi proyecto.

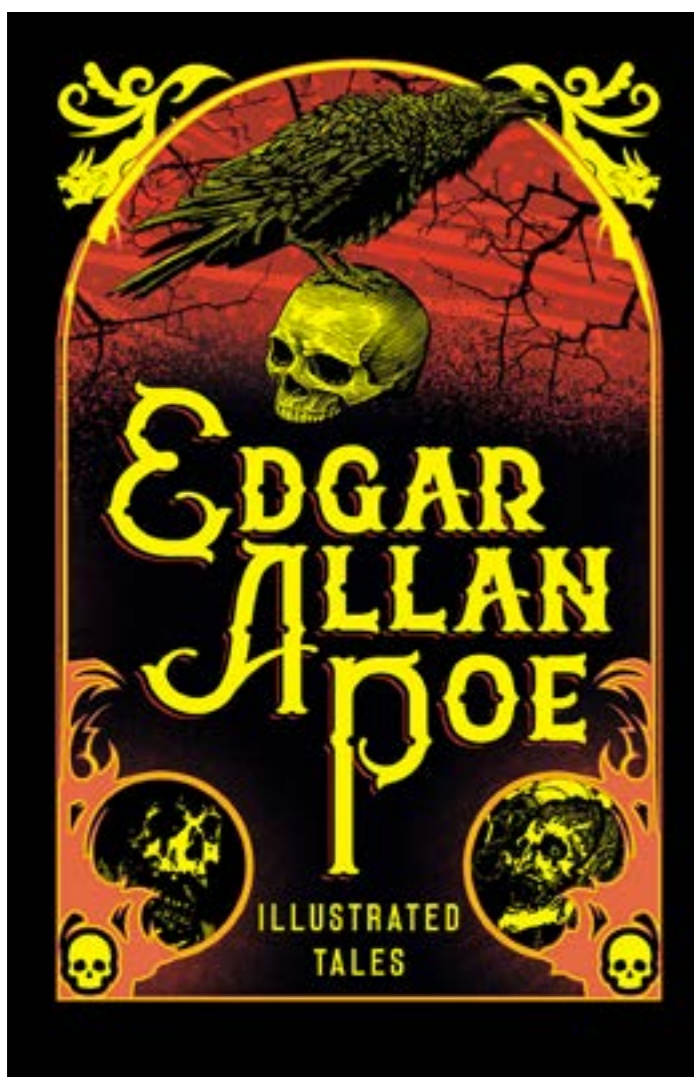


Imagen 31

## 2.2 BIOGRAFÍAS ILUSTRADAS: LIBRARY OF LUMINARIES

### Forma:

Colección de libros de biografías de diferentes personajes para niños escritas por Zena Alkayat e ilustradas por Nina Cosford.

### Función:

Se da a conocer las biografías de personajes emblemáticos en un formato corto y entendible para niños, mediante el uso de ilustración se los puede reconocer fácilmente por el target.

La investigación y el análisis de esta colección es de gran ayuda como referencia del presente proyecto ya que la manera en la que la autora resume las historias es clara y entretenida para llamar la atención de los niños. De igual manera como están estructuradas las ilustraciones y las constantes que usa para tener una colección reconocible, son útiles para obtener información sobre el formato y la composición.

Nina Cosford cuenta las historias mediante el uso de ilustraciones que muestran de una manera visual y entretenida la vida de diferentes exponentes del arte y la literatura, al contar con un resumen de las biografías de estos personajes y traducirlas en escenarios y personajes ilustrados, invita a los jóvenes y niños a interesarse por conocer sus historias.



Imagen 32



## 2.3 ARCHIVO NEGRO DE LA POESÍA MEXICANA

### Forma:

Colección de libros de poetas mexicanos que tienen un formato distinto por cada movimiento

### Función:

Recopilar las obras e información de poetas mexicano usando el diseño para clasificarlos creando una obra para coleccionistas y amantes de la literatura.

Esta colección literaria tiene por objetivo recopilar obras de autores mexicanos de manera que se puedan leer y encontrar de manera ordenada ante los usuarios. Este producto incorpora una serie de recursos visuales que llaman la atención del público así como ayuda a que cada poemario contenga parte de la personalidad y estilo de cada autor.

Mediante el uso del diseño se clasifican estas obras generando un sistema gráfico reconocible y en el cual cada poemario tiene su propia estética con la personalidad de cada autor en el que los lectores pueden reconocerlos solo al ver las portadas.



Imagen 33

Imagen 34

# Conclusiones

MEDIANTE ESTA INVESTIGACIÓN SE PUDO INDAGAR EN LOS MEJORES MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA CREACIÓN DE ESTE PROYECTO, SOBRE TODO VER CÓMO HAN SIDO RESUELTOS OTROS PRODUCTOS EDITORIALES PARA CREAR UNA BASE CLARA QUE GUÍE DE MEJOR MANERA EL PROYECTO Y CON LAS RECOMENDACIONES DE LOS ESPECIALISTAS SE APORTÓ AL PROYECTO UNA VISIÓN PROFESIONAL. EN EL DISEÑO GRÁFICO EXISTEN DIFERENTES FUNDAMENTOS QUE AL SER BIEN UTILIZADOS SE PUEDEN CREAR COMPOSICIONES QUE CUMPLEN CON LOS OBJETIVOS, POR LO QUE AL SER ESTE UN PROYECTO DE ILUSTRACIÓN SE PUEDEN EVIDENCIAR VARIAS TÉCNICAS QUE DEBEN ESTAR DE LA MANO CON LA ILUSTRACIÓN PARA QUE LLEGUE A LOS JÓVENES Y AL MISMO TIEMPO SEA EDUCATIVO Y SEA FIEL A LA HISTORIA DE LOS PERSONAJES. AL CREAR UN PRODUCTO EDITORIAL DE CARÁCTER EDUCATIVO Y CULTURAL SE DEBEN TOMAR EN CONSIDERACIÓN TODOS ESTOS FACTORES PARA QUE SE REPRESENTEN DE LA MEJOR MANERA AL MOMENTO DE REALIZAR LAS ILUSTRACIONES.



2.

Planificación





# DEFINICIÓN DE USUARIO

## 1.1. TARGET DIRECTO: JÓVENES

### -Segmentación demográfica

Edad: 14 años a 18 años de edad  
 Género: Masculino y Femenino  
 Idioma: Español  
 Profesión: Estudiantes  
 Estatus Social: Media-Media alta

### -Segmentación psicográfica

Personalidad: extrovertida, creativa, imaginativa  
 Estilo de vida: estudiantes, amantes del "pop culture" y de la cultura mainstream, juegan videojuegos y les gustan los comics y diferentes eventos visuales como videos y películas.  
 Actitudes: creativo, audaz, divertido, positivo, curioso  
 Intereses: leer, jugar videojuegos, películas.

### -Segmentación Conductual:

Beneficios: Jóvenes de 14 a 18 años que disfrutan de caricaturas, son curiosos y tienen un interés en personajes interesantes, están al tanto de las tendencias en las diferentes maneras de educación didáctica y pueden sacar provecho de este producto editorial.

Uso: Los usuarios pueden usar este producto editorial para entretenerse y complementar su educación de manera ilustrada y recreativa, al ser un producto único sobre la literatura ecuatoriana es más sencillo adquirirlo mediante la intervención de un padre de familia para que este cumpla con sus objetivos comunicativos.

Expectativa: Los jóvenes se interesen y quieran seguir investigando e indagando sobre la literatura ecuatoriana y valoren esta parte de nuestra cultura.

## 1.2. TARGET INDIRECTO: DOCENTES

### -Segmentación demográfica

Edad: 30 años en adelante  
 Género: Masculino y Femenino  
 Idioma: Español  
 Profesión: Docentes de materias relacionadas a la literatura e historia  
 Estatus Social: Media-Media alta

### -Segmentación psicográfica

Personalidad: entusiastas, extrovertidos y creativos  
 Estilo de vida: Docentes que han trabajado en la educación de jóvenes en materias culturales como historia y literatura, que han usado métodos tradicionales de enseñanza y que implementan nuevas técnicas para mejorar la educación.  
 Actitudes: Le interesa usar varias técnicas para que los estudiantes aprendan y se interesen por la materia propuesta por el docente.  
 Intereses: ver películas, investigar material pedagógico, lectura.

### -Segmentación Conductual:

Beneficios: Al implementar este producto en su enseñanza va a crear interés en los jóvenes y de esta manera que su materia sea más didáctica y entretenida.

Uso: Para el docente puede ser una herramienta para que los estudiantes interactúen con las ilustraciones y conozcan más sobre estos personajes.

Expectativa: Que a sus estudiantes les llame la atención la literatura ecuatoriana y quieran ser parte de la cultura creando y produciendo poesía que pueda ser inspirada en estos personajes y su manera particular de escribir.





Imagen 35

## 2. PERSONA DESIGN

### 2.1. TOMÁS DAVID COELLO

Tomás tiene 14 años de edad, estudia en un colegio particular de la ciudad de Cuenca, vive con sus padres en la parte urbana de la ciudad y es el tercero de cuatro hermanos. Tiene un horario fijo puesto a que se encuentra estudiando así como es menor de edad y depende de sus padres.

Sus gustos son leer cómics, jugar videojuegos, pasar tiempo en redes sociales como Facebook, Instagram, Tik Tok, entre otras, tiene un gusto particular en el mundo cinematográfico y se siente atraído por varios contenidos visuales como videos, narraciones gráficas y caricaturas.

A pesar que le va bien en el colegio, es distraído y prefiere su tiempo de entretenimiento, no ha encontrado libros que le llamen la atención, especialmente acerca de la literatura ecuatoriana. Cree que podría mejorar su rendimiento en clases si estas fueran más divertidas e incluyeran personajes como las caricaturas y películas.

## 2. PERSONA DESIGN

### 2.2. MARÍA JOSÉ CABRERA RODAS

María José tiene 18 años de edad, está en último año de un colegio en la ciudad de Cuenca, vive con sus padres y está determinada a entrar en una universidad en la carrera de sociología, por lo que le gustaría conocer más temas culturales y de interés de nuestro país.

Es organizada y ambiciosa, le gusta aprender sobre varios temas y leer historias y novelas gráficas, como toda adolescente pasa horas en su celular en diferentes aplicaciones de entretenimiento como Youtube, Netflix y Disney +, en sus tiempos libres disfruta de salir de casa y recorrer el centro de la ciudad, en donde pasea por el Centro Histórico de la ciudad.

Conoce acerca de la literatura ecuatoriana sin embargo solo lo que ha aprendido en el colegio, a pesar de esto le apasiona festivales de música y arte en la ciudad. Ha participado en diferentes eventos culturales en donde cree que se debe exportar la cultura y el arte a otros lugares.



Imagen 36



# 3 PARTIDOS DE DISEÑO

## 3.1 FORMA

Mediante los colores y las ilustración que narran la vida de los autores esto genera en los observadores curiosidad y sensaciones en las que ellos puedan sentirse identificados con los sentimientos reflejados en los poemas, al usar paletas de colores que estén ligados a estas emociones dentro de un estudio cromático hace que el resultado sea óptimo y que la gráfica gane importancia dentro del producto editorial.

Al usar recursos como la novela gráfica y el uso adecuado de una tipografía llamativa, se cumple la función de llamar la atención y de la misma manera educar a los jóvenes de una manera en la que se pueda hacer un producto competitivo y comercial.

## 3.2 ESTILO GRÁFICO

Se planea crear poemarios ilustrados constituidos por sistemas gráficos, que vayan narrando la vida de los personajes, en los que esté presente un estilo melancólico y a la vez elegante en los que ambiente a los observadores en la vida caótica de los personajes y en el realidad en la que vivieron los poetas, a pesar que la ilustración va a sobresalir no se descarta el uso de fotografía e iconografía que acompañe a el contenido. Se usarán retículas que faciliten el proceso de ubicación de textos e ilustraciones dentro del formato planteado.

Imagen 37



## 3.3 CROMÁTICA

Los principales colores que se usarán en el presente proyecto son colores oscuros que contrasten entre ellos que ambiente al observador en un escenario fatalista que proyecte la vida bohemia y melancólica de los personajes, se realizarán diferentes variaciones tonales y combinaciones para lograr un efecto interesante entre ellos.



Imagen 38

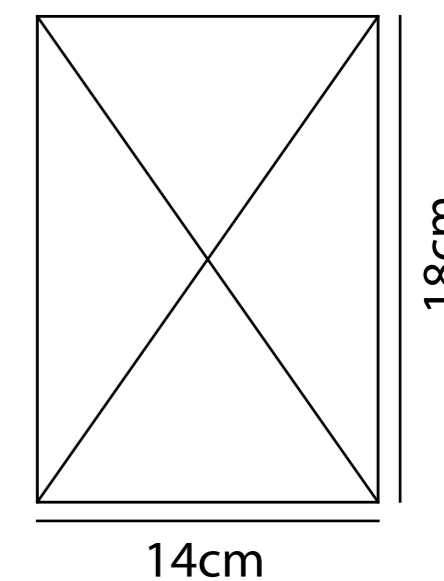
## 3.5 TAMAÑO

Al ser un poemario no debe ser muy extenso y debe ser ergonómico para la comodidad del lector. Se pretende crear poemarios que al estar en un formato 18 x 14cm sean cómodos de almacenar en bibliotecas y al ser una colección están dentro de un formato en el que estén contenidas las cuatro obras para la facilidad del usuario.

## 3.4 TIPOGRAFÍA

Se intenta recrear a la tipografía de manuscritos antiguos los cuales usan una tipografía Script a la vez esta será contrastada con otra tipografía fácil de leer para el usuario, la que será usada para textos largos y en el uso de complemento de las ilustraciones

# Script





### 3.6 ILUSTRACIONES

Al ilustrar a los cuatro protagonistas se plasmarán en la mente de los lectores haciendo que estos sean reconocidos, de la misma manera al ilustrar escenarios de la vida de estos personajes creará el escenario para introducir al lector dentro del tiempo y el espacio, todas estas ilustraciones tendrán un mismo estilo para que de esta manera sean parte de un conjunto dentro sistema gráfico

### 3.7 TECNOLOGÍA

La gráfica se realizará usando diversos recursos digitales para lograr ilustraciones digitales, tales como Procreate y Photoshop, para la diagramación editorial del mismo se usarán otros recursos en los que se aproveche al máximo el espacio y se pueda crear una composición legible. como Adobe Indesign. Se usará la técnica de impresión laser en papel brillante para la biografía y los otros elementos serán creados a partir de la impresión a chorro en cartulina marfil.



Imagen 39



Imagen 40

### 3.8 FUNCIÓN

De igual manera se pretende incorporar una narrativa transmedia que complemente a la información física usando diferentes plataformas, de manera que la información sea interactiva y los usuarios tengan la posibilidad de ser una parte activa de la historia, generando un producto interesante y diferente. Al ser usado en varias plataformas llama más la atención del target ya que este está ligado y conoce bien la capacidad de entretenimiento por medio de varios medios.

## 4. PLAN DE NEGOCIO

### 4.1 PRODUCTO

Un producto editorial el cual contenga un sistema gráfico principalmente constituido por ilustraciones, y haciendo una recopilación de biografías y obras de los poetas generando un equilibrio entre la información literaria y la gráfica propuesta, y el cual contenga una narrativa transmedia en la que información complementaria se pueda ver desde otra plataforma. El resultado del mismo cumplirá con el objetivo de comunicar y educar a los jóvenes creando un producto funcional así como de entretenimiento para los lectores



Imagen 41

### 4.2 PRECIO

Se pretende hacer que este fijado dentro de los estándares de los productos de gama intermedia por lo que al momento de fijación del precio se debe considerar el uso de materiales, tiempo y recursos que constituyen la elaboración del presente proyecto, se podría tomar en consideración buscar auspiciantes dentro del Municipio ya que puede ser usado como un producto de implementación dentro del ámbito cultural.

Se debe tomar en consideración a la competencia y a los principales homólogos para fijar un precio adecuado para el target, finalmente es importante tomar en cuenta la mano de obra y los recursos para que de esta manera el resultado sea asequible y se pueda posicionar en un mercado local.



Imagen 42



### 4.3 PLAZA

Se pretende que el producto se pueda comercializar en las principales librerías locales en las que se puede llegar al target, de la misma manera una vez posicionada a nivel local se venderá en librerías más grandes a nivel nacional tales como Librimundi y en comerciales grandes como Supermaxi y Megamaxi. Se pueden tomar en cuenta también puntos de venta dentro de establecimientos de cultura como el Museo Pumapungo.



Imagen 45



Imagen 43



Imagen 44

### 4.4 PROMOCIÓN

Mediante el uso de redes sociales se pretende difundir el producto usando una campaña de expectativa para posteriormente crear una campaña de lanzamiento, para así dar a conocer. Una vez sacado el producto a la venta se colocarán diferentes banners en los puntos de venta para resaltar el producto de la competencia.



Imagen 60



3.

Diseño





# 1- GENERACIÓN DE LLUVIA DE IDEAS

MEDIANTE UNA LLUVIA DE IDEAS CON PALABRAS QUE SE RELACIONEN CON LA FORMA Y LA FUNCIÓN DEL PRODUCTO SE PUDO RECOLECTAR BASTANTES IDEAS QUE AL JUNTARLAS SE CREARON LAS 10 IDEAS EN LAS QUE SE IBA A BUSCAR LA MEJOR PARA EL DESARROLLO DEL PRESENTE PROYECTO. LAS PALABRAS SE COLOCARON DE MANERA ALEATORIA Y SE PROCEDE A CONECTARLAS EN SU FORMA, LOS PRODUCTOS POSIBLES, Y SU PLATAFORMA.





## GENERACIÓN DE LLUVIAS IDEAS

**1. LIBRO POP-UP**

Mediante el uso de papel plegado y elementos 3D se contarán los escenarios de las historias de los personajes para dar un aspecto interesante a los poemarios.

**2. CÓMIC GD**

Se usa el formato del comic en su formato clásico y se cuenta las historias haciendo que cada parte sea ilustrada. Los personajes tendrán esta estética propia de los cómics de superhéroes en donde se exagera las acciones de la historia.

**3. LIBRO DE PISTAS**

Se pretende crear un libro en donde al leerlo el usuario va completando de manera ilustrada las pistas que se va dejando la historia.

**4. FLIPBOOK**

Se cuentan los poemas y las historias de manera de flipbooks en donde al leerlo en un sentido se ve solo la información textual y al ser volteado se cuenta una historia animada pasando las páginas y la ilustración cuadro por cuadro.

**5. LIBRO DIGITAL INTERACTIVO**

Se contará las historias en una plataforma virtual en donde el usuario leerá conforme las ilustraciones aparecen, será interactivo por lo que él tendrá que escoger entre diferentes posibilidades para avanzar.

**6. AUDIOLIBRO MÓVIL**

La narración del libro se contará de manera automática en un dispositivo móvil mediante una aplicación mientras las animaciones aparecen y relatan parte de las historias de los personajes.



## GENERACIÓN DE LLUVIAS IDEAS



## GENERACIÓN DE LLUVIAS IDEAS

## 7. NOVELA GRÁFICA TRANSMEDIA

Se contará la historia de manera gráfica y verbal, de la misma manera se va a incorporar un elemento digital que se pueda ver en otra plataforma y la cual contribuya con información del texto de manera complementaria



## 8. POEMARIO CON AUDIO

Poemarios en donde los diálogos de los personajes y algunos poemas se vayan contando por medio de un parlante dentro del mismo.



## 9. LIBRO DE ACTIVIDADES

Se crearán actividades para interactuar con la historia de la misma manera para que al final el usuario escriba su propio poema.



## 10. KITS DE PERSONAJE

Kits que traen diferentes artículos junto al producto editorial, como posters, stickers y figuras que complementan al producto editorial para hacerlo más único.



Imagen 47-56

## GENERACIÓN DE LLUVIAS IDEAS



# 3- IDEAS SELECCIONADAS

## 3.1 COMICS GD

### Ventajas:

Se acopla a los gustos del target y a las tendencias actuales de entretenimiento.

### Desventajas:

Su producción es larga, de la misma manera se necesita información detallada de las historias de los personajes

## 3.2 LIBRO DIGITAL INTERACTIVO:

### Ventajas:

Se puede llegar a más personas por este medio, puede reproducirse de manera que perdure con el tiempo

### Desventajas:

La realización conlleva un trabajo de programación extenso, si es enteramente digital puede que los usuarios se distraigan al tener más cantidad de otras formas de entretenimiento



Imagen 57

## 3.3 NOVELA GRÁFICA TRANSMEDIA:

### Ventajas:

Se incorpora a los gustos del target, al ser transmedia se vuelve dinámico e interesante así mismo la novela gráfica está dentro de las tendencias del entretenimiento

### Desventajas:

Se necesita un conocimiento básico de la realidad aumentada y usabilidad transmedia.



Imagen 58

# 4- IDEA DEFINITIVA

## ¿QUÉ ES?

Poemarios contados mediante novela gráfica que contiene en su mayor parte material ilustrado pero es flexible en su formato para crear la historia de los personajes. Se incorpora elemento transmedia mediante el uso de la realidad aumentada o códigos para contribuir con el contenido.

## ¿PARA QUÉ?

Para que tenga un elemento extra al contenido literario que se va a mostrar y así crear una interacción mayor por parte de los usuarios convirtiéndolo en una experiencia, así mismo que los personajes puedan llamar más la atención de los usuarios de una manera única.

## ¿POR QUÉ?

Favorecerá al conocimiento de los jóvenes esta manera de contar las historias, haciendo que se cree un contenido nunca antes visto de este grupo de poetas. Al no haber material visual de los mismos se creará una nueva plataforma para dar a conocer a estos personajes y sus obras.



Proceso creativo





## 5.1 REFERENCIAS

La mayor cantidad de imágenes de referencias fueron extraídas de el popular show de Netflix Peaky Blinders el cual narra la vida de jóvenes delincuentes en Gran Bretaña a inicios de los años 20, por lo que sus posturas así como vestimentas sirvieron como referencias para crear a los personajes y hacer que se vean diferentes unos de otros.



Imagen 61



Imagen 62

El personaje principal de la serie sirvió como la principal referencia para las novelas gráficas, de igual manera el poeta Charles Boudelaire fue la inspiración para ilustrar a los decapitados, porque cuentan registros históricos que no solo los poetas aspiraban ser como él sino que imitaban su forma de vestir.

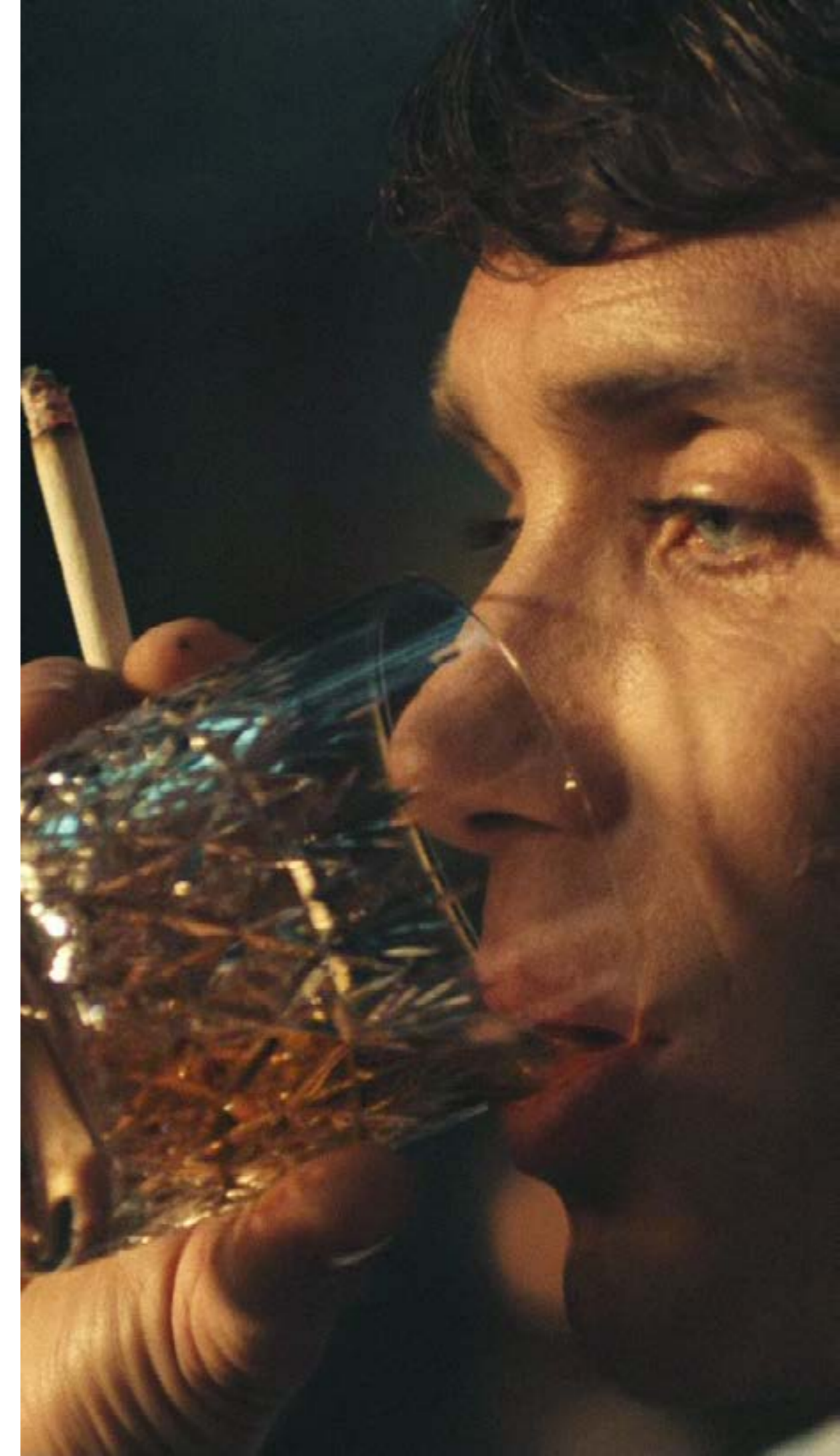


Imagen 63



## 5.2 BOCETACIÓN

Como punto de partida se hizo una construcción de personajes, haciendo que cada uno de los cuatro poetas tengan características físicas distintas y que al mismo tiempo se parezcan a las pocas descripciones físicas que existen dentro de sus obras literarias. Se tomó como base a la figura humana y luego para crear sus posturas y rasgos se tomó en consideración la personalidad del poeta.



Todos los bocetos fueron realizados en la aplicación Procreate, usando la misma técnica se hicieron los storyboards de cada escena para que se pueda hacer la diagramación posteriormente





### 5.3 DIGITALIZACIÓN

Para el proceso de digitalización se usó la misma aplicación Procreate, se eligió este programa ya que ofrece variedad en pinceles de texturas que se adecuan bien al estilo de ilustración que se está planteando, el cual es un estilo que parezca realizado con tinta.



Durante el proceso de digitalización también se aseguró trabajar en una resolución alta para que se puedan ver los detalles de los pinceles y esta peculiaridad que parece hecho manualmente. Al hacerlos en una resolución óptima también se puede adecuar al tamaño del formato.

### 5.4 CROMÁTICA

La cromática para cada poemario sirve como un elemento de diferenciación, puesto que, al tener un mismo formato se usa un color para distinguir a los autores. Como se puede observar, estos cuatro colores son los usados para los cuatro poetas dentro de la colección, los cuales están dentro de los colores fríos por lo que se sigue con la temática mecancólica.

C: 89,8%	C: 65,88%	C: 38,8%	C: 72,55%
M: 73,7%	M: 72,94%	M: 73,33%	M: 30,59%
Y: 22,75%	Y: 28,24%	Y: 32,94%	Y: 35,69%
K: 7,84%	K: 12,55%	K: 18,8%	K: 12,16%



Dentro de la novela gráfica se usó colores semejantes a la siguiente paleta de color, en la que podemos observar colores como azul marino, violeta, negro, gris, etc. ya que son colores melancólicos y fríos lo que causa una atmósfera de tristeza dentro de la composición.



## 5.5 TIPOGRAFÍA

La tipografía principal que fue usada para las diferentes variaciones y bocetos del logotipo de la colección fue la tipografía Mick Kelly, ya que tiene esta peculiaridad script que parece ser hecha con una pluma y a su vez es elegante lo que está acorde a las historias que se van a contar. Por otro lado para el texto normal en el que van escritas las historias se usó Baskerville ya que es fácil leerla y también esta acorde a la historia y a la estética de los poemarios.

### Mick kelly



### Baskerville





# La Generación Decapitada

## 5.6 LOGOTIPO

Para el logotipo de la colección se usó la tipografía Mick Kelly y se hizo una pequeña alteración en la que se ve un corte que atraviesa el título "La Generación Decapitada", lo que quiere representar un corte violento que hace referencia a su apodo "los decapitados", también se agregó manchas rojas que le den color a la composición y den un efecto de sangre.

## 5.7 TEXTURAS

Mediante el uso de pinceles y formas se crearon estas texturas que acompañan a los poemarios y a la colección, dentro de ellas se encuentran pequeños símbolos que en este caso es una calavera con rosas que representa a la muerte y a la belleza de la literatura, cada uno de los poetas tiene una textura distinta que los diferencia unos de otros. Por otro lado al usar el pincel de salpicadura se crearon manchas rojas que son parte de las constantes dentro de las composiciones.

C: 19,54%

M: 91,26%

Y: 99,06%

K: 9,91%





**Producto Final**





## COLECCIÓN DE POEMARIOS

El producto final consta de una colección de los cuatro poemarios ilustrados, para la cubierta de la colección se usó la textura ilustrada y los apellidos de los cuatro autores para que así sea más reconocible ante los usuarios.

Sus dimensiones son de 18,8 x 4,3 cm.



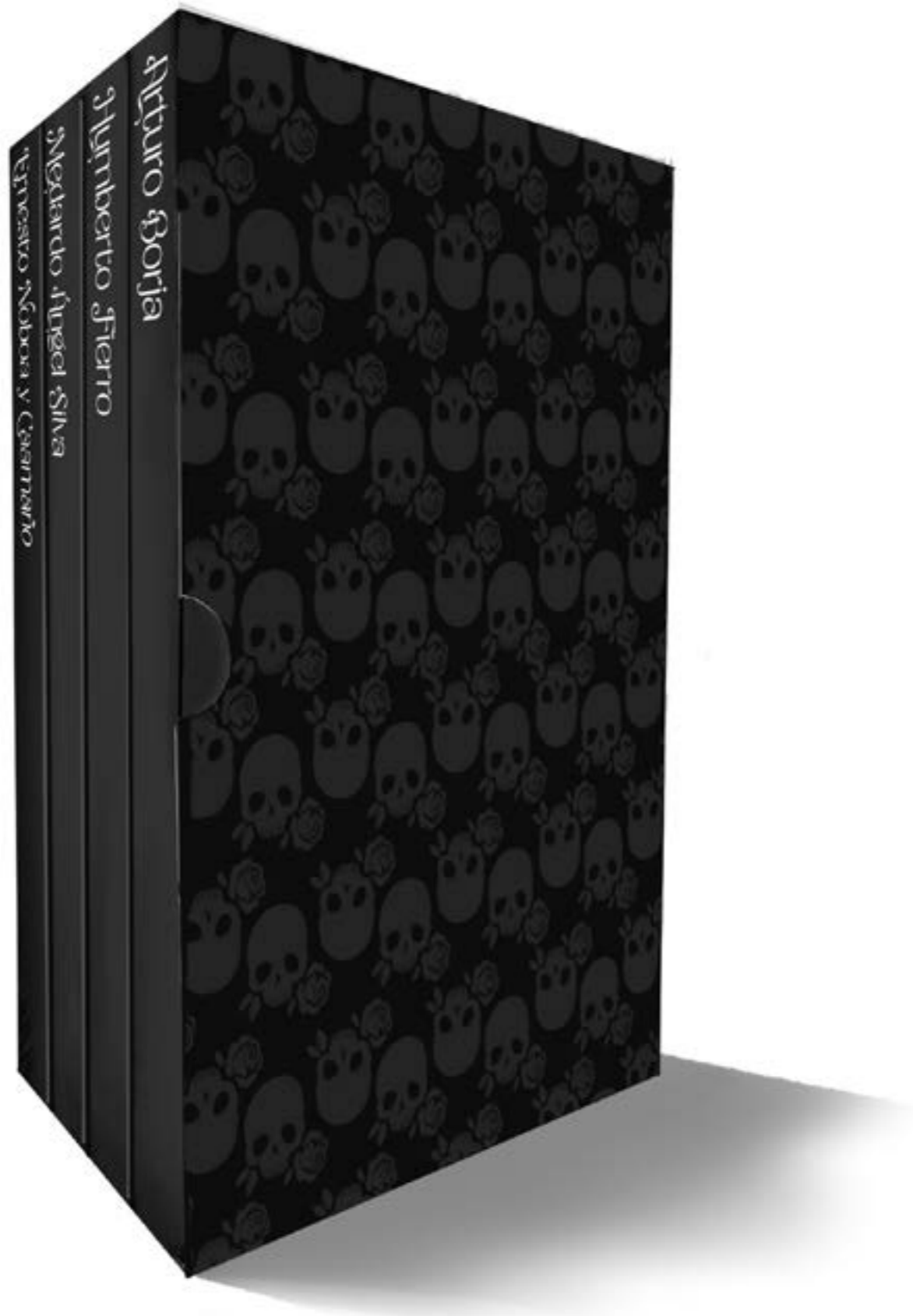
mock up dell formato analógico

## COLECCIÓN DE POEMARIOS



El material usado es una cartulina marfil para el armado, papel couche que lo recubre para que este tenga un laminado brillante.

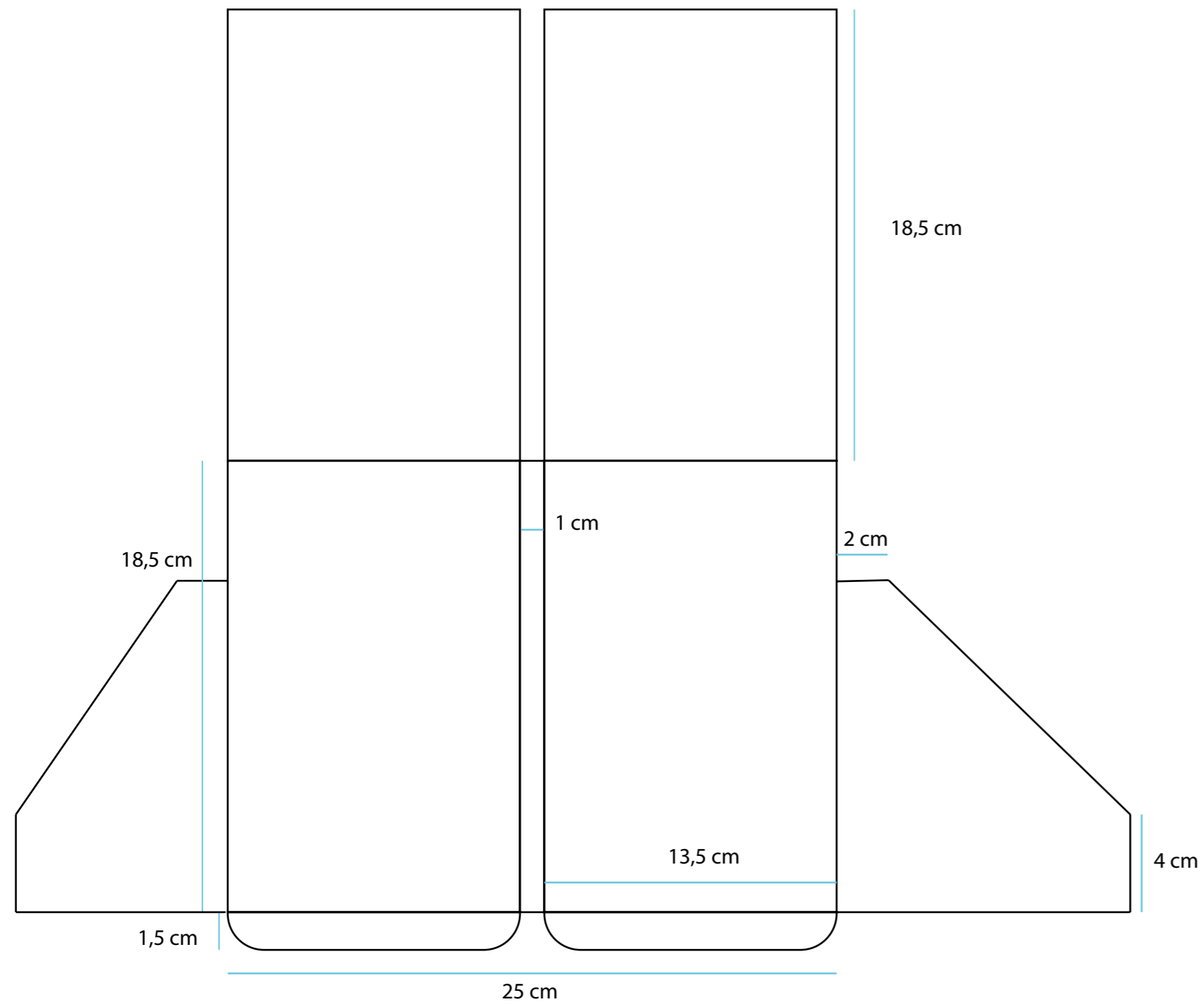




Formato final del poemario abierto para troquel.



Para crear los poemarios se eligió una maquetación la cual sea plegable y así se reduzcan costos en materiales y tiempo en la producción, el poemario fue creado para que tenga dos compartimentos o bolsillos en los que se coloque la biografía y las cartas en donde están los poemas. Este formato es ideal para guardar los cuatro volúmenes dentro de una colección más grande y esta pueda ser colocada verticalmente en cualquier librería.



## COLECCIÓN DE POEMARIOS

Cada poemario tiene a el poeta ilustrado, el volumen y su nombre como portada. Existe una diferenciación de cada poemario por la trama que se genera con la iconografía en este caso es el icono de una pistola.

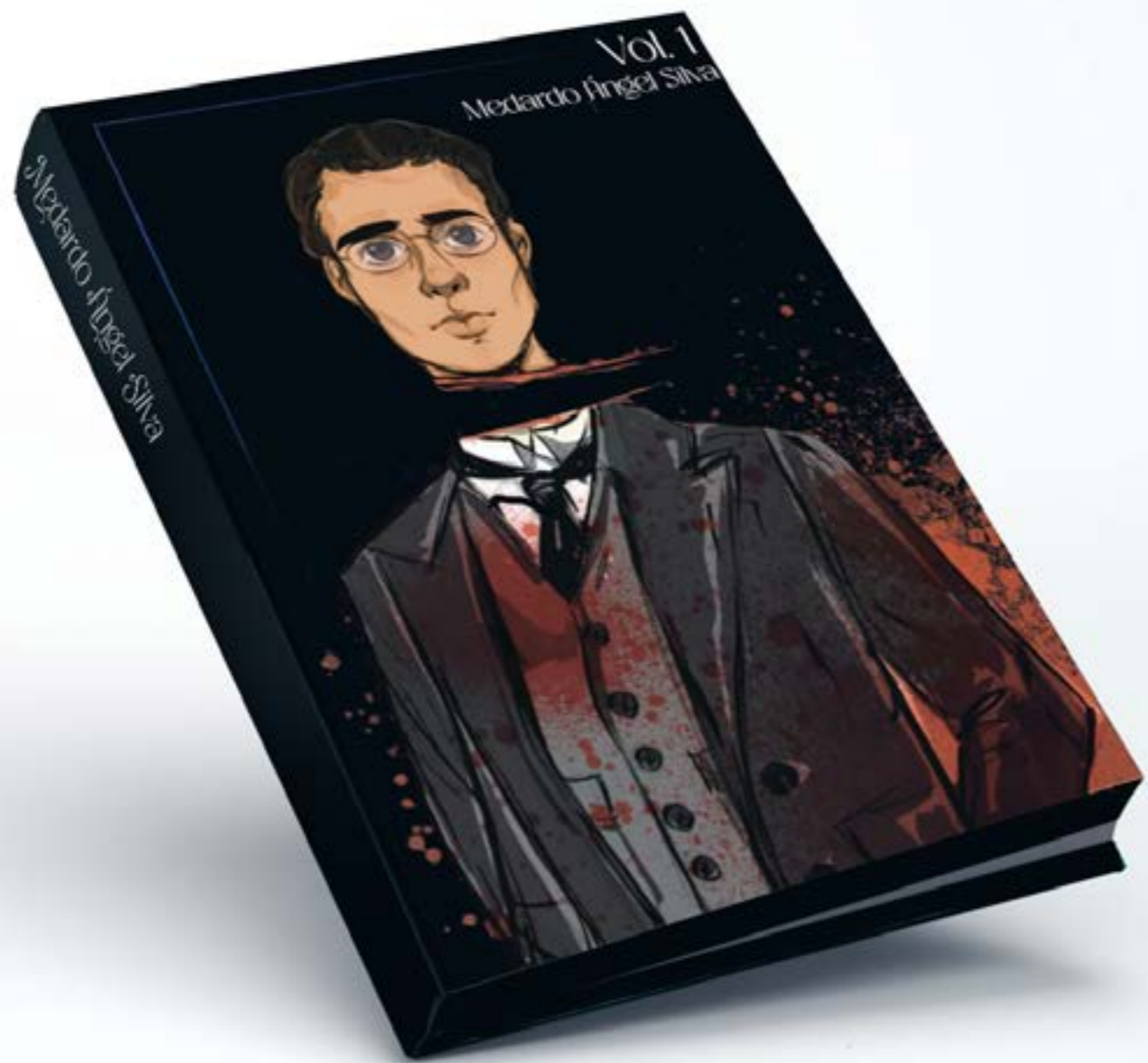


El color de cada poemario esta dentro de la trama creada por el icono que lo represente.





COLECCIÓN DE POEMARIOS



COLECCIÓN DE POEMARIOS







# Elementos



## CARTAS-POEMAS

Las cartas poemas fueron creadas con el objetivo de que los poemas puedan apreciarse de manera individual y que sean un elemento coleccionable al unir las cartas de los cuatro poemarios. Las cartas tienen un formato de 17 x 8 cm y de igual manera están compuestas por ilustraciones que tengan elementos simbólicos del poema que se está leyendo

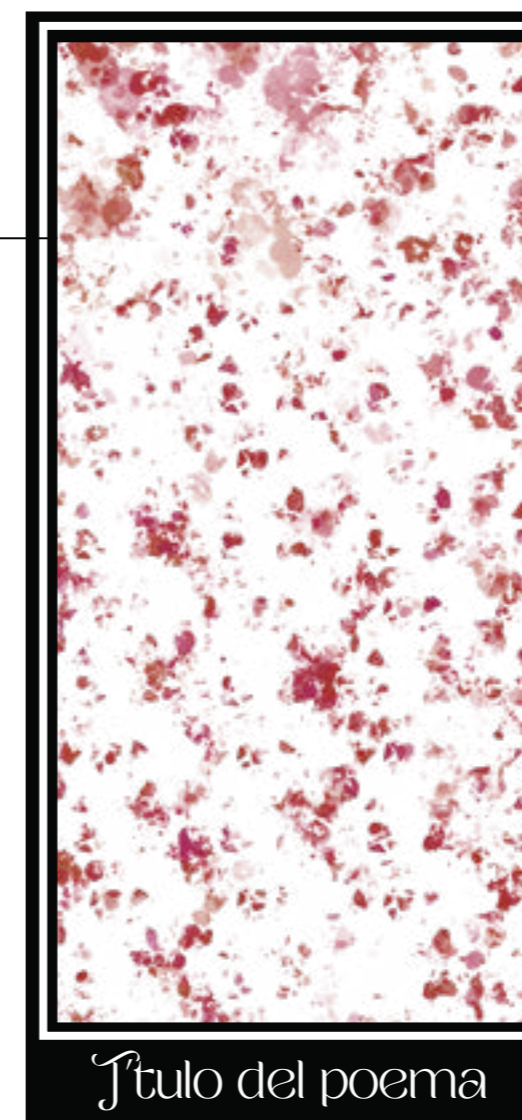


## CARTAS POEMA

Todas las cartas poemas tienen un mismo formato, el cual contiene un margen superior y lateral de 4mm.

En la parte posterior se encuentra el poema en la misma tipografía con 13 pts, el cual está ubicado en un margen de 0,8 cm.

Se creó una textura de manchas para incorporar a cada ilustración



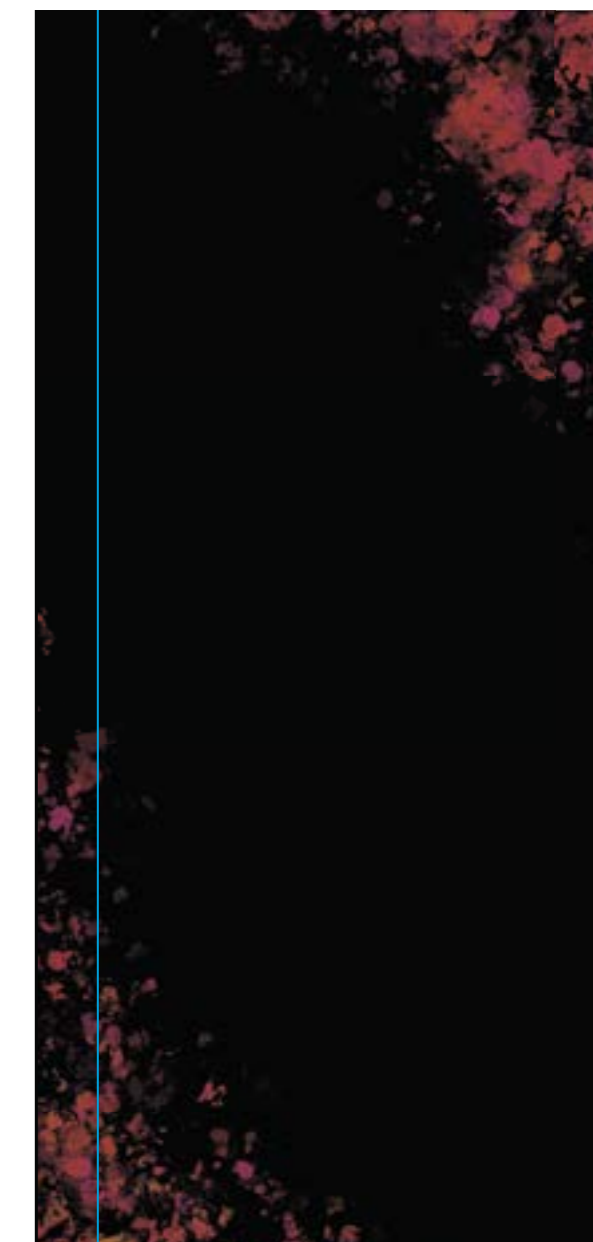
C: 23,35%

M: 93,1%

Y: 68,68%

K: 17,19%

En la parte inferior está un espacio de 1,3 cm en el cual está ubicado el título del poema en la tipografía Mick Kelly en 21 pts.



De la misma manera se encuentra una textura que se repite dentro del sistema gráfico en cada poema.



### CARTAS POEMA

Ilustraciones finales y presentación de las carta-poemas, su formato es de 8 X 17 cm.



Se va con algo mío la tarde  
que se aleja,  
mi dolor de vivir es un dolor  
de amar,  
y al son de la gloria, en la  
antigua calleja,  
me invade un infinito deseo  
de florar.

Dije son cosas de niño, me  
dices, quién me diera  
tener una penitencia inconsi-  
dencia infantil:  
ser del reino del día y de la  
primavera,  
del ruseñor que canta y del  
alba de Egipt.

¡Ay, ser puert, ser puro, ser  
canoro, ser suave,  
trino, perfume o canto,  
crepúsculo o aurora  
como la flor que aroma la  
vida y no lo sabe,  
como el astro que ilumina  
las noches y lo ignora!

Ayer miré unos ojos africanos  
en una linda empleada de una  
tienda.  
Eran ojos de noche y de  
leyenda  
eran ojos de trágicos arca-  
nos.

Eran ojos tan negros, tan  
gloriosos,  
vagabundos y enfermos, ojos  
serios  
que enderrian cierto encanto  
de misterios  
y cierta candad con los  
hermanos.

Ayer miré unos ojos de  
leyenda  
en una linda empleada de una  
tienda  
ojos de huirles, débiles, hura-  
nos,  
cuero que me devolvía la  
mirada  
que babe su pupila apesona-  
da  
por el leve sutil de sus  
pestañas.

¡Como del asesino, maldita  
podredumbre  
que pende de las horcas en  
finestres ruidos  
y muestra a los pupilas de  
divida muchadumbre  
la maldévola herencia que todos  
razidinos!

¡Oh, carne de los mártires,  
Gloria in excelsis Deo,  
que de nuestro Jijy Cristo son  
divinas onasches!  
¡Oh, todos siempre abiertos al  
coruscado de un Creol  
¡Divina vestidura traspesada de  
flechas!

¡Oh, carne de las vírgenes que  
la inocencia amaña  
nieve, azucena, estrella, lino,  
polar campña  
donde no puso -Ignor a la fama  
de su planta!

¡¡¡¡¡getta, carne de Dios para la  
dama mística,  
y que, por el milagro de la  
gracia eucarística,  
a muestra carne inmunda une  
su carne santa!

### NOVELA GRÁFICA



Doble cara de portada y contraportada  
El formato de la novela gráfica es de 13 X 17,5 cm



NOVELA GRÁFICA



NOVELA GRÁFICA





NOVELA GRÁFICA



NOVELA GRÁFICA





## NOVELA GRÁFICA



## NOVELA GRÁFICA











LINK PARA VISUALIZAR EL CONTENIDO COMPLETO

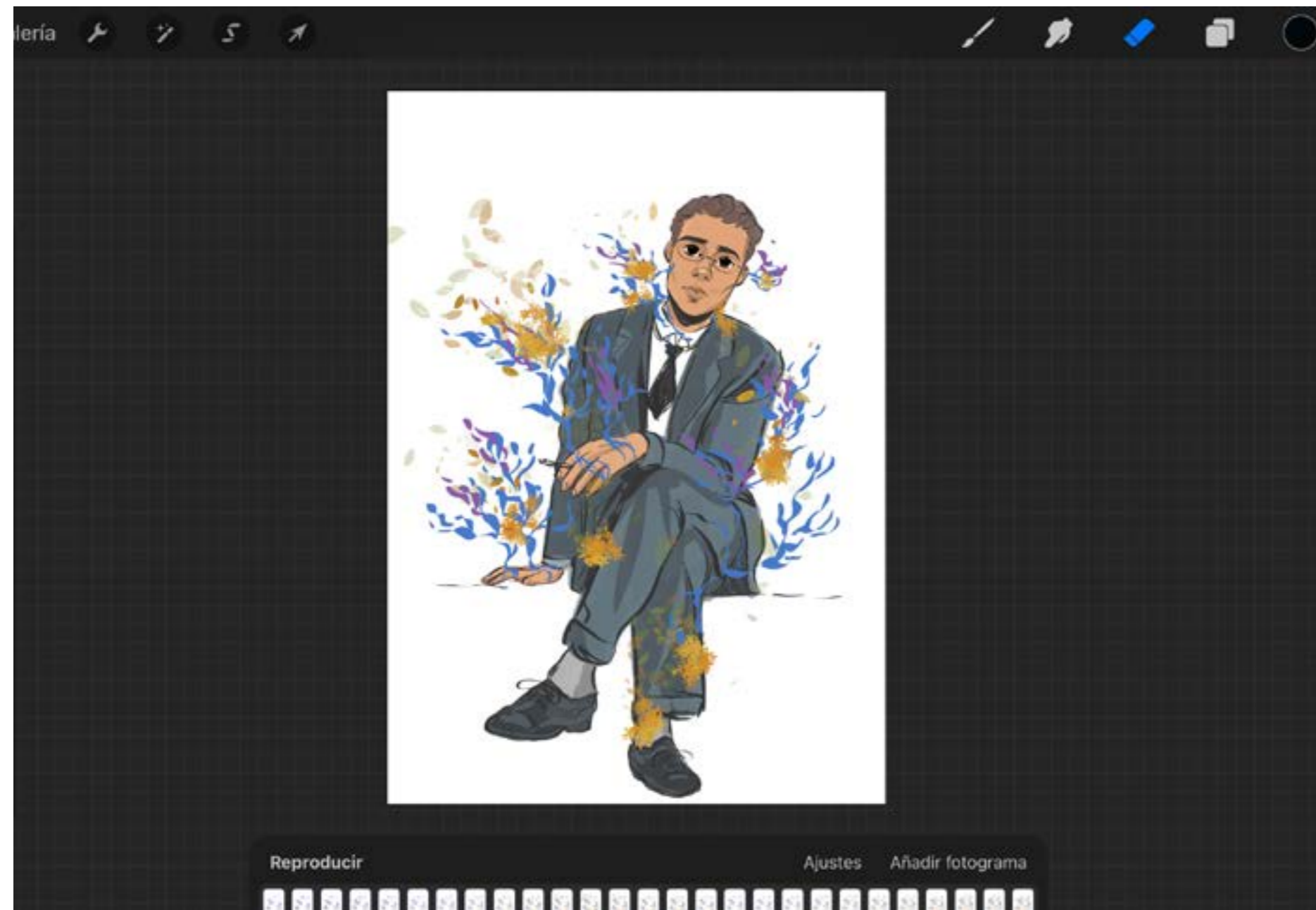
<https://drive.google.com/drive/folders/1VD-dlPvDTIhOvNjnRdqRNP7SCsiOrGy7?usp=sharing>



## VIDEO COMPLEMENTARIO

Mediante el uso de códigos Qr s se puede proyectar un video en cualquier dispositivo que tenga una cámara que pueda escanearlo, el video está compuesto por la ilustración del personaje y se puede observar elementos que interactúan con él.

La animación de estos elementos se realizaron con una técnica de ilustración fotograma por fotograma.



La animación es en formato Cif el cual se repite y muestra el video de forma breve, no tiene audio y es uno distinto por cada poeta.





**Validación**





## GRUPO FOCAL

La validación se realizó con el prototipo en formato analógico el 2 de Junio en la ciudad de Cuenca con la participación de 10 jóvenes entre 14 a 18 años de edad, de clase media alta y que estudian en diferentes establecimientos educativos.

Para poder realizar esta validación se visitaron los hogares de los jóvenes quienes interactuaron con el producto editorial, y posteriormente se le hicieron preguntas a los usuarios para la recolección de datos

Las preguntas que se realizaron fueron las siguientes:

¿Conocías a la Generación decapitada?

¿Qué opinas de la novela gráfica?

¿Te parece una buena forma de aprender sobre un autor?

¿Qué incluirías dentro de los poemarios para hacer al producto más interesante?

¿Te pareció fácil de comprender la historia?

¿Te interesa saber más sobre los otros autores?

¿Qué opinas sobre la estética del poemario?

¿Compraría poemarios ilustrados sobre más autores?

¿Cómo describirías la experiencia de leer el poemario?



## RESULTADOS

Siete de diez jóvenes conocen a la Generación Decapitada, mencionaron que aprendieron sobre ella en el colegio, sin embargo no han profundizado en la historia de la vida de los personajes.

Todos están familiarizados con el formato de una novela gráfica, comentaron que les parece una de las mejores formas que hoy en día se usan para contar historias de todo tipo.

Al leer e interactuar con el poemario, les resultó sencillo comprender la historia, y les pareció interesante la manera en la cual se relatan la vida de los personajes.

Cuando describieron la estética general del poemario comentaron que les parece misterioso y trágico, por lo que les da una idea de lo que va a contar.

Ocho de diez jóvenes comprarían el producto editorial, sin embargo, mencionaron que si les gustaría que existiese un poemario parecido con más autores internacionales, lo que también les gustaría adquirir.

Al explicar la experiencia total de interactuar con el producto, comentaron que les pareció interesante, creativa y diferente de otros productos editoriales, por lo que les parece un producto innovador.







# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La literatura ecuatoriana es rica en exponentes que han marcado una huella dentro de la historia de nuestro país, cada poeta o escritor ha plasmado su realidad dentro de sus obras que hoy en día son olvidadas por las nuevas generaciones, a pesar que existe aún vestigios de poemas clásicos del modernismo, es importante seguir recopilando obras e historias de estos personajes para seguir las transmitiendo a nivel nacional e internacional.

Al concluir este proyecto de graduación, y al haber cumplido los objetivos planteados se puede evidenciar como el diseño gráfico es una herramienta útil para generar productos de entretenimiento y que al mismo tiempo sean de carácter cultural. La ilustración es un método de contar historias que complementa al texto y dota de carácter al producto editorial lo que despierta el interés de los observadores y genera curiosidad por estos rostros de personajes que a veces pasan desapercibidos.

Así mismo la narrativa transmedia, que está plasmada tanto analógica como digitalmente permite que los jóvenes se emocionan por los elementos y cómo están presentados ante ellos. Al incorporar varios formatos se está impulsando a las nuevas técnicas de transmitir información dentro de los productos editoriales, que como pudimos observar crean más acogida en el público y pueden ser aplicadas para cualquier tipo de producción literaria.

Diseñar e ilustrar un producto editorial transmedia para jóvenes me permitió indagar y acercarme a la vida profesional relacionada al diseño gráfico con un producto que puede estar en un mercado nacional, en el transcurso de la creación del mismo pude reconocer al target y generar una solución a una problemática actual. Por otra parte fue interesante acoplarse a la nueva realidad que existe hoy en día que es la de una pandemia global, y buscar nuevas técnicas para crear un producto que pueda llamar la atención de un público que está viviendo en estas circunstancias.

Mi recomendación es llegar a implementar estas nuevas técnicas y elementos dentro de los productos editoriales para jóvenes sobre otros personajes ecuatorianos, puede que esto genere un mayor costo pero los resultados son fascinantes y esto puede llevarse a una audiencia mayor, en la que se pueda exportar un poco de nuestra cultura por medio del diseño editorial.





# Referencias de imágenes

Imagen 1:  
<https://www.behance.net/gallery/92098961/QUATRE-ANYS-DE-MACULES>

Imagen 2:  
<https://www.shannonassociates.com/patriciacastelao#url=13224>

imagen 3:  
<https://writerinspired.wordpress.com/2008/09/18/5-prompt-friday-5/>

imagen 4:  
[https://3.bp.blogspot.com/\\_kKoZlrOvm8/UGDSxqgYb6I/AAAAAAAAAD5w/vK\\_HomskobY/s1600/grapevinecornerpng.png](https://3.bp.blogspot.com/_kKoZlrOvm8/UGDSxqgYb6I/AAAAAAAAAD5w/vK_HomskobY/s1600/grapevinecornerpng.png)

Imagen 5: <https://www.rawpixel.com/image/1203856/vintage-typewriter-etching?referral=72&source=pinterest>

Imagen 6:  
<https://pixabay.com/illustrations/ear-sketch-drawing-black-and-white-913789/>

Imagen 7: <https://www.etsy.com/mx/listing/104125478/el-ojo-humano-atlas-medico-viejo?epik=dj0yjnU9a09vdmfZNXhVcGF6RHhZMlVZWwxiWDBQZV9mN2h4d-04mcD0wjm49eUhiT2U0YkRWTVlkUGdrbmZlVidEUSZOPUFBUFeDhF>

Imagen 8:  
<http://www.edupedia.ec/index.php/temas/arte-y-cultura/del-ecuador/obras-artisticas/pinturas-de-guayaquil-antiguo>

imagen 9:  
<https://www.behance.net/gallery/2043997/Wall-Street-Journal-Hedcuts>

Imagen 10:  
<https://www.behance.net/gallery/2043997/Wall-Street-Journal-Hedcuts>

imagen 11:  
[https://www.behance.net/gallery/82546817/book-layout-design?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cbook+design](https://www.behance.net/gallery/82546817/book-layout-design?tracking_source=search_projects_recommended%7Cbook+design)

Imagen 12:  
<https://andrewedwardfish.wordpress.com/2014/04/08/magazine-layout-and-grid-thumbnails/>

Imagen 13:  
[https://www.behance.net/gallery/87016801/Book-Club-for-Extraordinary-Readers?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cbook%20design](https://www.behance.net/gallery/87016801/Book-Club-for-Extraordinary-Readers?tracking_source=search_projects_recommended%7Cbook%20design)

Imagen 14:  
[https://www.behance.net/gallery/94267669/MALAZGIRT-1071-BOOK-LAYOUT?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cbook%20design](https://www.behance.net/gallery/94267669/MALAZGIRT-1071-BOOK-LAYOUT?tracking_source=search_projects_recommended%7Cbook%20design)

Imagen 15:  
<https://www.behance.net/gallery/98197239/A-tale-of-the-Under-Earth>

Imagen 16:  
[https://www.behance.net/gallery/90244931/Book-covers-Fiction?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cbook%20design](https://www.behance.net/gallery/90244931/Book-covers-Fiction?tracking_source=search_projects_recommended%7Cbook%20design)

Imagen 17  
<https://medium.muz.li/weekly-design-inspiration-260-53d7d6c36bd2>

Imagen 18:  
<https://medium.muz.li/weekly-design-inspiration-260-53d7d6c36bd2?gi=7abe2f62f861gn>

Imagen 19:  
[https://www.behance.net/gallery/91563991/Hana-%28Childrens-Ebook%29?-tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cbooks%20and%20apps](https://www.behance.net/gallery/91563991/Hana-%28Childrens-Ebook%29?-tracking_source=search_projects_recommended%7Cbooks%20and%20apps)

Imagen 20:  
<https://i.pinimg.com/564x/0f/4d/f8/0f4df835dc541a93d8054dd64b2a6e86>.

Imagen 21:  
<https://i.pinimg.com/564x/e6/dd/16/e6dd16f72a32ac72539b03a0d4313f7a.jpg>

Imagen 22:  
<https://i.pinimg.com/564x/6f/bb/e0/6fbbe0c954c1528ea017b59e150c1bf4.jpg>

imagen 23  
<https://www.pinterest.es/pin/346636502553870813/>

Imagen 24:  
<https://i.pinimg.com/564x/e5/96/79/e59679335ae5e422ccd13fdd841948ea.jpg>

Imagen 25:  
Imagen hecha por la autora.

Imagen 26:  
<http://www.edupedia.ec/index.php/temas/arte-y-cultura/del-ecuador/obras-artisticas/pinturas-de-guayaquil-antiguo>

Imagen 27:  
Fotografía cortesía de Fabián San Martín

Imagen 28:  
Fotografía cortesía de Santiago Calle

Imagen 29:  
Fotografía cortesía de Dra. Gabriela Eljuri

Imagen 30:  
<https://i.pinimg.com/564x/92/36/9c/92369c8afc708f8561bdec3a069083f6.jpg>

Imagen 31:  
<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91Rh7RbJBSL.jpg>

Imagen 32:  
<https://www.basbleu.com/graphics/products/large/UL3682.jpg>

Imagen 33:  
<http://malpaisediciones.com/sitio/blog-creative-type-1/coleccion-archivo-negro-de-la-poesia-mexicana/>

Imagen 34:  
<http://malpaisediciones.com/sitio/blog-creative-type-1/coleccion-archivo-negro-de-la-poesia-mexicana/>

Imagen 35:  
Photo by Julia M Cameron from Pexels

Imagen 36:  
Photo by cottonbro from Pexels

Imagen 37  
<https://i.pinimg.com/564x/b1/9f/81/b19f81db716051128ea9b209e8452988.jpg>

Imagen 38  
<https://i.pinimg.com/564x/a0/2d/98/a02d98b0f68e60e683321b12d13d7c14.jpg>

Imagen 39:  
<https://myfopinion.files.wordpress.com/2020/07/old-2017-adobe-2020-icons-redesign-new-system-creative-cloud-2.jpg?w=800>

Imagen 40:  
Imagen hecha por la autora.

# Referencias de imágenes

Imagen 41:  
<https://i.pinimg.com/564x/98/14/20/981420efe1265ae5059d79f4c293df5a.jpg>

Imagen 42:  
[https://image.freepik.com/free-vector/pile-books-reading-education-e-book-literature-encyclopedia\\_169241-2408.jpg](https://image.freepik.com/free-vector/pile-books-reading-education-e-book-literature-encyclopedia_169241-2408.jpg)

Imagen 43:  
<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/2017/12/Nueva-marca-MCyP-01.jpg>

Imagen 44:  
<https://www.librimundi.com/assets/template1/img/logo.png>

Imagen 45:  
<https://i.pinimg.com/564x/28/45/c9/2845c93afc279e02468d6c25397dae7b.jpg>

imagen 46:  
[https://www.behance.net/gallery/94219655/illustrations-for-childrens-book?tracking\\_source=for\\_you\\_feed\\_recommended](https://www.behance.net/gallery/94219655/illustrations-for-childrens-book?tracking_source=for_you_feed_recommended)

Imagen 47-56  
Imágenes hechas por la autora

Imagen 57:  
<https://i.pinimg.com/564x/c9/e8/da/c9e8da303edb0917cd155889284d882a.jpg>

Imagen 58:  
<https://i.pinimg.com/564x/e8/c7/da/e8c7da3c7026f39ead006773fd828ce.jpg>

Imagen 59:  
[https://www.behance.net/gallery/115638131/TORO-book?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Ceditorial%20book](https://www.behance.net/gallery/115638131/TORO-book?tracking_source=search_projects_recommended%7Ceditorial%20book)

Imagen 60:  
[https://www.behance.net/gallery/101596281/Originality-In-Japanese-Layout-Design?-tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Ceditorial%20book](https://www.behance.net/gallery/101596281/Originality-In-Japanese-Layout-Design?-tracking_source=search_projects_recommended%7Ceditorial%20book)

Imagen 61:  
<https://www.pinterest.com/pin/42643527713157357/>

imagen 62:  
<https://i.pinimg.com/564x/be/8c/4a/be8c4ab52516abd628c79873c7525f19.jpg>

imagen 63:  
<https://killyourselfplz.tumblr.com/>



## Bibliography

Ambrose, C., & Harris, P. (2005). *Color* (4ta ed.). Parramón.

Arley, N. (2019). Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. *Revista Digital Universitaria*, 20(4), 3. [https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v20\\_n4\\_a1\\_Mas-alla-de-la-imagen-una-mirada-cercana-a-la-ilustracion-editorial.pdf](https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v20_n4_a1_Mas-alla-de-la-imagen-una-mirada-cercana-a-la-ilustracion-editorial.pdf)

Bhaskaran, L. (2008). *¿Qué es diseño editorial?* Index book.

Borges, J. L. (1980). *Siete Noches*. Meló. [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/Siete\\_noches.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/Siete_noches.pdf)

Caldwell, C., & Zapatera, Y. (2016). *Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales* (2da ed.). Gustavo Gili.

Cueva, A. (2008). *Literatura, Arte y Sociedad en el Ecuador*. CLACSO. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/se/20100830111725/03literatura.pdf>

Diego, A. L. (2015). *Diseño Editorial Lo que necesitas saber*. The Sing Haus.

Jiménez, G. (2002). Globalización y cultura. *Estudios Sociológicos*, XX(1). <https://www.redalyc.org/pdf/598/59805802.pdf>

José, M. G. A. (2005). *Identidad y Globalización*. Turismo Cultural. <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf11/articulo7.pdf>

Male, A. (2017). *Ilustración: Contexto, procesos creativos y proyección profesional*. Promopress.

Mazzeo, C. (2017). *Diseño y sistema: Bajo la punta del iceberg*. Ediciones Infinito.

Pérez Torres, R. (2017). Breves apuntes sobre la literatura Ecuatoriana. Torres, R. P. (2017). Breves apuntes sobre la literatura. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 16(uno), 3. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/10/BREVES-APUNTES-SOBRE-LA-LITERATURA-ECUATORIANA-URUGUAY-2-DE-OCTUBRE.pdf>

Pesantez, R. (1978). *Literatura Ecuatoriana*. Ediciones Universal. <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/generacion-decapitada/>

Samara, T. (2006). *Diseñar con y sin retícula* (3ra ed.). Gustavo Gili.

UNESCO. (Sf). *Sostenibilidad del patrimonio*. In *Patrimonio*.

Zeegen, L. (2012). *Principios de Ilustración*. Gustavo Gili.

## Anexo 1

### Entrevista Fabian San Martín

¿En su opinión cuáles son los exponentes más relevantes de la poesía ecuatoriana?

¿Qué tan relevante es la Generación Decapitada en la Literatura Ecuatoriana?

¿Por qué cree que este grupo de poetas son importantes para la historia y patrimonio del Ecuador?

¿Cree que a los jóvenes de hoy les interesa más la poesía europea y americana que la de nuestro país?

¿Cuál es su opinión acerca de la falta de interés de los jóvenes sobre poesía ecuatoriana y la Generación Decapitada?

¿De qué manera los libros de texto que usa abarcan el tema de la poesía ecuatoriana y la generación decapitada? ¿cómo lo mejoraría?

¿Cuál cree que es la mejor forma de transmitir la historia de la bohemia vida de los poetas de la Generación Decapitada a los jóvenes de hoy?

¿Cuál ha sido su experiencia enseñando sobre este grupo de poetas?

¿Cree que la metodología de la materia lengua y literatura es lo suficientemente interesante para que a los jóvenes les llame la atención?

¿Cómo ha logrado usted crear entusiasmo en sus estudiantes sobre estos temas?

¿En su opinión de qué forma los estudiantes captan mejor la información? (videos, fotos, texto, dibujo, etc)

¿Qué haría usted para inculcar la poesía de la Generación Decapitada en sus estudiantes?



## Anexo 2

### Entrevista Santiago Calle

¿Cuál es su proceso de creación de un producto editorial?

¿Cómo cree que ha evolucionado el diseño editorial?

¿Cómo cree que es la mejor forma de llegar a los jóvenes por medio de un producto editorial?

¿Cuáles son las tendencias hoy en día para el diseño editorial?

¿Qué papel cumple la ilustración o la imagen en un producto editorial para jóvenes?

¿Cuál es la mejor manera de crear un producto editorial que transmita la historia de un personaje?

¿Cuáles son las premisas principales que usas para organizar elementos dentro de un producto editorial?

¿Cómo encuentra la tipografía ideal para cada tema? ¿Tiene algún procedimiento?

¿Cómo encontrar un equilibrio entre los elementos del diseño editorial?

¿Para hacer una biografía ilustrada, qué consejos me daría para hacer que se aproveche al máximo el espacio de un producto editorial?

## Anexo 3

### Entrevista Gabriela Eljuri

¿Qué aporte significativo puede dar la poesía al patrimonio de una sociedad?

¿Cómo ha influenciado la literatura y la poesía en la cultura y patrimonio del Ecuador?

¿Cree usted que la poesía es una forma de transformar la sociedad?


¿Cree que actualmente la poesía tiene un bajo nivel de importancia o impacto en la juventud?

¿Qué hay que hacer para preservar la cultura del Ecuador?

¿Cree que es importante la búsqueda y compilación de trabajos poéticos para mantener nuestro acervo literario?



## Anexo 4

Abstract of the project	
	1 ▾
<b>Title of the project</b>	Design of illustrated poetry books for young people, on the poets of the Decapitated Generation
<b>Project subtitle</b>	
<b>Summary:</b>	The aim of this work was to contribute to the dissemination and knowledge of the group of Ecuadorian poets known as the Generación Decapitada among young audiences. Through the design of an editorial product that creatively narrated the life and work of this literary group, using illustration and transmedia narrative as resources, as a way of making this part of our intangible culture visible in a renewed way. A design of four biographies and poetry books was generated within an editorial product in which illustration, design and editorial composition techniques were used.
<b>Keywords</b>	Culture, editorial design, editorial illustration, young people, Ecuadorian literature, modernism, transmedia narrative, graphic novel, Ecuadorian poetry, graphic system
<b>Student</b>	CORDERO DURÁN GABRIELA
<b>C.I.</b>	0104842414
<b>Code</b>	85008
<b>Director</b>	Fabían Cordero
<b>Codirector:</b>	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	
<b>Revisor:</b>	
	Durán Andrade María Karina
<b>N°. Cédula Identidad</b>	010260367-7

