

www.bdigital.uia.ve

04

Reconocimiento-No comercial



• PROPUESTA

Reconocimiento-No comercial



P·R·O·P·U·E·S·T·A

Se nombra a la propuesta como un **sistema gráfico**, pues sus partes individualmente responden a un objetivo y a su vez, responden al objetivo total del sistema -00-, siendo este, la ampliación de la experiencia lectora, aunque no sea un producto terminado. Esta propuesta nace del interés personal de la autora en el tema y la necesidad de abordar proyectos en el cual la aplicación del diseño sea el marco de acción para el cambio y desarrollo cultural.

Se desarrolló un estudio que muestra que a través de la aplicación de los principios del diseño gráfico relacionados con los conceptos de experiencia lectora, y tomando en cuenta la relación lector-contenido-contenido, se logró realizar un sistema gráfico que pueda ser implementado en cualquier narrativa fantástica.

El proyecto pretende demostrar que el diseño gráfico como herramienta principal para solucionar la problemática, unido a los conceptos de experiencia lectora e interacción, son necesarios para la realización de un sistema gráfico óptimo que le permita al lector alcanzar una lectura más inmersiva.



PROBLEMA



POSIBLES
SOLUCIONES



RESULTADO



CONSECUENCIAS

En el desarrollo del proceso de diseño se aplicó la metodología del grupo **GAMAD**, ya que se fundamenta en el estudio y solución de problemas centrado en el usuario. Donde la solución de los problemas planteados deviene de la organización y categorización de estos para la construcción de una propuesta basada en criterios de diseño y las necesidades reales del usuario.





P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -

www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

Carencia de **ELEMENTOS VISUALES Y/O ILUSTRATIVOS**

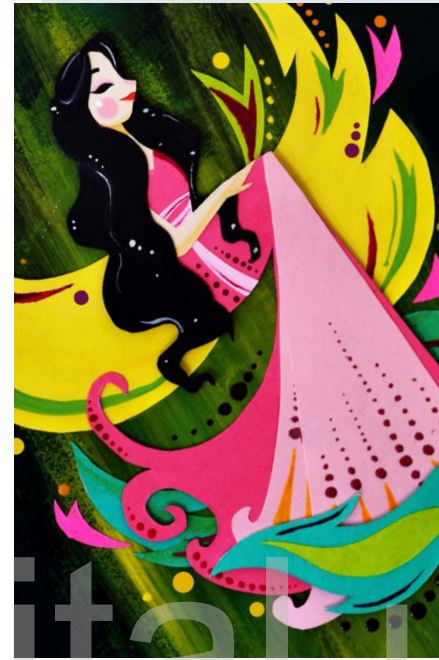
que aclaren o reiteren información al lector.



POSIBLES SOLUCIONES

- Comunicar a través de la imagen.

- Utilizar la ilustración como herramienta para esclarecer contenidos



RESULTADO

- **Ilustraciones informativas** que permitan al lector la visualización e interpretación de las especies y artefactos fantásticos descritos en la narrativa.

- **Ilustraciones representativas** de los personajes



CONSECUENCIAS

- El lector percibe los elementos fantásticos con mayor claridad y se vuelven más reales para él.

- El lector amplía la imagen que va formando en su cabeza con respecto a la historia.



P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -



www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

No se aprovecha el **COLOR** como herramienta diferenciadora.



POSIBLES
SOLUCIONES

Sistema cromático que se distinga y conjugue con los elementos narrativos.

Personajes

Razas

Mundo

Artefactos

Definiciones

-Silencio -dijo Will - . Callaos. No me molestéis.
Hacia poco que se habían llevado a Lyra, que Will había descendido de la cima de la montaña y que la bruja había matado a su padre. Will encendió la pequeña linterna de hojalata que había sacado de la mochila de su padre, utilizando las cenizas secas que había hallado en su interior, y se acercó al abrigo de la roca para abrir la mochila de Lyra.

Con la mano sana fue palpando el interior hasta localizar el pesado **aleliómetro** envuelto en terciopelo. Alumbrado con el resplandor de la linterna, lo mostró a las dos formas que permanecían a su lado, las formas que se autodenominaban **ángeles**.

-¿Sabéis leer esto? - les preguntó.
- No -contestó una voz- Ven con nosotros. Acompañanos hasta donde se encuentra lord Asriel.
- ¿Quién os hizo seguir a mi padre? Dijisteis que él no sabía que lo seguiais. Pero lo sabía - afirmó Will con **vehemencia** - Me dijo que os esperase. Sabía más de lo que vosotros creáis. ¿Quién os envió?
- Nadie nos envió. Tan solo nosotros - respondió la voz - Deseamos servir a lord Asriel. ¿Que quería hacer el muerto con la daga?
Will titubeó unos instantes.
- Me dijo que se la llevara a lord Asriel.
- Entonces ven con nosotros.
- No. Antes debo encontrar a Lyra.
Will envolvió de nuevo el aleliómetro con el terciopelo y lo guardó en la mochila. Después se puso la pesada capa de su padre para resguardarse de la lluvia y, todavía en cuclillas, observó fijamente a las dos sombras.

-¿Decís la verdad? - preguntó.
- Sí.
-¿Entonces sois más fuertes o más débiles que los seres humanos?
- Mas débiles. Vosotros sois de carne y hueso, nosotros no. De todas formas, tenéis que acompañarnos.
- No. Si yo soy más fuerte, debéis obedecerme. Además, yo tengo la daga. De modo que os lo ordeno: ayudadme a encontrar a Lyra. No importa cuánto tiempo nos lleve. Cuando la hallé, os acompañare a donde está lord Asriel.
Las dos figuras guardaron silencio unos instantes.
- Luego se apartaron flotando para parlamentar, aunque Will no alcanzaba a oír nada de lo que decían.
Por fin se acercaron.
-De acuerdo - dijeron - Cometes un error, pero no nos dejas elección. Te ayudaremos a buscar a esa niña.
- Will entornó los ojos para disimularlos con más claridad en la oscuridad, pero la lluvia le mublaba la vista.
-Acercaos más para que pueda veros -pidió.
Los dos ángeles se aproximaron, pero aún parecían mas bostozos.
-¿Os verá mejor a la luz del día?
-No, peor. No pertenecemos a un orden elevado entre los ángeles.
- Bueno, si yo no os veo, tampoco os verá nadie más, - de modo que pasareis inadvertidos. Id a averiguar donde se encuentra Lyra. No debe de andar muy lejos. Había una mujer... estará con ella... La mujer se la lleve. Id a buscarla y volved para decirme lo que hayáis averiguado.
Los ángeles se elevaron en el aire preñado de tormenta y desaparecieron. Will se sintió invadido por un

- Si te acercas a la daga te cortarás, y como no te veo no podré esquivarte.
Balthamos emitió un sonido de callado descontento. Will volvió a empuñar la daga para tantear los leves impedimentos y resistencias que notaba en el aire. Había más de los previstos. Mientras los tanteaba sin traspasar ninguno de inmediato, advirtió que todos poseían una característica distinta: éste era duro y contundente, aquél vaporoso, el tercero resbaladizo, el cuarto quebradizo y frágil.
Will se concentró de nuevo en la punta de la daga. Algunos de los pequeños obstáculos que percibía en el aire se detectaban con mayor facilidad que otros y, conociendo de antemano la respuesta, hundió la hoja en uno para cerciorarse: de nuevo apareció su mundo.

Tras cerrar la ventana, Will tanteó con la punta de la hoja hasta hallar un obstáculo distinto. Por fin encontró uno elástico y resistente y lo atravesó con la daga. ¡Sí! El mundo que contempló a través de aquella ventana no era el suyo: el suelo estaba más cerca y el paisaje no se componía de verdes campos y setos sino de un desierto de verdes dunas.
Will cerró la ventana y abrió otra: percibió el aire cargado de humo de una ciudad industrial, con una fila de obreros que se dirigían con aire sombrío a una fábrica.
Will cerró también esa ventana y regresó al punto de partida. Sentía un poco de vértigo. Tras haberse formado una idea del auténtico poder de la daga, la depositó cuidadosamente en la roca frente a él.
- ¿Piensas quedarte aquí todo el día? - preguntó Balthamos.
- Estoy pensando. Sólo podemos trasladarnos con facilidad de un mundo a otro cuando el suelo está al mismo

RESULTADO

- Uso de un sistema cromático que compromete visualmente al lector.

CONSECUENCIAS

- Captar el interés activo del lector, de manera que puede identificar rápidamente el contenido.
- Coherencia y unidad visual a la narrativa.



P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -



www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

Falta de elementos
ORGANIZATIVOS y
REPRESENTATIVOS.



POSIBLES SOLUCIONES

- Representar personas,
razas, objetos y mundos
como nombres visuales.



RESULTADO

- Sistema iconográfico para categorizar los elementos narrativos.



CONSECUENCIAS

- Fácil reconocimiento de los elementos que confluyen en la narrativa .
- Se reduce la excesiva memorización al establecer una relación directa entre imagen y contenido.

P·R·O·P·U·E·S·T·A



PROBLEMA

Necesidad de **VISUALIZAR**
el contenido de manera
más dinámica

-Silencio - dijo Will - . Callaos. No me molestéis.
Hacía poco que se habían llevado a Lyra, que Will
había descendido de la cima de la montaña y que la bruja
había matado a su padre. Will encendió la pequeña linterna
de hojalata que había sacado de la mochila de su padre,



POSIBLES
SOLUCIONES

Visualizar el recorrido y
extensión de la
narrativa



- ¿Decís la verdad? - preguntó.
- Sí.
-¿Entonces sois más fuertes o más débiles que los seres humanos?

www.bdigital.ula.ve



RESULTADO

- Línea de tiempo ubicada en la parte superior de la página

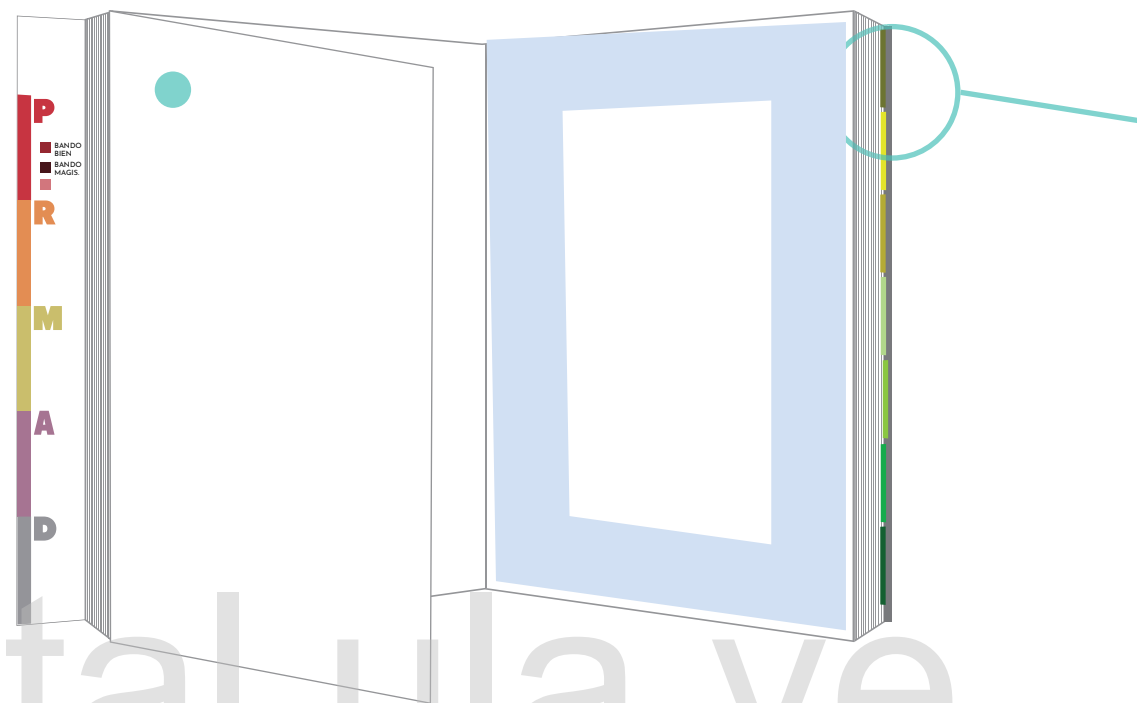


CONSECUENCIAS

-Permite al lector mantener una visualización constante referente a posición y extensión de la narrativa.

P·R·O·P·U·E·S·T·A
- EXPERIENCIA LECTORA -

5



www.bdigital.ula.ve



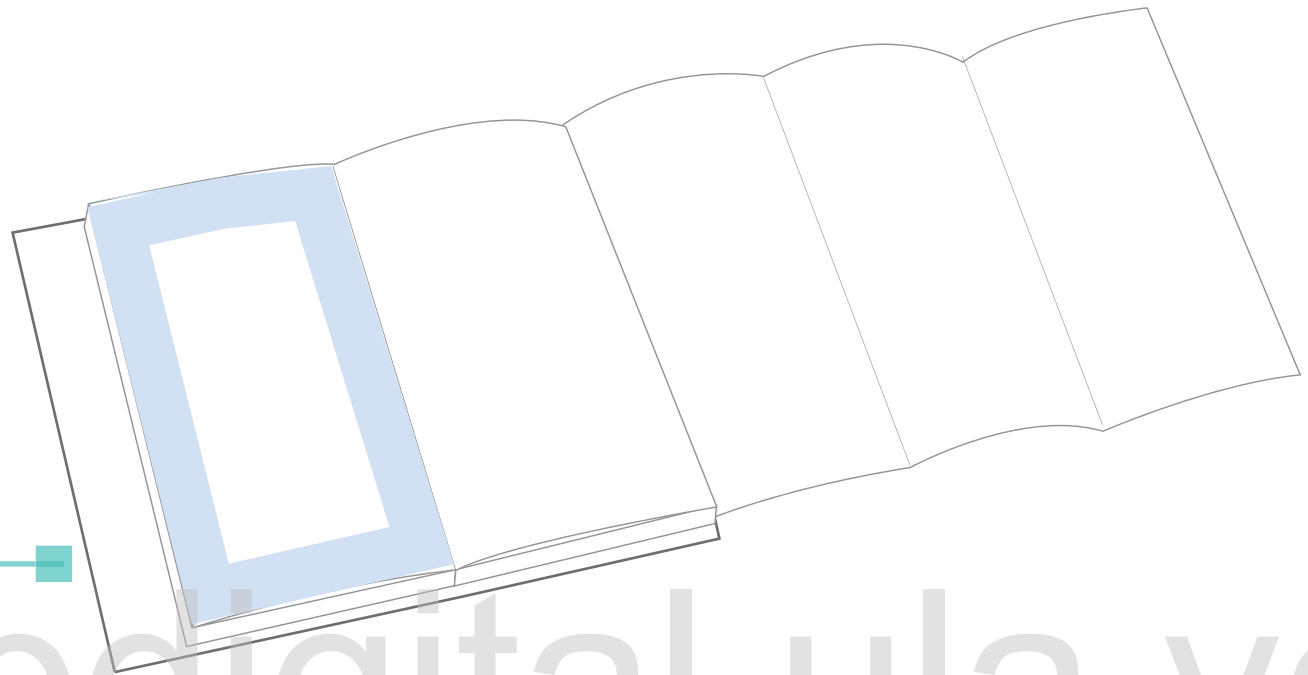
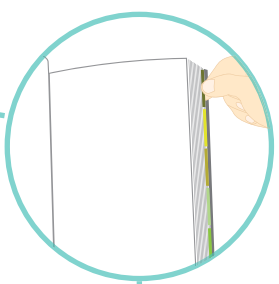
PROBLEMA

No se aprovecha la **TRIDIMENSIONALIDAD** del libro como herramienta funcional.



POSIBLES
SOLUCIONES

Ofrecer al lector un contenido más manipulable que promueva la interacción con éste.



www.bdigital.ula.ve



RESULTADO

- - Recursos desplegados
- - Marca libros integrados
- - Uso de los márgenes para visualizar contenido relevante

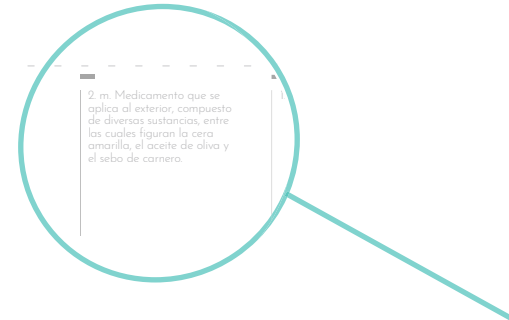


CONSECUENCIAS

- Aprovechamiento de la tridimensionalidad

P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -



www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

Acceso limitado al
CÓDIGO ESCRITO
para un lector iniciado



POSIBLES
SOLUCIONES

- Establecer términos y
significados en un espacio
común

momento todas las alternativas que se le ofrecían existían a la vez, pero mantenerlas así suponía renunciar a la acción. No tenía más remedio que elegir.

- Descenderemos de nuevo la montaña-declaró. Iremos a ese lago. Quizás allí encuentre algo que me sirva. De todas formas tengo sed. Tomaré el camino que me parezca el indicado. Si me equivoco, guíame tú.

Cuando llevaba varios minutos caminando por la rocosa ladera, en la que no había ningún sendero señalado, Will cayó en la cuenta de que ya no le dolía la mano. De hecho, desde que se había despertado no había vuelto a acordarse de la herida.

Se detuvo para mirar la tosca tela con que su padre se la había vendado después de la pelea. Estaba grasienta debido al unguento que le había aplicado, pero no advirtió ni rastro de sangre. Después de la hemorragia que había sufrido tras perder los dedos, aquello resultaba tan fantástico que el corazón le daba brinco de alegría.

Movió todos los dedos para comprobar si estaban agarrados. Las heridas aún le dolían un poco, pero era un dolor distinto, más atenúado que el insostenible dolor que había experimentado la víspera. Daba la sensación de que sus heridas sanaban, cosa que debía a su padre. El hechizo de las brujas había fallado, pero su padre le había curado. Will siguió bajando por la ladera, más animado, sin importarle lo que pudiera pensar el ángel.

Tardó tres horas, con algunos consejos orientativos por parte del ángel, en llegar al pequeño lago azul. Cuando lo alcanzó, Will estaba muerto de sed. Hacía un calor sofocante y la capa le molestaba, pero al quitársela echó de menos su protección, pues el ardiente sol le abrasaba los brazos y el

cuello. Cuando faltaban pocos metros para alcanzar el lago, Will dejó la capa y la mochila en el suelo y echó a correr hacia el. Al llegar a la orilla se arrojó de bruces y bebió con avidez. El agua estaba tan fría que le dolieron los dientes y el cráneo, pero tenía tanta sed que no le importó. Cuando hubo saciado la sed, se incorporó y miró alrededor. El día anterior no había estado en condiciones de fijarse en nada, pero en aquellos momentos advirtió con más nitidez el intenso color del agua y

- los estridentes sonidos de los insectos que pululaban por allí.
 - ¿Balthamos?
 - Sigo aquí.
 - ¿Dónde está el muerto?
 - Más allá de esa elevada roca, a la derecha.
 - ¿Hay algún Espectro por aquí?
 - No.

Will recogió la mochila y la capa y echó a andar junto al borde del lago hacia la roca que le había indicado Balthamos. Al otro lado vio un pequeño campamento de cinco o seis tiendas y los restos de fuegos para cocinar. Will prosiguió con cautela por si todavía quedaba alguien con vida acechando.

El silencio era profundo, sólo interrumpido levemente por el sonido de los insectos. En torno a las tiendas reinaba la quietud, y las plácidas aguas del lago sólo mostraban las ondas que él había producido. Un pequeño movimiento, un breve destello verde junto a su pie sobresaltó a Will, pero sólo se trataba de un diminuto lagarto.

Las tiendas, de material de camuflaje, resaltaban entre el montón colorido rojo de las rocas. Will miró en la primera y comprobó que estaba vacía, al igual que la segunda, pero en la tercera encontró dos cosas muy útiles: una lata



1. f. Falta de varie cualquier cosa.



2. m. Medicamento que se aplica al exterior, compuesto de diversas sustancias, contra las cuales funciona la capa con propiedades de defensa y alivio de lesiones.

1. m. Tarea, trabajo.

1. m. Disminuir la intensidad, la fuerza, el calor, etc. de un hecho, de un estado.

1. m. Solo, lejos, lejos (con la misma fuerza de voz).

1. m. Alcanzar y haber alcanzado.

1. f. Falta de variedad en cualquier cosa.



RESULTADO

- Determinar una sección para definiciones.
- Accesibilidad al nuevos conocimiento



CONSECUENCIAS

- Convertir la lectura en una experiencia no solo recreativa sino de aprendizaje y adquisición a nuevos conocimientos.

P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -



www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

Fal ta de **INNOVACIÓN**
en los procesos y
herramientas de
BÚSQUEDA



POSIBLES
SOLUCIONES

- Innovar los métodos de
búsqueda tradicionales.

intenso cansancio. Le habían quedado pocas fuerzas antes del forcejeo con su padre, y en ese momento estaba rendido. Lo único que deseaba era dormir. Los párpados le pesaban y los ojos le caían debido al llanto.

Se cubrió la cabeza, con la capa, apretó la mochila contra su pecho y se quedó dormido al instante.

- En ningún sitio - dijo una voz.

Will la oyó desde las profundidades del sueño y trató de despertarse. Por fin logró abrir los ojos (tardó más de un minuto pues estaba profundamente dormido) y contempló la luminosa mañana que se abría ante él.

- ¿Dónde estáis? - preguntó.

- A tu lado - respondió el ángel - Aquí.

El sol acababa de salir, y las rocas, los líquenes y musgos que crecían entre ellas aparecían tersos y resplandecientes, pero Will no vio a nadie.

- Ya te advertí que de día te costaría más vernos - prosiguió la voz - Nos verás mejor en la penumbra, al amanecer o al atardecer, y al cabo de un tiempo mejor aún en la oscuridad. De día te resultará más difícil. Mi compañero y yo hemos registrado las laderas, pero no hemos dado ni con la mujer ni con la niña. Sin embargo, hay un lago de aguas azules junto al que han debido de acampar. Hay un hombre muerto allí, y una bruja devorada por un Espectro.

- ¿Un hombre muerto? ¿Qué aspecto tiene?

- Debía de tener más de sesenta años. Más bien gordo, con la piel lisa y el pelo plateado. Viste ropa cara y exhala un intenso perfume.

- Sir Charles - dijo Will - Era él. La señora Coulter debió de asesinarlo. Bueno, al menos ésa no es una mala noticia.

- La mujer dejó unas huellas. Mi compañero las ha

seguido y regresará en cuanto haya averiguado dónde está. Yo me quedaré contigo.

Will se puso en pie y miró alrededor. La tormenta había limpiado el aire y la mañana era fresca y diáfana, lo cual acentuaba el horror del panorama circundante. No lejos de allí yacían los cadáveres de varias de las brujas que lo habían acompañado a él y a Lyra al encuentro con su padre. Un cuervo carroñero con un pico feroz había comenzado a desgarrar la cara de una de ellas, y Will vio un ave de gran tamaño que trazaba unos círculos en lo alto, como si estuviera seleccionando el bocado más succulento.

Will examinó uno por uno los cadáveres, pero ninguno correspondía a Serafina Pekkala, la reina del clan de las brujas y amiga de Lyra. Entonces se acordó. ¿No se había ido de pronto a ocuparse de otro asunto, poco antes del anochecer?

Quizás estuviera viva. Animado por la idea, Will se acercó al horizonte en busca de alguna señal de ella, pero no vio más que el aire azul y las afiladas rocas.

- ¿Dónde estáis? - preguntó al ángel.

- A tu lado - respondió la voz - como siempre.

Will miró a su izquierda, donde sonaba la voz, en vano.

- De modo que nadie te ve. ¿Puede oírte alguien, aparte de mí?

- No si hablo en susurros - contestó el ángel con aspereza.

- ¿Cómo te llamas? ¿Tenéis nombres?

- Sí. Yo me llamo Balthamos, y mi compañero, Baruch.

Will se planteó qué le convenía hacer. Cuando uno elige una opción entre varias, todas las vías que no toma se apagan como velas, como si nunca hubieran existido. De



RESULTADO

- Códigos QR



CONSECUENCIAS

- Sistema más ágil,
- Optimización de los tiempos de búsqueda, al trabajar en conjunto con recursos de almacenamiento.

P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -

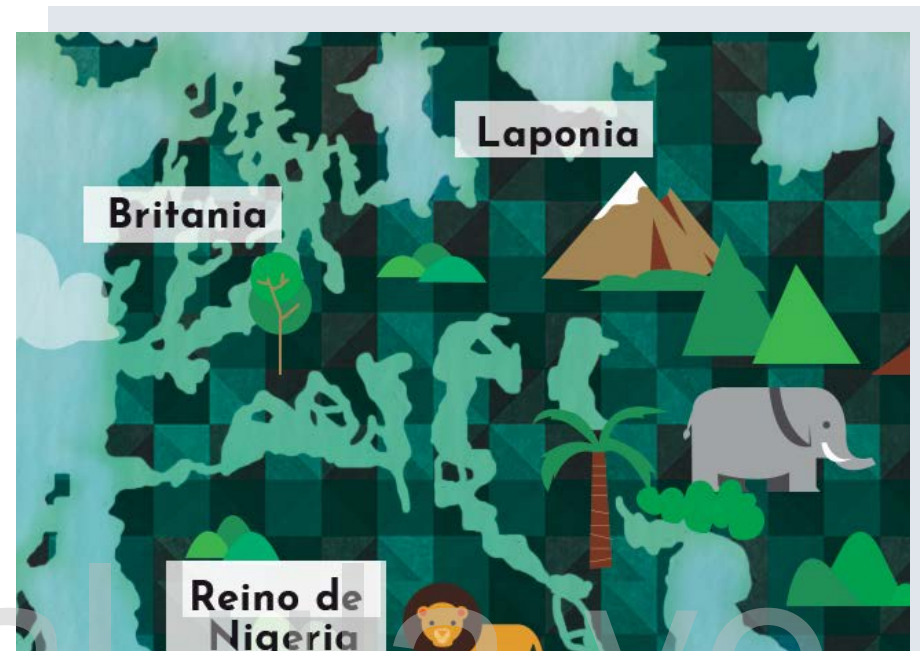
8

www.bdigital.uba.ve



PROBLEMA

Se sitúa al lector en múltiples espacios distanciados y desconocidos.



POSIBLES SOLUCIONES

- Posicionar al lector



No podemos ver ni entender un mundo, una historia si no la vemos

www.bdigital.ula.ve



RESULTADO

- Mapas desplegados de cada mundo



CONSECUENCIAS

El lector puede posicionarse en mundos desconocidos generando una imagen espacial de los mismos, mientras sigue la narrativa e intima con ella.



P·R·O·P·U·E·S·T·A

- EXPERIENCIA LECTORA -



www.bdigital.ula.ve



PROBLEMA

No existe una diferenciación clara del contenido



POSIBLES SOLUCIONES

- Aprovechar el sustrato como herramienta diferenciadora.

El niño salió de la oscuridad, esperando y temeroso al mismo tiempo, murmurando sin cesar:

-Lyra... Lyra... Lyra

A su espalda había otras figuras, aún más imprecisas y silenciosas que él. Parecían formar parte del mismo grupo y de la misma raza, pero sus rostros no eran visibles ni se oían sus voces. La voz del niño era un mero murmullo, y su rostro estaba en sombras y borroso, como un recuerdo casi olvidado.

-Lyra... Lyra...

¿Dónde se encontraban?

En una inmensa planicie donde no brillaba luz alguna proveniente del cielo gris plomizo, y donde una espesa bruma ocultaba el horizonte por todos los costados. El suelo era de tierra, aplastada por la presión de millones de pies, aunque esos pies pesaran menos que plumas. De modo que debía de ser el tiempo el que había comprimido la tierra, pero el tiempo permanecía inmóvil en ese lugar. Asieran las cosas. Ese era el fin de todos los lugares y el último de todos los mundos.

-Lyra...

¿Por qué se encontraban allí?

Estaban apresados. Alguien había cometido un crimen, aunque nadie sabía qué era, quién lo había cometido ni qué autoridad había juzgado a los culpables.

¿Por qué pronunciaba el niño continuamente el nombre de

Lyra?

Porque no había perdido la esperanza.

¿Quiénes eran?

Fantasmas.

Y Lyra no podía tocarlos, por más que lo intentara. Sus manos se agitaban desordenada, incesantemente, mientras el niño seguía invocando su nombre.

-Roger-dijo Lyra, pero su voz apenas era un murmullo-

Oh, Roger, ¿dónde estás? ¿Qué lugar es éste?

-Es el mundo de los muertos -respondió él-. No sé qué hacer, no sé si voy a quedarme aquí para siempre, no sé si he cometido una mala acción o qué, porque he tratado de ser bueno, pero lo odio, tengo miedo, lo odio...

Y Lyra dijo:

-Yo...

www.bdigital.ula.ve



RESULTADO

-Cambio de papel según el contexto.



CONSECUENCIAS

- Se genera una diferenciación clara y rápida de los contenidos.



P·R·O·P·U·E·S·T·A

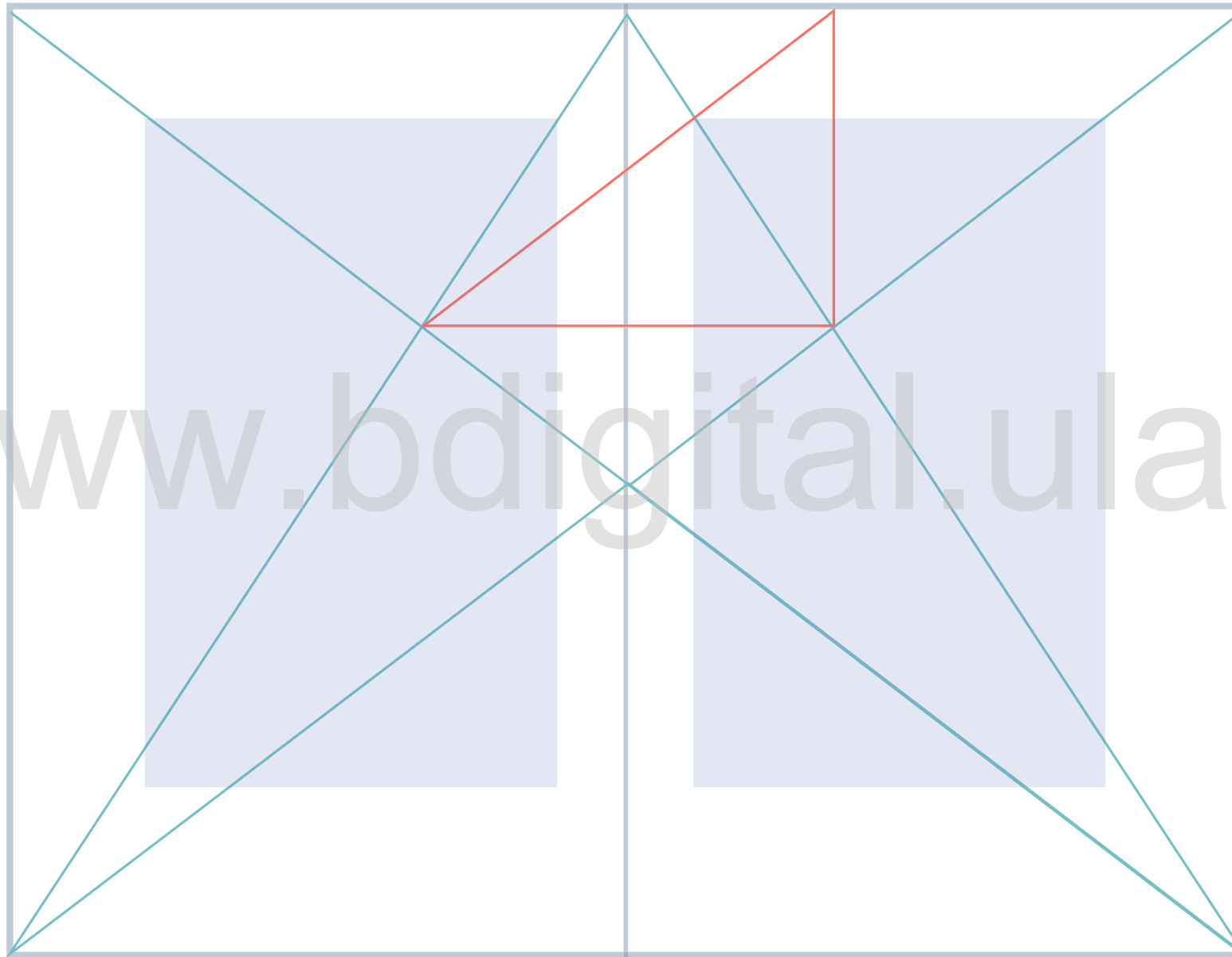
- ELEMENTOS VISUALES -

Retícula

A nivel compositivo la página del libro ha mantenido una división entre los elementos textuales y gráficos como unidades separadas. Para potenciar la relación lector-continente-contenido se propone aprovechar el formato de la página como espacio donde convergan ambos códigos (textual-gráfico) para otorgarle al lector una lectura más amplia.

La retícula de Van Der Graf fue utilizada como método de división geométrica del espacio. Construyendo la ubicación del texto y de los recursos del sistema gráfico, dando equilibrio entre ambas páginas. Se estableció una caja lo suficientemente ancha y larga para el texto de una novela extensa, aprovechando los márgenes laterales, inferior y superior para contener unidades gráficas y de conocimiento claramente visibles.

www.bodigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve

P·R·O·P·U·E·S·T·A

- ELEMENTOS VISUALES -

El Color

Para delimitar los elementos del contenido se realizaron múltiples lecturas de la novela para identificar y organizar los elementos narrativos que intervienen en la historia. Una trama fantástica suele presentar muchos elementos con interrelaciones particulares y específicas que para un lector iniciado representa un reto identificar, visualizar y retener a lo largo de la historia.

Al categorizar los elementos con valores cromáticos, buscamos captar el interés activo del usuario, de manera que pueda identificar rápidamente el contenido. Da coherencia, ritmo y unidad a lo largo de la narrativa. Estamos hablando entonces de captar la atención del ojo, así explica Joan Costa:

“Cuando la atención es activa y la mirada explora el entorno de señales en busca de algo: una información, un dato, entonces la mirada es un radar”

El siguiente sistema cromático utilizado, fue aplicado a cada categoría, dependiendo de su contenido y sus subcategoría en casos necesarios:

Categorización Elementos narrativos

Permite reconocer al lector las cinco secciones en las que se estructura el sistema.



C12% M93% Y76% K2%



C9% M52% Y75% K1%



C21% M17% Y70% K3%



C34% M60% Y23% K4%



C39% M33% Y30% K9%

Sub categoría Personajes

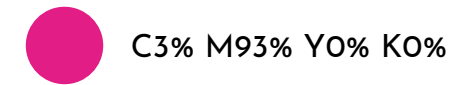
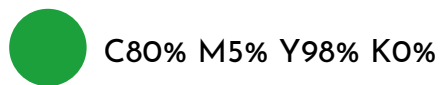
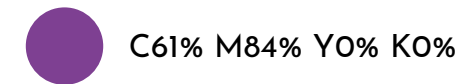
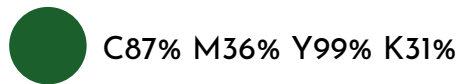
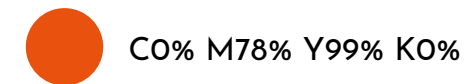
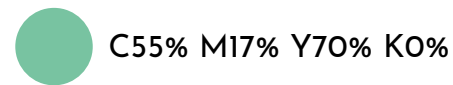
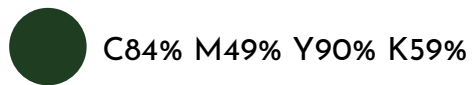
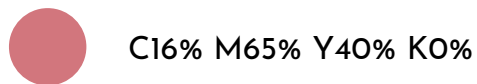
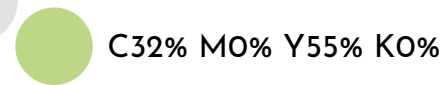
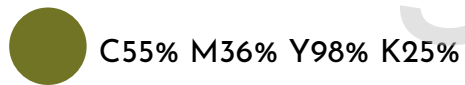
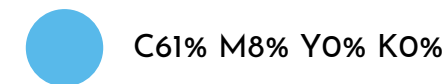
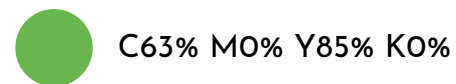
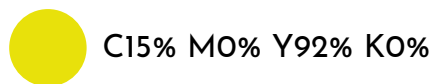
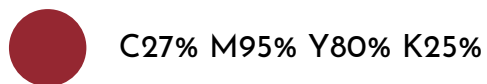
El lector reconoce y retiene la posición del personaje dentro de la trama.

Sub categoría Mundos

El lector puede identificar el mundo a lo largo de la historia, así como posicionarse y seguir el recorrido de los personajes

Relaciones

Permite visualizar y reconocer las relaciones particulares de cada personajes con respecto a los demás elementos de la narrativa





P·R·O·P·U·E·S·T·A

- ELEMENTOS VISUALES -

Tipografía

Para el desarrollo de esta propuesta surgió la necesidad de diferenciar los contenidos narrativos, es decir, aquellos escritos por el autor Philip Pullman, y los contenidos no narrativos, aquellos relacionados con la información lingüística o teórica. Se aplicaron un total de dos familias tipográficas, de manera que el lector pueda identificar el tipo de información rápidamente.

La Palatino: se aplicó para el contenido narrativo fantástico.

Josefin Sans: es utilizada en tres tipos de textos:

1. El texto introductorio, es decir, créditos editoriales, agradecimientos, índice y manual de lectura.
2. El texto de las definiciones.
3. Los folios.

Palatino -Regular-

El criterio de selección de la Palatino para articular el contenido narrativo no es otro que su mayor legibilidad en los cuerpos pequeños debido al mayor tamaño de estos con respecto a otras tipografías de características similares.

Palatino -Italic-

Para delimitar las acciones que transcurren en espacios oníricos de los que transcurren en los mundos reales de la historia, se utilizó la versión itálica de la Palatino.

Generando una clara diferenciación entre contenidos.

Josefin Sans _Regular_

Se utilizó la Josefin Sans para representar todo texto desligado de la narrativa.

Su finalidad es permitir una mejor diferenciación entre el contenido narrativo y la información adicional suministrada.

Surgiendo de las tinieblas de ese oscuro abismo, débil y poco resplandeciente; como si fuera una sombra apenas visible entre la oscuridad de aquel vasto desierto helado; se encontraba Metatrón. Débilmente, usando casi todo su esfuerzo, salió de la oscuridad de aquel frío y profundo abismo.

Porque no había perdido la esperanza.

¿Quiénes eran? Fantasmas.

Y Lyra no podía tocarlos, por más que lo intentara. Sus manos se agitaban desordenada, incesantemente, mientras el niño seguía invocando su nombre.

Discutir sobre un asunto o sobre un problema con la intención de llegar a un acuerdo

P·R·O·P·U·E·S·T·A

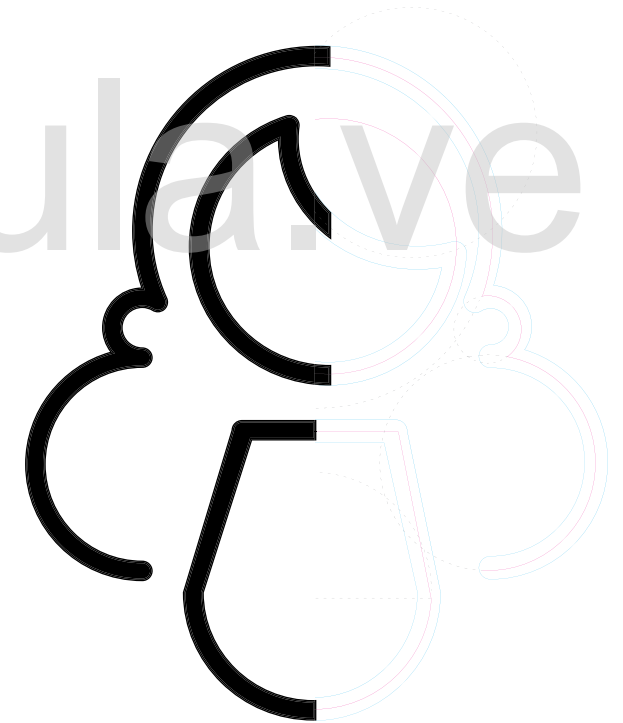
- ELEMENTOS VISUALES -

Representación Icónica

“Uso de imágenes pictóricas para mejorar reconocimiento y recuerdo de signos...”

La narrativa utilizada en este proyecto como caso de estudio posee decenas de personajes, por lo tanto, para simplificar los procesos asociativos y de memorización se diseñó un sistema de íconos a partir de la categorización de los elementos narrativos y sus cualidades físicas descritas en la historia.

Su disposición con relación a la caja de texto siempre será en los márgenes exteriores. Esto permite potenciar la interacción del usuario con el contenido sin entorpecer la lectura.





P·R·O·P·U·E·S·T·A

- ELEMENTOS VISUALES -

Instructivo de Lectura

Para que el sistema gráfico sea más cómodo y fácil de manipular, evitando que el lector se sienta perdido cuando lo use por primera vez, creamos un diseño instruccional al inicio de la novela, en forma de desplegables unido a la guarda.

Convirtiéndose en una breve introducción gráfica al como debe ser leída y manipulada la novela.

www.bdigital.ula.ve

Como está dividido el contenido

Que representa cada ícono

Donde pueden encontrarse los elementos gráficos y como debe manipularse el libro.

Como funciona el sistema de Códigos QR

Instructivo DE LECTURA

EL CATALEJO LACADO - Libro III Serie "La Materia Oscura"

1 ÍCONOS

Cada elemento de la narrativa está representado por un color e ícono particular que te ayudará a organizar, comprender y asimilar la información

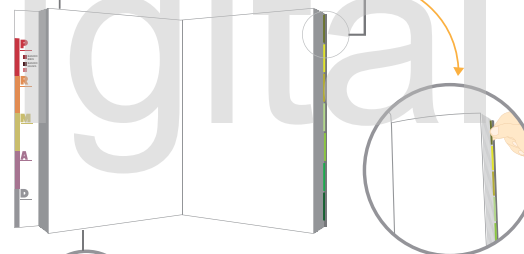
- PERSONAJES**
- RAZAS**
- MUNDOS**
- ARTEFACTOS**

2 VISUALIZACIÓN DEL CONTENIDO

La línea de tiempo te permite visualizar la extensión de la narrativa y donde te encuentras.

Cada punto corresponde a una hoja

Cada pestaña corresponde a un mundo el cual es identificable por su color



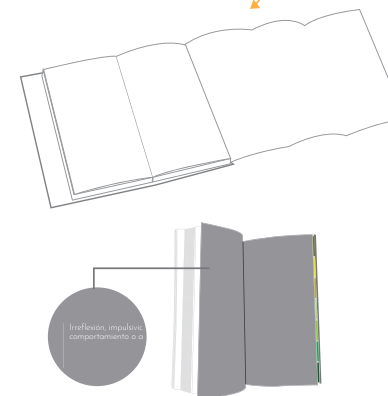
Es una locación o un personaje que se refiere a cierta parte del cuerpo en la cual reflexiona los pensamientos que los personajes se refieren al sueño o desearon.

Las definiciones se encuentran en la parte inferior de la novela y en el mismo orden de aparición.

La identifica la línea del párrafo donde se encuentra la palabra (subrayada) a definir

El orden en el que aparecen a lo largo de la página es el orden en el cual se definen en la parte inferior

La identifica cuando no hay espacio en la página y debes dirigirte al final de la novela, específicamente las hojas identificadas con gris, para buscar el número de la definición señalada



3 CÓDIGOS QR

Los códigos QR presentes a lo largo de la novela te permitirán acceder a todo tipo de información complementaria tales como: páginas web, fotos e ilustraciones.



Escanea con tu tablet o celular los elementos para acceder a contenidos ilustrados



Cada personaje presenta una breve síntesis gráfica de las relaciones creadas a lo largo de la narrativa

- DAIMONION
- RELACIONES CON EL MAGISTERIO
- RELACIONES SENTIMENTALES
- RELACIONES FAMILIARES
- RELACIONES CON ARTEFACTOS
- RELACIONES CON ASESINATOS



P·R·O·P·U·E·S·T·A

- ELEMENTOS VISUALES -

Índice

La realización de un índice informativo permite una visualización del recorrido narrativo, aspecto de importancia en esta propuesta, ya que las narrativas fantásticas suelen ser historias de viajes y aventuras por mundos ficticios. Por lo tanto, se convierte en una herramienta fundamental en la optimización de la interacción entre el lector y el contenido de la obra.

El índice termina siendo una recopilación del recorrido histórico ordenado en un mismo espacio, para identificar y visualizar la información. Suplantando al clásico índice editorial.

ula.ve

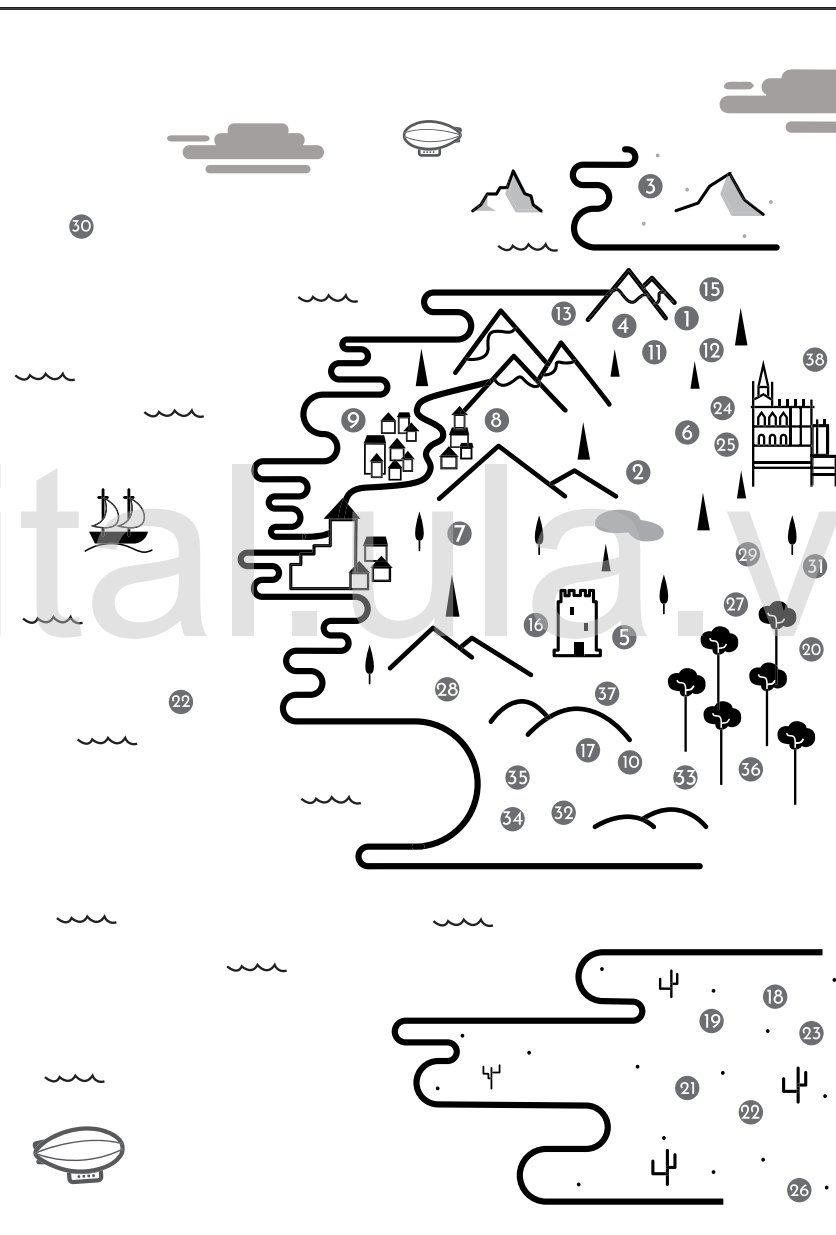
INDICE

Pág

- La niña encantada
- Balthamos & Baruch
- Carroñeros
- Ama y los murciélagos
- La torre inexpugnable
- Absolución preventiva
- Mary sola
- Vodka
- Río arriba
- Ruedas
- Las libélulas
- La rotura
- Tialys y Salmakia
- La respuesta que buscas
- La forja
- El artefacto intencional
- Aceite y laca
- Los aledaños de la muerte
- Lyra y su muerte

Pág

- Tregar
- Las arpías
- Los susurraores
- Sin salida
- Ginebra
- Saint-Jean-Les-Eaux
- El abismo
- La plataforma
- Medianoche
- La batalla en la planicie
- La montaña nublada
- El fin de la autoridad
- La mañana
- Mazapán
- El presente existe
- Más allá de las colinas
- La flecha rota
- Las dunas
- El jardín botánico



P·R·O·P·U·E·S·T·A

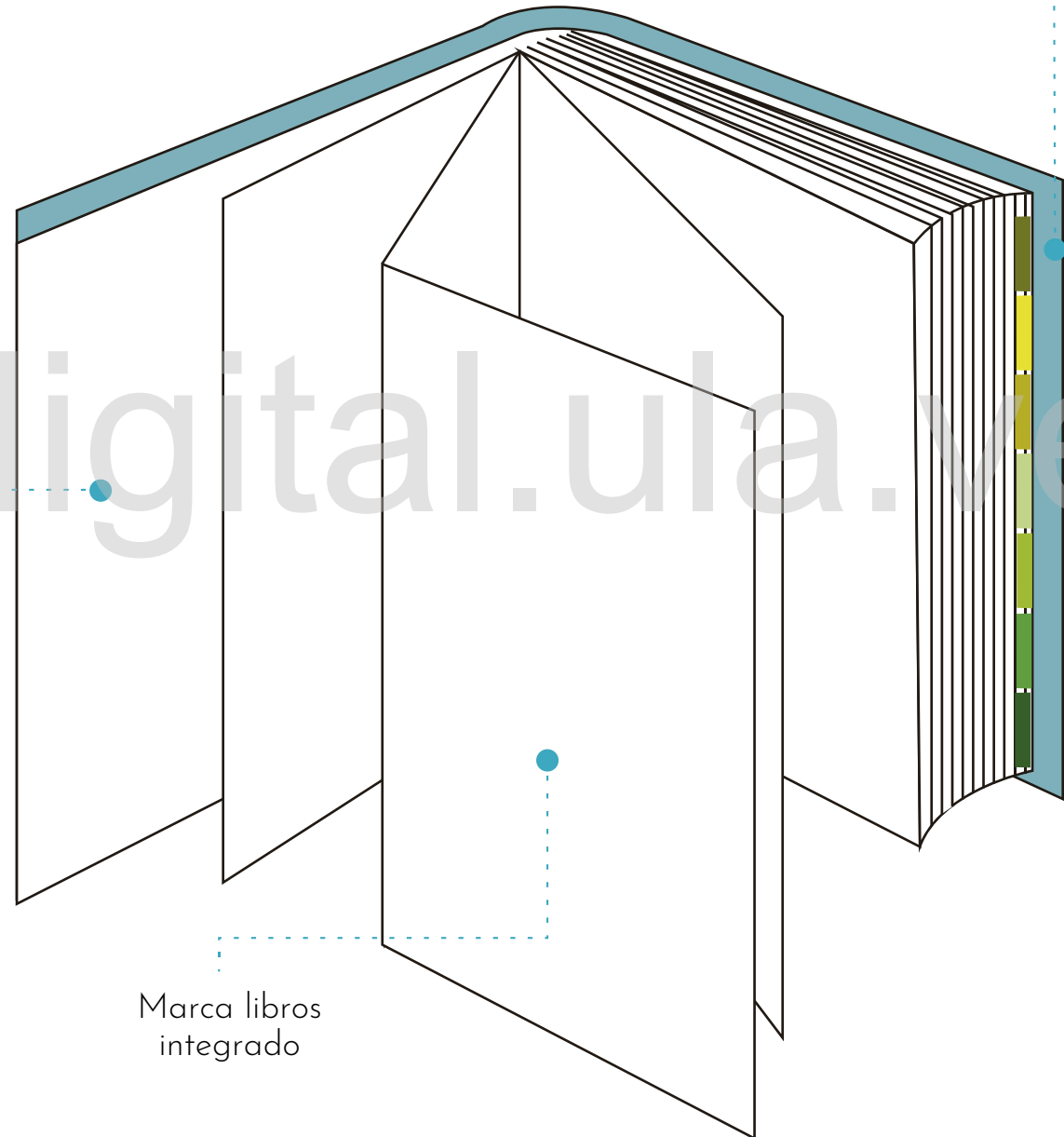
- EL SISTEMA -

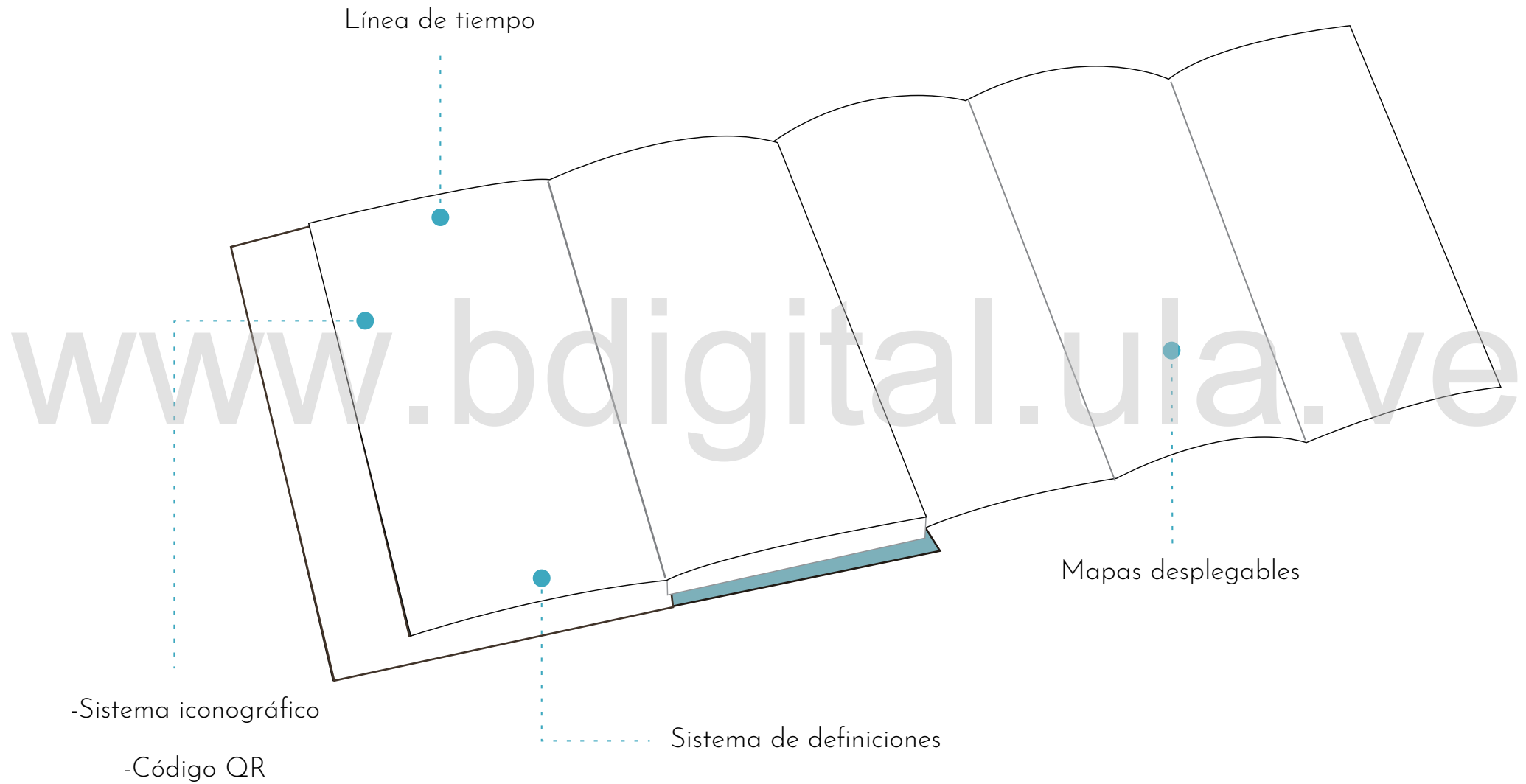
A continuación se ejemplifica el como debería estructurarse la novela como objeto contenedor del sistema gráfico creado en el presente proyecto.

Manual de lectura

Marca libros integrado

Pestañas





www.bdigital.ula.ve

05

Reconocimiento-No comercial



- CONCLUSIÓN
- BIBLIOGRAFÍA




C·O·N·C·L·U·S·I·Ó·N

Se puede concluir entonces que el diseño como herramienta potenciadora de la experiencia lectora ofrece grandes beneficios para la relación lector-contenido-continente, haciéndola más eficiente y ofreciendo al lector una lectura más completa.

Este proyecto reconoce en líneas generales, una serie de beneficios con respecto al objetivo general del mismo.

El análisis y la categorización del contenido, beneficiaron los procesos asociativos y de memorización, un factor esencial para ampliar la comprensión y retención de los personajes y lugares de la narración. La visualización de la información reitera constantemente lo explicado en el texto; la imagen consolidada lo leído en la mente del lector, clarificando cada aspecto de la narrativa.

La innovación en motores de búsqueda facilitaron la definición de términos, agilizaron el proceso de indagación y la ampliación de conocimientos, pues motiva la curiosidad del lector y multiplica la lectura.



El uso de diferentes tipos de elementos visuales como íconos, ilustraciones, mapas, códigos QR y sistemas cromáticos formaron un sistema gráfico funcional que convierte al libro en un continente de información unificada y amplificada.

El color fue una herramienta indispensable para la categorización del contenido, haciéndolo más identificable y fácil reconocimiento. Esto favoreció los motores de búsqueda desarrollados, aprovechando la tridimensionalidad del libro y todos sus espacios para alojar patrones de información que mantengan al lector posicionado dentro de la narrativa y las múltiples locaciones.

De igual forma existen factores en este trabajo que a juicio de la autora todavía se encuentran sujetos a evaluación como, por ejemplo, si el estilo ilustrativo utilizado es el más recomendable o si debiera ser reemplazado por otra línea gráfica más adecuada. Debido al lapso de tiempo estipulado para este proyecto los factores no desarrollados se esperan sean abordados en investigaciones futuras de la autora, así como se espera que esta propuesta sea un referente para todo estudiante o profesional que desee indagar en los asuntos de la literatura a través de la mirada del diseño gráfico y sus procesos creativos particulares.

B · I · B · L · I · O · G · R · A · F · Í · A

- 01-** Buzan Tony, Buzan Barry. El libro de los mapas mentales. Editorial Urano. España. (p.86)
- 02-** Costa Joan (1998). La esquemática. Editorial Paidós. España: Barcelona
- 03-** Diccionario en línea de la Real Academia Española. 2014. www.rae.com
- 04-** Espino B. Erasto. (2001) Eros, Gaudio, Avvenimento o la Experiencia de la lectura. <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero17/eros.html>
- 05-** Giacobbe Julian. (2013) <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/que-es-un-sistema-grafico/>
- 06-** IDEO (2015)The Field Guide to Human-Centered Design. Canada.
- 07-** Institute of Design at Stanford, Guía del Proceso Creativo, Mini Guía: Una introducción al Design Thinking.
- 08-** John Bowers, (2011).Introduction to Graphic design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application, John Wiley and Sons, Inc., USA and Canada.
- 09-** Lidwell Willian, Holden Kritina, Butter Jill. (2005). Principios universales del diseño. Editorial BLUME. España.
- 10-** Philip Pullman (2001) El Catalejo Lacado. Serie La Materia Oscura. Libro III. Editorial B. España

-11- Rose Gillian (2006) Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. USA.

-12- Yusef Hassan Montero (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Aldea Victor Philip Pullman: el realismo de la fabulación. (2006). Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil n° 194.
<http://bit.ly/2EW4uEs>

-13- Suárez Ángel, Suárez Sérgio (2014) Legibilidad y Lecturabilidad. <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Legibilidad,%20lecturabilidad>



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial

www.bdigital.ula.ve



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO

MÉRIDA - VENEZUELA

2018

Reconocimiento-No comercial