

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La narrativa transmedia en los libros infantiles "El pájaro de los mil cantos" y "Malaika la Princesa" de LuaBooks.

ESTRATEGIA: Desarrollo de branding e imagen visual de Vértice Festival 2017.

PROYECTO DE GRADO

**EDNA CECILIA VALENCIA OSEIDA**

CARNET 10114-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2017

CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La narrativa transmedia en los libros infantiles "El pájaro de los mil cantos" y "Malaika la Princesa" de LuaBooks.

ESTRATEGIA: Desarrollo de branding e imagen visual de Vértice Festival 2017.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR  
**EDNA CECILIA VALENCIA OSEIDA**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2017  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO  
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ  
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ  
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ  
LIC. MARIAJOSÉ ESPINA GALVÁN  
LIC. RAMIRO ALFONSO GRACIAS VILLEDA

# CARTA DE APORBACIÓN DE ASESORES



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429  
Campus Central, Vía a Horreos 11, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.072-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de mayo  
de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **VALENCIA OSEIDA, EDNA CECILIA**, con carné **1011413** cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).

  
Mgr. Patricia Villatoro  
Asesor Proyecto de Investigación

  
Lic. Ericka Herrera  
Asesor Proyecto Digital

  
Lic. Sergio Durini  
Asesor Proyecto de Estrategia

# CARTA DE AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
No. 03965-2017

## Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante EDNA CECILIA VALENCIA OSEIDA, Carnet 10114-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0386-2017 de fecha 27 de junio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

INVESTIGACIÓN: La narrativa transmedia en los libros infantiles "El pájaro de los mil cantos" y "Malaika la Princesa" de LuaBooks.

ESTRATEGIA: Desarrollo de branding e imagen visual de Vértice Festival 2017.

Previo a conferirsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 13 días del mes de julio del año 2017.



**MGR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar**

# AGRADECIMIENTOS

---

A **Dios**, por siempre permitirme concluir mis metas y por llenarme de bendiciones y amor cada día y por hacer grandes milagros tanto en mi vida como en mi alrededor.

A la **Virgen María**, por siempre guiarme en cada momento de mi vida y ser mi auxilio en todo momento.

A mi **mamá**, porque por ella soy lo que soy y he llegado hasta donde estoy, por ser mi motor y mi ejemplo de vida. Te amo.

A mi **papá**, por cuidarme y ser parte esencial de mi vida, por estar ahí conmigo. Te amo.

A mis **hermanas Maylin y Andrea**, mi ejemplo a seguir y las personas que me han dado las lecciones de vida más importantes, por ser las que siempre están ahí y por protegerme más a que nadie. Gracias por tanto. Las amo.

A mis amigos de la U: **Luisa, Astrid, Ale, Isa, Ariel, César, Manuel, Tony y Andy**. Sin ustedes mi vida en la universidad no hubiera sido la misma. Gracias por compartir desvelos, tristezas pero también los mejores momentos. Los quiero mucho.

A **Michelle de León**, mi mejor amiga, por estar ahí siempre, gracias por todas las risas y llantos y por siempre tener fe en mi. Te quiero mucho.

A las personas que de una u otra forma me han influenciado a lo largo de mi vida, las que me han enseñado lecciones y han sido parte de mis buenos y malos momentos. A cada uno los llevo en mi corazón siempre.



## **LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LOS LIBROS INFANTILES**

“EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS” Y  
“MALAIKA LA PRINCESA” DE LUABOOKS

# ÍNDICE

<b>0. Abstract</b>	<b>IV</b>		
<b>1. Introducción</b>	<b>VI</b>		
<b>2. Planteamiento del problema</b>	<b>2</b>		
<b>3. Objetivos de investigación</b>	<b>5</b>		
<b>4. Metodología</b>	<b>7</b>		
4.1 Sujetos de estudio	8		
4.2. Objetos de estudio	12		
4.3. Instrumentos	13		
4.4. Procedimientos	15		
<b>5. Contenido teórico y experiencias desde diseño</b>	<b>17</b>		
5.1 Narrativa transmedia	18		
5.2. El proyecto transmedia	24		
5.2.1. Experiencia de usuario	24		
5.3. Estrategias de expansión y comprensión narrativa	30		
5.4. Fronteras y desafíos de la narrativa transmedia	31		
5.5. Proyecto editorial	34		
5.5.1. Elementos de composición en el diseño editorial	35		
5.5.2. Componentes de una maqueta	43		
5.5.3. Formatos editoriales	45		
5.5.4. Partes del libro	47		
5.6. Producción literaria	48		
5.6.1. Géneros de la literatura infantil	51		
5.7. Producción gráfica	53		
5.7.1. La ilustración infantil	53		
5.7.2. La textura	57		
5.7.2. Diseño de personajes	60		
5.8. Producción de video	72		
5.8.1. El sistema comunicativo	73		
5.9. Producción sonora	76		
5.10. Animación	78		
5.11. Desarrollo de software	85		
5.12. Experiencias de diseño	90		
<b>6. Descripción de resultados</b>	<b>98</b>		
6.1. Entrevistas sujetos de estudio	99		
6.2. Guías de observación objetos de estudio	123		
<b>7. Interpretación y síntesis</b>	<b>205</b>		
<b>8. Conclusiones y recomendaciones</b>	<b>225</b>		
8.1. Conclusiones	226		
8.2. Recomendaciones	228		
<b>9. Referencias</b>	<b>229</b>		
<b>10. Anexos</b>	<b>236</b>		
10.1. Entrevista a Juan Saab	237		
10.2. Entrevista a María Ordóñez	239		
10.3. Entrevista a Alejandro Sandoval	240		
10.4. Entrevista a Flor Muñoz	241		
10.5. Guía de observación A	242		
10.6. Guía de observación B	246		
10.7. Tabulación de resultados	252		



00



# ABSTRACT

Al estar rodeados de una era tecnológica que ofrece fácil acceso al usuario, el diseño editorial se encuentra buscando alternativas que logren atraer al público más joven pero sin alejarse del medio tradicional impreso.

LuaBooks propone una nueva alternativa sobrepasando las fronteras de lo digital y lo impreso, logrando un equilibrio entre ambas y así converger de una manera impresionante, destacando frente a la competencia y basado en procesos, lograr una experiencia de usuario que no solo atraerá a los niños a la lectura, sino también a sus padres. La capacidad de versatilidad que posee la narrativa transmedia permite que las diversas plataformas que existen, se conviertan en un medio de comunicación diverso y con potencial, el cual se expone en la presente investigación.

01



# INTRODUCCIÓN

Plasmar contenidos por medio de diferentes dispositivos es la vía para formar una nueva generación de lectores. Pues concibe diferentes formatos y plataformas a las que la persona está acostumbrada a utilizar en su día a día para un solo propósito: la lectura. La necesidad del diseño editorial de renovarse y renovar sus libros a generado un nuevo impacto dentro de los lectores, fomentando así que quieran aprender más sobre el tema y puedan adaptar el mundo en el que viven con sus intereses diarios.

Con el propósito de determinar la versatilidad y aporte tanto de lo digital como de lo impreso, surge el interés de profundizar sobre los principios fundamentales, tanto en el diseño gráfico como en disciplinas afines logrando con ello una lectura en base a la narrativa transmedia, rompiendo límites y barreras e innovando en el campo tanto de la tecnología como de medios convencionales. Esta narrativa se atreve a combinar procesos a favor de generar una experiencia de usuario totalmente enriquecedora y que logrará expandir el conocimiento tanto del lector como de las personas que se encuentran a su alrededor.

Con el apoyo de expertos como Juan Saab, María Ordóñez, Alejandro Sandoval y Flor Muñoz, se logra documentar la experiencia de LuaBooks en la construcción de proyectos editoriales infantiles donde destacan las características y la funcionalidad de la narrativa transmedia, desde sus experiencias como profesionales y desde el campo laboral que desarrollan, facilitando así la comprensión del contenido sobre los procesos necesarios para generar una experiencia enriquecedora en el usuario.

02

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Augé (1996) afirma que hoy más que nunca, el diseño gráfico es un fenómeno reproducible a escala global, preocupado por las nuevas necesidades de los espacios globales estandarizados y universales. El diseño ha adoptado referencias propias, expresándose en sus propias dimensiones físicas, en base a elementos propios del mundo del diseño, la tipografía, composición o el propio soporte. Logrando que el Diseño gráfico ya no sea una disciplina unilateral, sino que esté formada por varias áreas como el diseño de personajes, diseño editorial, animación, diseño web, entre otros.

Según Álvarez (2013) el Diseño Editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; el contenido define el diseño a realizar.

Yunquera (2014) explica que la estructura básica del diseño editorial pensada para medios impresos se ha visto obligada a adaptarse a los nuevos medios informativos digitales. El diseño busca adaptarse a los nuevos soportes, principalmente tablets y smartphones; por lo que las medidas de lo impreso se han visto sustituidas por la plataforma digital. La tecnología incorpora un abanico de posibilidades multimedia y multisoporte y crea un lenguaje propio que le diferencia de las publicaciones impresas. Por ello se crean nuevas aplicaciones que intentan aprovechar al máximo las

características del medio y se trabaja en ellos para potenciar sus posibilidades comunicativas, explica Montero (2005).

Como afirma Costa (2009), en la actualidad, los niños crecen rodeados de dispositivos digitales, los cuales no solo permiten la lectura de libros, sino también juegos o componentes educativos, lo que atrae a la compra por parte de los padres.

Debido al crecimiento exponencial en los libros digitales y en su alta demanda por su fácil utilización y bajo costo, las editoriales no solo han modificado la distribución de los libros, sino que se encuentran buscando nuevas alternativas para atraer al público más joven al no alejarse del medio tradicional impreso. Tal es el caso de LuaBooks, una editorial que como afirma Saab (2014) su objetivo es reinventar la industria editorial y generar contenidos que se adapten a los nuevos lectores, desarrollando un nuevo modelo de producción de contenidos enfocados en la narrativa transmedia, creando historias que pueden fluir a través de diferentes soportes, integrando así el libro en papel, cortos animados y aplicaciones para dispositivos electrónicos, con el fin de acercar a los niños a la lectura de una manera diferente con libros de un alto valor estético, literario y educativo para plataformas digitales.

Por lo relevante de la propuesta y la escasa documentación al respecto, surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo contribuyen los procesos para el desarrollo de contenido con narrativa transmedia en proyectos editoriales infantiles?
- ¿Cómo se genera una experiencia enriquecedora por medio de la narrativa transmedia en el usuario?

03



## **OBJETIVOS** DE INVESTIGACIÓN



Por lo relevante de la propuesta y la escasa documentación al respecto, surgen las siguientes interrogantes:

- Analizar los procesos de desarrollo de contenido a través de la narrativa transmedia en proyectos editoriales infantiles.
- Identificar cómo la narrativa transmedia genera una experiencia enriquecedora para el usuario.

04



# METODOLOGÍA

## SUJETOS DE ESTUDIO

---

### 4.1

Según los objetivos de investigación, se realizó la selección de los sujetos de estudio por ámbito, basada en su experiencia y trayectoria en el ámbito de producción y diseño editorial además de literatura infantil y tecnología educativa. Los informantes son los siguientes.

■ **Lic. Juan Saab**

Director técnico de LuaBooks

■ **Lic. María Ordóñez**

Diseñadora gráfica y editorial

■ **Alejandro Sandoval**

Editor con especialización en narrativa visual

■ **Lic. Flor Muñoz**

Educadora con especialización en Tecnología educativa

# JUAN SAAB

---

(CO)

JUAN@LUABOOKS.COM

/JUANSAAB

Es un Arquitecto colombiano de Información y Consultor en Experiencia de Usuario. Se ha desempeñado en diversos roles dentro de equipos web; inicialmente en el área de desarrollo y posteriormente en la gestión de proyectos, arquitectura de información y consultoría en usabilidad.

Como consultor independiente ha ofrecido sus servicios a diversas compañías del sector privado como la Universidad Pontificia Bolivariana UPB, Permoda a través de Aguayo Publicidad, Revista Publicidad y Mercadeo P&M, Hoteles Dann, entre otros.

Actualmente, es el director técnico y co fundador de la editorial digital colombiana LuaBooks, especializada en literatura infantil, donde se encarga de la estrategia del usuario y estrategia digital.

Posee experiencia en diversas áreas como: Experiencia de Usuario (UX), Arquitectura de Información, Optimización para motores de búsqueda (SEO), Usabilidad, Pruebas de Usuario, Desarrollo sobre Drupal.

Se eligió como sujeto de estudio principal, debido a ser uno de los fundadores de la editorial LuaBooks, a la cual está dirigida la investigación, aportó información sobre su experiencia en la narrativa transmedia, aplicada a los libros que producen.

## MARÍA ORDÓÑEZ

(GUA)

IEDITORIALDIGITAL@GMAIL.COM

Es una diseñadora gráfica guatemalteca enfocada y especializada en el área editorial tanto impresa como digital. Se ha desempeñado en diversos roles dentro del área editorial como preprensa, publicación digital y diseñador gráfico publicitario.

Entre su experiencia de campo se encuentra la Editorial Piedra Santa, catedrática de Diseño Editorial en la Universidad Rafael Landívar, Universidad de San Carlos y Universidad del Istmo. Actualmente ejerce como Directora editorial en Independiente Editorial Digital.

Se eligió como sujeto de estudio, debido a la experiencia editorial que posee tanto en medios impresos como digitales, además de ejercer actualmente en el área. Su conocimiento dentro de la literatura infantil es importante dentro del desarrollo de la investigación, así como conocer las diferentes plataformas que ofrecen los libros en la actualidad.

## ALEJANDRO SANDOVAL

(GUA)

/ALEJANDRO.SANDOVAL.395669

Alejandro Sandoval es un productor gráfico y se especializa en narrativa visual para niños. Es diseñador de libro-arte. Escribe poesía, es tallerista de narrativa, de composición y de narrativa visual y también en encuadernación y de diseño de libro blanco con niños y adultos.

Maneja un área llamada narrativas en la enseñanza, en la que le enseña a los maestros cómo contar historias y a los niños les enseña talleres lúdicos para que se motiven a contar historias y a través de ello motivarlos a leer. Además se dedica a todo lo que sean artes gráficas, imprenta, serigrafía, offset, entre otros. Actualmente se dedica a impartir talleres de encuadernado artesanal y al diseño editorial alternativo.

Es uno de los sujetos de estudio, debido a la experiencia en el mundo de la narrativa visual infantil, así como en el campo editorial al estar desde la pre producción hasta la post producción de un libro en su mayoría infantiles. Además de su conocimiento en literatura infantil tanto textual como gráfica.

## FLOR MUÑOZ

---

(GUA)

FEMG1989@GMAIL.COM

Flor Muñoz es una licenciada en educación residente de Guatemala. Posee un profesorado en educación media y una licenciatura en enseñanza con énfasis en tecnología educativa, ambas con especialización en inglés.

Posee experiencia como educadora a nivel medio en diferentes centros educativos y maestra de inglés. Actualmente es gerente de unidad en Genpact Guatemala.

Es uno de los sujetos de estudio, debido al trabajo de campo realizado como educadora a nivel medio, además del énfasis que posee en tecnología educativa aplicada en niños, algo elemental dentro de la investigación realizada

## OBJETOS DE ESTUDIO

### 4.2

Se estableció dos objetos de estudio, en los cuales se evidencia la narrativa transmedia aplicada de dos maneras diferentes y cómo la editorial LuaBooks revolucionó el diseño editorial para que los libros impresos mantengan su influencia dentro de los lectores, especialmente la nuevas generaciones. Además se muestra la importancia de cada uno dentro de los ejes de investigación.

### EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

- **Autor**  
Lizardo Carvajal
  - **Editorial**  
LuaBooks
  - **Género**  
Literatura infantil
  - **Año de publicación**  
2014
  - **Páginas**  
60 páginas
  - **Idioma**  
Español - Inglés
  - **Número de ilustraciones**  
23 ilustraciones
- “Una historia acerca de la identidad y lo valiosa que es tu propia voz”.*

### MALAIKA LA PRINCESA

- **Autor**  
Lizardo Carvajal
  - **Editorial**  
LuaBooks
  - **Género**  
Literatura infantil
  - **Año de publicación**  
2016
  - **Páginas**  
104 páginas
  - **Idioma**  
Español
  - **Número de ilustraciones**  
37 ilustraciones
- “Una narración poética acerca de la muerte y la memoria”.*

## INSTRUMENTOS

---

### 4.3

Para lograr recopilar la información necesaria en base a los objetivos planteados y a los sujetos y objetos de estudio, se establecieron tres técnicas de investigación para comprender cómo la narrativa transmedia ha revolucionado la literatura infantil y cómo los libros de LuaBooks lo lograron y generaron una experiencia enriquecedora en el usuario.

#### **Guía de entrevista**

Se estableció una entrevista para explorar los conocimientos de tres de los sujetos de estudio, María Ordóñez, Alejandro Sandoval y Flor Muñoz, que se encuentran en la ciudad de Guatemala. Esto con la finalidad de obtener respuestas profundas y verbales acerca de la importancia de reinventar la industria editorial y cómo esto puede atraer y ayudar a los nuevos lectores. Además de qué aportes tienen tanto los libros impresos como los digitales y también cuáles son sus debilidades.



### **Cuestionario de entrevista**

Se decidió realizar un cuestionario de preguntas abiertas para Juan Saab, el sujeto de estudio que se encuentra fuera del país, se enfoca en la experiencia que tiene la persona dentro de la editorial, se conoció más acerca del trabajo que realizan, cómo se decidió aplicar la narrativa transmedia, de dónde surgió la idea entre otras cosas que ayudaron a reforzar el tema de investigación. Para su efecto, se realizó vía Skype.

### **Guía de observación**

Se elaboró una guía con parámetros formuladas de selección múltiple, para facilitar la identificación de características dentro de las ilustraciones y animaciones utilizadas dentro de los objetos de estudio.

## PROCEDIMIENTOS

---

### 4.4

#### ■ Selección del tema

Para la selección del tema, se realizó un listado previo con temas de interés en relación a las problemáticas actuales dentro de las áreas del diseño gráfico y sus influencias. Además de las diferentes áreas en las que se especializa. Considerando la información teórica y cómo podría aportar al diseño gráfico, se preseleccionaron tres temas en torno a branding, historia y diseño editorial.

#### ■ Planteamiento del problema y objetivos de investigación

En base a la temática elegida, se desarrolló el planteamiento del problema de donde parten las cuestionantes de la investigación y por ende, los objetivos de la misma.

### ■ **Selección de sujetos y objetos de estudio**

Se seleccionaron tanto los sujetos de estudio como los objetos que se iban a utilizar para profundizar en la investigación, realizando instrumentos para lograrlo y lograr los objetivos desarrollados.

### ■ **Construcción de contenido**

Se definió el índice de los temas más relevantes para formar parte de la investigación y estructurar el contenido teórico de diseño, incluyendo referencias bibliográficas que respalden la información tanto digital como físicamente.

### ■ **Desarrollo de contenido y experiencias de diseño**

Se recopiló la información necesaria respecto al tema, además de fortalecer la información mediante entrevistas, cuestionarios y guías de observación acerca de la temática con los sujetos y objetos de estudio.

### ■ **Desarrollo de instrumentos**

Se realizaron dos diferentes guías de entrevistas para los sujetos de estudio dependiendo del país donde se encontraran y guías de observación para los dos libros que se definieron como objetos de estudio.

### ■ **Descripción de resultados**

Se analizaron e interpretaron los resultados de las guías de entrevista respondidos por los sujetos de estudio y de observación respondido en base a los objetos de estudio.

### ■ **Interpretación y síntesis**

Al confrontar la información recopilada, además de las experiencias de diseño y la interpretación de los instrumentos, se logró un análisis y síntesis de la investigación, en función de los objetivos.

### ■ **Conclusiones y recomendaciones**

Al finalizar la investigación, se plantearon las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos anteriormente mencionados.

### ■ **Referencias**

Se enlistaron las referencias de acuerdo a la normativa APA.

### ■ **Anexos**

Se incluyeron los instrumentos utilizados para la investigación, además de documentos de apoyo.

### ■ **Introducción**

Se desarrolló la introducción que habla un poco acerca de la investigación y el propósito de la misma.

05



## **CONTENIDO TEÓRICO** Y EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

# NARRATIVA TRANSMEDIA

---

## 5.1

### ANTECEDENTES

---

#### LA REALIDAD VIRTUAL

Según Guillén (2008) es un conjunto de técnicas que representan una visualización de conceptos, objetos y acciones en tres dimensiones de forma interactiva, asemejándose a la realidad. La interactividad permite al usuario moverse en el interior de un mundo tridimensional, creado por un ordenador.

Cortadella (2010) menciona que existen variedad de definiciones acerca de la realidad virtual, por lo que una de las más completas es la que propuso Rowell (1997): “La realidad virtual es una simulación interactiva por computador desde el punto de vista del participante, en la cual se sustituye o se aumenta la información sensorial que recibe”.

Por lo que se puede comprender, que deben existir como ciertos elementos básicos en todo sistema de realidad virtual, tales como:

- Simulación interactiva: Una simulación en la que se recrea un mundo virtual que solo existe en la memoria de un ordenador. La simulación interactiva es lo que diferencia la realidad virtual de la animación. En una animación, los espectadores no pueden alterar el contenido de imágenes que ven. En cambio, en un sistema de realidad virtual, el usuario puede escoger el movimiento por escena y, por tanto, sus acciones afectan a las imágenes.
- Interacción implícita: El sistema captura la voluntad del usuario implícita en sus movimientos naturales. uno de los logros de la realidad virtual en la interacción hombre-máquina es que el usuario deja de percibir los dispositivos, pasando a interactuar solamente con los objetos de la escena.

- Inmersión sensorial. Es la desconexión de los sentidos del mundo real y la conexión con el mundo virtual. El usuario deja de percibir el entorno que lo rodea y pasa a estar inmerso en el mundo virtual que es recreado en tiempo real. Al ser el sentido de la vista el que capta una mayor cantidad de información y genera la sensación de presencia, es al que se le deben proporcionar más estímulos.

## COMPONENTES DE UN SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL

Cortadella (2010) describe distintos elementos que componen el sistema de realidad virtual, elementos de hardware y software. Los componentes de hardware más importantes son el computador, periféricos de entrada y de salida. Mientras que en software, se utilizan el modelo geométrico 3D y los programas de simulación sensorial (simulación visual, auditiva, táctil, olfativa, entre otras.) y la simulación física (movimiento de cámara virtual, detección de colisiones, cálculo de deformaciones, etc.) y la recogida de datos.



Fuente: <http://bit.ly/2ILwJvC>



Fuente: <http://bit.ly/2lBsvV8>

## LA REALIDAD AUMENTADA

Azuma (1997) afirma que, la realidad aumentada es un entorno que incluye elementos de la realidad virtual y elementos del mundo real.

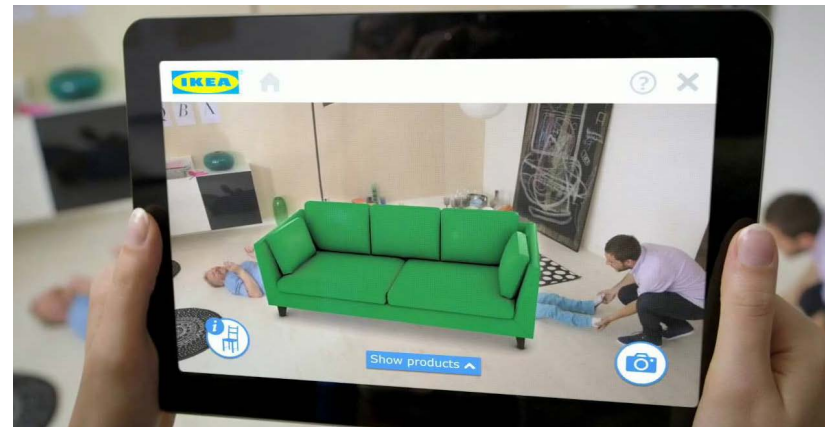
- Se combina el mundo real y el mundo virtual.
- Es interactivo en tiempo real.
- Se registra en tres dimensiones.

Por lo que la realidad aumentada necesita de un dispositivo que recoja la información real, una máquina que cree imágenes y luego se pueda procesar dicha imagen al mundo real.

Una de las diferencias más importantes entre la realidad aumentada de la realidad virtual es la inmersión de la persona en el entorno, debido a que en la realidad virtual, la persona se encuentra dentro de un mundo totalmente irreal y virtual, en cambio los sistemas de realidad aumentada se encargan de ampliar la escena del mundo real mezclando imágenes del mundo virtual.



Fuente: <http://bit.ly/2lBrHb>



Fuente: <http://bit.ly/2mrehWg>

## LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Scolari (2013) describe a la narrativa transmedia como un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas al que una parte de los usuarios asume un rol en el proceso de expansión. Una de las características principales es que no se limita solamente a consumir el producto cultural, sino que amplía el mundo narrativo con nuevas piezas textuales.

La narrativa transmedia es una forma de narrativa que se expande por medio de diferentes sistemas de significación, ya sea verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc. Pero no solamente es una adaptación de un lenguaje al otro, sino que es una estrategia que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera, el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones, pero se encuentra en un mismo hilo conductor.

## EL MUNDO TRANSMEDIA

Scolari también describe que existen diferentes conceptos narrativos que complementan a la narrativa transmedia, siempre con una práctica de producción interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas. Algunos de ellos son:

- Cross-media: según Boumans (2004) el cross-media se define a partir de cuatro criterios:
  - La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.
  - Es una producción integrada.
  - Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores, smartphones, televisión, entre otros.
  - El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema, historia, objetivo o mensaje dependiendo del tipo de proyecto.



- Plataformas Múltiples: Yterbreg (2009) señala que las plataformas múltiples, se enfocan en la tecnología digital, en donde se incorporan los diferentes medios (textuales o audiovisuales), plataformas (chats, blogs, redes sociales, etc.), o sistemas de software y donde se le agregan plataformas digitales como la televisiva, telefónica o radiofónica.
- Mercancía intertextual: Marshall (2002) propone el concepto de la mercancía intertextual , como el centro de las estrategias de las industrias culturales de captar a las nuevas audiencias. Haciendo una estrategia de promoción de los productos mediante la anticipación, el suministro de la información y la inversión afectiva y cognitiva de la audiencia en el producto cultural.
- Transmedial worlds: Ryan (2003) lo describe como sistemas abstractos de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia otras formas.

## PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Jenkins (2009) identificó los principios fundamentales de la narrativa transmedia:

- **Expansión (spreadability) vs. profundidad (Drillability):** El concepto spreadability, es una referencia a la expansión de la narrativa por medio de las redes sociales, aumentando de esa manera, el capital simbólico y económico de un relato. Mientras que la profundidad, es la penetración a las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar al grupo objetivo de su obra, son los que la difundirán y ampliarán su producción.
- **Continuidad vs. Multiplicidad:** En la narrativa transmedia, se necesita tener una continuidad a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en las que se desarrolle. La continuidad complementa a la multiplicidad, al crear experiencias narrativas aparentemente incoherentes pero que poseen un hilo conductor.
- **Inmersión vs. Extraibilidad:** La lectura fue la primera experiencia individual de inmersión creativa. Sin embargo, el mercado de los gadgets, permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano, tal es el caso de los videojuegos o el cine.
- **Construcción de mundos:** En la narrativa transmedia, se propone un mundo narrativo que obliga al consumidor a imaginar todo al recibir las descripciones en una historia. Los mundos narrativos suelen estar “amueblado”. con pequeños detalles que confieren verosimilitud al relato y forman parte del conocimiento de las personas.
- **Serialidad:** Jenkins expone que la narrativa transmedia retoma una serialidad en la industria cultural, sin embargo no posee una secuencia lineal sino que se dispersa en una amplia trama que abarca varios medios. En la narrativa transmedia la linealidad de lo serial se convierte en una red hipertextual.
- **Subjetividad:** En la narrativa transmedia se tiende a potenciar una polifonía causada por la diversidad de personajes que se encuentran dentro de una historia, presenciando una gran cantidad de subjetividades múltiples en donde las opiniones, las voces y las perspectivas se mezclan.
- **Realización:** Son las acciones de los consumidores dentro de la narrativa transmedia. Ellos son los encargados de crear nuevos textos y sumarlos en la red para expandir las fronteras del mundo narrativo. Dan un paso sucesivo a la historia.

# EL PROYECTO TRANSMEDIA

---

## 5.2

Scolari (2013) muestra el despliegue de la realización de un proyecto transmedia por medio de una serie de áreas y componentes que recomienda Pratten (2011):

### **NARRATIVA**

Pratten muestra la narrativa como la herramienta hacia donde se quiere llegar. El mundo narrativo transmedia, además de tener una estructura compleja, debe ser lo bastante grande para que el consumidor lo pueda seguir explorando. Los tres principales componentes de un mundo narrativo son los siguientes.

- Geografía: Una narrativa transmedia debe proponer una clara ubicación geográfica del mundo narrativo para poder activar la experiencia en el usuario.
- Historia: Dentro de la narrativa transmedia se puede contar una historia de forma lineal, también con saltos al pasado y al futuro, pero lo que no se puede hacer es contarlo todo. Es una parte fundamental ya que lo que no se puede contar en un medio, se puede mostrar en otro.

- Personajes/Relaciones: Se debe contar con personajes que desafíen al usuario y lo inviten a conocer algo más acerca de sus vidas. Los personajes son sujetos que quieren algo y lucharán por conseguirlo, lo que dará lugar a los programas narrativos de cada personaje.

El mundo narrativo debe contener espacios vacíos para ser expandidos o completados por sus usuarios.

## EXPERIENCIA DE USUARIO

---

### 5.2.1

Cada medio o plataforma de comunicación genera diferentes experiencias de uso, cada medio tiene su especificidad. Para facilitar la experiencia del usuario, se deben crear historias no tradicionales y más flexibles. Además las obras deberán de dejarle al espectador un margen de manipular los contenidos y jugar con ellos y así poder sumergirlos en una experiencia inolvidable.

Salmond y Ambrose (2014) explican que, el diseño debe utilizar los seis principios de la fidelidad en línea de Chip y Dan Heath, y aunque no todos los principios se pueden adaptar a todos los proyectos siempre deben pensar en ellos durante la realización de la idea. Los principios son los siguientes:

- Simplicidad: Tratar que el diseño y ante todo el diseño de la interfaz debería permitir la realizar acciones de la formas más sencilla posible y tratando que estas se logren conllevar en un solo paso.
- Imprevisibilidad: Tratar de innovar en la idea como en el diseño de interfaz, las animaciones o el tipo de ilustración que puedan sorprender al usuario.
- Concreción: el estilo de diseño debe ser claro y adaptado al concepto que permita al diseñador ejecutar la idea y crea una experiencia de usuario.
- Credibilidad: Probar la funcionalidad ante el público ya que es posible que cierta parte del público todavía no conozca a la empresa, así que los diseñadores también deben de pensar en esta parte y como el público al conocer el producto lo difundirá con sus conocidos.
- Emociones: Una de las partes importantes es la conexión del público con producto. El apego afectivo permita tener una experiencia de usuario.

- Historias: El tener una experiencia agradable permite que esta se difunda a otras personas y se compartan entre el público haciendo que el producto se engrandezca y abarque a un mayor número de personas.

## **LIBROS DIGITALES INFANTILES**

Morante (2013) describe que el diseño de aplicaciones para dispositivos móviles es una disciplina muy reciente, por lo que no existen muchas opciones de formación. Existen diferentes conferencias que tratan sobre libros digitales, también relacionados sobre los libros digitales infantiles .

Modos de narración y lectura: Al leer un libro impreso, se pasan las páginas hacia adelante o atrás, pero ahí termina la fase de interacción, por lo que a los niños les interesa poder observar las ilustraciones pero estas son estáticas. La lectura en los libros digitales infantiles es más interactiva.

Muchos libros digitales infantiles son una combinación entre un libro tradicional y un videojuego, además de poseer sonidos y música, recibiendo estimulación visual y auditiva.

El uso de las nuevas tecnologías puede facilitar una mayor implicación del hombre en las tareas del cuidado de los hijos, ya que ayuda a fomentar la comunicación padre-hijo.

## EL DISEÑO EDITORIAL EN FORMATO DIGITAL

Según Yunquera (2014) la estructura básica para el diseño editorial en medios impresos, ha sido obligada a adaptarse a los nuevos medios informativos digitales. El diseño busca formas de adaptarse a los nuevos soportes principalmente tabletas y smartphones. Hay que experimentar con procedimientos basados en prueba y error para poder adaptar el diseño de la publicación a varios soportes y formatos.

La tecnología incorpora posibilidades multimedia y multisoprote, creando un lenguaje propio que diferencia de las publicaciones impresas, además de generar diferentes tipos de lectores y nuevas formas de lectura en pantalla. Surge así el "wreade". un lector que interviene en los documentos ofrecidos por la web .

Una de las características del diseño en esta área es la forma en que los contenidos son presentados al lector. Para ello se crean nuevas aplicaciones que intentan aprovechar al máximo las características del medio.

Tabletas y smartphones están cambiando los hábitos de consumo digital, pues permiten a editores y diseñadores contar historias mediante el aprovechamiento multigénero,

interfaces abiertas que proporcionan cualquier desarrollo narrativo, afirma García (2012).

Yunquera también demuestra que el diseño ha tenido que avanzar en el modelo plataforma, ampliar la oferta editorial y optimizarla para cualquier forma que el usuario elija. El diseño ha tenido que dar respuesta a las nuevas necesidades de los usuarios, creadas a partir de las múltiples posibilidades de los nuevos soportes.

## LA GEOGRAFÍA DE LA PERCEPCIÓN

Zárte (1986) describe que la tendencia se basa en admitir que los seres humanos acumulan una serie de imágenes en su mente lo que puede dar lugar a la realización de mapas "mentale". individuales y por ende de colectivos, ello significaría abrir una nueva "cartografía". entre el mundo real y la conducta humana. Desde los años 80 se puede afirmar que el objeto de estudio de esta Geografía de la Percepción se ha centrado mucho en el análisis de lo subjetivo y para ello las principales técnicas utilizadas han sido la encuesta, el mapa mental, la entrevista y el análisis complementarios de otras fuentes de datos.

Lynch (1960) describe sus objetivos realizados a través del análisis de la calidad visual de tres ciudades estadounidenses: Jersey, Boston y Los Ángeles. Lynch consideró que las personas

estructuran y recuerdan el paisaje urbano a través de una selección de determinados componentes. Estos serían: hitos, distritos, sendas, nodos y bordes. La combinación de estos elementos en el paisaje urbano determinará la mayor o menor legibilidad de la ciudad y su mayor o menor imaginabilidad, que es la propiedad del paisaje urbano de evocar imágenes más o menos nítidas en la mayoría de los observadores. Por tanto, la mayor representación de una ciudad permite que el observador la recuerde y evoque con facilidad y pueda reproducir en la mente imágenes muy plásticas de la misma.

## MODELOS DE NEGOCIO

Anteriormente, los contenidos mediáticos se financiaban por medio de la publicidad o buscando un patrocinador que permitiera la distribución gratuita. Anderson actualizó el debate sobre la gratuidad de contenidos como modelo de negocio. Anderson (2006) proponía algunos modelos:

- Freemium: Cuando una minoría paga por el servicio premium, mientras que el servicio base es ofrecido de forma gratuita.
- Advertising: Es la venta de audiencias a las empresas a cambio de contenido gratis.
- Cross-subsidies: Dar algo gratis para obtener un pago por otra cosa vinculada a la primera.
- Zero marginal cost: Contenidos cuyos costos se acercan a cero.
- Labor exchange: acceso gratis a cambio de usar un servicio o acción que tiene valor para alguien.
- Gift economy: contenidos gratis para todos, pero generados por todos.

En la actualidad, las principales formas de financiación de un proyecto transmedia son:

- De pago: Cuando el consumidor paga por el contenido, ya sea de forma directa o por medio de una suscripción.
- Freemium: Sistema en el cual el usuario recibe parte del contenido de forma gratuita y otra por medio de pago.
- Patrocinio: El contenido es gratis para el consumidor, ya que su coste está cubierto por empresas o donaciones.
- Crowdfunding: Cuando el proyecto se financia por medio de micropagos. Para el consumidor el contenido puede ser gratis o de pago.

## EJECUCIÓN

Es la fase final en la cual se implementa el proyecto. No hay una única estrategia de implementación, cada proyecto posee sus propios componentes para ejecutarlo. Aunque en la actualidad, la difusión de las redes sociales y la posibilidad de implementar formas de comunicación viral, contribuyeron a generar un modelo alternativo de comunicación muy utilizado.

## AUDIENCIAS

Gran parte del éxito de la narrativa transmedia, se basa en el conocimiento de su audiencia, ya que la participación y disponibilidad de la misma, adquieren una importancia fundamental. Sin consumidores no existe una narrativa transmedia.

Cualquier proyecto transmedia debe incluir un apartado dedicado al contenido creado por los consumidores. El proyecto debe indicar las formas en que se motivará la participación y por otro lado, se debe prever la creación de plataformas para albergar esos contenidos creados y como se gestionará. El texto transmedia crea oportunidades para los consumidores, además de convertirlos en guardianes del mundo narrativo al gestionar parte de la información y trasladarla a sus alrededores.

Si nunca se conocen a las audiencias, nunca se podrá generar una experiencia transmedia.

## MEDIOS/PLATAFORMAS

Cuando el mundo narrativo es transmedia, la historia parte de en un medio pero fluye hacia otro. El equipo de producción debe tener una visión clara acerca de cuándo, dónde y cómo se expandirá la narrativa. En el caso de la realización de proyectos complejos en los que se utilicen muchos medios, se deberá crear un sistema de gestión de contenidos.

Se deben diseñar las extensiones mediáticas aprovechando las características de cada medio, ya que cada uno genera diferentes experiencias.



# ESTRATEGIAS DE EXPANSIÓN Y COMPRENSIÓN NARRATIVA

---

## 5.3

Scolari (2013) también relata que cuando se habla de narrativa transmedia, se hace referencia a la expansión de un mundo narrativo a través de diferentes medios y plataformas. Sin embargo muchos contenidos audiovisuales, más que expandir el relato, lo reducen a una mínima expresión presentando pequeños relatos, sin llegar a proponer nuevos personajes o historias. Esta es solo una de las estrategias de expansión narrativa. La creación de contenido intersticial o finales alternativos, también se encuadran dentro de la estrategia de adición narrativa.

También existe la operación retórica conocida como permutación en la cual una gran parte de la producción textual es generada por los usuarios, parodias, falsos finales, adaptaciones, entre otros. Suelen sustituir personajes y lugares para generar nuevas historias.

# FRONTERAS Y DESAFÍOS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

---

## 5.4

### LOS DERECHOS DE AUTOR

Resulta imposible censurar una red hipertextual donde los contenidos digitalizados circulan y reproducen sin solución de continuidad, la dinámica de la narrativa transmedia debe llevar a los creadores a reflexionar sobre el alcance que tendrán sus personajes y obras.

Cada vez que una persona escribe historias nuevas sobre su libro favorito o un youtuber realiza una parodia sobre alguna película, el personaje-marca aumenta su capital en el mercado cultural.

Hay que promover la producción de contenidos de los usuarios y crear espacios de contención para las obras, pero para poder hacer bien las cosas, se debe tener una orden legal que brinde una cobertura jurídica de las obras de los usuarios.

Lessing (2008) propone la cultura de Read/Write (R/W) en donde existe una permanente creación de contenidos. Lessing sostiene que actualmente, las tecnologías digitales y las redes sociales abrieron medios de facilidad de manipular, distribuir y compartir contenidos a las masas. Él también propone que las leyes de derechos de autor deben ser modificadas, pero no por eso, abolidas. Los prosumidores deben ser tratados como un medio importante en la distribución de la información, ellos alimentan las redes con sus comentarios y ofrecen nuevas ideas para la historia, ellos expandirán el mundo narrativo.

## LOS LÍMITES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Scolari (2013) señala que aunque la narrativa transmedia sea importante y haya generado un cambio en la narrativa en general, se deben tener en cuenta ciertos aspectos:

- No es obligatorio que todos los proyectos narrativos sean transmedia. Hay algunos proyectos que no lo necesitan.
- Seguirán existiendo excelentes proyectos de comunicación monomediáticas.
- No se debe olvidar que la primacía siempre será de la narrativa. Si desde el comienzo la narrativa es mala, por más que se sumen contenidos, medios y plataformas, la narrativa seguirá siendo mala.

El término “transmedi” debe ser utilizado como un adjetivo y no como un sustantivo. Podría ocurrir que en algunos años el concepto transmedia sufra un cambio al ser sustituido por otra palabra, ya que el cuerpo del transmedia storytelling es lo suficientemente grande como para crear una sola palabra que lo defina.

## INVESTIGACIÓN DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Desde que Henry Jenkins mencionó por primera vez la narrativa transmedia en el 2003, se han llevado a cabo investigaciones, críticas y estudios acerca del tema. Este tema sigue en crecimiento y se ha convertido en un campo interdisciplinario donde influyen diferentes disciplinas relacionadas con la causa.

Los principales desafíos de la investigación acerca de la narrativa transmedia son:

- Poder recolectar un conjunto de conceptos y categorías acerca del tema con los cuales se pueda generar una teoría sólida.
- Generar una teoría que integre las diferentes disciplinas. Siempre se tendrá una serie de enfoques acerca del tema.
- Difícilmente existirá una metodología que unifique la narrativa transmedia. Los métodos se moldearán según la función de los objetos de estudio.
- El mayor desafío son los nuevos investigadores, que se enfoquen tanto en la narrativa transmedia que olviden los enfoques monomediáticos que han prevalecido hasta la actualidad.

Para la creación de libros con narrativa transmedia como lo de la editorial LuaBooks, es necesario implementar los macroprocesos, los cuales promueven la utilización de diferentes temas, recursos y plataformas que generan una experiencia enriquecedora completa en el usuario. Según Juan Saab (2012) los macroprocesos que acompañan a la narrativa transmedia para la creación de sus libros son:

- Proyecto Editorial.
- Producción literaria.
- Producción gráfica.
- Producción de video.
- Producción sonora.
- Animación.
- Desarrollo de software.

Cada uno de ellos será descrito a continuación.

# PROYECTO EDITORIAL

---

## 5.5

### **DISEÑO EDITORIAL**

Según Caldwell y Zapaterra (2014) es una forma de periodismo visual, rasgo que distingue a las demás disciplinas del diseño. El diseño editorial tiene como función informar, entretener, instruir, comunicar o educar y también como una combinación de todas las áreas anteriormente mencionadas.

Frost (2012) describe al diseño editorial como el diseño de publicaciones impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten sensaciones características y únicas.

El objetivo principal del diseño editorial es comunicar una idea o contar una historia mediante la organización y presentación de palabras y de imágenes.

### **FUNCIÓN DEL DISEÑO EDITORIAL**

El diseño editorial puede generar diversas funciones como el dotar de expresión y personalidad al contenido, además de atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera clara.

Es una forma de investigación constante en el que sirve como una plataforma de lanzamiento para innovaciones estilísticas que renuevan otras áreas de la comunicación visual.

## ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN EN EL DISEÑO EDITORIAL

---

### 5.5.1

#### FORMATO

Según Ambrose y Harris (2004) el formato es la disposición de los elementos en relación con el espacio del cual se dispone. Su objetivo principal es presentar los elementos visuales y el texto de una manera en la cual se le permita al lector recibir la información con un esfuerzo mínimo.

No existe una regla para maquetar, sino que lo más importante siempre debe ser el contenido.

Según Zanon (2007) la aplicación correcta del formato y tamaño de la publicación se determina por diversos factores:

- El público al que va dirigido.
- Tipo de la publicación.
- Elementos gráficos, imágenes o infografías.
- Si se trata de una colección.

El autor también señala las formas básicas del tamaño:

- Cuadrado: Denota estabilidad, seguridad y equilibrio. Se recomienda para maquetar elementos gráficos verticales y horizontales. Aunque también transmite dureza, frialdad, sequedad y masculinidad.
- Vertical: Es la forma más habitual y la más utilizada. Los tamaños más adecuados del formato son de 15x21 cm. y 17x24 cm.
- Horizontal: Es el formato recomendado para imágenes en gran tamaño, aunque hay que tener en cuenta cuando la publicación esté abierta en dos páginas porque puede resultar una lectura incómoda debido a la forma horizontal.

Zanon recomienda que se pueden utilizar cualquiera de las formas siempre y cuando nunca se coloquen elementos gráficos que obliguen al usuario a girar la posición de la lectura normal.

## DIAGRAMACIÓN

Según Mazzeo (s./f.) un mensaje visual está formado por texto e imagen. Deben ser distribuidos en un determinado espacio, según la cualidad de los contenidos, características de la audiencia y forma de reproducción. Diagramar significa disminuir el desorden y organizar los elementos en tal forma, que se produzca un todo coherente. La diagramación se trata principalmente de relaciones métricas dentro de grupos de elementos y de la distribución de elementos en un proyecto a presentar.

King (2001) describe cuatro elementos a considerar para una buena diagramación:

- Formato: Es el tamaño de la publicación y de los elementos distintivos de la marca.
- Fórmula: Es el enfoque de una publicación sobre el contenido editorial.
- Frame (margen): La coherencia de los márgenes exteriores e interiores de una publicación.
- Función: Es lo que pretende conseguir, bajo una estrategia de la publicación, el mensaje que quiere transmitir.

## JERARQUÍA

Bhaskaran (2006) describe la jerarquía como el elemento que hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación. Cuanto mayor sea el elemento, más alta será su posición en la jerarquía.

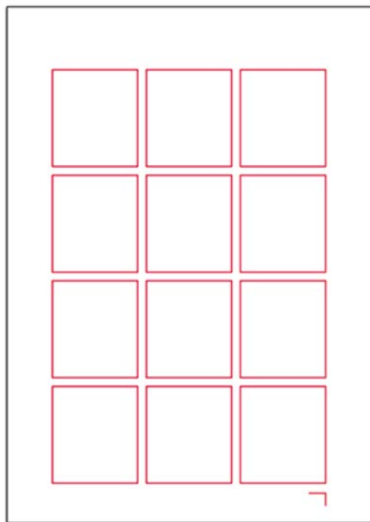
Una de las tareas más importantes para el diseñador en un proyecto editorial es crear una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos importantes destaquen y el contenido se organice de una forma lógica y agradable. La jerarquía del texto permite denotar diferentes niveles de importancia según los tamaños y estilos de fuente.

El buen diseño de jerarquía consiste en conseguir un equilibrio entre una potente maquetación y una estructura jerárquica clara en la que se le facilite al lector la lectura y sea agradable a la vista.

## RETÍCULA

De acuerdo con Zanón (2007) el propósito de la retícula es colocar dentro de un orden todos los elementos que se van a utilizar. Es una manera de presentar todos los elementos juntos aportando orden, diferenciación y facilidad en la comprensión de la lectura. Antes de escoger un tipo de retícula se debe tomar en cuenta a quién va dirigida, características del texto y de las imágenes y el tipo de publicación.

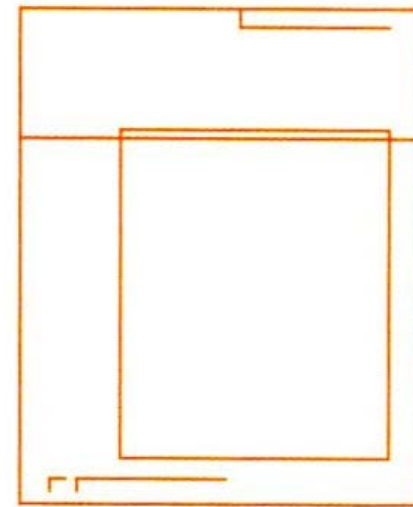
La retícula facilita el trabajo a la hora de maquetar, su estructura es visible pero no imprimible, equilibra las páginas y da coherencia a la publicación. Su prioridad es crear una estructura ordenada.



Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

Zanon describe los tipos de retículas más utilizados:

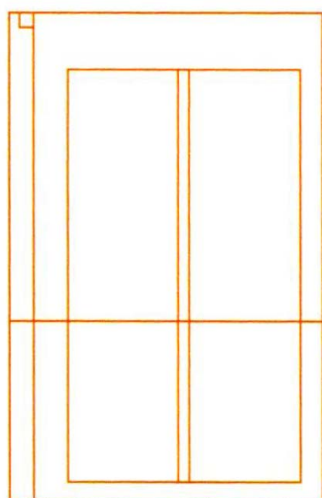
- La retícula de manuscrito: es la más sencilla posee un rectángulo sobre la mayor parte de la página y es ideal para libros con una sola caída de texto. Los márgenes de la página delimitan el tamaño y la posición de la retícula. El peligro de esta retícula es caer en el aburrimiento y la monotonía, para evitarlo, es importante ajustar el tamaño de los márgenes a lo que se desea transmitir: calma, tensión, simetría, entre otros. Además de la correcta elección de la tipografía, el uso del color y el interlineado para generar interés en el espectador e invite a leerlo.



Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

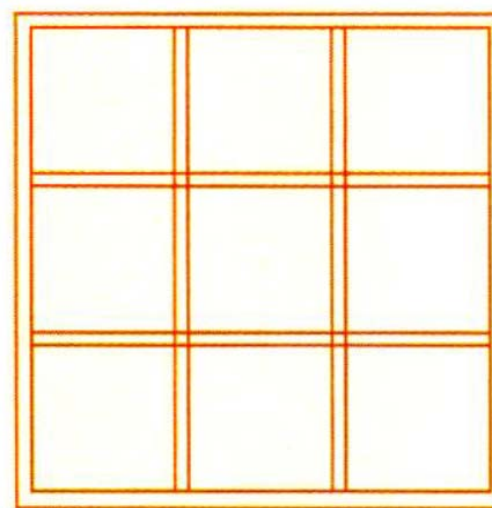


- La retícula de columnas: es caracterizada por ser flexible, ya que las columnas pueden depender de otras o ser independientes al ser el ancho igual o distinto. Se puede construir una columna con imágenes y otras para el texto.



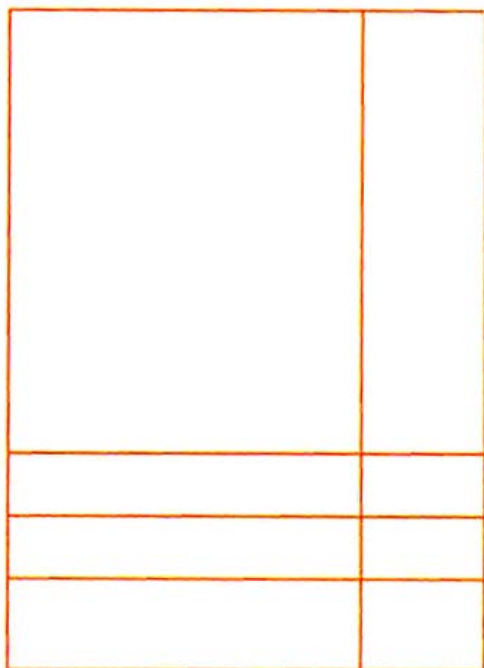
Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- La retícula modular: Es la adecuada para las publicaciones con muchas páginas y muchos elementos por página. Se caracteriza por ser una retícula con un elevado número de líneas formando módulos. Otra característica importante es su orden, claridad y sencillez. Aunque sea cuadrado no impide el límite de la posición de los elementos dentro de la publicación.



Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- La retícula jerárquica: Es la que se adapta según la necesidad de la información que se transmite. se basa en la disposición de las proporciones de los elementos. Sus columnas son variadas, no responden a la repetición y sus intervalos tampoco son iguales.

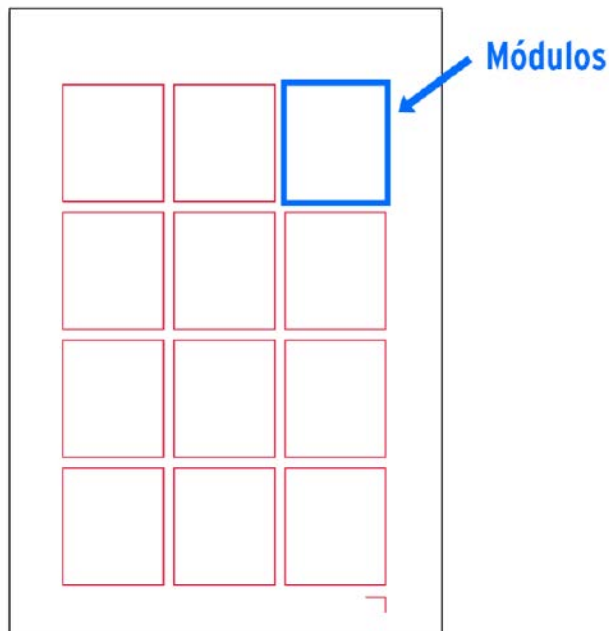


Fuente: Retículas-en-la-maquetación.pdf

## PARTES DE LA RETÍCULA

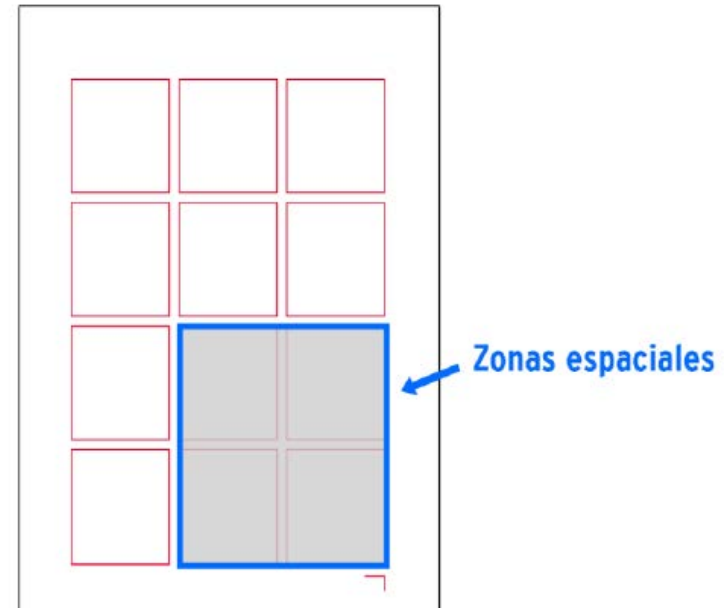
Zanón (2007) manifiesta que antes de construir una retícula adecuada es necesario conocer las características según el tipo de publicación que es, texto e imágenes. Las partes de una retícula son:

- Módulos: Son unidades individuales de espacio separado por intervalos regulares. Cuando se repiten generan columnas y filas. El contenido abarca uno o varios módulos de la retícula.



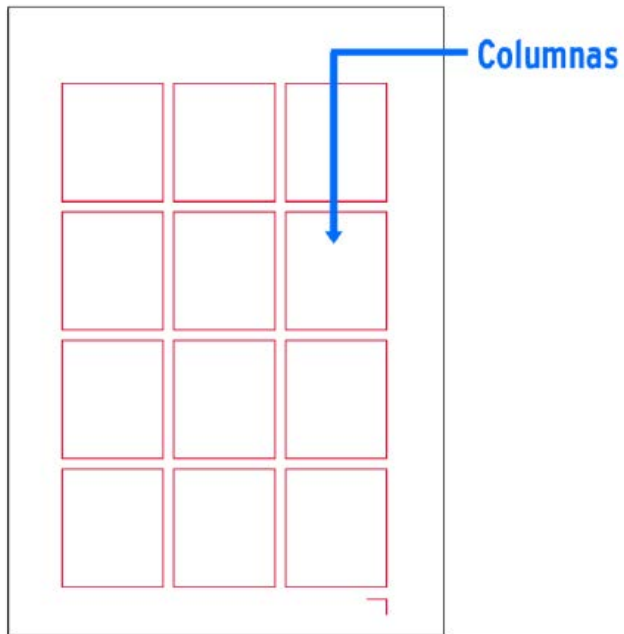
Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- Zonas espaciales: Son grupos de módulos que al unirse, forman campos identificables. Se pueden reservar un grupo de módulos para incluir una imagen. Otros solo para texto.



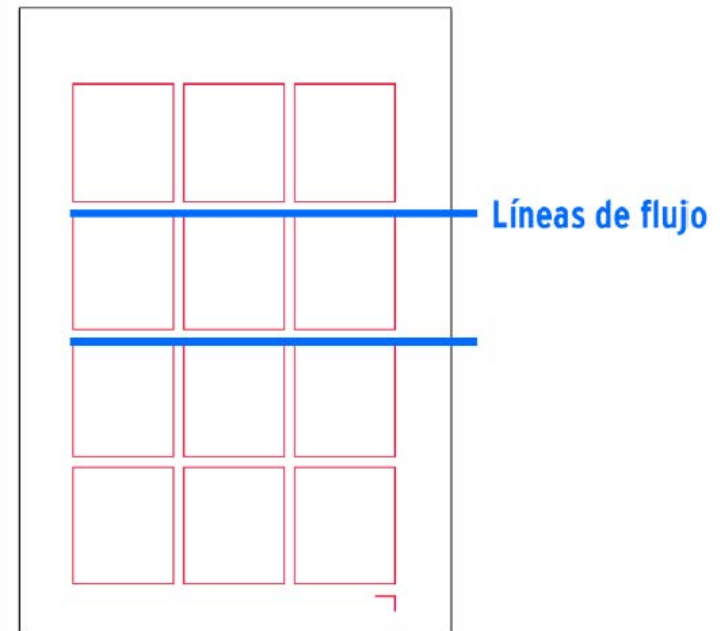
Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- Columnas: Son las alineaciones verticales de tipografía. También se pueden ajustar imágenes o gráficos. El texto se adapta a estas columnas, utilizando una o más.



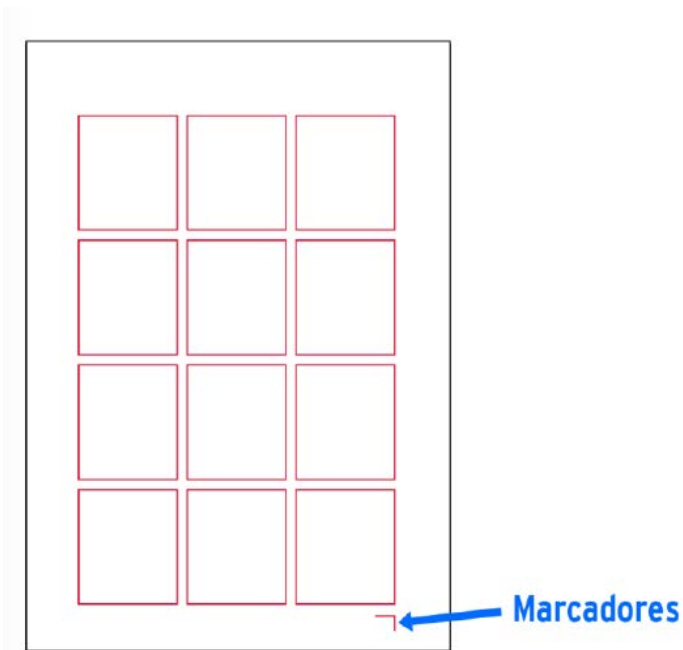
Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- Líneas de flujo: Son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Guían el ojo a través de la página. Se pueden utilizar como respiros visuales.



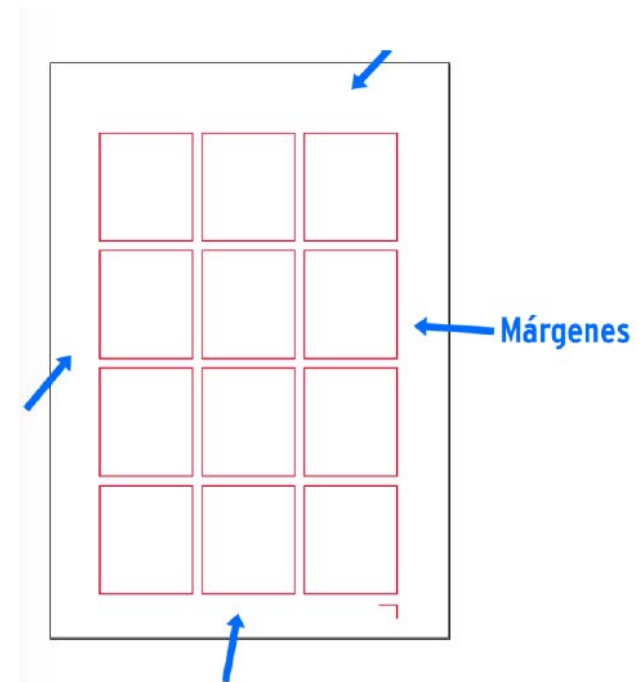
Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- Marcadores de la retícula: Son indicaciones de posición de texto subordinado o repetido a lo largo de todo el documento. se utiliza para situar números de página, o títulos de sección.



Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

- Márgenes: Espacios negativos entre el borde de la página y el contenido principal. Modifican la tensión general de la composición. Los márgenes amplios generan calma y los márgenes pequeños aumentan la tensión.



Fuente: Reticulas-en-la-maquetación.pdf

## COMPONENTES DE UNA MAQUETA

---

### 5.5.2

Según Caldwell y Zappaterra (2014) existen diferentes componentes que forman parte de la subestructura de la refícula base. Estas son:

#### **PLANTILLAS**

Provoca que los procesos de maquetación y producción sean más acelerados, además de una cohesión del diseño de todas las páginas que sin este, podría perderse debido a los ritmos de trabajo previos a la impresión. Las imágenes desempeñan un papel importante ya que el tema, corte, escala y tensión de las mismas se emplean como diferenciación entre las páginas.

#### **TITULARES Y ENCABEZADOS**

Regularmente, la tipografía utilizada en el título de una publicación, es la de mayor tamaño de toda la maqueta y su función es estimular la curiosidad del lector y tentarle a seguir leyendo. Diseñar el titular antes de redactar el artículo puede servir en el momento de orientar a la maqueta y su diseño.

#### **ENTRADILLAS**

Suele ser redactada por el jefe de sección y posee alrededor de 40 o 50 palabras. Si fuera más larga no cumpliría su propósito y si fuera más pequeña no se podría escribir la información necesaria. Es recomendable diseñar una hoja de estilos para mostrar este tipo de información.

#### **PIE DE AUTOR**

Cuando el nombre del autor es conocido, debe incluirse junto a su fotografía. Suelen gozar de una buena aceptación por parte de los lectores.

#### **CUERPO DE TEXTO**

El texto de las columnas puede estar justificado, con margen a la izquierda o a la derecha. El texto con margen a la izquierda es el más frecuente ya que los otros cansan a la vista cuando son muy extensos. El espacio entre palabras o caracteres puede modificarse.

## **LETRAS CAPITULARES**

Además de indicar dónde comienza el texto, las mayúsculas iniciales, pueden usarse para abrir párrafos con el fin de interrumpir el cuerpo de texto y evitar que la página sea una sucesión monótona de bloques grises. La tipografía de estas letras debe escogerse con cuidado ya que debe armonizar con el estilo de la página y el contenido.

## **SUBTÍTULOS**

Habitualmente, se integran en el cuerpo del texto, aunque suelen tener un tamaño o incluso un grosor mayor, además de ir en caja alta, en color o tipografía diferente al resto del texto.

## **PIES DE IMAGEN**

Suelen estar debajo de la imagen correspondiente e informan acerca de su contenido o la relación con el artículo. Los pies extensos permiten incluir información no presente dentro del texto pero importante.

## **EL FOLIO**

Facilita la orientación del lector. Suele ocupar la misma posición en cada página, ya sea abajo, a la derecha o

al centro, siendo visible y localizable. En los libros, suele incluir también el título y el capítulo. Deben ser claros y estar posicionados correctamente para hallarlos sin dificultad.

## **CRÉDITOS DE LAS ILUSTRACIONES**

Se encuentran por lo general en la misma página de la ilustración, junto a ella o en el margen de la página.

## **LAS IMÁGENES**

Son el componente visual más importante de una página además de ser crucial en el diseño. Ya sea que la imagen acompañe al texto o viceversa, ambos tienen que formar un diálogo entre ellos. Las imágenes pueden ser utilizadas de muchas formas dentro de la publicación.

### 5.5.3

Hasta el año 2000, los puestos en el diseño editorial se lo disputaban los periódicos, revistas y libros impresos, sin embargo las publicaciones digitales están revolucionando el mundo editorial. Caldwell y Zappaterra (2014) muestran los diferentes formatos que existen:

#### **PERIÓDICOS**

El periódico es un medio de transmisión de noticias e ideas. El diseño suele ser una parte fundamental del proceso y su misión es presentar todo el contenido de una manera organizada y comprensible. Se emplea la tipografía en los diferentes componentes, las imágenes y la secuencia de las páginas para transmitir las noticias. Más que informar al lector, el periódico les ayuda a comprender el significado de los hechos y los incita a la reflexión.

#### **DIARIO DIGITAL**

Cuando surgieron los formatos digitales, los periódicos transmitían la misma cantidad de páginas en un formato PDF. El incremento de la venta de dispositivos móviles ha

logrado que las empresas del sector informativo exploren la tecnología como herramienta de publicidad.

#### **REVISTAS DE GRAN TIRADA**

Las revistas de gran tirada poseen una combinación de elementos que incluyen la imagen de portada, titulares, productos de regalo, imagen de marca reconocida y apelaciones a la fidelidad del lector. Las revistas impresas poseen una importancia en el mundo editorial.

#### **REVISTAS AUTOEDITADAS**

Su propósito es ofrecer a los lectores aquello que las revistas comerciales de gran tirada no pueden proporcionarles. Se caracterizan por ser fanzines de poca tirada y de interés minoritario. Constituyen una fuerza en el campo de las tendencias gráficas emergentes cuya influencia se extiende al arte, arquitectura, fotografía, moda y música.



## **SUPLEMENTOS**

Se trata de una revista a todo color incluida en el periódico. Se debe identificar la imagen de este con la del periódico y al mismo tiempo conferirle una identidad distintiva.

## **REVISTAS PARA CLIENTES**

Estas revistas han llevado al branding al mundo de los negocios, resaltando factores como el impacto visual de la marca, el posicionamiento del producto y el marketing. A diferencia de las revistas para consumidores, estas son financiadas por las empresas y su finalidad es promocionar buenas noticias de las mismas.

## **REVISTAS SOCIALES**

Son revistas digitales que reúnen el contenido que a los internautas les interesa y lo que les gusta. Se basan en redes sociales como Facebook y Twitter. Promueve que los usuarios compartan con en sus redes contenido que sea de su agrado.

## **LIBRO**

Según Ghinaglia (2009) un libro es un compilado de información, que se puede estructurar en múltiples unidades o sobre el mismo tema, de forma secuencial o aleatoria. Puede estar conformado por uno o varios volúmenes

formando una colección tendencias gráficas emergentes cuya influencia se extiende al arte, arquitectura, fotografía, moda y música.

Un libro puede ser científico, literario, de viaje, de estudio entre otros. Existen diversos formatos y soportes para la realización de libros y la creatividad sólo se ve limitada por las necesidades del cliente y el presupuesto.

El libro está compuesto por diferentes partes que lo convierten el medio impreso más complejo de todos, por encima de las revistas y periódicos.

---

## 5.5.4

Caldwell y Zappaterra (2014) muestran que generalmente, los libros constan de cuatro partes principales, que forman una serie de reglas y convenciones que se observan internacionalmente. Estas son:

### **EXTERIORES**

El objetivo principal de los exteriores es proteger el libro, pero puede lograrse de muchas maneras. La parte exterior de libro se divide en tapa, cubierta rústica, lomo, sobrecubierta, faja, solapas y guardas.

### **PLIEGO DE PRINCIPIOS**

Es la primera parte del libro. En ella van los primeros contenidos esenciales del libro. Se dividen en páginas de cortesía, portadilla, contraportada, portada, propiedad o página de derechos, índice de contenido, notas previas, dedicatoria, lema y prólogo.

### **CUERPO DE LA OBRA**

Es el contenido de la obra, toda la historia, el cuerpo de texto y el contenido por el cual se realizó el libro, es la mayor parte del contenido de adentro y es la característica principal de la obra.

### **FINALES**

Presentan información supletoria cuya función es facilitar la consulta del libro. Estas suelen ser: anexo, apéndices, bibliografía y glosario.

# PRODUCCIÓN LITERARIA

## 5.6

### LITERATURA INFANTIL

Según García (1992) considera que el niño debe leer y formarse con la literatura, en términos más amplios y no solo con la literatura infantil. El niño puede encontrar en la literatura mayores posibilidades de creación y recreación que en la literatura infantil propiamente dicha, la cual de alguna manera presenta un universo más definido. Al abordar la temática sobre la literatura infantil, se encuentra un dilema al existir una literatura diferente a la literatura en general, pero al poseer rasgos específicos, es conveniente separar un tipo de literatura de la otra.

Cervera (1991) propone una definición más específica sobre la literatura infantil, para él es aquella en que “se integran todas las manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con finalidad artística o lúdica que interesan al niño...”. Por lo que existen dos elementos fundamentales: el

niño y la palabra, ya que las obras deben interesarle y llenar sus expectativas.

Afirmando la existencia y necesidad de la literatura infantil, Cervera menciona dos justificaciones para dejarlo en claro:

- La literatura infantil no por ser infantil, deja de ser literatura, ya que no carece de calidad y condiciones literarias.
- Estas clasificaciones literarias no se formulan solamente por sus temas o contenidos, sino por el tratamiento del tema.

Al poseer la característica de tener al niño como destinatario y servir a las necesidades íntimas desde la perspectiva psicopedagógica, habrá que reconocerle el derecho a una denominación específica.

## TIPOS DE LITERATURA INFANTIL

Al definir la literatura infantil como tal, se ha evidenciado que se ha desarrollado de tres formas distintas. Las cuales son:

- La literatura ganada o recuperada: Engloba todas las producciones que no fueron hechas para niños, pero que con el tiempo se las destinaron a ellos, con una previa adaptación en el caso de ser necesario. Como por ejemplo los cuentos tradicionales.
- La literatura creada para los niños: La que tiene como destinatario específico al niño. Es la que se ha producido tanto bajo forma de cuentos, como de novelas, poemas u obras de teatro. De una u otra manera, esta literatura infantil toma en cuenta, la condición del niño según los cánones del momento, ya que en ella se evidencian tendencias que la hacen interesante.
- La literatura instrumentalizada: Se refieren a las historias que tras escoger a un protagonista, lo hacen pasar por distintos escenarios y situaciones: la playa, el zoo, el campo, la iglesia, entre otros. También están incluidos aquellos que se crean con una extensión para ejercicios de gramática u otras asignaturas. La característica principal de esta literatura es que predomina la intención didáctica sobre la literaria.

## CARACTERÍSTICAS DE LA LITERATURA INFANTIL

Según Townsend (1971) la literatura infantil son los libros que aparecen en las listas de edición de libros para niños. Por lo que se centraron en definir rasgos característicos de la literatura para niños, juzgando obras. Así McDowell (1973) propone ciertas características de la literatura infantil:

- La relativa brevedad del texto.
- El predominio de la acción y el diálogo.
- La presencia del protagonista infantil/juvenil.
- El desarrollo argumental según esquemas convencionales.
- Cierta tendencia moralista.
- Tono optimista.
- El uso de un lenguaje adecuado a los niños.
- Predominio de la simplicidad, magia, fantasía y aventura.

## CONCRECIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL

La transición hacia una literatura infantil específica, busca una serie de factores en los que se pueden distinguir:

- Factores sociales: aumento de la información, capacidad adquisitiva e incremento de la atención del niño, además de satisfacer la producción y distribución de las editoriales especializadas en texto escolares.
- Factores educativos: Especialización por parte de psicopedagogos y profesores universitarios, al observar diferencias entre la literatura infantil para niños de países desarrollados y bien escolarizados frente a los países en situación distinta de desarrollo, surgiendo la necesidad de difundir valores superadores de fronteras, razas, culturas, etc.
- Factores endógenos de la propia literatura infantil: A medida que la literatura infantil avanza, se le debe exigir mayor perfección, especialización y variedad, frente a una sociedad cada vez más culta preocupada por la educación del niño y cultivarle el gusto por la lectura.

## LA FUNCIÓN DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA DE LA LITERATURA INFANTIL

Ruiz (2000) afirma que la literatura infantil es educativa en sí misma y permite un aprendizaje significativo, por lo tanto, constituye una de las herramientas educativas básicas en la educación del niño. Según las ideas expuestas por Colomer (1999) la literatura infantil tiene las siguientes funciones: informar, facilitar conocimiento, desarrollar habilidades lingüísticas, desarrollo de la imaginación y creatividad además de fomentar valores morales.

Tejerina (2005) remarca la importancia de la lectura en los niños, ya que posee un prestigio tanto social como educativo: "El hábito lector es un instrumento para la formación intelectual, moral, afectiva y estética: desarrolla la creatividad y cultiva la inteligencia, estimula la imaginación, despierta y fomenta la sensibilidad, provoca reflexión y favorece la capacidad crítica, enriquece el léxico y la expresión oral y escrita. En fin, ofrece la posibilidad de un enriquecimiento constante y es un factor clave en el éxito de los estudio".

La lectura debe cumplir con la necesidad de adaptarse a las capacidades intelectuales y pedagógicas que presenta el niño.

### 5.6.1

#### EL CUENTO

La Universidad América Latina (2011) define al cuento como una narración breve que trata de un solo tema de forma oral o escrita, donde se utilizan elementos ficticios y un ambiente y personajes limitados. La palabra cuento tiene su origen del latín "computu" que significa cálculo, cómputo y enumeración. Del cálculo y la enumeración pasó al significado de enumeración de hechos o recuento de acciones reales o ficticias que tienen la finalidad de la distracción. Su acción es más rápida, intervienen pocos personajes y la trama es muy sencilla.

Grove Day y Bauer (1983) mencionan que el cuento es una obra en prosa que puede leerse de una sola vez y representa una estampa artística de la vida. Los cuentos se caracterizan especialmente por su brevedad, su extensión debe ser tal

que le permita al lector completar su lectura sin que haya interrupciones. El cuento se divide en dos tipos:

- Cuento popular: Es el que es transmitido de forma oral y su conocimiento es universal. Se expresan sencillamente y están situados en tiempos y espacios lejanos. Además están envueltos en una visión maravillosa y su función principal es educar en la moralidad.
- Cuento literario: Es el cuento en el que su estructura está fijada por la escritura, ya que por lo general están transmitidos en forma escrita. Puede implicar factores extras al lector como interrogantes, introducciones a los sucesos, elementos contextuales de otros temas, etc.

## **LA NOVELA INFANTIL**

Según la Universidad de Pamplona (2010) la novela para niños es corta, tomando en cuenta que el infante aún no está entrenado para concentrarse en textos extensos. Sin embargo existen novelas extensas que han sido adaptadas a versiones para niños. La diferencia principal entre el cuento y la novela es que en la segunda, pueden manejarse varios personajes, en lugares y tiempos diversos.

## **LA FÁBULA**

Según el Instituto Español (2010) las fábulas son composiciones literarias de carácter alegórico, escritas generalmente en verso, que mediante la personificación de seres irracionales, inanimados o abstractos, pretenden dar una enseñanza útil o moral, que a menudo aparece formulada de forma expresa en lo que se conoce como moraleja.

## **LA LEYENDA**

Soriano (1995) afirma que, la leyenda a partir de un hecho histórico, se construye un relato ficticio en el que predomina lo irreal y sobrenatural. Es un relato que explica un hecho extraordinario ligado a las creencias del lugar donde se cuenta. La leyenda tiene apariencia de realidad, por lo tanto es creíble. A menudo las leyendas expresan el temor humano

ante lo que les es desconocido o lo que pueda atentar contra su vida. Por eso muchas leyendas presentan situaciones en que el ser humano se enfrenta a la muerte, a los espectros, a la enfermedad, etc.

# PRODUCCIÓN GRÁFICA

## 5.7

### LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

#### 5.7.1

La ilustración es, según Lovato (2000), uno de los medios que utiliza un ilustrador, y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella. También planteó que la ilustración en los libros infantiles permiten desarrollar y perfeccionar las concepciones estéticas por parte del niño.

Boland (1999) menciona que la ilustración cumple distintas funciones: muestra, embellece y adorna el texto cumpliendo con el objetivo comercial de atraer el público.

El Instituto de Cervantes (2008) define a la ilustración infantil como aquellas obras gráficas que, con diferentes técnicas, han pretendido iluminar un texto narrativo dirigido al niño o han sido en sí mismas los soportes de un cuento. En este sentido ellos consideran que una ilustración puede ser aislada y contemplada como obra de arte.



Fuente: <http://bit.ly/2kSgQ30>



Bam-Bhú (1978) afirma que en la ilustración infantil, el campo del dibujo no tiene límites en los libros o publicaciones. Es importante evitar toda sugerencia de vulgaridad que puedan asustarles, ya que la mayor parte de fábulas o cuentos clásicos poseen como personajes antagónicos brujas, dragones, lobos, entre otros, que martirizan a los niños y les producen sensación de miedo.

Weiss (2002) señala que los niños son excelentes lectores de ilustraciones. Por lo que la clave para una buena lectura es concederle al lector incentivos visuales, además de contar con espacios de respiro para ayudar al niño a procesar la información.

## LA ILUSTRACIÓN EN LA LITERATURA INFANTIL

Erro (2000) señala que, hasta hace poco la literatura infantil se centraba principalmente en el análisis del texto. Sin embargo, al realizar estudios, pudieron identificar la importancia de la ilustración como apoyo visual y han destacado su valor comunicativo junto al texto. Actualmente, los libros ilustrados para niños forman parte importante del mercado y se exige calidad en su elaboración.



Fuente: <http://bit.ly/2ITKcSV>

Erro también explica que de la misma manera que hay que conocer los signos convencionales para poder decifrar un texto y comprenderlo, existe un código para leer imágenes. Se basa en elementos fundamentales como la apreciación de la perspectiva, las líneas, colores, movimiento, etc. Agregando también factores sociales y culturales.

La función de las imágenes en los libros infantiles varía según la importancia que posea en el desarrollo de la narración, ya que existen libros en los que el texto es el que lleva el peso de la historia y las imágenes no modifican el desarrollo de la misma. Aunque hay que tomar en cuenta que las ilustraciones siempre añaden algún elemento a la narración. Además Egoff (1996) afirma que, los detalles descriptivos de las ilustraciones pueden ser ricos y aportar otro tipo de información que no viene dada en el texto.

## TOMAR EN CUENTA PARA LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Vernon-Lord (1997) muestra una lista de puntos a tomar en cuenta para la ilustración infantil:

- Observar siempre atentamente todo cuanto acontece a su alrededor.
- Leer cuidadosamente qué es lo que dice el texto y lo que no dice.
- Considerar qué pasajes del texto se pueden ilustrar y cuáles no.
- Estudiar una secuenciación posible en la medida en que se pueda mantener un ritmo secuencial constante.
- Diagramar dicha secuenciación en imágenes cerradas o abiertas, grandes o pequeñas, centradas o descentradas, etc.
- Valorar en qué punto de la acción se puede congelar una imagen, cómo y por qué con respecto a las anteriores y posteriores.
- Probar y aprobar las diferentes grafías que pueden emplearse (a trazos e incididores suaves corresponden sensaciones más suaves que a trazos fuertes).
- Buscar el tono del relato en la medida en que se pueda mantener constante (tono equivale no tanto a cromatismo cuanto a registro: lírico, satírico, épico).
- Efectuar el casting de los personajes, con las expresiones y actitudes adecuadas para cada momento, seleccionando éstas con sumo cuidado con el fin que el pequeño lector pueda penetrar en la personalidad de cada cual.
- Escoger los escenarios, tanto exteriores como interiores, decidiendo si se van a presentar de manera simple o detallada.
- Decidir qué otros objetos, componentes o propiedades hacen falta incluir y cuáles no.
- Seleccionar el punto de vista para cada imagen, porque pueden aportar contraste y dinamismo al relato.
- Optar por la estación del año, el momento del día o de la noche, o el tiempo meteorológico en que transcurre la imagen, porque, a menudo, el escritor no indica nada al respecto, y porque así se pueden obtener matizaciones lumínicas de gran expresividad. Optar también entre incluir o no sombras cortas o largas.
- Escoger la composición adecuada para que cada imagen refleje bien la idea o contenido de lo que se quiere expresar.
- Decidir el ritmo que imprimirá a las acciones

representadas y el procedimiento técnico más adecuado para ellas.

- Apostar por un determinado tipo de valores que se quieren transmitir. Reflexionar seriamente sobre lo que aquella obra concreta pueda aportar de nuevo, considerando si aquel texto merece una aportación vanguardista o, al contrario, una continuidad tradicional.



Fuente: <http://bit.ly/2lsdWoW>

## LA TEXTURA

### 5.7.2

#### LA TEXTURA

Munari (1980) describe a la textura como la sensibilización ya sea natural o artificial de una superficie, produciendo interés y que no alteren su uniformidad. Navarro (2007) la define como la mayor o menor rugosidad de una superficie, la sensación táctil percibida a través de los ojos.

Munari también explica que la característica principal de la textura es la uniformidad, ya que el ojo humano lo percibe como una superficie, además de que está formada por gran cantidad de elementos iguales o semejantes distribuidos a igual o similar distancia entre sí sobre la superficie.

#### TIPOS DE TEXTURA

Quintanilla (2015) explica que, las texturas se clasifican según tres características fundamentales:

- Según la configuración de su superficie: táctil y visual
- Según su origen: natural y artificial.

- Según su uniformidad: orgánica y geométrica.

Quintanilla explica cada una de ellas.

#### TEXTURA TÁCTIL

Es la textura que se percibe principalmente por el tacto, aunque la vista también influye, ya que la disposición de la luz creará en las superficies cóncavas y convexas, mayor relieve. Se emplea principalmente en esculturas, arquitectura, diseño textil e industrial.



Fuente: <http://bit.ly/2mqZWcO>

## TEXTURA VISUAL

Al percibirse a través de la vista, dependerá del tipo y calidad de la luz. Posee relación con las texturas naturales, ya que hace recordar sensaciones experimentadas en otro momento. Es empleada generalmente en obras de arte y en los cómics.



Fuente: <http://bit.ly/2mM01xj>

## TEXTURA NATURAL

Se encuentra en los objetos de la naturaleza, como la piel, las hojas, cortezas, etc. Pero también suelen ser objetos creados por el hombre, siempre y cuando se obtengan mediante un proceso de fabricación.



Fuente: <http://bit.ly/2nDuaJF>

## TEXTURA ARTIFICIAL

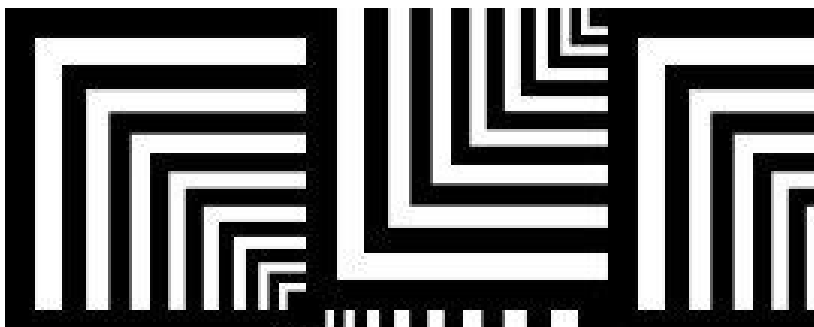
Se obtiene a partir de las texturas naturales, ya que al utilizar como elemento principal una textura natural, se crea un nuevo objeto que genera una nueva textura, en este caso, artificial.



Fuente: <http://bit.ly/2nm8PZ4>

## TEXTURA GEOMÉTRICA

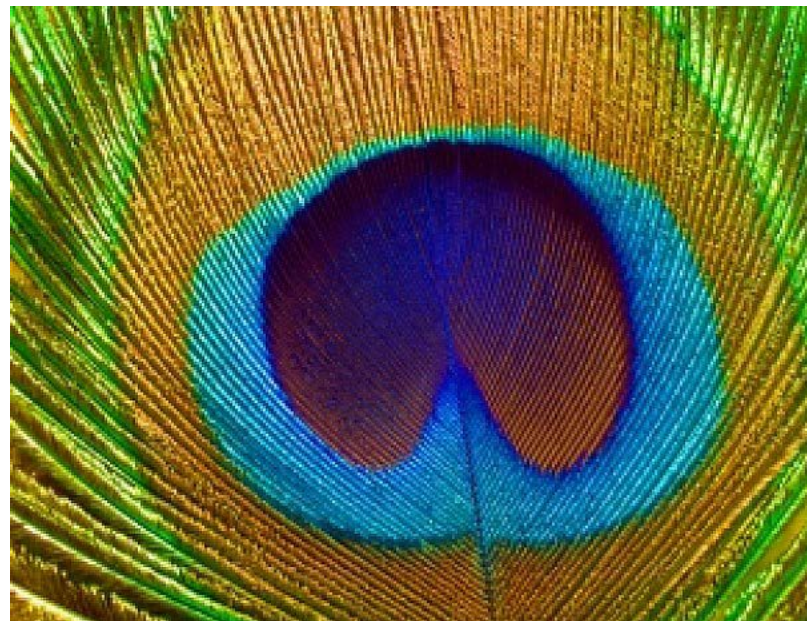
Son generadas por elementos gráficos basados en un sistema de ordenación pautado, a través de un orden geométrico repetitivo, sea natural o de manufactura humana.



Fuente: <http://bit.ly/2IZ8WTZ>

## TEXTURA ORGÁNICA

Los elementos gráficos que la producen, se distribuyen de forma caótica produciendo un interés visual espontáneo y cercano a la percepción de texturas naturales. Según Navarro (2007) la mayoría de las texturas que proceden de la naturaleza, destacan por su aspecto orgánico e irregular.



Fuente: <http://bit.ly/2IZbRCj>

## 5.7.3

Hamon (1972) describe al personaje como un ser imaginario construido en los límites textuales a partir de enunciados semánticos de expectación, discontinuos y multiformes, que adquieren valor semiótico en conjunto con la obra.

El personaje queda descrito como un signo complejo que desarrolla una función e inviste una idea. Hamon también afirma que para realizar un personaje, hay que tomar en cuenta las siguientes ideas:

- Forma parte de un proceso de comunicación que es la obra literaria.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a construcciones y combinaciones de normas, quiere decir, a una sintaxis.
- El personaje adquiere un significado propio que le permite formar su propio mensaje.

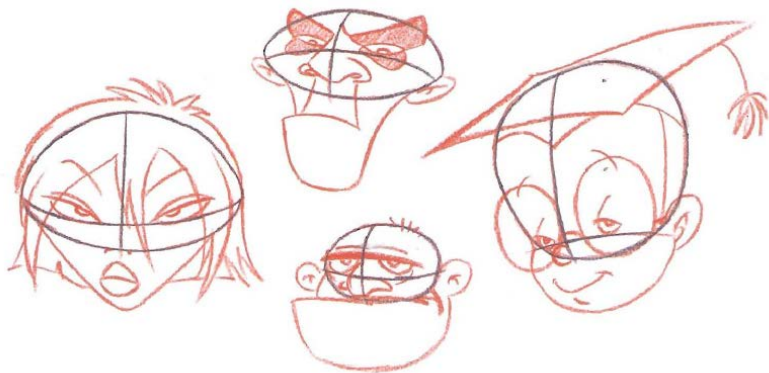
### **CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE**

Cámara (2006) plantea que, para la construcción del personaje, es importante que los animadores realicen su trabajo de una manera asimilable y repetible para que todos los artistas sean capaces de dibujar a los personajes.

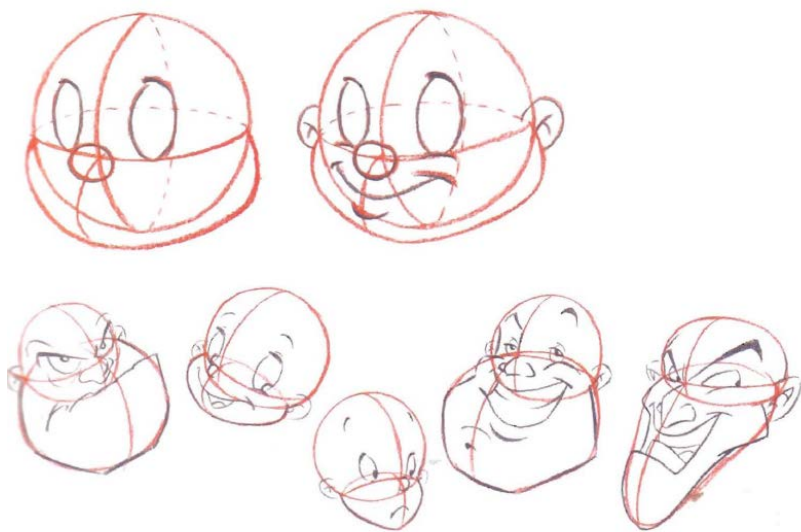
Cámara desarrolla el siguiente proceso para la construcción del personaje.

### **CONSTRUCCIÓN DE LA CABEZA**

Se recomienda desarrollando una cabeza en su estructura craneal como si se tratase de una forma esférica u ovalada. Cámara señala que, para la creación del personaje, se debe tomar en cuenta que las estructuras craneales de mayor volúmen corresponden a personajes con mayor capacidad intelectual, las más angulosas o puntiagudas, a personajes intrigantes o siniestros.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO

Se parte de la construcción del canon clásico del cuerpo en el que la figura humana se divide en ocho cabezas de la altura total, considerando un personaje real y proporcionado. Posteriormente, se adapta a las necesidades creativas de forma y estilo.

Se acentúan los rasgos físicos característicos del personaje según sea su papel en la película y en función de sus características físicas y psíquicas.



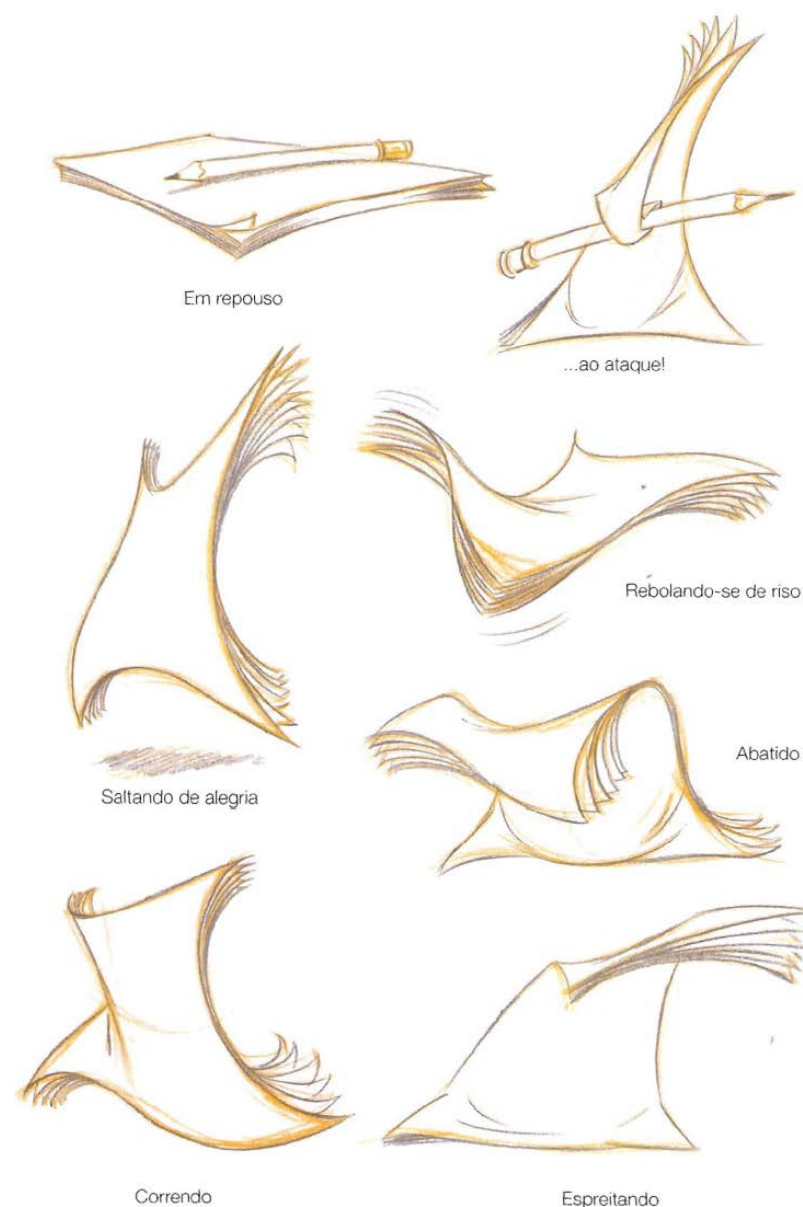
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)



## LA POSE DEL PERSONAJE

Cámara señala que la característica primordial que se busca en un personaje, es la pose. Cuando se refiere a la pose, es que el espectador dando un vistazo al personaje, pueda ver todo aquello que debe ver, mostrando encanto, magnetismo y simplicidad.

Mediante la pose se debe transmitir su estado de ánimo, su actitud, intenciones y todo lo que la escena requiera.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

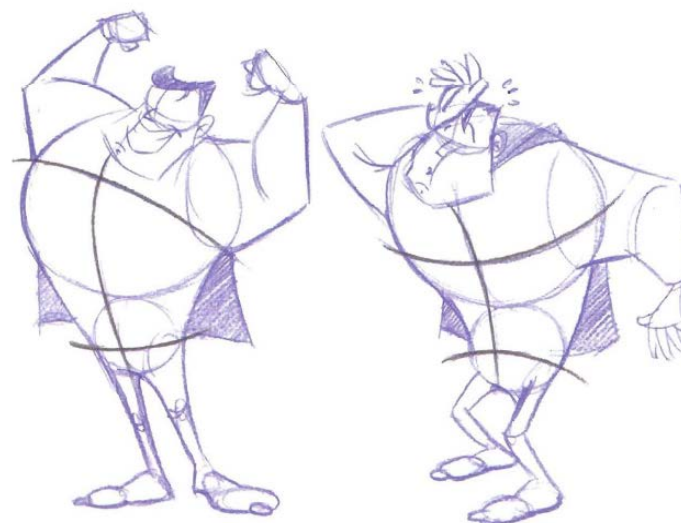
## LOS EJES

Son las líneas imaginarias que dotan al personaje de equilibrio y estabilidad independientemente de la acción que se encuentren realizando. Esto ayuda a construir al personaje con una perspectiva correcta.



## LAS LÍNEAS DE FLOTACIÓN

Cámara describe este paso como las líneas imaginarias en las que se representa el ánimo, carácter y la fuerza del personaje. Ayuda a marcar la diferencia psicológica entre los personajes y su estructura morfológica. Las líneas de flotación son las encagadas de marcar el temperamento y de ellas depende que los personajes se vean más valientes y decididos o que necesiten a los demás para tomar decisiones.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## CONSTRUCCIÓN DE DIBUJOS TRIDIMENSIONALES

A lo largo de una animación, se deben transmitir sensaciones de volumen y de profundidad, tanto en el entorno como los personajes. Así se logra que el espectador tenga la sensación de estar viendo dibujos tridimensionales.



## CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS ASIMÉTRICAS

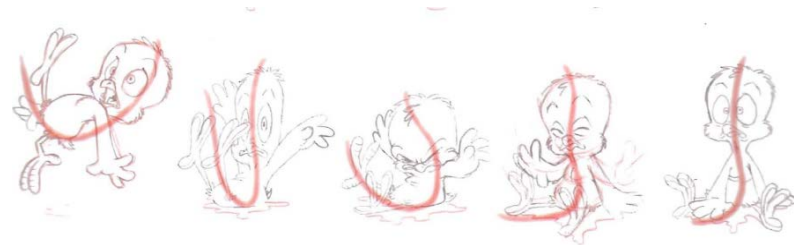
Esta fase ayuda a darle dimensión y volumen al personaje, además de romper la monotonía en la pose y en la acción general. Esto reforzará la veracidad de los personajes, ya que los dota de mayor naturalidad y realismo.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## LA LÍNEA DE ACCIÓN

Refuerza el efecto dramático, la intención de movimiento en su expresión, el dinamismo y la dirección de la energía. Acompaña a la acción principal y obtiene una estructura simple y clara del personaje que lleva al entendimiento.



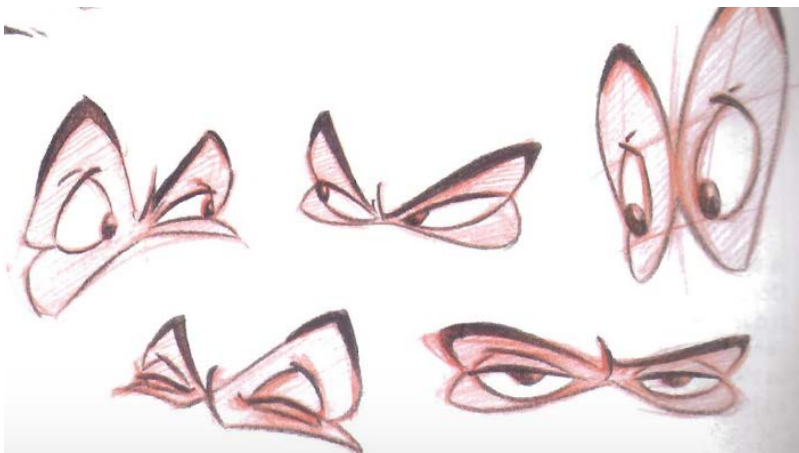
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## EL LENGUAJE CORPORAL

Cámara (2006) propone que el animador debe ser capaz de trasladar los diversos estados de ánimo a un papel, no solo cubriendo las necesidades de movimiento de personaje. El personaje debe transmitir al espectador los sentimientos que expresa, anticiparse al diálogo y la transmisión de sentimientos sin la necesidad de palabras.

### LA CARA

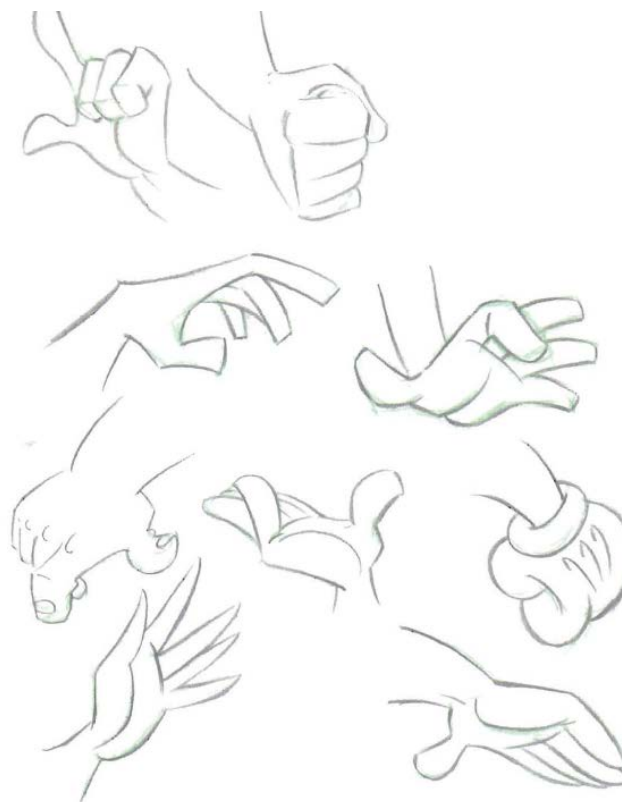
Es la parte del cuerpo donde se encuentran los rasgos más significativos de la expresión humana. Los ojos son los elementos más importantes de la cara a la hora de transmitir cualquier actitud o emoción, pero siempre en combinación con otros elementos como las cejas, los párpados y las mejillas.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## LAS MANOS

Las manos son la parte del cuerpo que, debido a sus articulaciones, posee la mayor cantidad de posiciones distintas. Se utilizan para dialogar y transmitir un sinnúmero de emociones. Existe una fórmula de cuatro dedos para dibujos animados simples, al producir un importante ahorro para el equipo de producción.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## CLASIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES

Cámara (2006) describe al personaje como los seres fundamentales que moverán o recibirán las consecuencias de la historia, por lo que según la misma, los personajes y su psicología, serán más importante que la acción en sí, ya que el personaje debe transmitir su estado de ánimo, su actitud y personalidad.

Es importante dotar al personaje con una personalidad y temperamento adecuados. Por ello, existe un estereotipo físico para que a la primera visión que se tenga del personaje, se pueda interpretar su manera de ser.

Cámara describe los tipos de personajes y sus principales características.

### EL PROTAGONISTA

Es el personaje principal de la historia. Sus condiciones físicas varían según su función en la historia, aunque existen una serie de factores que serán comunes en gran mayoría de los personajes protagónicos.

- Estructura craneal y maxilar compensadas. Denotan capacidad intelectual importante.
- Suelen ser atléticos.

- Cuerpo proporcionado.
- Sus líneas de flotación demuestran un estado de energía, fuerte temperamento y personalidad.
- Su línea de acción es dinámica.



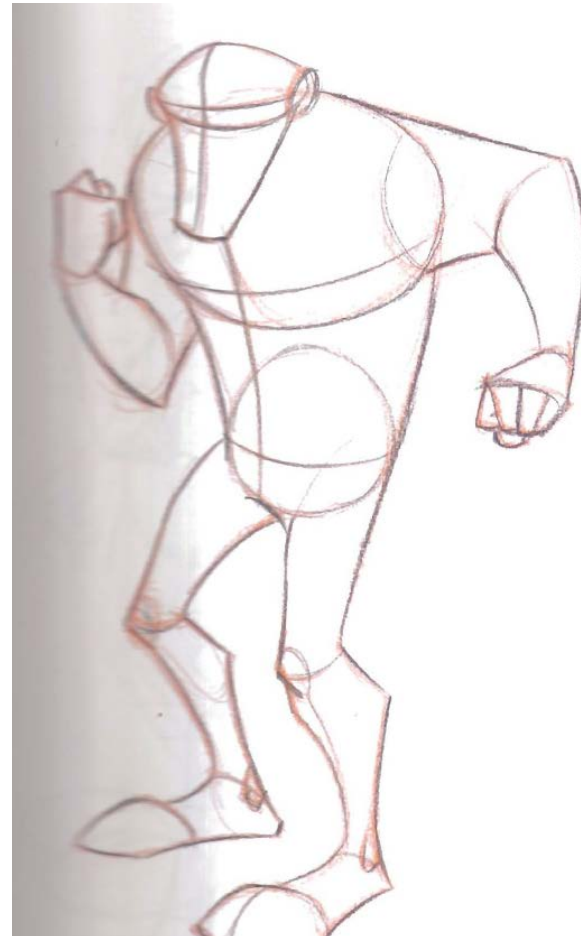
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## EL VILLANO

Es el personaje más importante de la historia, aún más que el protagonista, esto debido a que en la mayoría de los casos las metas de ambos son contrarias y son ellos los que desencadenan la trama, también porque poseen más carisma al tener una motivación que los hace actuar y poner a prueba su ingenio.

Entre las características tipológicas generales del villano se encuentran:

- Estructura craneal ovalada y maxilar anguloso.
- Proporción de cabeza igual o superior a la del protagonista.
- Líneas de flotación cóncavas.
- Línea de acción dinámica, generalmente posee un tono desafiante.



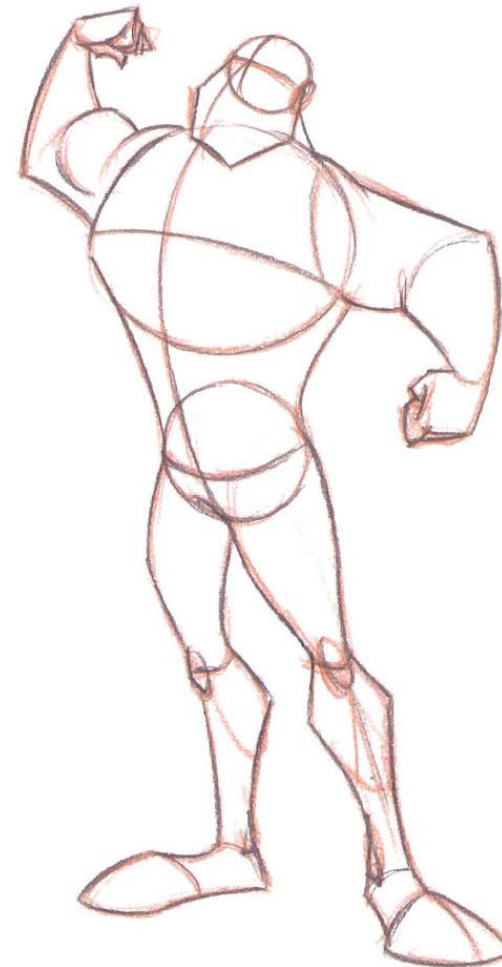
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## EL PERSONAJE HERÓICO

Es el protagonista positivo, que causa un sentido de ejemplo frente a la audiencia, ya sea por sus poderes, valentía, inteligencia, etc. Generalmente logrará superar las barreras dramáticas que se le presentan a lo largo de la historia, dando siempre una gran ejemplaridad en sus acciones y toma de decisiones.

Algunas de las características tipológicas más importantes son:

- Estructura craneal normal, pero con un maxilar voluminoso, ya sea cuadrado o anguloso.
- Poseen proporciones atléticas.
- Su cuerpo está por encima de las ocho cabezas de los canones normales.
- Líneas de flotación en estado constante de alerta y rápida capacidad de recuperación.
- Línea de acción dinámica que les predispone a la acción inmediata.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## EL ANTIHÉROE

Cámara lo describe como el personaje que no destaca por ninguna cualidad, sino por su mediocridad, ya que es un rasgo muy característico en ellos. Debe ser exageradamente torpe y estereotipado. Es el personaje secundario que acompaña al héroe o al antagonista y será el encargado de proporcionar a la historia simpatía y calidez. Sus características tipológicas son:

- Su estructura craneal suele ser pequeña y ovalada.
- Frente muy estrecha, nariz grande y boca de la cual pueden sobresalir dientes grandes.
- Es importante que su cuerpo no sea agraciadamente proporcionado.
- Sus líneas de flotación muestran un pecho hundido y estómago abultado. Sus extremidades suelen ser más largas de lo normal.
- La línea de acción es encorvada, haciendo que los hombros luzcan cargados.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)



## EL PERSONAJE INFANTIL

Destaca por su simpatía y brillantez intelectual. Su carácter divertido le hará sencillo encontrar aliados necesarios que le ayudarán a vencer a los antagonistas. Su carácter dulce les hace ser carismáticos a la audiencia.

- La estructura craneal suele ser mayor a la maxilar, toda la cabeza será grande en relación al cuerpo.
- La frente suele ser grande, los ojos grandes y separados y la nariz y boca más pequeñas.
- El cuerpo de niños suele ser realizado por un canon de cuatro cabezas.
- Las líneas de flotación suelen ser cóncavas y denotan buena predisposición. Las extremidades son cortas y robustas.
- La línea de proporción es dinámica.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

## EL PERSONAJE GROTESCO

Son los personajes encargados de transmitir al espectador los momentos más cómicos. Suele ser de personalidad traviesa y encantadora y puede ser acompañante tanto del protagonista como del villano. Es el personaje que recibe las consecuencias de los actos cómicos de la historia.

- Estructura craneal alargada y facial grotesca.
- Ojos y boca grandes, exageradas y expresivas.
- Líneas de flotación generalmente cóncavas.
- Línea de acción exageradamente dinámica.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

# PRODUCCIÓN DE VIDEO

## 5.8

### EL DISEÑO Y EL AUDIOVISUAL

Rafols y Colomer (2003) describen al diseño audiovisual como la disciplina más joven del diseño. Su objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos.

### DISEÑO AUDIOVISUAL Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Rafols y Colomer también mencionan que las empresas utilizan el diseño audiovisual para dirigirse al público potencial o para vender sus productos o servicios. Es una forma de comunicación que posee una vertiente tanto económica como cultural.

El proceso audiovisual siempre ha mantenido costos elevados de producción, porque utiliza mucha tecnología en la emisión y creación, además precisa de muchos profesionales especializados en el área como también tiempos prolongados de producción.

### LAS FUNCIONES DEL DISEÑO EN AUDIOVISUAL

El diseño audiovisual es un valor añadido que da prestigio porque su función es expresar otras realidades, es una realidad que no habla de sí misma. El diseño audiovisual nos habla de conceptos o características que están relacionados con aquello que representa.

El diseño audiovisual tiene un carácter funcional, está siempre en función de alguna u otra cosa y no posee autonomía.

## 5.8.1

Rafols y Colomer (2003) muestran al diseño audiovisual como un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. Es un sistema de signos en tanto que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales.

Los signos son los elementos básicos de la comunicación transmitiéndose simultáneamente a través de su carácter semántico como a través de la estética. Los signos construyen sus mensajes a través de la forma de la que se puede hacer una lectura semántica o estética.

### **LA FORMA SEMÁNTICA**

Rafols y Colomer también mencionan que la comunicación en el diseño audiovisual se produce a través de signos, ya sean verbales o no verbales: signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje visual y signos del lenguaje auditivo. La interpretación de los signos, se hace en su mayoría, intuitivamente. Los signos transmiten significados

e informaciones con los que se forman conceptos e ideas que se relacionen con los productos a los que van unidos. La interpretación de los signos depende del espectador, aunque en la mayoría de los casos, las personas que comparten una cultura, los signos tienen un significado compartido, pero hay toda una serie de conocimientos y sensaciones que dependerán de las vivencias, formación, sensibilidad, entre otros.

Rafols y Colomer describen los signos que se utilizan dentro de la forma semántica:

- Signos verbales: El lenguaje verbal posee una serie de elementos y códigos lingüísticos que le sirven de base para establecer la comunicación. En el diseño audiovisual son utilizados para los significados más precisos de la comunicación, para aquello que es imprescindible que quede claro. La ambivalencia entre el texto como significado o como significante, posee una gran importancia, ya que si se manipula, puede alterar o modificar su significado.

- Signos auditivos: La palabra es un elemento esencial del recurso auditivo, el texto oral por su gran capacidad de transmitir información y por la fuerza de la modulación de la voz, se convierte en protagonista, no hay nada que compita con él. El lenguaje musical como el lenguaje verbal, posee un sistema de articulación que dota de sintaxis a su propio discurso y que se transmite a todo el conjunto de diseño audiovisual.
- Signos visuales: En el diseño audiovisual existen tres tipos de signos visuales, el ícono, el símbolo y la metáfora. Los **íconos** se caracterizan por su parecido con su representación, existe en ellos una analogía y similitud que hace asociarlos con el significado. Los íconos son signos que no precisan de ninguna interpretación para existir. En cambio los **símbolos** precisan de la interpretación y la convención. Para leerse un símbolo, debe conocerse el código. Además el símbolo puede tener una carga emotiva asociada, cuando el observador tiene una experiencia del símbolo, también tiene una experiencia de lo que simboliza. La **metáfora** es una aplicación transgresora que altera las organizaciones existentes y, a partir de ellos, crea un nuevo contenido. Una metáfora no puede ser leída literalmente porque carece de sentido, solo tiene sentido como asociación de ideas en el momento de la lectura, como interpretación personal de aquello que leemos.

## LA FORMA ESTÉTICA

La estética es una experiencia que se encuentra ligada a lo audiovisual. La organización de los colores y las imágenes en la superficie de la pantalla, en un determinado orden que varía a lo largo del tiempo y que está unido a sonidos, es lo que da un significado estético.

La estética es uno de los fenómenos de la comunicación más complejos, ya que tiene una capacidad de penetración emocional notable. Cuando se une la capacidad estética de lo visual, especialmente del color, y la capacidad estética del sonido, especialmente de la música, pueden llegar a desarrollar un poder de atracción sumamente efectivo. La percepción audiovisual es única: imagen y sonido pasan a formar parte de una sola unidad estética.

La estética es una experiencia individual, pero al mismo tiempo es fruto de la sociedad y de la cultura de la época. Es un fenómeno individual y colectivo a la vez, forma parte de la cultura en la que se desarrolla y evoluciona con ella. La valoración sobre el mismo objeto estético es distinta según las circunstancias y el momento, puesto que el valor estético no es objetivo ni inmutable.

## **EL ESPACIO**

Rafols y Colomer (2003) hablan del espacio como un espacio con profundidad, leyéndolo a partir de una experiencia vital. El diseño audiovisual utiliza un espacio abstracto, que no se rige por las leyes de la perspectiva y en el que los elementos se sitúan según el orden establecido por sus creadores. Es una noción de espacio flexible y que no tiene ninguna realidad absoluta. .

# PRODUCCIÓN SONORA

## 5.9

### EL SONIDO

Rafols y Colomer (2003) describen al sonido como el elemento que acentúa la carga emotiva de la comunicación, refuerza el valor expresivo de la imagen y así lograr que el espectador se sienta dentro de la experiencia. La variabilidad sonora, los cambios de intensidad respecto al sonido precedente, consiste en introducir nuevos sonidos e ir variando la imagen asociada a ellos. Todo esto genera una atmósfera que refuerza la espacialidad creada visualmente.

Existen dos tipos de sonido en la producción sonora:

- El sonido diegético: cuando la fuente sonora que lo produce se muestra en la pantalla.
- El sonido no diegético: cuando la fuente no se muestra en la pantalla. Es la más frecuente, aunque no impide que se asocie una fuente sonora a un determinado sonido.

El sonido está compuesto por la palabra, la música y los efectos sonoros. A ellos se les agrega el silencio, ya que este también posee un valor expresivo dentro de la producción.

Los efectos sonoros son la simulación de los sonidos. Tienen capacidad icónica tanto por sí mismos como ligados a una imagen. Los efectos sonoros más intensos y definidos son los que tienen mayor posibilidad de atraer la atención del espectador.

La música tiene la fuerza para evocar sensaciones al espectador. Puede crear un ambiente envolvente que predisponga a diferentes sensaciones ya sea miedo, tristeza, alegría, etc. Unida a las imágenes, la música cobra más precisión, su significado será más claro y sus intenciones se concretarán.

La sintonía es la composición sonora que identifica un producto o servicio que puede formar parte de un diseño audiovisual. Una sintonía está hecha para poder repetirse y convertirse en un signo de identidad para el objeto de diseño. El sonido tiene capacidad de simbolización.

## **SIGNOS AUDITIVOS**

Rafols y Colomer (2003) mencionan que los sonidos que no son musicales ni pertenecen al lenguaje verbal, conocidos como efectos sonoros, pueden tener un significado por sí solos. Lo mismo ocurre cuando una imagen adquiere un sentido según el sonido al que se asocie.

En el diseño audiovisual los sonidos están asociados y coordinados con las imágenes, ya que así se tiene un efecto multiplicador, así llegan a formar parte de la significación.

## **LA MÚSICA EN LA ANIMACIÓN**

Yebenes (1993) describe a la animación y a la música como parte de un conjunto de productos audiovisuales. Son herramientas que configuran el sector de la producción audiovisual y en el caso de la música y la banda sonora, instrumentos que garantizan el éxito o fracaso de la cinta, principalmente si el destinatario es infantil.

La música en la animación para infantes se torna primordial como atrayente sensorial para dicho público, además de la identificación y relación de una animación a través de la música y banda sonora. La música es uno de los principales elementos en el desarrollo de cualquier animación y que condiciona el resultado final de la imagen.

Los músicos que realizan composiciones para las películas de animación, tienen que saber conjugar las notas que componen con la acción de la animación. Tanto en imagen de ficción como en imagen animada, las pistas de sonido son iguales para ambos casos, existiendo tres pistas, una que lleva las voces, otra los edectos y la tercera la música. En animación se utilizan en conjunto, mientras que en ficción se utilizan por separado.



# ANIMACIÓN

## 5.10

Rafols y Colomer (2003) afirman que la animación consiste en definir la trayectoria de los modelos, sus acciones principales y en dotarlos de la expresividad necesaria para que transmitan lo que se desea.

Las bases para controlar el tiempo de la animación son dos: la creación de las formas para que se entienda la acción representada y la creación del número de imágenes necesarias para dar la velocidad adecuada al movimiento.

Al realizar el proyecto de una animación hay que definir los instantes clave en la secuencia de la animación y las posiciones que debe alcanzar el personaje en diferentes momentos.

La animación se clasifica en dos grupos: la animación tradicional y la animación asistida por ordenador. Rafols y Colomer explican cada una:

### ANIMACIÓN TRADICIONAL

Son las que se basan en el dibujo a mano alzada y que se animan de forma manual y objetos físicos. La técnica de animación tradicional también es llamada paso a paso, ya que se realiza cuadro a cuadro. El dibujo es la forma más habitual de la animación y también incluye color. Para mantener una mayor uniformidad de movimiento, se debe utilizar colores planos.

En la animación tradicional se usa a menudo la terminología cinematográfica para hacer referencia a las partes de una animación:

- Película: Es toda la animación en conjunto.
- Escena: Es la continuidad en cuando a lugares, actores y acciones.
- Secuencia: Sucesión ininterrumpida de planos que integran un tramo coherente y concreto del argumento.
- Plano: Serie de fotogramas captados con la cámara sin dejar de funcionar.

## ANIMACIÓN ASISTIDA POR ORDENADOR

La animación tridimensional dota de fuerza visual a las formas creadas y al espacio que las envuelve. Su definición de superficie lisa y pulida le dan un acabado de perfección.

Suárez (s/f) afirma que la animación por computadora se define como un formato de información digital en movimiento a través de una secuencia de imágenes o cuadros creados o generados por computadora. Se utiliza principalmente en videojuegos y películas. Existe una gran diferencia entre un video y una animación, el video toma el movimiento continuo y lo descompone en cuadros y la animación parte varias imágenes estáticas y las une para crear la ilusión de un movimiento continuo.

Una de las características más importantes de la animación 3D es que permite crear escenas tridimensionales. A diferencia de la animación a mano, en una escena animada por computadora, es posible cambiar el ángulo de la cámara y con esto, ver otra parte de la escena. Otra ventaja es que se pueden reutilizar partes de la animación por separado.

Se puede definir texturas y materiales para los objetos para hacerlos ver mucho más realistas.

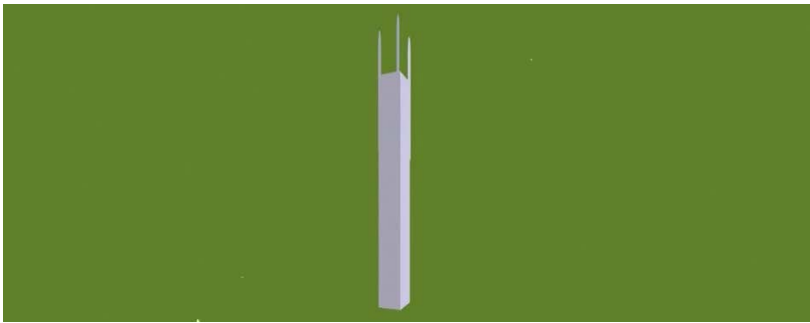


Fuente: <http://bit.ly/2n4oxVo>

## PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

Para la realización de la animación tradicional, Thomas y Johnston (1997) muestran 12 principios de animación:

- Squash and Stretch: Esta acción crea la ilusión de peso y volúmen a un personaje mientras se mueve.



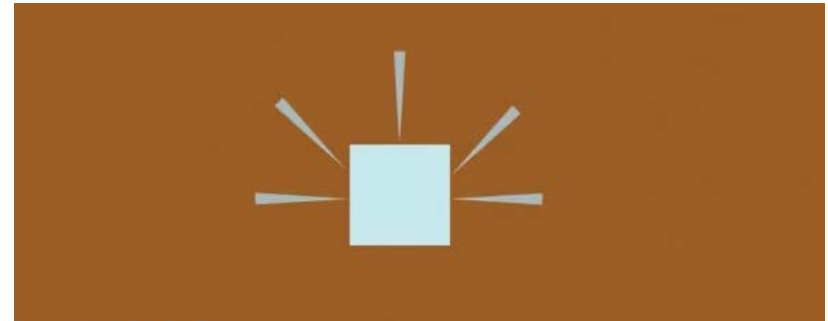
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Anticipation: Prepara a la audiencia para una acción principal, que el personaje va a realizar. Cada acción principal viene preparada con movimientos específicos que anticipa a la audiencia que es lo que va a ocurrir.



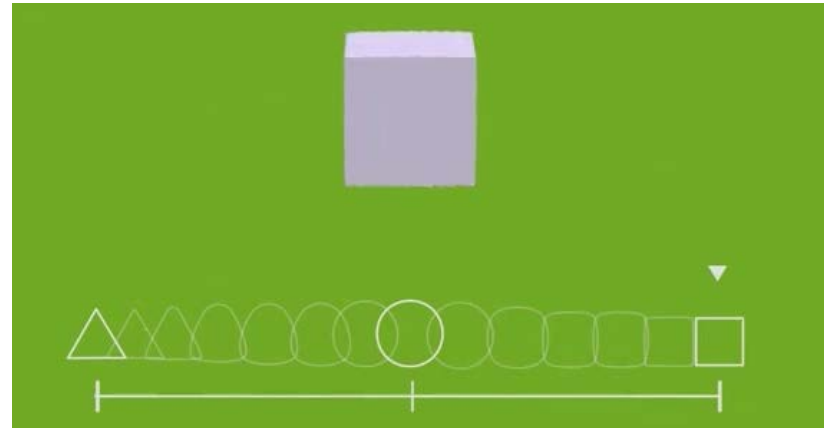
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Staging: Es la presentación de una idea de tal manera que quede clara.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Hacia delante y pose a pose: La animación pose a pose se consigue con dibujos claves hechos a intervalos a lo largo de la escena.



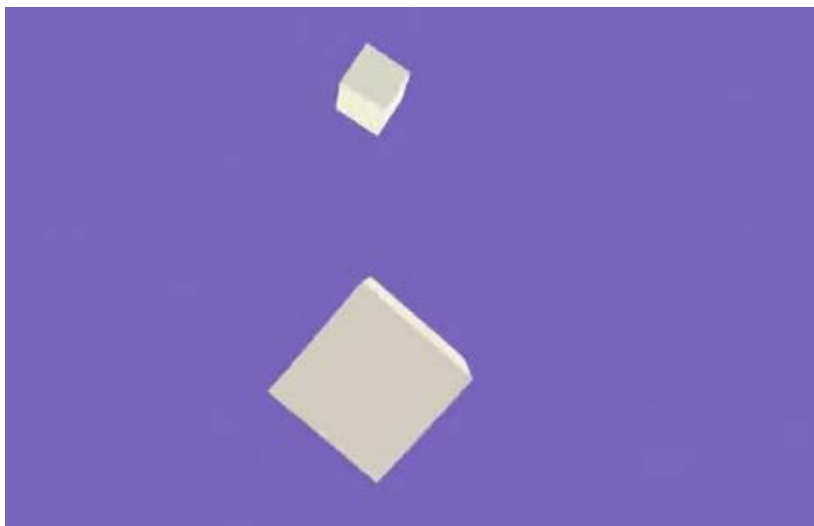
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Seguimiento y superposición: Cuando el cuerpo principal del personaje se para, el resto de partes continúan animadas para alcanzarla. Nada se detiene a la vez.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Acciones secundarias: Es una acción adicional a la escena utilizada como suplemento de la principal para reforzarla y darle más dimensión.



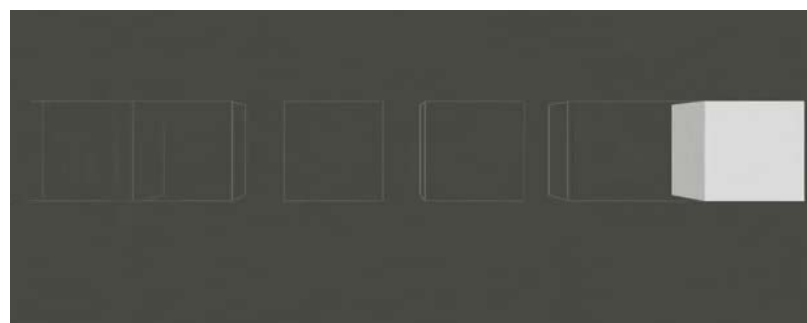
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Arcos: Todas las acciones con algunas excepciones, siguen la trayectoria en arco o con forma circular.



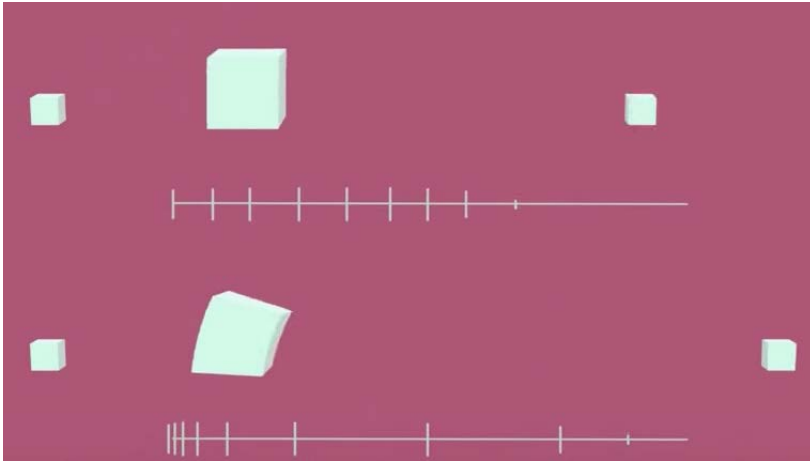
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Slow in & slow out : Cuando empieza la acción se tienen más dibujos cerca del punto de comienzo, uno o dos en el centro y más dibujos cerca de la siguiente pose. Menos dibujos hacen que la acción sea más rápida y más dibujos hacen que la acción sea más lenta.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Tiempos : Más dibujos entre las poses hace que la acción sea más lenta y suave. Menos dibujos hacen que la acción sea más rápida y nítida.



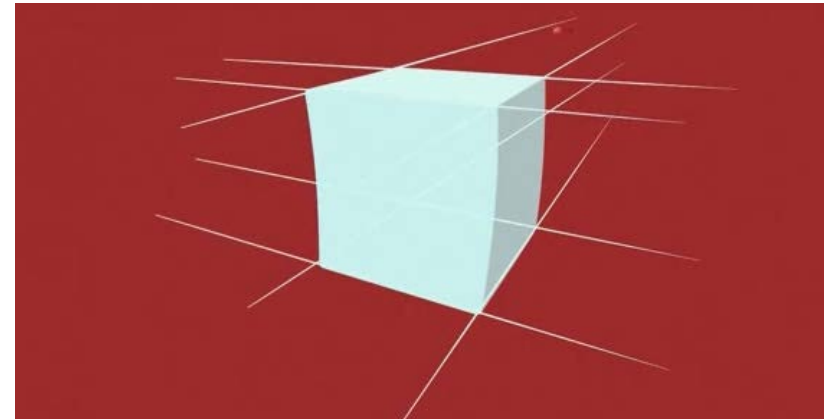
Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Exageración: Se desliga de la realidad y presenta la animación de una manera más exagerada y extrema.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Dibujos sólidos : Significa tener en cuenta las formas en un espacio en tres dimensiones, dándoles volumen y peso.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

- Atracción: Es la cualidad del encantos, capaz de captar la atención de los espectadores.



Fuente: <http://bit.ly/2pgiBcl>

## PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA ANIMACIÓN

Gardner (2011) muestra una serie de pasos a seguir en cada proceso de animación.

- Un concepto, una idea escrito en una servilleta o en un cuaderno. La idea es la semilla que se convertirá en una producción de animación o una película.
- Treatment Pre producción: Una propuesta más completa, como una descripción de una película que se acaba de ver.
- Script Pre producción: La primera descripción detallada de la producción de animación, incluye diálogo y escenas.
- Storyboard Pre producción: En animación es un paso vital. Incluye secuencias de escenas o tomas y cada una de ellas contiene información acerca de cómo serán animadas.
- Design Pre producción: Los elementos de una animación así como los personajes deben ser diseñados, esto sienta las bases para un adecuado storyboarding o scripting.
- Voice Recording Pre producción: El diálogo de los personajes es grabado y mezclado como conversaciones naturales. No incluye la música.
- Animatic/Leica Pre producción: El diálogo de los personajes es grabado y mezclado como conversaciones naturales. No incluye la música.

## PRODUCCIÓN

- Track Breakdown Producción: El audio de los diálogos se separa para analizar las palabras y animar los labios de los personajes. También llamado Lipsync.
- Layout Producción: Un dibujo completo que muestra los trabajos visuales de una toma. Se indican movimientos de personajes, fondo y su relación.
- Fondos Producción: Tradicionalmente se hacían a mano, pero ahora la mayoría se realizan de forma digital.
- Keyframes Producción: Los dibujos iniciales y finales entre una secuencia animada.
- Inbetween Producción: Los dibujos entre un fotograma y otro. Quien realiza esta tarea es un inbetweener.
- Prueba de línea Producción: La animación es probada antes de ser coloreada, todos los dibujos deben moverse fluidamente.
- Limpieza Producción: Se limpian los dibujos para que no parezcan bocetos, y que las líneas sean fluidas y puedan ser interpretadas por una computadora.
- Tinta y Pintura Producción: Una vez se han pasado las pruebas y se han hecho correcciones se pintan manualmente o digitalmente los dibujos.

- Cámara y Composición Producción: Se realiza una animación del arte sobre fondos, en algunos casos esto puede realizarse de forma digital.
- Salida Producción La producción: resultante se pasa a un DVD o una cinta para después realizar los trabajos de post producción.

## **POSTPRODUCCIÓN**

- Edición, doblaje, mezcla, música, etc. Post Producción Se realizan trabajos de efectos sonoros especiales, se mezclan las voces, se agrega la música y dependiendo de la audiencia se realiza doblaje.
- Distribución Producción ¿Cómo va a ser vista la producción? Se envía a internet, cine, televisión o DVD.
- Consumo Producción La producción final es vista (consumida) por una audiencia en caso de existir.

# DESARROLLO DE SOFTWARE

## 5.11

Según lo hablado con Juan David Saab, Director técnico de LuaBooks, se explicó los diferentes softwares utilizados para la realización de las animaciones de los libros de su editorial, estos son:

### **SENCHA ANIMATOR**

Para Prieto (2012) es un software para Mac/Windows/Linux que permite realizar animaciones de manera interactiva y sencilla manejando objetos con un escenario, un Time Line para animaciones.

Portal Sencha (2013) aclara que la plataforma de desarrollo de aplicaciones Web de Sencha simplifica los retos de la gestión del ciclo de vida del desarrollo de software de las aplicaciones web. Se puede diseñar, desarrollar y probar aplicaciones web intensivas en datos y ofrecer la experiencia de usuario adecuada, en el momento adecuado.

La gama de productos y servicios de Sencha forma una plataforma modular integrada para diseñar, desarrollar

y probar las aplicaciones web multiplataforma. Los productos Sencha se pueden desplegar por separado o juntos para formar una solución de extremo a extremo. Se puede prototipar, desarrollar, tematizar, depurar y probar las aplicaciones web en cualquier dispositivo que ejecute cualquier navegador.

El portal de Sencha también describe las diferentes características que posee el programa frente a la competencia:

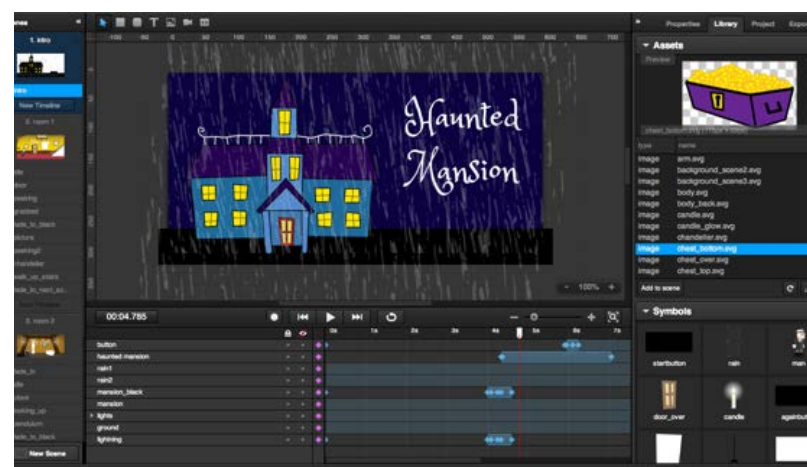
- Diseña aplicaciones Web visualmente atractivas utilizando componentes pre-construidos y probados previamente.
- Mejora la agilidad y el proceso general de diseño con herramientas y recursos, incluyendo Ext JS Stencils, que hacen más rápido y fácil la imitación, el estilo, el prototipo y la evaluación de diseños de interfaces.
- Mejora la colaboración entre la línea de negocios y los equipos de TI para mover las aplicaciones rápidamente a la fase de desarrollo.



- Crea temas personalizados en un entorno visual, utilizando Sencha Themer, sin escribir una sola línea de código.
- Construye mejores aplicaciones con mayor rapidez con un marco listo para la empresa.
- Mejora la eficiencia del desarrollo mediante el manejo automático de problemas críticos, como la renderización y las pruebas cruzadas.
- Construye aplicaciones de mayor calidad con bibliotecas y componentes bien integrados y bien probados.
- Desarrolla para múltiples plataformas y dispositivos.
- Mejora la productividad con un amplio conjunto de herramientas de aplicaciones web, incluyendo plugins JetBrains, Visual Studio y Eclipse IDE.
- Codifica y depura aplicaciones web una sola vez para varios tipos de dispositivos: escritorios, tablets y teléfonos inteligentes.



Fuente: <http://bit.ly/2maBPPV>



Fuente: <http://bit.ly/2maQ0E1>

## HTML5

Por sus siglas en inglés HyperText Markup Language. Menéndez (2010) lo describe como un lenguaje de programación que permite crear sitios web. Fue inventado por Tim Berners-Lee en 1991, también es el creador de la Fundación World Wide Web , que hacer el seguimiento y análisis de la evolución de la Web.

HTML posee tres características:

- Estructura.
- Estilo.
- Funcionalidad.

La estructura es lo que define al HTML, ya que es la parte esencial de un documento. La misma provee los elementos necesarios para ubicar contenido estático o dinámico, y es también la plataforma básica para aplicaciones. Ya que con la variedad que existe de dispositivos para poder acceder a internet, la estructura es un aspecto básico y vital para el documento.

Para generar un documento HTML no es necesario un programa especializado, sino que al ser un archivo de texto, se puede generar en cualquier editor de textos y el archivo debe ser guardado con la extensión .html.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html class="no-js" Lang="en">
3
4 <head>
5
6 <meta charset="utf-8">
7 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1">
8 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-scalable=0">
9 <meta name="keywords" content="ScrollMagic, example, scrolling, attaching, scrollbar, anchor, link, in-page, navigation, hash" />
10 <meta name="author" content="Jan Paepke (www.janpaepke.de)" />
11 <title>Section Slides (manual) - Examples - ScrollMagic</title>
12
13 <link href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:300,400,700,400italic|Josefin+Sans:400,700italic" rel="stylesheet" type="text/css">
14 <link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
15 <link href="css/estilos.css" rel="stylesheet">
16 <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Work+Sans:300,700" rel="stylesheet">
17 <link rel="stylesheet" href="css/foundation.css">
18 <link rel="stylesheet" href="css/app.css">
19 <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Inconsolata|Rubik:700" rel="stylesheet">
20
21 <script type="text/javascript" src="//js/jquery.min.js"></script>
22 <script type="text/javascript" src="//js/highlight.pack.js"></script>
23 <script type="text/javascript" src="//js/modernizr.custom.min.js"></script>
24 <script type="text/javascript" src="//js/examples.js"></script>
25
26 <script type="text/javascript" src="//js/TweenMax.min.js"></script>
27 <script type="text/javascript" src="//js/ScrollMagic.js"></script>
28 <script type="text/javascript" src="//js/animation.gsap.js"></script>
29
30
31 </head>
32 <body>
33
34 <div id="wrapper">
35 <div class="overlay"></div>
36
37 <!-- Sidebar -->
38 <nav class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top" id="sidebar-wrapper" role="navigation">
39 <div class="nav sidebar-nav">
40 <ul class="list-unstyled">
41 <li class="active"><a href="#">CECILIA</a></li>
42 <li><a href="#"></a></li>
43 <li><a href="#first">HOME</a></li>
44 <li><a href="#second">ACERCA DE MI</a></li>
45 <li><a href="#third">VERTICE FESTIVAL</a></li>
46 <li><a href="#fourth">NARRATIVA TRANSMEDIA</a></li>
47 <li><a href="#fifth">GALERIA</a></li>
48 <li><a href="#six">CONTACTO</a></li>
49 </ul>
50 </div>
51 </nav>
52 <!-- /Sidebar wrapper -->
53
54 <!-- Page Content -->
55 <div id="page-content-wrapper">
56 <div id="example-wrapper">
57 <div class="scrollContent">
58 <section id="first" class="main">
59 <div class="h1">
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81 </div></div></div></div>
```

Fuente: Proyecto personal

## CSS3

Corresponde a las siglas en inglés Cascading Style Sheets. Peinado (2013) describe al código CSS3 como la herramienta que separa el contenido de la apariencia. Permite definir estilos para la presentación de los distintos elementos de un documento. Se almacenan en una hoja de estilo con la extensión css.

Menéndez (2010) lo describe como el encargado de gestionar la apariencia de la página web, el diseño, posicionamiento, colores, tamaño de texto, etc. Este lenguaje ha complementado el código HTML desde 1996.

```
estilos.css
1  @font-face {
2    font-family: 'lato';
3    src: url('../fonts/Lato-Light.ttf');
4    font-weight: 400;
5    font-style: normal;
6  }
7
8  @font-face {
9    font-family: 'montserrat-regular';
10   src: url('../fonts/Montserrat-Regular.ttf');
11   font-weight: 400;
12   font-style: normal;
13 }
14
15 @font-face {
16   font-family: 'montserrat-hairline';
17   src: url('../fonts/montserrat-hairline.ttf');
18   font-weight: 400;
19   font-style: normal;
20 }
21
22 @font-face {
23   font-family: 'paperbow';
24   src: url('../fonts/PaperBow-Demo.ttf');
25   font-weight: 400;
26   font-style: normal;
27 }
28
29
30 /* ===== ESTILOS GENERALES ===== */
31 body {
32   font-family: 'Work Sans', sans-serif;
33   font-weight: 300;
34   position: relative;
35 }
36 h1, h2, h3, h4, h5, h6 {
37   font-weight: 700;
38 }
39 li, a {
40   background: transparent;
41 }
42 button {
43   background-color: transparent;
44   border: none;
45 }
46 li {
47   list-style: none;
48 }
49 .btn, button {
50   border: 3px solid white;
51 }
52 .btn:hover, .btn:focus, button:focus {
53   outline: none;
54   border: 3px solid white;
55   border: 3px solid rgba(255,255,255,0.5);
56 }
57
```

Fuente: Proyecto personal

## HTML5 y CSS

Menéndez (2010) menciona que, para crear un sitio web, se debe dar instrucciones al ordenador. No basta con escribir el texto que se ha incluido en el sitio, sino que también se debe indicar dónde colocar ese texto, insertar imágenes, crear enlaces entre páginas, entre otras cosas.

Se puede crear un sitio web únicamente en HTML, pero no va a quedar estético por la forma como aparecerá la información. Esta es la razón por la que CSS siempre lo complementa. HTML define el contenido, mientras que CSS permite organizar el contenido y definir la presentación. Sin embargo un archivo CSS necesita una página HTML para poder funcionar.

## EXPERIENCIAS DE DISEÑO

---

### 5.12

A continuación se presentan dos experiencias de diseño acerca de la narrativa tranmedia por parte de Henry Jenkins y de Christy Dena. Su aporte radica en el crecimiento de la temática en los últimos años y cómo esto ha modificado los sistemas de comunicación y el diseño en general. Los entrevistados son los siguientes:

- **Henry Jenkins**

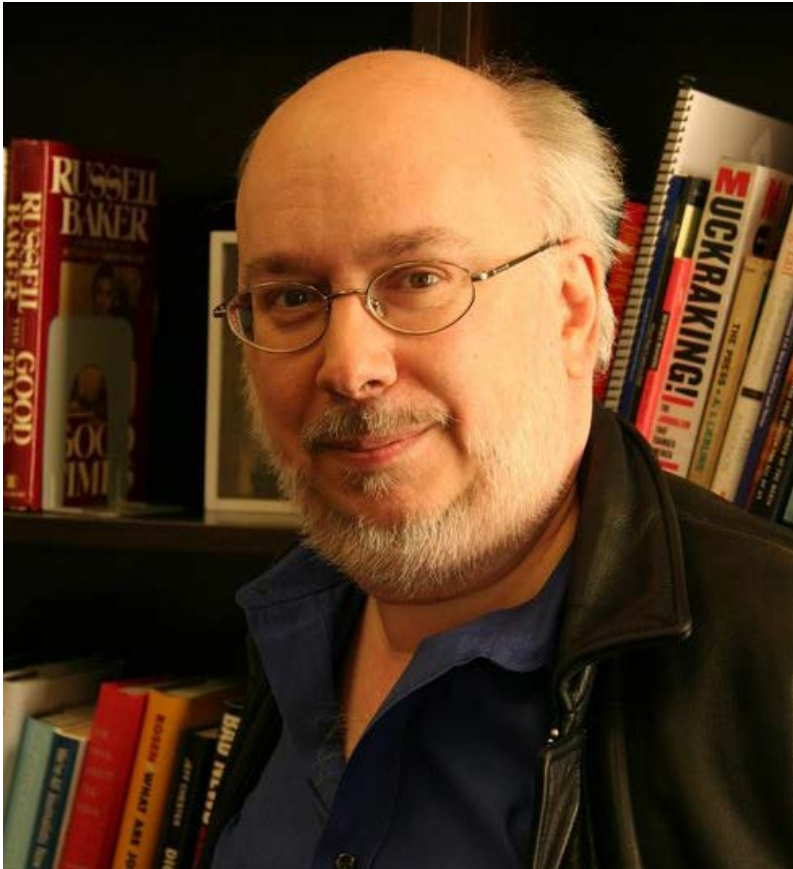
Académico de los medios de comunicación.

- **Christy Dena**

Diseñadora gráfica, directora de proyectos digitales.

## HENRY JENKINS

### EL BOOM DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA



Fuente: <http://bit.ly/2n4oxVo>

Entrevista extraída del libro “Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuenta”, realizada en el 2014.

**Henry Jenkins** es un investigador de los medios y las culturas populares. Actualmente es profesor en la Annenberg School for Communication and Journalism. Ha publicado obras fundamentales para comprender los cambios que atraviesa el ecosistema de medios: Piratas de textos (1992), Fans, bloggers y videojuegos (2006) y Converge Culture (2006).

**Cuando en el 2003 publicaste el famoso artículo sobre transmedia storytelling en Technology Review, la revista del Massachusetts Institute of Technology (MIT), ¿imaginabas el boom posterior de ese concepto hasta convertirse en algo global y casi viral?**

Quedé sorprendido y shockeado por la gran atención que el concepto obtuvo. Cuando escribí ese artículo yo regresaba de un taller de Electronic Arts organizado para juntar a profesionales y gente de Hollywood. Había estado hablando de transmedia pero esa fue la primera vez que me senté alrededor de una mesa con gente que venía del mundo del entretenimiento y pude saber qué pensaban. Una cosa evidente es que la industria en cierta manera estaba lista para este concepto. Las piezas estaban ahí, la gente lo estaba experimentando y había un gran interés en avanzar en esa dirección. No pensé que llegaría tan lejos ni tan rápido, pero tenía la intuición de que describía algo que estaba a punto de suceder. El mundo académico aceleró este proceso de difusión del transmedia storytelling.

**Quizá la industria estaba esperando este concepto y tú propusiste una descripción clara y concisa.**

Ese es el punto, se estaban dando los primeros juegos de realidad alternativa (ARG), la gente veía, observaba y discutía sobre estas experiencias, pero no tenían un lenguaje (específico) para hablar de ellas. El concepto de transmedia

storytelling interesó a la gente que quería moverse en esa dirección, tanto a los que estaban en Hollywood como a emprendedores, artistas y académicos, todos se juntaron alrededor de esta idea.

**¿Era el concepto justo en el momento justo?**

Nunca lo pensé en estos términos cuando lo escribí, pero creo que sí. Yo solo trataba de captar un momento de transición.

**En 2009 cambiaste de universidad, desde el MIT (Boston) a la University of Southern California (Los Ángeles). ¿Cambió tu visión el transmedia? No fue un simple cambio geográfico: ahora estás en el corazón de Hollywood...**

Estuve durante veinte años en el MIT, en la cresta de la revolución digital, y cuando decidí cambiar tenía claro que el transmedia era la manera de estar en Hollywood durante la segunda mitad de mi carrera. Era muy extravagante. Ahora doy clases en un lugar donde jugadores clave del sector transmedia vienen y hablan a mis estudiantes... Tengo la sensación de estar en un lugar donde puedo formar a gente para la cual el transmedia será su segunda naturaleza, y serán capaces de comunicar a través de diferentes medios y plataformas.

## **¿Detectas la aparición de una nueva generación profesional que ya piensa en transmedia?**

Ahora tenemos el vocabulario para describir lo que hace cada vez más la gente joven. Yo he definido al transmedia como la cultura producida para la generación que creció mirando Pokémon, Star Wars y He-Man and the Masters of the Universe. Estos textos modelaron lo que las historias son para ellos. Por lo tanto, la generación entre treinta y cuarenta años que trabaja en Hollywood creció con historias que incluían muñecos, figuras coleccionables y cómics, pero escriben para una generación situada en un nivel sucesivo donde las extensiones son digitales. Dentro de poco encontraremos las estrategias narrativas de los Pokémon en las series. Veremos ejemplos de esto alrededor del mundo.

**Actualmente todo el mundo habla de transmedia. Incluso obras que se limitan a proponer un video y una web se autodefinen como transmedia. El concepto suena cool...¿Hasta qué punto esto no es un límite para el mercado y también para la investigación?**

Hay mucha confusión sobre lo que es transmedia. Hace unos años se hablaba de interactivo, en este momento era cool... Era como hablar de atómico o edad espacial en los años 1950, son significantes vacíos que no se refieren a nada en particular. Tampoco estoy de acuerdo con la Producers Guild of America, quienes consideran que un proyecto transmedia

debe involucrar al menos tres medios o plataformas. Es una arbitrariedad. Yo creo que si agregamos de manera enriquecedora un filme y una web se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa.

**¿Qué es más importante entonces? ¿La cantidad de medios y plataformas que cubre el proyecto o la participación de las audiencias?**

Es una pregunta interesante. Creo que los medios son la variable menos importante de la ecuación. Para mí lo esencial es que la obra exista una intertextualidad radical -o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red. Todas estas cosas vienen juntas. Pienso por ejemplo en Battlestar Galactica, una producción eminentemente televisiva, o en los universos creados por Marvel y DC Comics: todos ellos tienen mucho que enseñarnos sobre transmedia, aunque no sean estrictamente transmedia. Sin embargo, están más cerca del transmedia que las franquicias que no tienen conexiones intertextuales.



**Tenemos narrativas transmedia en la ficción, periodismo transmedia, documental transmedia... Tú también has hablado mucho del transmedia aplicado a la educación... ¿Qué es lo que viene? ¿Cuál es el próximo territorio que conquistar?**

Yo he hablado sobre una lógica transmedia. El transmedia, en su expresión más básica, significa historias a través de medios. Podemos imaginarnos distintas expresiones de esa lógica. El transmedia storytelling es quizá la más investigada en este momento. Se podría hablar de performance transmedia, branding transmedia, educación transmedia, movilización transmedia o rituales transmedia, como alguna vez me referí en las iglesias durante la Edad Media. También podemos pensar en espectáculos transmedia -como el carnaval en algunos lugares de América Latina- o en el juego transmedia. En algunas empresas ya se habla de transmedia knowledge management. Todas estas experiencias son diferentes, pero al mismo tiempo están conectadas entre sí. Cada una de ellas puede aprender de las otras.

**¿Cuáles son las tendencias de la producción transmedia en Los Ángeles? ¿Cuál es el panorama para los próximos cinco o diez años?**

Hay una tensión entre el modelo (tradicional) de la nave nodriza con sus extensiones y el modelo que nace transmedia. Hemos visto algunos proyectos potentes en el

sector artístico independiente; también se avanza hacia una mayor sofisticación en la distribución de la información a través de las diversas plataformas. Esta sería la primera tendencia. La segunda sería la relación entre transmedia y multimedia. El iPad brinda la posibilidad de integrar totalmente historias multimodales e intertextuales en un mismo paquete. La pregunta es si esto es bueno o malo... Es bueno porque hace que los contenidos sean más accesibles a una audiencia general que a veces no tiene los recursos o competencias para unir todas las piezas; pero puede ser malo porque se pierde la experiencia —hasta ahora central en la estética del transmedia— que significa encontrar y juntar los diferentes componentes. El transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información. Decimos que el transmedia puede convertirse en multimedia. Esta es una tendencia que estoy observando muy de cerca, trato de entender las consecuencias a largo plazo en caso de que se presenten las piezas reintegradas o se mantenga el valor de la dispersión.

# CHRISTY DENA

## LAS ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN TRANSMEDIA, CONSUMIDORES Y DISEÑO NARRATIVO



Fuente: <http://bit.ly/2n4oxVo>

Entrevista extraída del libro “Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuenta”, realizada en el 2014.

**Christy Dena** es escritora, diseñadora y directora de proyectos digitales y transmedia. Sus textos han sido publicados en numerosas revistas, webs y libros dedicados a la comunicación transmedia.

**¿No te parece que las productoras tradicionales siguen trabajando con la palanca puesta en el modo monomedia? ¿Por qué les cuesta tanto adaptarse a una perspectiva productiva transmedia?**

Todas las industrias -televisión, cine, videojuegos, publicidad- son como silos. Fueron creadas para crear contenidos para un medio en particular. Cada medio tiene su propia cultura, incluyendo sus procesos de desarrollo y de producción. El transmedia exige que todas las personas que trabajan en el sector sepan reconocer, comprender y respetar las diferentes industrias. No es una cosa fácil de hacer, sobre todo porque esas industrias se caracterizan por la especialización. La mayoría de las emisoras de todo el mundo han intentado dar cabida al transmedia, pero se necesita tiempo... y el respeto de los otros medios de comunicación, lo cual, lamentablemente, no siempre está presente.

**Andy Merkin (Mirada Studios) dijo que todavía estamos esperando el Steven Spielberg del transmedia, o sea el creador de un blockbuster que modifique radicalmente la industria (tal como fue el Tiburón en los años setenta). ¿Estás de acuerdo con esta visión?**

¿No tenemos suficientes ejemplos de producciones exitosas para demostrar que el transmedia funciona? Yo entiendo las declaraciones sobre "la espera de Spielberg". como un

ejemplo de gran talento y de llegada a un público masivo. Lo mismo se dijo acerca de los videojuegos. En el sector transmedia ya tenemos muchísimos profesionales talentosos, y talentos emergentes, pero todavía no hemos impactado en las audiencias masivas. En mi caso, veo el talento que me rodea pero también sé que lo más grande está por venir. Si la gente necesita pruebas para convencerse sobre el valor del transmedia, entonces lo están haciendo por otras razones equivocadas. ¿Necesitan los guionistas, creadores de videojuegos, novelistas y dramaturgos esperar a tener pruebas de penetración en el mercado antes de ponerse a escribir? El transmedia no necesita personas que traten de ganar dinero rápido, necesita gente que quiera ayudar a formar este multimedia para crear cosas maravillosas y conmovier a los públicos.

**En España muchos proyectos transmedia no fueron desarrollados por las grandes corporaciones, sino por empresas de tamaño pequeño o mediano. ¿Es esta una situación común?**

Sí, por lo que he visto este es el caso. Creo que las grandes empresas tienen demasiados sistemas de mitigación de riesgos que les impiden desarrollar su creatividad. También creo que algunos proyectos transmedia salen mejor cuando se tiene un grupo comprometido y dedicado, todos trabajando hacia un objetivo apasionante, que cuando hay departamentos separados en silos.

### **¿Cómo pueden los productores hacer frente a perfiles de consumidores tan diferentes (fanáticos, consumidores ocasionales, monomediáticos, etc.)?**

Los productores de medios interactivos y de videojuegos están familiarizados con este tema, pero los productores de medios no interactivos tienen algunos problemas. Me resulta útil pensar en tres tipos diferentes de público o de conductas del jugador. Piensa primero en el consumidor más extremo o ideal: ¿cuántos medios consumirá? ¿Qué cosas hará? Entonces piensa en otros dos conjuntos de comportamientos menos extremos. Cada uno de estos tiene que ser diseñado.. Pero, por supuesto, la habilidad reside en tratar a cada uno de estos grupos sin afectar negativamente a los demás.

### **¿Podemos considerar al productor transmedia como un diseñador narrativo? ¿Crees que es útil pensar en la producción narrativa transmedia como una rama del diseño? ¿Cuáles son los pro y los contra de esta concepción?**

Yo personalmente no veo al productor transmedia como un «diseñador narrativo». Un diseñador, un escritor o el diseñador de una narrativa son roles en sí mismos. Un productor tiene diferentes responsabilidades. Los mejores productores son aquellos que comprenden los diversos medios de comunicación que están involucrados, así como la forma para facilitar una buena narrativa. Un productor transmedia

tiene que entender el diseño narrativo, pero no es su función principal.

Yo me siento a la vez una diseñadora de experiencia y escritora, y evito tener que trabajar como productora tanto como sea posible. Los proyectos transmedia pueden implicar tanto la escritura como el diseño de la narrativa o las competencias para crear un videojuego. Me parece ideal que las personas de mi equipo hayan trabajado en cada uno de esos sectores, o que al menos tengan una cierta empatía por las tareas que implican. Pero a menudo nos encontramos con diferentes personas que asumen esas responsabilidades. En algunos equipos y empresas tienen un rol de productor que se funde con las tareas de escritura y diseño. Pero por lo general esas tareas y las funciones de producción son muy diferentes.

06



# DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

## ENTREVISTAS SUJETOS DE ESTUDIO

---

### 6.1

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas a los sujetos de estudio que forman parte de esta investigación:

En algunas de las entrevistas fue necesario unir las preguntas ya que la persona respondió una o más preguntas dentro de la misma respuesta que dio.

## JUAN SAAB

---

- 1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y su interés en un proyecto editorial como lo es LuaBooks**
- 2. ¿Cómo surgió LuaBooks, una editorial diferente a las demás utilizando la narrativa transmedia?**
- 3. ¿Qué los motivó a realizar un proyecto editorial en el que se utilizaran diferentes dispositivos para generar una experiencia totalmente nueva en el usuario?**
- 4. ¿Cómo fueron los comienzos con el proyecto? ¿qué dificultades enfrentaron en su ejecución?**

\_ Nuestro origen es personal, nace del interés de realizar libros infantiles ya que mi socio Lizardo Carvajal tuvo la idea de crear una editorial infantil, ya que acababa de nacer su hija. Hace más o menos 5 años.

\_ La editorial surgió como una editorial digital, comenzamos con el libro *El Pájaro de los mil CANTOS*, pero era muy difícil vender los libros.

\_ Hemos logrado encontrar una manera técnica de reaprovechar una parte del trabajo de animación, es quizá uno de los procesos más costosos que tienes cuando haces libros digitales. Entonces eso nos pareció chévere, nos pareció valioso, y a partir de ahí comenzamos lo que sería, ya a pensar en hacer libros no solo digitales y para tabletas, sino que también que pudieran fluir en otros formatos.

Entonces ahí empezamos un proceso de documentación de lo que hacíamos, en esto mi socio Lizardo fue muy juicioso, en empezar a esquematizar un diagrama de procesos de cómo era que nosotros hacíamos estos libros, sin embargo para ese entonces ya llevábamos más o menos dos años y realmente no habíamos logrado en términos comerciales nada lo suficientemente sustancial; obviamente haber financiado con donaciones el corto de *Malaika* que era chévere y bueno, pero no suficiente.

Después surgió algo muy positivo y es que nos ganamos una convocatoria gubernamental aquí con *El Pájaro de los mil CANTOS*, lo que nos dio un presupuesto de coproducción para mejorar mucho ese libro y aprovechamos eso también

para mejorar la plataforma tecnológica que usábamos para asegurarnos que la podíamos re utilizar, para aumentar el número de idiomas de ese libro y finalmente, ese mismo año se nos da la idea de aplicar a otra beca que da el gobierno de Colombia para circulación internacional, en ese entonces la ganamos y yo tuve la oportunidad de asistir a la *feria de Fráncfort*; entonces, estando ahí que es la feria del libro más importante del mundo, íbamos con la intención de vender los derechos de impresión de los libros que ya teníamos digitales y empezar a completar ese aspecto de lo transmedia, así pude observar que el mercado editorial impreso allí era otra cosa, los derechos de los libros se vendían solamente si habían tenido algún tipo de éxito en su país de origen, entonces para vender teníamos que imprimir porque el libro digital no había tenido el impacto que se creía porque la gente seguía comprando el libro de papel.

A partir de eso imprimimos el pájaro de los mil CANTOS pero dijimos que si íbamos a hacer un libro impreso, tenía que ser un libro impreso muy diferente, un libro impreso que no sea igual a los demás y aprovechando las animaciones que ya teníamos en desarrollo digital, hicimos esta aplicación que has visto por allí que sirve para animar las ilustraciones con el celular, entonces decidimos que ese iba a ser nuestro producto inicial y a partir de ahí realmente arrancó la editorial. O sea, eso nos dio una perspectiva mucho más motivante...

(risas) Entonces hicimos 2,000 ejemplares, se vendieron todos en el primer año.

A partir de ahí, hicimos otro libro con una ilustradora ecuatoriana que se llama *Un gato de verdad* y también aplicamos la misma tecnología y utilizábamos la misma metodología, es decir poder tomar las ilustraciones y las animaciones, y con el mismo esfuerzo de trabajo, hacer la aplicación para celular y la aplicación digital para computadores siempre tratando de que se relacionaran con los medios, es decir, que aportara a la historia y no que fuera una repetición del mismo texto; por eso cuando pudimos hacer *Malaika* impreso, el texto es diferente al de la película y así hemos ido afinando las cosas, es el producto más transmedial que hemos producido, ni siquiera pienso que fue tanto *Malaika* sino *El hombre extraño*, es un libro que hicimos sobre la canción de Silvio Rodríguez porque en ese caso el libro digital tiene incluso un texto diferente al del libro impreso, el formato del libro impreso está muy bien aprovechado, la aplicación está muy bien aprovechada, el libro digital es otro universo, entonces creo que ahí logramos como consolidar esa idea que ya se había empezado a formar desde *Malaika*. Pero entonces te resumo esto diciéndote que nunca hubo intención de fundar una editorial tampoco la intención de que fuera transmedia sino que es un poco lo que ocurre en el camino, avanzando y se le van presentando como



ideas y a partir de ahí se ha ido formando LuaBooks pero no fue un ejercicio premeditado.

## **5. ¿Cuáles fueron sus influencias acerca de la narrativa transmedia?**

\_ Mientras buscábamos experiencias de cómo podíamos integrar el libro de papel con lo digital, empezó a surgir por ahí en nuestras búsquedas y de nuestra investigación de qué se podía hacer esa palabrita de lo transmedia que se había aplicado mucho en el contexto de la publicidad, o sea la publicidad creo que fue las primeras áreas que utilizó realmente la narrativa transmedia y nosotros dijimos que eso parecía lo que estábamos haciendo porque estamos tratando de articular una historia que fluye por diferentes canales, y nos llamó la atención que no había ninguna editorial que más allá de hacer esto de realidad aumentada, se hubiera propuesto crear una narrativa transmedial y que hubiera visto todo ese universo de posibilidades. De hecho uno de nuestros primeros referentes fue uno hecho en Estados Unidos que se llamaba *Los fantásticos libros voladores del señor Morris Lessmore* tienen realidad aumentada, tienen un corto, entonces eso nos puso a pensar que tal vez si que se podían producir contenidos editoriales de esa forma.

Nosotros nos pusimos una medida más grande que era ser una editorial y que todos los proyectos editoriales tuvieran algo de ese sello digital y transmedial. Pero nos dimos cuenta en el camino y cuando nos dimos cuenta realmente los que hacían más esto eran los publicistas.

## 6. ¿Cómo ha sido el impacto de la editorial a nivel internacional?

\_ Bueno... más que a nivel internacional, ha sido a nivel latinoamericano, a nivel nacional por supuesto pero latinoamericano también. Y eso nos ha gustado mucho, porque sí creo que en los primeros títulos que editamos había una intención y un lenguaje muy común de identidad con las historias que se cuentan en Latinoamérica. Creo que por eso no era gratuito que los intentos que tuvimos de traducir nuestros libros a inglés y tratar que fueran vendidos en el mercado de los Estados Unidos nunca dio fruto. El primer país al que le vendimos derechos fue a Chile, le vendimos derechos impresión de tres de nuestros libros y después vino la venta de Uruguay de *Malaika*, y cuando empezamos a producir nuestros primeros tres títulos y pusimos la plataforma de venta en línea, nos sorprendió muchísimo cómo empezaron a llegar compras sobretodo de Argentina, él es nuestro segundo gran mercado que realmente provienen muchos pedidos de Argentina y de latinoamericanos en Estados Unidos y México que me pareció algo importante, y creo que ese impacto que si no fuera por la estrategia en redes sociales, de alguna forma permitió llegar a mucha gente.

\_ La recepción ha sido buena y mala, buena de parte de las personas que realmente necesitan estos libros por lo cual nos

sentimos contentos, o sea, los papás son felices con lo que hacemos, la mayoría de papás. Sin embargo, nuestros libros han generado un rechazo en lo que nosotros, en la editorial, llamamos como los “pseudo intelectuales” que son personas que rechazan nuestros libros, porque tienen algo de digital y entonces dicen que nuestros libros van a hacer que los niños lean menos y que nuestros libros van a hacer que se apeguen más al celular cuando realmente ha sido todo lo contrario, nuestro esfuerzo se ha basado en articular dos lenguajes para acercar aún más a la lectura, ellos hablan del libro de papel como si el hecho de que está impreso en papel fuera una garantía de que el libro es de calidad. En papel se han hecho libros buenos y malos, igual que ocurre en digital y es una tristeza que haya tanto prejuicio con respecto a otro lenguaje, pero por fortuna esa gente no compra muchos libros... (risas), dicen esas cosas, pero no son nuestros clientes; nuestros clientes que son los papás, les gusta. Si tú ves en el grupo de facebook, publican fotos con sus hijos. Entonces, sí creo que la recepción ha sido en general buena, salvo excepciones que te digo, y las editoriales tradicionales a las que les intenté vender derechos, también eran súper prejuiciosos, pensaban que los libros eran hechos por computador, y eso es una gran diferencia que hemos establecido con mi socio, o sea no son hechos por computador, son hechos por personas utilizando un computador. Siempre existe la ignorancia con respecto a eso.

## **7. ¿Cree que en un futuro la lectura se convertirá en transmedia o siempre será necesario que existan proyectos monomediáticos?**

\_ Pues... yo creo y espero que siempre hayan proyectos monomediáticos, creo que si algo nos ha enseñado el mercado editorial y los libros creados a través de la historia es que hay libros para cada tipo de persona. Hay libros para todos y en esa medida van a ser los proyectos, los que justifiquen que una idea sea transmedia o sea no solo monomediáticos; yo he visto libros en papel preciosos que realmente no necesitan que sean digitales, como he visto libros digitales que no se podrían ver en papel, no tendría sentido. Entonces hay obras monomediáticas muy bien logradas, es lindo pensar que va a haber libro de papel para mucho rato y libro digital para mucho rato también, y libro transmedia siempre, y cuando hayamos personas que creamos que lo transmedia aporta para cada proyecto.

## **8. ¿Cómo han logrado acercar a los niños a la lectura en plataformas digitales?**

\_ La experiencia ha sido curiosa, porque de hecho *El Pájaro de los mil CANTOS* siempre había el miedo de que el niño se fuera a quedar en el celular y lo que nos pareció lindo es que él vio que había una relación entre ambas cosas, tanto en el libro impreso como en la aplicación. Y lo que nos ha

permitido acercar más a los niños a la lectura creo que han sido otras cosas que ni siquiera pasan por lo tecnológico. Nosotros hemos querido hacer libros que a los adultos les guste leer a sus hijos, ese es otro problema. Finalmente la literatura infantil sobretodo, la que no es de muy buena calidad, son como todos esos libros sosos que tratan al niño de una forma muy infantil y que son hasta aburridos de leer para el papá. Nosotros hemos tratado de hacer libros que al papá también le parezca chévere como para sentarse con el chico y leerle, y creo que puede ser una motivación o una herramienta más importante a la hora de que los libros se presten para la lectura en voz alta, que traten temas que a los papás les parezca relevante tratar con sus hijos y que hagan de la tecnología un puente no solo entre lo digital y lo impreso, sino entre el universo adulto y el de los niños, y que puedan sentarse juntos a leer.

## **9. ¿Cómo se van adaptando los libros a las nuevas tecnologías que surgen? ¿Poseen una planificación o proyección a largo plazo?**

\_Nosotros esperamos que lleguen las ideas y a veces las ideas que hemos implementado no son digamos tan al día, pero pueden dar mejor resultado. Cuando nosotros hicimos *El Pájaro de los mil CANTOS*, podíamos haber utilizado realidad aumentada que era lo que estaba al día y al final hicimos algo que nosotros llamamos realidad disminuida (risas) que

fue una aplicación que no reconoce las páginas de libro, pero ha funcionado mejor a que hubiéramos utilizado la cámara. El próximo libro que vamos a lanzar que es de un mercado de pulgas usa códigos QR los cuales ya están súper desprestigiados, pero creo que nadie los ha aplicado como nosotros lo vamos a aplicar en este libro. El libro tendrá más o menos entre 80 y 90 mini códigos QR que son de 5 mm con una aplicación súper linda que le permite al chico ampliar la información, porque como es un mercado de pulgas, la idea es que este escaneador le permite conseguir más información que el niño quiere conocer.

Estamos muy atentos y siempre tratando de buscar soluciones, no tan a la vanguardia yo diría que nunca nuestro objetivo ha sido estar con lo último sino estar con lo apropiado.

## **10. ¿Cómo se maneja la propiedad intelectual y los derechos de autor?**

\_ Eso también ha sido mucha experimentación, nosotros lo primero que hicimos fue un modelo en el que intentábamos pagar muy bien las regalías, entonces nosotros teníamos contemplado un monto de regalías que era el 30% más o menos, pero a medida que fuimos entrando en el mercado de lo impreso que es de hecho el producto impreso el que rentabiliza nuestro trabajo, porque lo que hemos hecho es hacer derechos del producto impreso, y hemos visto que

se ha hecho más difícil esta idea sobretodo en los canales tradicionales como las librerías y los colegios. Por esta razón hemos establecido un modelo de regalías, digamos diferenciada. Unas son las regalías que pagamos para la venta impresa en canales tradicionales, que sigue siendo el 10% que maneja toda la industria para todos los autores que intervienen el libro; si el libro va ilustrado y nosotros pagamos por adelantado la ilustración y solo lleva escritura, en ese caso el escritor gana el 10% cuando se vende en mercados tradicionales.

En los mercados directos como es la compra en línea o los libros en las ferias del libro, en la que nosotros ponemos el libro directamente en las manos del lector, en esos casos nosotros pagamos entre dos y tres veces más regalías, dependiendo del proyecto eso para la parte impresa. En la parte digital hay unos escenarios de circulación muy concretos, son la venta de licencias digitales a bibliotecas y las ventas ya uno a uno en las tiendas pero esas no son significativas; entonces para ello también tenemos un modelo de tres veces más regalías.

La fortuna que tuvimos es que los primeros tres libros eran de mi socio, así que lo que hicimos fue más de probar todas las ideas antes de recibir el trabajo de alguien más y hemos tratado de empezar esta apertura con el resto de autores, eso fue lo que hicimos con *Érase una mujer*. Lo hicimos también con

el libro de Silvio Rodríguez, sin embargo tú verás que mi socio tiene una participación activa en cada uno de los proyectos y eso ha sido más por una circunstancia de cómo funciona la editorial, y es que de una forma Lizardo es el director creativo, y es un buen generador de ideas editoriales, por ejemplo en el libro de Silvio Rodríguez a quien se le ocurrió la idea de que la canción funcionaba para eso y de que el libro podría ilustrarse, fue Lizardo. Lizardo también ha venido de la mano, de varios proyectos que hemos lanzado.

Este año vamos a recibir un libro de una ilustradora de Medellín aquí en Colombia y otra escritora y estábamos pensando también en hacer un concurso, pero vamos a nuestro propio ritmo. Nos propusimos a hacer dos libros al año como mínimo; es exigente pero en esa medida hemos procurado hacerlo y con seguridad. Ya tenemos libros en todas las librerías de Colombia a través de nuestra plataforma en línea tenemos ventas alrededor del mundo, especialmente en Latinoamérica. Muy pronto tendremos una distribución directa en Argentina, a través de un socio que conseguimos, así que esto nos va a permitir despachar en Argentina en 3 días hábiles que eso va a ser genial. Será casi una franquicia y si funciona me gustaría replicarlo en otros países.

## 11. ¿Qué planificación estratégica poseen frente a la competencia que surja en un futuro?

\_ Pues la verdad, eso es uno de los puntos donde no somos precisamente muy fuertes, deberíamos estar más pendientes de los otros pero no lo hacemos todavía. Yo creo que ese es un proceso que entra con la madurez empresarial, pero por ahora, sí sabemos que estamos en un nicho bastante específico, donde tenemos una ventaja importante sobre todo con respecto a las editoriales tradicionales. Va a ser mucho más fácil que la competencia venga de una editorial pequeña que de una editorial grande, porque son demasiado grandes para moverse rápido y nosotros tenemos la enorme ventaja de ser pequeños y poder arriesgar. Entonces no, por ahora no nos ha preocupado mucho, donde llegan nuestros libros son otra cosa y así lo reconocen los profesores, así lo reconocen los papás entonces no nos preocupa.

## 12. ¿Dentro de sus planes han considerado realizar libros que vayan dirigido a otro grupo de personas?

\_ Nos gustaría, pero es un poco difícil, eso fue lo que hicimos con *Érase una mujer*, fue nuestro primer intento de hacer un libro más adulto pero ha sido conflicto, porque nos identifican tanto con un sello infantil que es difícil dividir esa identidad. Entonces a mi me gustaría junto con mis socios, pero creo que eso seguramente vendrá por la vía de crear un sello

adicional, si bien vinculado a la empresa si tendría que ser otro sello porque poseemos una identidad bastante infantil y es difícil divorciarte de eso. Entrar al grupo de Facebook o entrar a la página y se siente esa identidad y tal vez no valdría la pena perder eso.

### **13. ¿Qué valor tiene cada macroproceso que se involucra en el desarrollo de la narrativa transmedia para los libros “El pájaro de los mil CANTOS” y “Malaika la princesa”?**

\_ Sobre todo en *Malaika*, siento que en *El Pájaro de los mil CANTOS*, esto lo digo de forma personal, pero a veces se le ven las costuras, porque era un libro digital y después pasó a lo impreso, yo no puedo decir que la edición impresa es mala pero no sucede lo que sucede con *Malaika*, y es que saca un mejor provecho lo impreso de lo impreso y saca un mejor provecho el corto animado del lenguaje del corto animado. *Malaika* fue el conejillo de indias para desarrollar esos macroprocesos; porque teníamos que ver cómo hacer para volver a utilizar las animaciones, cómo hacemos para coordinar el trabajo del músico, el animador y el ilustrador. Entonces con *Malaika* tiene un código de colores y el corto que tiene una relación importante con la emocionalidad del libro que sirvió como un hilo conductor con el músico inclusive con el animador y eso no lo hubiéramos podido hacer si no fuera por ese proyecto. Si no hubiéramos comenzado a generar procesos, *Malaika* no hubiera sido lo que es, hubiera

sido más como *El Pájaro de los mil CANTOS* que igual tú lo ves en papel y está bien, pero digamos si tu tuvieras el libro de *Malaika* y el libro de *El Pájaro de los mil CANTOS*, sin ningún otro tipo de lenguaje, si notarías que hay una mayor elaboración editorial impresa en *Malaika* y eso no es lo que queremos, nosotros queremos que el proyecto se vea en cualquiera de sus lenguajes y se note que hay detrás una muy buena elaboración, que tomes un libro como el de *El hombre extraño* y aún quitándole todo lo digital, es un muy buen libro impreso.

### **14. ¿Qué aporta la diversidad de personajes dentro de cada historia a la experiencia narrativa del usuario?**

\_ Bueno pues... es evidente que uno no se puede identificar con todos los libros, entonces si hemos tratado de construir, hay una diversidad de voces, con más de alguno te debes sentir identificado ahí. Eso es lo que uno procura cuando está armando un catálogo que es chiquito como el de LuaBooks, como que cada uno aporte una perspectiva diferente y le permita al lector encontrarse a ello.

Creo que cuando el lector se encuentra en lo que lee, hay una experiencia de conexión que supera una barrera, eso es lo que aporta tener personajes diferentes. Eso se nota en las ferias del libro en donde se tiene un mayor contacto con los lectores, tu analizas al lector, analizas al papá, y sabes a

qué papá le va a gustar qué libro y eso es lo que hemos intentado también, que haya libros para todos los gustos.

### **15. ¿Cómo se involucra el espectador con el contenido de cada historia?**

\_ Pues eso depende, por ejemplo en el caso de *El Pájaro de los mil CANTOS*, es lindo porque la onomatopeya generó un código que el niño entiende; los niños repiten el CANTOS de los pájaros, lo digo porque mi sobrino por ejemplo, cuando recién leía el libro eso pasaba, al igual que con el gato de *Un Gato de verdad*, hicimos unos gorritos entonces el niño se podía meter en el personaje del gato. Entonces yo creo que se le da al lector una ventana para identificarse con el libro, entonces si tú has visto en el grupo de Facebook, nosotros vimos la posibilidad de que este lenguaje de las matrioskas y la posibilidad de que cada una contara una historia, era una puerta para que el lector se pusiera a pensar cuál era su propia historia y eso está lindo y son las experiencias que te puedo contar de lo que ha sucedido, con *Malaika* o sea ya ni siquiera es una identificación a partir del personaje sino a partir de la situación. Tuve una vez una chica en el stand que de la feria del libro y vio el libro y ni si quiera nos conocía solo había visto el corto y se sentó a llorar porque su papá había muerto y agradeció el corto porque le había ayudado mucho, entonces ahí hay otra vinculación.

Muchas personas que asisten a la feria del libro no lo hacen porque le gusten los libros, sino porque quieren sentirse bien por haber asistido a una, que lo hace sentirse más intelectual.

Entonces yo creo que eso solo se logra cuando hay símbolos y en eso creo que ha sido lindo porque ya sea en los libros que ha escrito Lizardo, el libro de Verita o el de Silvio Rodríguez, yo si creo que tiene una riqueza en lo simbólico y lo que permite romper con esa barrera porque cuando lo que tienes es muy tácito, muy ajustado a la realidad, es difícil confrontar a la persona, es difícil que vea hacia adentro, pero el lenguaje de lo simbólico, te abre otra puerta y creo que eso si tienen todos los libros, una carga simbólica.

### **16. ¿En la producción de la narrativa transmedia, cómo se definen los elementos de composición en el diseño editorial de cada historia? (formato, diagramación, jerarquía, retícula, ilustración).**

\_ Te voy a hablar sobre todo de los últimos libros, porque los primeros como te digo, se llevaron al papel no tan articuladamente. Dependiendo del segmento del libro intentamos ajustarlo a un formato 20x20 que es como el de *El Pájaro de los mil CANTOS* o a un formato más alargado como el de *Érase una mujer* porque se trata de un libro un poco más maduro. Entonces, ahora sí tenemos una planificación alrededor de eso, tenemos también limitante

de presupuesto que generalmente nos condiciona el acabado; digamos que se genera una línea gráfica en cuanto a intención, pero todavía depende mucho de cómo va eso al papel. Se establece primero el arte, cuál va a ser la técnica si va a ser vectorial, fotográfica o hecho a mano y a partir de eso y de entender la historia y el segmento, generalmente ajustamos un formato y ya después se hace la diagramación.

\_ Yo, sobretodo contribuyo en la parte como de ingeniería, que el papel cuadre, que quepan en los pliegos donde es mejor hacer el corte, etc. Y Lizardo aporta muchas ideas sobre elementos de composición, porque finalmente él es el diseñador gráfico de la editorial. Generalmente, desarrollamos dentro del proceso que llamamos producción gráfica y de video por dos vías. Se producen contenidos de obra o artísticos y contenidos utilitarios, entonces cuando se hace la redacción se redacta la obra pero también se redacta la sinópsis, la ficha para el catálogo, los comunicados de prensa. Cuando se hace lo gráfico, también se hace en dos vías, ya que se hace lo artístico que es la ilustración, pero también se hace la carátula, es necesario hacer el póster, es necesario hacer el ícono de la aplicación y también se encuentra el corto animado que es como el producto; pero también están los videos como los trailers, los comerciales, etc. En

lo que es texto utilitario y video utilitario, ya tenemos unos formatos, ya se sabe qué va en el comunicado de prensa, ya sabemos lo que esperar de una sinopsis, ya tenemos establecida una línea de cómo hacemos los booktrailers. Pero, así es como determinamos el producto en términos de diagramación; si el público se ajusta a un presupuesto, el negocio de planificar y a veces hay que hacer ajustes, ha tocado rehacer libros porque se salen del presupuesto y toca achicarlos, eso pasa también.

### **17. ¿Cómo el sonido acentúa el valor expresivo de la imagen en cada historia?**

### **18. En cada historia, ¿qué sensaciones evoca la música en el espectador?**

\_ Pues eso se logra sobretodo a partir de *Malaika*, creo que pasó más, porque había una intención clara de que hubiera un marcado de ritmo emocional. Entonces antes de componer la música, había algo que se llamaba la geografía emotiva, que indicaba qué queríamos que el lector sintiera en cada parte del guión, y el compositor ya tenía esa directriz cuando crea. Entonces creo que en *Malaika* sí que es claro, ya todo estaba pensado. Ahora intentamos que la música siga una geografía emotiva que trazamos cuando se está teniendo el texto y obviamente la música aporta un montón, nunca ha sido música de relleno, sino que se compone con una intención emotiva.



## 19. ¿Qué beneficios ha logrado con el uso del software Sencha Animator?

\_ Lo que más ganamos con *Sencha* fue rendimiento, porque por un lado está *HTML5* que es software libre, si hubiéramos usado la suite de *Adobe* hubiera sido terrible porque te genera un código súper cerrado que no es compatible con los estándares de las bibliotecas, entonces este era un software que no estaba pensado para diseñadores, sino más que todo para desarrolladores, pero tenía buen rendimiento y corría muy bien en las tabletas. Cuando nosotros empezamos probamos *Adobe*, *Hype*, *Sencha animator*; en fin, probamos varios y nos quedamos con *Sencha*, por el rendimiento. Luego hicimos unas modificaciones propias para hacer que el *Sencha* nos sirviera según nuestro propósito y el hecho de que su código era abierto nos permitía modificarlo muy fácil, según nuestra necesidad. Aunque lo discontinuaron, estamos pensando en que sí ya no es *Sencha*, puede ser *Google web designer* o cualquiera que ofrezca como resultado un código totalmente abierto y que no sea cifrado.

## **1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y sus inicios en el diseño editorial.**

\_ Empecé a trabajar en el diseño gráfico hace más o menos diez años, empezando a trabajar en el área de publicidad, aunque siempre quise trabajar en publicación de textos, porque consideraba que se podían hacer mejor los libros de una manera que fuera más agradable visualmente. Entonces en el 2009 surgió la posibilidad de trabajar para la editorial Piedra Santa. Me graduaba en el 2010, así que realicé los trámites y comencé a trabajar a finales del 2009 como freelancer de ellos y luego de una entrevista, me quedé como diseñador interno dentro de la editorial. Me preguntaron mi opinión acerca de qué pensaba de los libros y le mencioné que se podía hacer algo mejor con ellos, ya que ellos tenían la idea de que solamente en Colombia se podían realizar libros de calidad.

En el 2010 empecé a diseñar textos escolares, hice la diagramación de las nuevas geografías visualizadas, fue uno de mis proyectos base. Luego entramos a un proyecto grande que fue la serie de comunidades, una serie de tres

libros para básicos y luego me tocó dirigir cuatro series, las cuales eran comunicación y lenguaje, ciencias naturales, matemáticas y estudios sociales. A cada uno de ellos me tocó crearles el nombre y se llamó Sociedades, ya que la base de la editorial eran las ciencias sociales al estar enfocado en toda la parte social que habían dentro de los libros, y ese fue el hilo conductor para la realización de las demás series que se completaron en dos años.

## **2. Para usted, ¿qué es el diseño editorial?**

Es la base de los demás diseños, a nivel de diagramación, porque si no se saben usar jerarquías visuales en diseño editorial, no se va a saber cómo poner los nombres en un cartel, ni cómo se navega en una aplicación; si no se sabe cómo navegar en un documento impreso, mucho menos lo sabrá en una página web. Es un diseño generador de otros diseños.

En el diseño editorial se ve el manejo y uso de la tipografía, se relaciona con el grupo objetivo, al ser un material directamente para el usuario al que se está diseñando.

La ilustración no trata solo de expresar una emoción, trata de comunicar algo, la ilustración va más allá en el diseño editorial, va a tratar de complementar el contenido que está puesto en texto.

El diseño editorial tiene esa ventaja, que todos los libros están compuestos por tres lenguajes: el alfa numérico, o sea los textos y las letras del libro. El segundo lenguaje que se utiliza es el gráfico, es la manera en que se plasma todo el contenido dentro de las páginas y el tercero es el ilustrativo, y aunque estos dos últimos los pueda realizar una misma persona, son dos lenguajes diferentes. Si un texto es muy bueno, pero tiene mala diagramación, se perdió la comunicación. Si un texto es muy bueno y la diagramación es buena pero la ilustración es pobre, se perdió la comunicación; estos tres harán que la comunicación funcione en el diseño editorial.

### **3. ¿Qué piensa acerca del cambio que ha sufrido el diseño editorial al cambiar su enfoque en el formato impreso y aplicándolo al formato digital?**

\_ Sigue siendo su comunicación principal, estar en contacto con el usuario, si su usuario lo que necesita ahora es un dispositivo móvil para leer, no hay problema, al diseño editorial no le importa el formato en el que salga publicado el contenido, ya que se va a adaptar a esa comunicación.

### **4. ¿Cree que es posible que el diseño editorial pueda tener un balance entre lo digital e impreso? ¿O año tras año los medios impresos irán decayendo y estaremos rodeados solamente de libros digitales?**

\_ En sociedades como la nuestra donde es difícil adquirir tecnología y tener acceso a internet, mucho tiempo van a estar trabajando complementariamente, se puede llegar a tener la versión impresa del libro, pero también la versión digital. Va a subsistir el formato impreso por lo menos en sociedades más atrasadas mucho tiempo, y va a exigir que el libro impreso sea mejor, porque si el libro digital ofrece animaciones, el libro impreso entonces va a tener que ofrecer ilustraciones divinas, acabados muy buenos de portada, se exige más de parte del libro impreso.

### **5. ¿Ha escuchado acerca de la narrativa transmedia? ¿Cuál es su opinión sobre el alcance?**

\_ Le falta mucho por crecer, sí había visto libros así y creo que va a seguir avanzando y se vuelve complementario, ya que en nuestras audiencias un niño de nueve años sabe utilizar mejor el ipad que un adulto, entonces es necesario hablar en su idioma.

## **6. ¿Qué opinión tiene sobre la estrategia de LuaBooks de enfocarse a un público infantil antes que a otros grupos?**

\_ Está enfocándose en los lectores en formación, en lectores que ya tienen la experiencia multimedia y que van a tener también la experiencia multimedia mezclada con el libro, lo que lo hará mucho más atractivo. No solo es un dispositivo para jugar, sino que también me permite leer con él, jugar con él, aprender leyendo y aprender jugando.

## **7. ¿Cuál es la situación del Diseño Editorial a nivel latinoamericano y el Diseño Editorial en Guatemala?**

\_ En Guatemala es muy particular, porque es una población muy poco lectora, pero se ha dado un fenómeno en que las madres jóvenes de esta generación han visto esa necesidad, que los niños lean, y de generar momentos importantes con sus hijos y la lectura; entonces son madres más tecnológicas, madres que están más orientadas a las páginas de Facebook y que están viendo cómo ser mejores mamás. Esto ha permitido que más adelante puedan haber nuevos lectores debido a esas madres jóvenes. Además ellas tienen un apego al libro físico debido a que fue la manera como ellas aprendieron, así que puede ser un plus cuando un dispositivo funciona a tiempo real con un contenido impreso. A nivel latinoamericano es de la misma situación.

\*Sophos: Librería guatemalteca que vende libros tanto nacionales como internacionales y de diferentes géneros.

## **8. ¿Cree que es posible que Guatemala pueda generar un proyecto editorial revolucionario que pueda facilitar una cultura de lectura?**

\_ Sí, pero de primero hay que convencer a la persona de que la cultura abre la mente. No es solamente producir más, sino que se tenga un público al cual dirigirse. Un buen intento es el trabajo de la Municipalidad, el cual tiene un carrito que lleva libros usados; hay que acercar el libro a la gente, el libro no es solamente algo que pueda comprarse en Sophos\*, el libro no tiene que ser siquiera algo caro, el punto es que la gente lea y que le encuentre el gusto, así podríamos ser un público lector. Tienes que hacer, que el libro se acerque a la persona.

## **9. ¿Cómo valora la integración de distintas áreas para generar un proyecto editorial de este tipo? (Ilustración, animación, software, etc.).**

\_ Siempre han estado, en un proyecto editorial siempre ha habido varias disciplinas, siempre hemos tenido un pedagogo, un editor, un autor, un diseñador y un ilustrador, ya con eso se tienen cinco personas trabajando en un solo proyecto. Es normal dentro del diseño editorial un proyecto interdisciplinario. En esos tres lenguajes que mencionaba anteriormente, que se manejan ya no solo en el libro, sino en el textual, el gráfico y el ilustrativo, ahí ya existe una narrativa complementaria.

**10.¿Qué opinión tiene acerca de la editorial LuaBooks quien ha revolucionado el sistema del Diseño Editorial actual, desarrollando un nuevo modelo de producción de contenidos enfocados en la narrativa transmedia?**

\_ Es muy innovadora y es un proyecto muy positivo, creo que quieren ir más allá y darle ese valor al libro impreso sin salirse de la realidad que están viviendo con el hecho de tener una versión digital que apoye al libro.

# ALEJANDRO SANDOVAL

---

## 1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y su interés en el diseño editorial y en la narrativa visual.

\_ En el diseño editorial llegué por pura casualidad, porque formaba parte de un colectivo y en ese colectivo nos tallereábamos con la producción literaria, leíamos cosas y luego hacíamos crítica literaria y luego como parte del colectivo publicábamos unas cosas que se llamaban "Sopa". que eran unos facsímiles doblados en cuatro, diagramábamos poesía e ilustración y desde ahí, empecé a jugar un poco con la tipografía, con los papeles, diseño mucho a dos tintas o a una sola por la cuestión de los presupuestos y después de eso yo decidí comenzar a hacer mis propios libros. Cuando yo empecé a hacer los libros, yo sabía maquetar a lo antiguo, doblar el pliego, compaginando a mano e ir cuadrando el texto. Después de eso conseguí un trabajo como editor y ya ahí fue donde aprendí un poco de lo que era el diseño editorial, lo entendí como a nivel lenguaje: la importancia de una buena tipografía, las distancias de los cajones, la diagramación ya no era de lo bonito que se miraba, sino ya tenía una finalidad, a qué tipo de lector me estoy dirigiendo; entonces,

ahí nació mi interés por medio del trabajo y las virtudes de producción personal.

Con la narrativa visual fue mucho antes, por medio de un libro que hicimos en el 2012, con Antonio Luna en un proyecto que teníamos en conjunto que se llamaba *Producciones Mente Inquieta* con él empezamos a querer editar un cómic y yo solo iba a editar el texto; pero también veo un poquito de la fotografía; empezamos a hablar de composiciones y de textos y cómo veíamos más equilibrada una imagen o no y si teníamos qué colocar más o menos texto; también a cómo contar menos con palabras y con ese ejercicio, empezamos a ver acerca de narrativa visual ; a ver referencias acerca de ello y terminamos haciendo una investigación práctica, y ya después de eso... seguí con la fotografía, que es narrativa visual, quizá a otro nivel y con otros aspectos técnicos, pero por ahí lo entendí, y ya con eso... pasé a editar libros infantiles y a coordinar ilustradores. Tuve que empezar a investigar las estéticas de la gente y a pensar a nivel simbólico, qué es lo que cada uno tiene para no ser un editor, que todo lo homogeniza, sino que entiende la pieza y el trabajo de cada

ilustrador y de cada escritor. El trabajo de un narrador visual es más que hacer un solo análisis.

## **2. ¿Qué lo motivó a involucrarse en la literatura infantil?**

\_ Pues... fue una cuestión puramente laboral, al principio porque yo venía de editar poesía, novelas gráficas y ahí empecé a dar acercamientos de realizar un libro que fuera para colorear, pero que fuera una historia y quedó esa inquietud... y en el trabajo, según yo, lo único que iba a hacer era coordinar diagramaciones y revisar producciones de estilo y cuestiones más de textos, pero terminé en un área que había que hacer un poquito de pedagogía, de narrativa visual, de narrativa escrita, y resulta que era para libros infantiles y ahí, me tocó que empezar a investigar sobre eso y hacer 64 libros donde aprendí un montón. Entonces la literatura infantil se quedó conmigo, aún después del trabajo y dejé de editar narrativa para adultos. Me interesa la investigación de libros infantiles, especialmente los libros ilustrados, porque tenía la facilidad de conseguir libros ilustrados para niños más que para adultos y desde ahí surgió esa fascinación.

## **3. ¿Qué opinión tiene sobre este proyecto editorial, en el que se utilizan diferentes dispositivos para generar una experiencia totalmente nueva en el usuario?**

\_ La experiencia de usuario en la época en la que nos encontramos es inevitable. Sería para mí, mejor entender en qué lugar estás haciendo la literatura y quiénes van a ser tus lectores, porque me parece genial la idea de mezclarlos, pero también es muy limitante, porque hay que conocer quién tiene acceso al libro, qué nivel socioeconómico tiene la persona y eso me remite en pensar en una narrativa como esta, porque no todas las personas que puedan tener acceso al libro van a poder tener acceso a la tecnología o podemos dar por sentado de que quien tenga acceso a ese libro, seguramente tenga internet, pensándolo en contextos como el nuestro en el que solamente el 12% tiene acceso a internet. Es decir, en ese sentido, en una realidad como la nuestra no me resuena mucho la idea de incursionar en un recurso como éste, más bien pensaría en narrativa transmedia a partir de otros dispositivos como el afiche, el empapelado, el graffiti; yo creo que por ahí, se me va pensando en narrativa transmedia desde nuestro contexto.

Pero mi respuesta en lo que va más apegado a lo que esto es, los libros están bien hechos, tienen cajones amplios para el texto que permiten que el dedo del niño no tape,

tipografía agradable a la lectura y me gusta personalmente más la versión de pasta blanda, debido a lo económico, aunque las versiones en pasta dura me encantan. Los libros tienen acabados increíbles que van de la mano con el contenido. Tienen narrativa increíble y una narrativa visual hermosa, hay bastante equilibrio, a nivel visual y nivel editorial... está muy bueno.

\_ Es bonito ver proyectos como estos, porque se utiliza el celular para otros fines, más educativos, debido al problema que existe de cómo nos absorbe la tecnología y que nos puede alejar de la realidad, y se puede perder el hábito de la lectura; pero esto ayuda a los niños desde su realidad, porque ellos están naciendo en una era en donde la tecnología está ahí y no podemos negarla y si poder aplicarla a la literatura, me parece genial, me parece que puede funcionar.

#### **4. ¿Cuáles son las tendencias de diseño editorial para niños en la actualidad?**

\_ Creo que los libros para niños están dejando de contener texto narrativo a lo cuento clásico y están pasando mucho a la poesía y a la ilustración. Como tendencias no podría decirte, porque no creo que exista una tendencia general; es clásico ver libros en opalina, o libros en couché, pasta dura o pop up, dependiendo del presupuesto, pero creo

que la tendencia está en experimentar con la posibilidad de la ilustración o con la posibilidad de palabra desde el sentido de la poesía.

\_ Creo que el libro para niños no es que esté cambiando, como objeto sigue siendo el mismo, rara vez vemos un libro con formas arriesgadas, sigue siendo el libro clásico. Más que tendencias, es intentar hacer cosas nuevas, bombardear la literatura infantil como no se ha hecho antes, porque el mercado está creciendo, pero también depende de qué es lo que querrás hacer.

El libro ya existe, ya no le podés hacer nada más, es un lenguaje que ya tiene suficiente tiempo como para reinventarlo, haciendo uso de la tecnología le damos otro sentido pero no creo que exista una tendencia que esté definida, pero eso es también, buscar lenguajes dentro de la narrativa visual y la poesía sería lo más marcado como una tendencia.



**5. ¿Cree que en un futuro la lectura se convertirá en transmedia o siempre será necesario que existan proyectos monomediáticos?**

**6. ¿Cómo se van adaptando los libros a las nuevas tecnologías que surgen?**

Yo estoy enamorado del libro en papel y creo que el libro de papel permite hacer cosas tanto como el digital, es decir ambos medios tienen sus beneficios y no podría darle más lugar a uno que a otro. Seguramente en algún momento va a ser más fácil producir en digital que imprimir como ya quizá lo ves desde que está desapareciendo en offset y la impresión ya casi todo es digital, ya es más difícil acceder a la impresión de bajo costo a nivel producción de un libro.

Pero yo no sé si el libro logre acabarse como lo conocemos ya, tal vez a la industria le convenga, le va a ser más económico porque no hay mucha inversión y todo está ahí en un archivo encriptado. Pero sería muy poco probable que las editoriales dejen de producir libros en papel, porque es una manera fácil de llegar a la gente. Además en la actualidad la mayoría de personas no tienen cultura digital, porque no nacieron en una época donde existiera y que se les impone la cultura de lo digital, pero que no les va a funcionar para eso, sino que va a servir para ver las

redes sociales, pero no siempre vamos a encontrar gente que utilice el soporte digital para otra cosa que no sea el ocio.

Yo no creo que se acabe, probablemente va a agarrar terreno, por lo menos en el ámbito educativo porque la modernización de la educación porque los libros ya vienen en formato EPUB, pero no creo que se abandone en ambientes como el nuestro, latinoamericano donde hay niveles altos de pobreza y no todos tienen acceso a la misma tecnología, al menos no a tecnología de calidad.

**7. ¿Cuál es su opinión sobre la intención de acercar a los niños a la lectura por medio de plataformas digitales?**

No creo que esté mal, acercar a los niños a la lectura no es hacer que lean, es enseñarles a leer, pero a enseñarles a leer no me refiero a enseñarles a leer el libro, sino que sepan cómo realmente asimilar esa información y cómo procesarla, porque podrán haber mil medios digitales y mil medios impresos, pero si el lector no tiene este conocimiento básico o esta herramienta básica para extraer información de lo que está leyendo, seguramente no va a pasar nada. La hiperconectividad nos ofrece una cantidad de información desmesurada y no tenemos el tiempo suficiente para asimilar la información que está en

la web y que podría pasar lo mismo con un dispositivo digital, para mí es de dos hilos, porque si se ve de ese lado de la hiperconectividad, jamás vamos a lograr mejorar la lectura, porque solo les vamos a dar un recurso más, dentro de los miles de millones de gigas que hay de información y van a tener siempre el mismo tiempo para procesarlo todo, entonces de ahí lo que podría aportar, sería más fácil hacer una aplicación que genere ejercicios de comprensión lectora y de asimilación de contenido. Tanto en el soporte digital como en el soporte físico, si no contienen herramientas para que el lector aprenda a leer, más allá de solo motivarlo, sino que sea capaz de tener una lectura crítica, va a ser imposible.

### **8. ¿Qué valor tiene cada macroproceso que se involucra en el desarrollo de los proyectos editoriales de LuaBooks?**

Pues todo libro debería tener ese proceso, todo libro debería tener procesos de ese tipo, de hecho desde mi percepción del libro no hay ningún libro que se haya hecho sin ese proceso, siempre se tienen más o menos, entre seis y ocho meses de proceso editorial, me refiero a la narrativa escrita; si es ilustrado, es el mismo proceso y a parte, es pensar en cómo va a ser el formato y todos esos procesos deberían hacerlo las editoriales, si aportan porque al ver los libros se nota que es un concepto completo y se

nota el resultado de esos macroprocesos en los libros de LuaBooks, tienen un trabajo muy concreto y muy sólido y con la esencia de la editorial, porque poseen un referente visual.

### **9. ¿Cómo cree que aporta la diversidad de personajes dentro de cada historia a la experiencia narrativa del usuario?**

\_ Es complicado, porque he tenido la experiencia con libros que solo tienen un personaje y eso basta y sobra. He tenido experiencia con libros donde hay siete personajes principales, pero los libros los atraviesan muchos personajes, y pues creo que a nivel narrativo los personajes siempre nos ayudan a concretar cosas, nos pueden encapsular toda una idea y aportan un valor simbólico; todo eso tiene mucho que ver, porque pueden aparecer 25,000 personajes, pero si los personajes no tienen una misión en concreta, si no pasa algo con ellos y si no aportan a nivel simbólico algo, solo son extras.

No creo que dependa tanto de la cantidad de personajes, la experiencia del usuario, como el uso que les demos a los personajes dentro de los textos.

## **10. ¿Cómo el sonido acentúa el valor expresivo de la imagen en cada historia?**

\_ Primero que nada el sonido me parece lindo, segundo yo lo pensé como a nivel herramienta, como si fuera un docente y tengo - El Pájaro de los mil CANTOS, y tengo mi celular y automáticamente me vuelvo un cuenta cuentos y hay sonido y tengo una herramienta como docente o motivador de la lectura. También hablando a nivel de padres, yo soy el papá que compró este libro y no sé contarle una historia a mi hijo ni yo mismo leo, pero hay un ruido que permite avanzar, entonces creo que sí aporta. La experiencia es buena, no hay nada que reprocharle y eso es lo interesante y yo siempre pienso que esto está hecho para un niño de tal edad, pero no está pensado nunca de quién se lo va a leer y entonces creo que estas herramientas facilitarían responder esa pregunta. Tienen el valor de sumarle a esa experiencia.

## **12. A su criterio, ¿qué papel juega la ilustración en ambos proyectos?**

## **13. ¿Qué aporta a la historia el tipo de ilustración y/o la técnica utilizada en ambos proyectos?**

\_ No puedo responder tan directamente sobre los libros porque solo los estoy viendo, no los estoy leyendo, entonces eso me limita a poder decirte de qué forma aportan y

decirte que ese estilo es el indicado para cada libro, pero sí puedo decirte que la propuesta estética no solo es particular en cada uno de los libros, sino que me parece equilibrada en cierta medida, porque se maneja otro nivel textual, porque por ejemplo en *El Pájaro de los mil CANTOS* tengo ilustraciones más sencillas, composiciones más hilarantes, pero que están llenos símbolos, más barrocas. Creo que si son narrativas visuales desarrolladas y el de *Malaika la princesa*, me gusta por el manejo del vacío; como hay tanto negro y las páginas son muy equilibradas con la ilustración, y hay una forma básica de composición muy sencilla, a diferencia del otro que no hay una composición dentro de la página, porque la ilustración por sí sola funciona, pero en este sí hay un trabajo a nivel composición que tiene características utilizando la ley de tercios, creo que sí se logra, y si hay una narrativa visual diferente para cada uno, la estética funciona, las ilustraciones me dicen algo sin leer el texto.

**1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y sus inicios en el área educativa.**

\_Si, te cuento, inicié estudiando magisterio en primaria y luego decidí estudiar un profesorado en enseñanza media de inglés. Tuve la oportunidad de estar tres años como maestra de primaria y preprimaria, dando también clases de inglés y luego, decidí seguir la licenciatura en tecnología educativa que realmente me abrió muchas puertas en relación con mi trabajo actual, probablemente no es relacionado a la educación como tal, pero enseñamos un proceso y el poder transmitir a las personas, tu conocimiento y tu experiencia, ha sido algo muy bonito para mí. Actualmente llevo 6 años y medio en la empresa donde laboro y me ha gustado mucho la forma en la que fui emprendiendo mi carrera y al momento, me ha servido bastante no solamente la manera tradicional de enseñar, sino que incluyendo la tecnología que es algo sumamente importante en la actualidad.

**2. ¿Qué fue lo que la motivó a seguir una carrera educativa a nivel profesional y especializarse en el área?**

\_Te diré que mi primera motivación fue nuestro gran maestro Jesús, una enseñanza de vida que impactó totalmente a la humanidad fue mi primera motivación. Luego ver como podía ser instrumento de utilidad a la sociedad para poder desarrollar más vidas y transmitir el conocimiento que tu ya tienes.

**3. ¿Cómo ve la cultura de lectura en Guatemala?**

\_Lamentablemente muy pobre, y es una de las principales herramientas de conocimiento, ya que te transporta totalmente a otros lugares, tu ortografía mejora, tu imaginación es extensa, los beneficios que tienes al leer casi nadie los comprende y lamentablemente no es algo que se le preste importancia; lo cual debería ser muy importante tener ese hábito de lectura para poder buscar libros que te interesen y que te llamen la atención y que abran totalmente tu imaginación.

#### **4. ¿Ha escuchado acerca de la narrativa transmedia? ¿Qué opina sobre ello?**

Lo que ocurre con ello es que tenemos distintas inteligencias, no puedes narrar de una sola forma la lectura, ya que muchos niños necesitan ver un dibujo, tal vez necesita escucharlo u otros simplemente con leerlo van a comprender la lectura y es eso lo que se necesita para tener un aprendizaje significativo o una lectura que el niño pueda realmente comprender.

#### **5. ¿Cree que Guatemala esté lista para desarrollar un proyecto editorial infantil en el que intervengan diferentes dispositivos para generar una experiencia completa y entretenida?**

Si, debido a que ha habido un crecimiento de varias empresas tecnológicas en el país, las cuales pueden dar el soporte técnico para la elaboración de plataformas virtuales en apoyo de cualquier editorial que lo requiera, si pretende tercerizar los servicios.

#### **6. Cuéntenos acerca del sistema educativo E-Learning**

\_ E-learning es un método de enseñanza online, en la cual el usuario puede interactuar a su tiempo, ritmo y capacidad, con el material electrónico y en modalidades distintas para la asimilación de su aprendizaje.

Tiene múltiples beneficios, como reducir el costo como empresa, para el estudiante es una reducción de precio, se abarca a mayor cantidad de estudiantes y el aprendizaje se sujeta a la metodología JIT (Just in time) al ser de acceso inmediato para cualquier persona que lo requiera, el estudiante no se atrasa, ya que el contenido siempre va a esta allí, porque el ritmo lo marca el estudiante.

#### **7. ¿Cree que es más funcional que los niños aprendan de la forma tradicional o que aprendan por medio de la web y en un formato completamente digital?**

Tal vez no, siempre se requieren de ambos, porque no podés pensar que un niño aprende de la misma manera que otro, se requieren de diferentes metodologías de aprendizajes, tanto pedagógicas como didácticas para un aprendizaje individualizado, que tal vez una herramienta electrónica no pueda proporcionar para todos los niños, aunque si es una herramienta de facilitación para el maestro.

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### OBJETOS DE ESTUDIO

---

## 6.2

A continuación se presentan los resultados de la observación a los objetos de estudio que se han determinado con anterioridad, comprendiendo ilustraciones digitales y cortos animados de los libros “El Pájaro de los mil CANTOS” y “Malaika la princesa”.



## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

- **Autor**  
Lizardo Carvajal
- **Editorial**  
LuaBooks
- **Género**  
Literatura infantil
- **Año de publicación**  
2014
- **Páginas**  
60 páginas
- **Idioma**  
Español - Inglés
- **Número de ilustraciones**  
23 ilustraciones

*“Una historia acerca de la identidad y lo valiosa que es tu propia voz”.*

# 01

## A. CONTENIDOS GENERALES

### 1. Aspectos Crossmedia:

- Producción que comprende más de un medio.
- Producción integrada.
- Contenidos accesibles a través de una gama de dispositivos.
- Uso de más de un medio de soporte a las necesidades de la historia.
- Se incorporan diferentes medios textuales o audiovisuales.

### 2. Principio de la narrativa transmedia al que se le da mayor énfasis:

- Expansión
- Profundidad.
- Continuidad
- Multiplicidad.

- Inmersión
- Extraibilidad.
- Construcción de mundos.
- Serialidad.
- Subjetividad.
- Realización

### 3. Componentes del mundo narrativo:

- Geografía.
- Historia.
- Personajes / relaciones

### 4. Experiencia de usuario:

- La tecnología incorpora posibilidades multimedia y multisoporte.
- Se crea un lenguaje propio que diferencia de las publicaciones impresas.



- Genera diferentes tipos de lectores y nuevas formas de lectura en pantalla.
- La lectura es más interactiva.
- Posee sonidos y música, recibiendo estimulación visual y auditiva.
- Contar historias mediante el aprovechamiento multigénero e interfaces abiertas.

## **5. Qué principios del diseño interactivo facilitan la experiencia del usuario:**

- Simplicidad.
- Imprevisibilidad.
- Concreción.
- Credibilidad.
- Emociones.
- Historias.



Cuentan los que cuentan cuentos, que en lo más profundo de la selva existe el pájaro más misterioso de todos los que puedan habitar en la oscuridad. Aunque jamás se le ha visto, dicen que es capaz de imitar perfectamente el canto de todos los otros pájaros.

*In the deepest darkness of the jungle exists a bird that storytellers say is the most mysterious bird that lives. Although this bird has never been seen, they say that he is able to perfectly mimic the songs of all the other birds.*

## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

6-7

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario.

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

También puede reproducir la contagiosa  
risa del cucaburra:

“jajajajajaja jo-jo-jo-jo”



*He can also reproduce the boisterous  
laugh of the kookaburra:*

“hohohahaha ho-ho-ho-ho ho-ho”



## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

12-13

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes



## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

Ni siquiera el ave más hermosa del reino de los  
cielos, la Mujer Pájaro, se ha escapado de ser  
remedada en su hermoso canto:

“dan din duri dan din dero”



*Not even the Lady Bird, the most beautiful bird in  
the sky's kingdom, has escaped from having her  
beautiful song mimicked:*

*“dan din doori dan din dero”*



24

25

## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

24-25

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

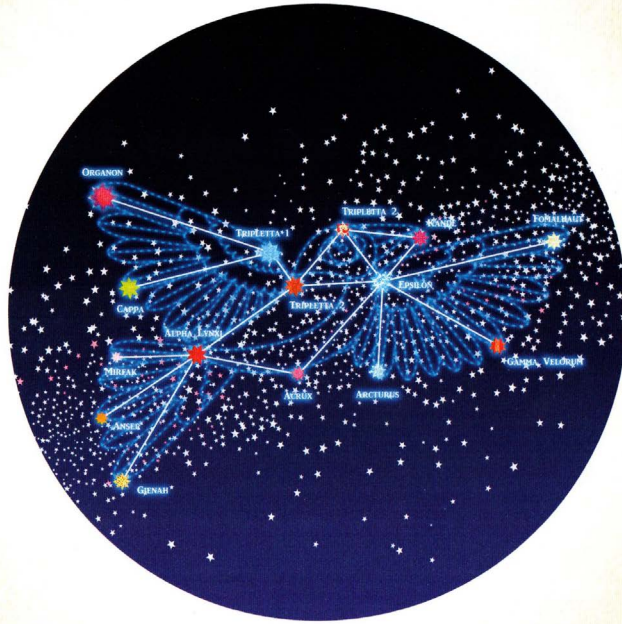
### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.





Y el canto de la Constelación del Pájaro:

“tin, tin, tin”



And the song of the Bird Constellation:

“ding-ding”

42

43

## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

42-43

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

Muchos han querido encontrar al Pájaro de los Mil Cantos. Se dice que el famoso ornitólogo y explorador sir William McCrow, dedicó toda su vida a descubrir este extraño animal sin jamás lograr encontrarlo.



Many people have tried to find the Bird of a Thousand Songs. It is said that Sir William McCrow, the famous explorer and ornithologist, dedicated his whole life to discovering this strange animal without ever finding him.

46



47

## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

46-47

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.



- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

Hay quienes dicen que el Pájaro de los Mil Cantos no existe. Y en algo tienen razón, porque quien no tiene su propio canto es como quien no existe.



Some say that the Bird of a Thousand Songs does not exist. There may be some truth to what they say, because without one's own song, it is as though one does not exist.

50



51

## EL PÁJARO DE LOS MIL CANTOS

### ■ Número de páginas

42-43

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.



## MALAIKA LA PRINCESA

- **Autor**  
Lizardo Carvajal
- **Editorial**  
LuoBooks
- **Género**  
Literatura infantil
- **Año de publicación**  
2016
- **Páginas**  
104 páginas
- **Idioma**  
Español
- **Número de ilustraciones**  
37 ilustraciones

*“Una narración poética acerca de la muerte y la memoria”.*



## A. CONTENIDOS GENERALES

### 1. Aspectos Crossmedia:

- Producción que comprende más de un medio.
- Producción integrada.
- Contenidos accesibles a través de una gama de dispositivos.
- Uso de más de un medio de soporte a las necesidades de la historia.
- Se incorporan diferentes medios textuales o audiovisuales.

### 2. Principio de la narrativa transmedia al que se le da mayor énfasis:

- Expansión
- Profundidad.
- Continuidad
- Multiplicidad.

- Inmersión
- Extraibilidad.
- Construcción de mundos.
- Serialidad.
- Subjetividad.
- Realización

### 3. Componentes del mundo narrativo:

- Geografía.
- Historia.
- Personajes / relaciones

### 4. Experiencia de usuario:

- La tecnología incorpora posibilidades multimedia y multisoporte.
- Se crea un lenguaje propio que diferencia de las publicaciones impresas.

- Genera diferentes tipos de lectores y nuevas formas de lectura en pantalla.
- La lectura es más interactiva.
- Posee sonidos y música, recibiendo estimulación visual y auditiva.
- Contar historias mediante el aprovechamiento multigénero e interfaces abiertas.

#### **5. Qué principios del diseño interactivo que facilitan la experiencia de usuario:**

- Simplicidad.
- Imprevisibilidad.
- Concreción.
- Credibilidad.
- Emociones.
- Historias.



## **MALAIKA** LA PRINCESA

---

■ **Número de páginas**

04-05

■ **Descripción de ubicación**

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

## **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

Tú también has venido a conocerla. Por eso estás aquí. Y ahora que tienes este libro en tus manos, deberás saber que los libros están hechos de papel, que el papel se hace con madera y la madera viene de los árboles. Es decir, siempre somos los árboles quienes contamos las historias de la tierra, como la historia de Malaika, la princesa.

Malaika era una princesa sin reinos ni súbditos. Aunque no ordenaba sobre nadie y nadie le pagaba tributos, era una princesa de verdad. Por lo menos así lo era para sus padres Komba y Nary, dos elefantes de la sabana.

8



## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Número de páginas

08-09

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes



## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

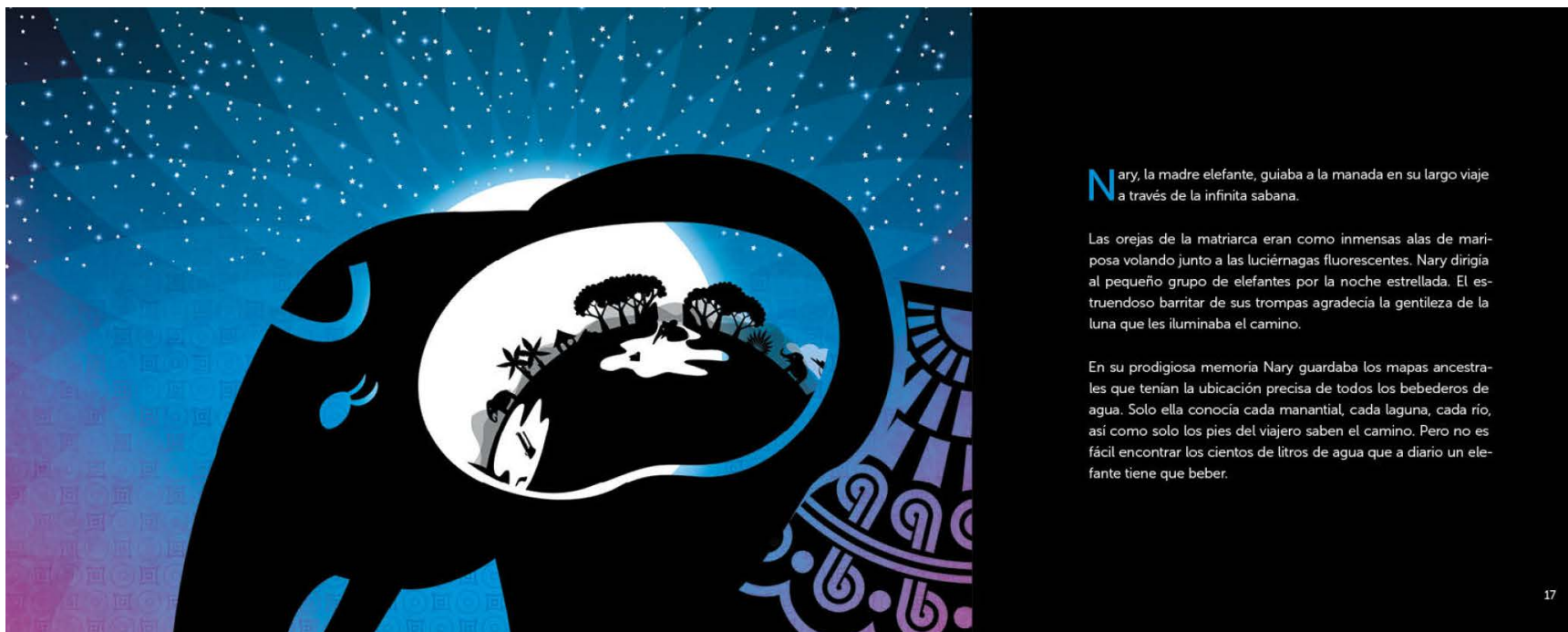
- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario



Nary, la madre elefante, guiaba a la manada en su largo viaje a través de la infinita sabana.

Las orejas de la matriarca eran como inmensas alas de mariposa volando junto a las luciérnagas fluorescentes. Nary dirigía al pequeño grupo de elefantes por la noche estrellada. El estruendoso barritar de sus trompas agradecía la gentileza de la luna que les iluminaba el camino.

En su prodigiosa memoria Nary guardaba los mapas ancestrales que tenían la ubicación precisa de todos los bebederos de agua. Solo ella conocía cada manantial, cada laguna, cada río, así como solo los pies del viajero saben el camino. Pero no es fácil encontrar los cientos de litros de agua que a diario un elefante tiene que beber.

17

## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Número de páginas

16-17

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

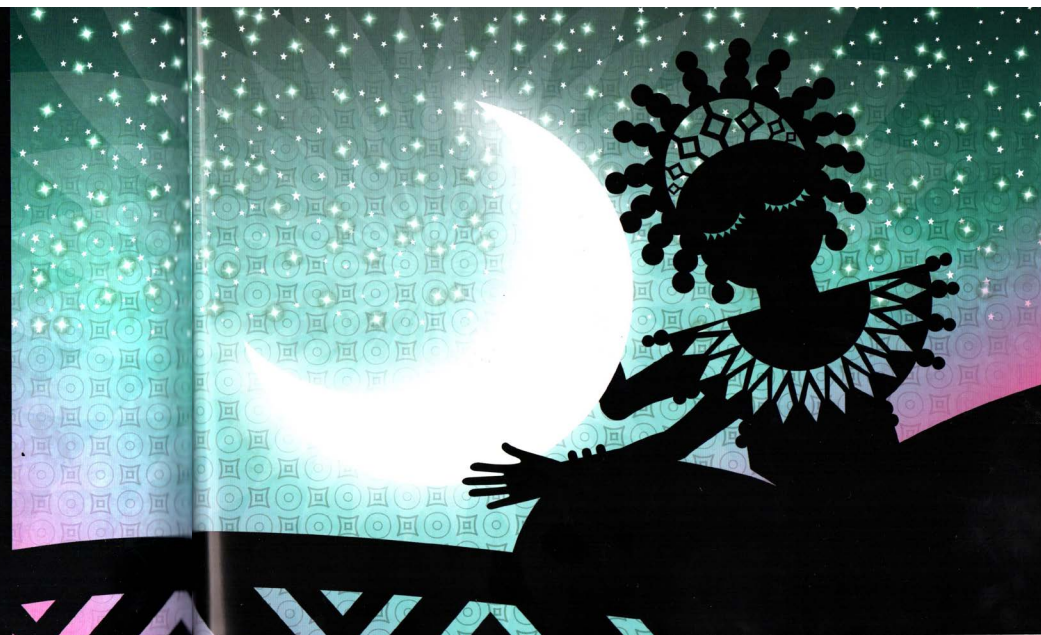
- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

**A**lgunas noches Malaika soñaba que Komba le bajaba la luna y que por fin la podía tomar entre sus manos.

Era tan real que no había tristeza al despertar; no era como esos sueños en los que encuentras un tesoro y al abrir los ojos tienes las manos vacías.

Dicen que la luna está hecha de piedra pesada, de piedra blanca y carcomida. Pero solo quienes la han tenido en sus manos saben que no es verdad. Solo ellos saben que la luna está hecha de un cristal infinitamente liviano.

86



## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Número de páginas

86-87

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes



## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

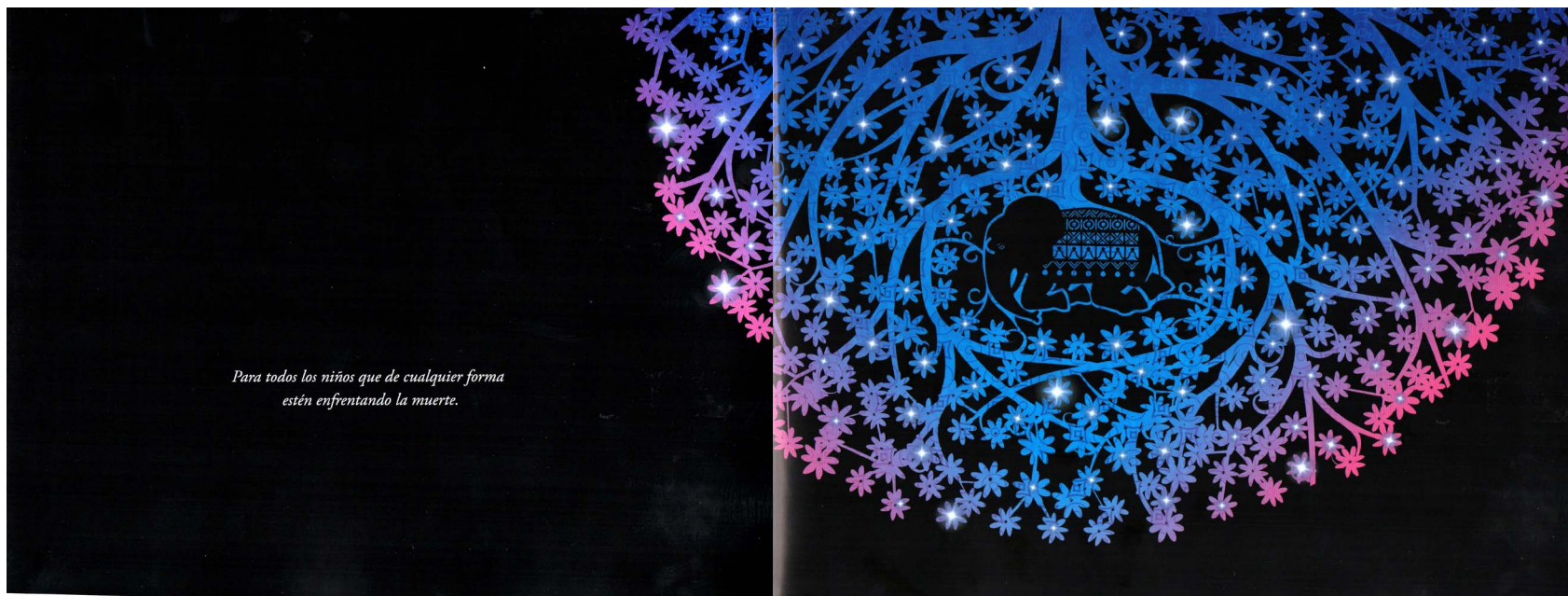
- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario



## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Número de páginas

100-101

### ■ Descripción de ubicación

Páginas completas

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario



Tenía tan buena memoria que podía recordar con precisión el color azul de la noche en que había nacido o cuantas rayas tenía una cebra que había visto veintitrés años atrás.

## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Animación

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes



## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

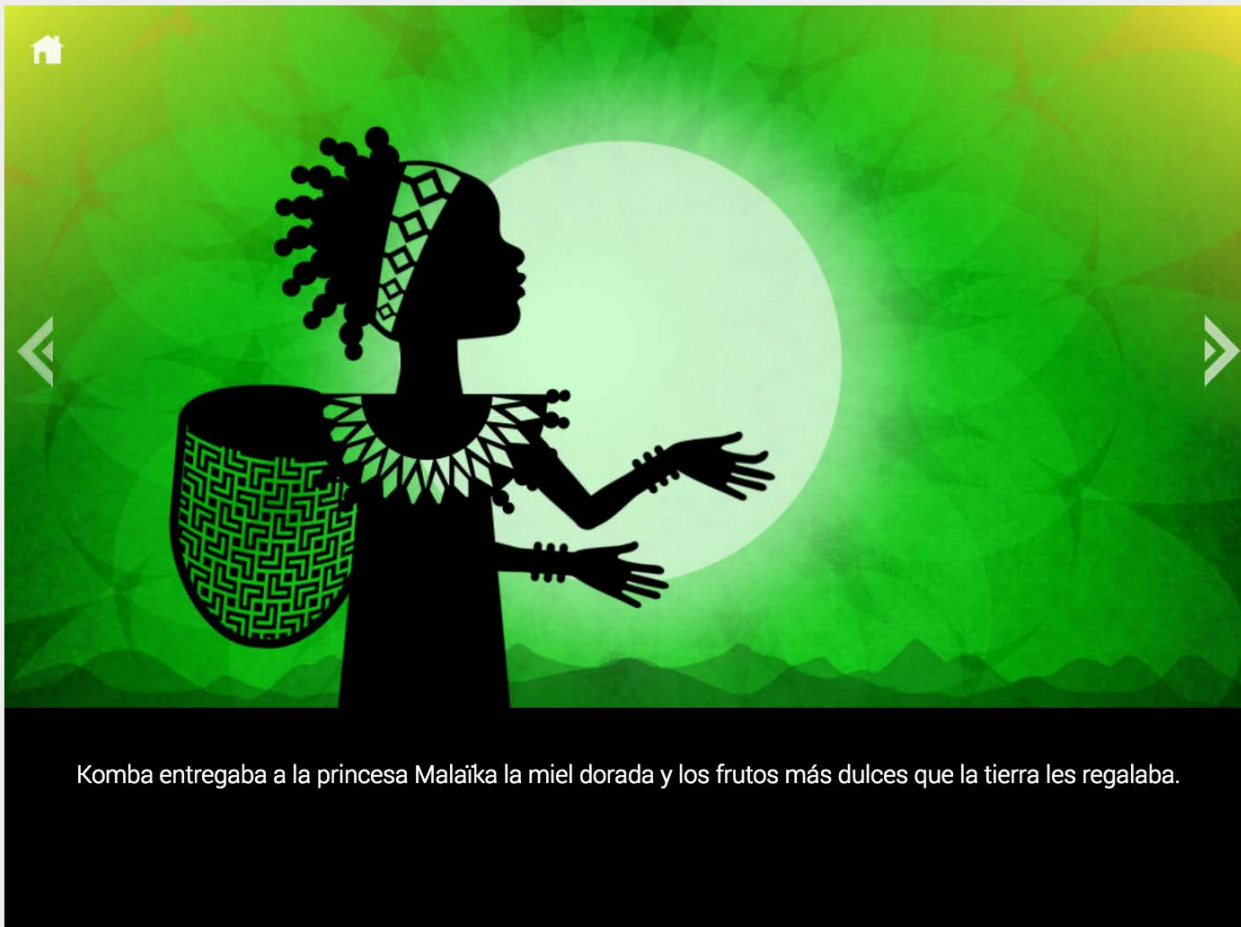
- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.



## MALAIKA LA PRINCESA

■ Animación

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## **18. La forma semántica**

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## **F. PRODUCCIÓN SONORA**

### **19. Tipo de sonido**

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### **20. La música en la animación**

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### **21. El sonido es un elemento que acentúa**

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.





Malaika siempre estaba alerta.  
—Hombres de mal corazón, ¡huida! Avisaba cuando los cazadores les acechaban.

## MALAIKA LA PRINCESA

■ Animación

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos sólidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

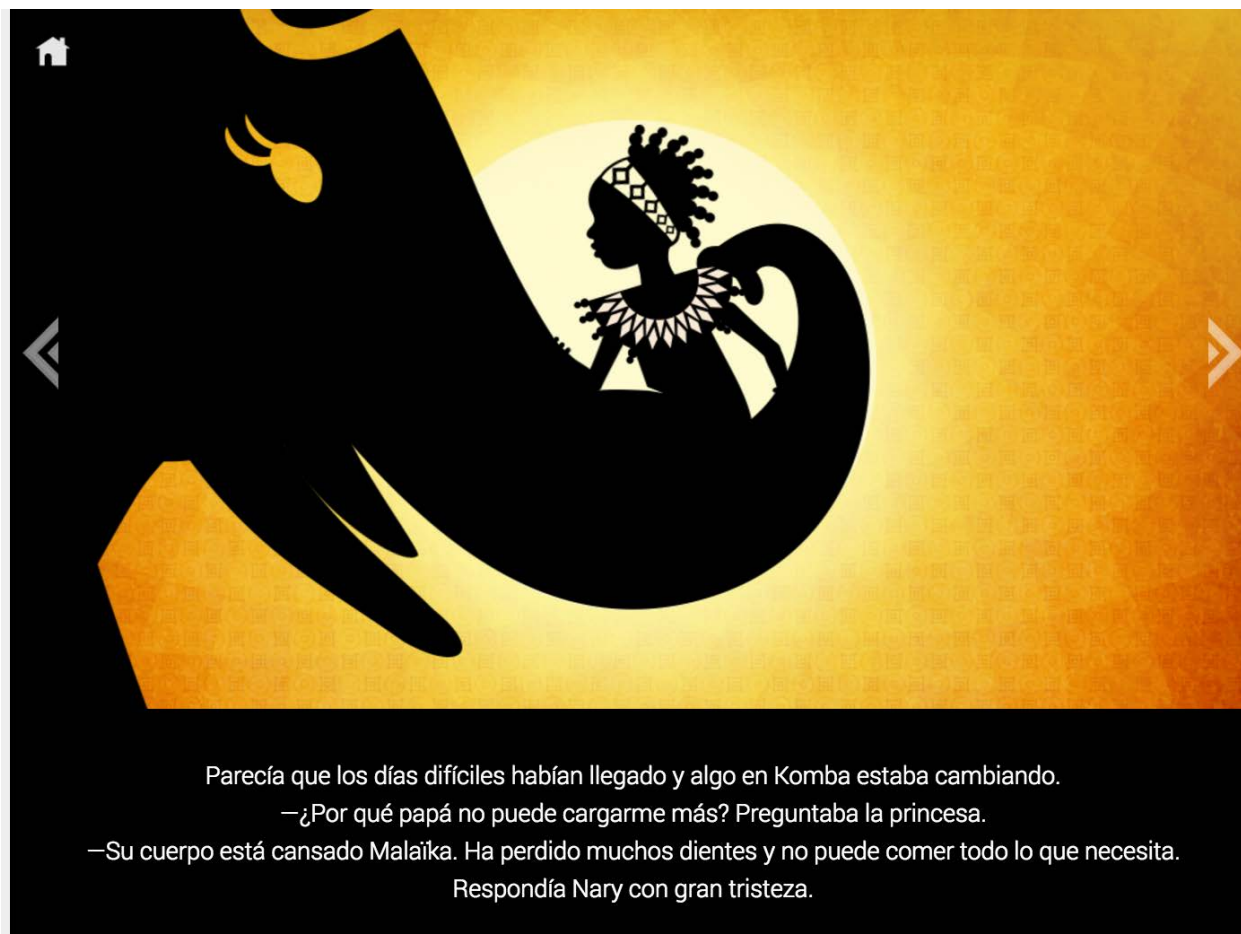
- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.



## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Animación

Parecía que los días difíciles habían llegado y algo en Komba estaba cambiando.  
—¿Por qué papá no puede cargarme más? Preguntaba la princesa.  
—Su cuerpo está cansado Malaika. Ha perdido muchos dientes y no puede comer todo lo que necesita.  
Respondía Nary con gran tristeza.

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.



- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.



## MALAIKA LA PRINCESA

### ■ Animación

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## C. PRODUCCIÓN LITERARIA

### 5. Tipo de literatura infantil:

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### 6. Característica de la literatura infantil:

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### 7. Concreción de la literatura infantil:

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### 8. Tipo de cuento:

- Cuento popular.
- Cuento literario

## D. PRODUCCIÓN GRÁFICA

### 9. Características de la ilustración infantil:

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### 10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos sólidos.
- Atracción.

## 18. La forma semántica

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## F. PRODUCCIÓN SONORA

### 19. Tipo de sonido

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### 20. La música en la animación

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### 21. El sonido es un elemento que acentúa

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

07



# INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS



En base al contenido teórico, la experiencia desde el diseño y los resultados obtenidos en los instrumentos a sujetos y objetos de estudio, se presenta a continuación la interpretación y el análisis de los objetivos planteados en la investigación.

Augé (1996) afirma que hoy más que nunca, el diseño gráfico es un fenómeno reproducible a escala global, preocupado por las nuevas necesidades de los espacios globales estandarizados y universales. El diseño ha adoptado referencias propias, expresándose en sus propias dimensiones físicas, en base a elementos del mundo del diseño, la tipografía, composición o el soporte. Logrando que el Diseño gráfico ya no sea una disciplina unilateral, sino que esté formada por varias áreas como el diseño de personajes, diseño editorial, animación, diseño web, entre otros.

*“La narrativa transmedia exige que todas las personas que trabajan en el sector sepan reconocer, comprender y respetar las diferentes industrias”.* –Christy Dena

En el 2003 Henry Jenkins publica un artículo sobre la narrativa transmedia que según Scolari (2013) es un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas al que una parte de los usuarios asume un rol en el

proceso de expansión. Tal y como explica Juan Saab en la entrevista realizada, la narrativa transmedia los ayudó a articular una historia que fluye por diferentes canales y que no hay ninguna editorial que más allá de hacer libros con realidad aumentada, se ha propuesto a crear una narrativa transmedial.

Debido al crecimiento exponencial en los libros digitales y en su alta demanda por su fácil utilización y bajo costo, las editoriales no solo han modificado la distribución de los libros, sino que se encuentran buscando nuevas alternativas para atraer al público más joven al no alejarse del medio tradicional impreso.

La narrativa transmedia, como una forma de narrativa que se expande por medio de diferentes sistemas de significación, ya sea verbal, icónico, audiovisual entre otros, es una estrategia completa que abarca diferentes medios y lenguajes y permite expandir el relato sin que se pierda el hilo conductor. Esto permite no solo que el consumidor pueda seguir explorando, sino que también pueda expandir y complementar la historia, ya que según Pratten (2011) se deben seguir tres principios que componen el mundo narrativo: la geografía, historia y personajes, que juntos promueven que una historia puede ser lineal pero sin contarla todo, dejando espacios en blanco.



Fuente: <http://bit.ly/2oaHbz9>

Se muestra una imagen en la que se observa los diferentes dispositivos y aplicaciones que se utilizan en "El Pájaro de los mil CANTOS". La que se evidencia la narrativa tranmedia al complementar la historia con diferentes elementos presentados de diversas maneras.

Al ser un concepto relativamente nuevo, a nivel editorial, hay personas que aceptan el término y desean aplicarlo a sus nuevos proyectos y otros que tienen la idea que al unir lo digital y lo impreso, los lectores preferirán lo digital y dejarán de lado lo otro. Juan Saab menciona que dentro de las debilidades que poseen es que no han pensado en la competencia directa que puedan tener en un futuro, ya que se enfocan en sus propios proyectos. Aunque menciona que si existiera la competencia, sería de una editorial pequeña, como la suya, porque las editoriales grandes son muy grandes para moverse rápido, sus pasos son muy lentos además de que son los más conservadores en el aspecto de lo transmedia. Dicha opinión es secundada por Christy Dena en la entrevista realizada para la experiencia de diseño, en la que señala que las grandes empresas tienen demasiados sistemas de mitigación de riesgos que les impiden desarrollar su creatividad. También afirma que la mayoría de proyectos transmedia salen mejor cuando se tiene un grupo comprometido y dedicado en un mismo objetivo, no cuando existen departamentos separados.

## PROCESOS EN EL DESARROLLO DE CONTENIDOS A TRAVÉS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN PROYECTOS EDITORIALES INFANTILES

---

El objetivo de la editorial LuaBooks es reinventar la industria editorial y generar contenidos que se adapten a los nuevos lectores, desarrollando un nuevo modelo de producción de contenidos enfocados en la narrativa transmedia por medio de siete procesos, siendo estos: proyecto editorial, producción gráfica, producción de video, producción sonora, animación y desarrollo de software. En este contexto, el término “proceso”. es utilizado para referirse a las guías para la realización y la inclusión de diferentes disciplinas dentro de la literatura infantil.

Según Alejandro Sandoval en la entrevista realizada, menciona que, es importante que todo libro lleve estos procesos, sea transmedial o no, ya que al ver los libros de LuaBooks, se puede ver el resultado de los mismos al tener un trabajo muy concreto y sólido, con la esencia de la editorial porque poseen un referente visual lo que coincide con la percepción que Juan Saab quiere que las personas tengan de los libros al mencionar que lo que se quiere lograr es que en cada proyecto se vea cualquiera de sus lenguajes y se note que detrás hay una muy buena elaboración.

### PROYECTO EDITORIAL

Según Caldwell y Zapattera (2014) el diseño editorial tiene como función informar, comunicar y educar y una mezcla de todas esas áreas. Según la entrevista realizada a María Ordóñez, el diseño es la base de todos los diseños a nivel de diagramación y jerarquías visuales. también menciona que tiene la ventaja de estar compuesto por tres lenguajes: el alfa numérico, el gráfico y el ilustrativo, lo que permite que la comunicación funcione a nivel editorial.

Algo que es sencillo aplicar a la narrativa transmedia, ya que al ser el diseño editorial multidisciplinario, a este tipo de narrativa se le facilita distribuir en distintos formatos la información, ya que así es como funciona la creación de un proyecto editorial.

Dentro de las principales funciones del diseño editorial, está el dotar de expresión y personalidad al contenido, atrayendo y reteniendo a los lectores estructurando el

contenido de manera clara. Dentro de los objetos de estudios evaluados, se pudo observar que la mayoría de componentes dentro de ambos libros tanto el de “El Pájaro de los mil CANTOS” como el de “Malaika la Princesa” cumplen con los estándares adecuados de diagramación y jerarquía dentro del diseño editorial infantil. Así como menciona Alejandro Sandoval al estudiar ambos libros, menciona que las cajas de texto son adecuadas para la lectura infantil, además de un tamaño óptimo y con características específicas que promueve que al niño le guste leer dicho libro. Al igual que lo mencionado por Juan Saab al referirse que cada libro dependiendo del público al que va dirigido es el formato, acabado, tipografía, etc., escogidos para la realización del mismo. Se mencionó como ejemplo el caso de “Érase una muje” libro de la misma casa editorial, con el resto de libros publicados, con un formato más alargado, cuerpos de texto más amplios y tamaño de tipografía más reducido, ya que el libro está enfocado a un público más maduro.

Actualmente, según Yunquera (2014), el diseño editorial pensada para medios impresos se ha visto obligada a adaptarse a los nuevos soportes, principalmente tablets y smartphones, por lo que las medidas de lo impreso se han visto sustituidas por lo digital. al realizarle la pregunta a los sujetos de estudio acerca de que si es posible que

en el diseño editorial haya un balance entre lo digital y lo impreso o si año tras año los medios impresos irían decayendo, cada uno aportó una opinión que poseían las mismas características y llegaban a la misma conclusión: hay formato impreso para mucho tiempo. María Ordóñez señaló que en sociedades como la nuestra donde es difícil adquirir tecnología y tener acceso a internet, mucho tiempo van a estar trabajando complementariamente. Va a subsistir el formato impreso oir lo menos en sociedades más atrasadas mucho tiempo y va a exigir que el libro impreso sea mejor. De la misma manera que la opinión de Alejandro Sandoval al afirmar que tanto el libro de papel como el digital poseen beneficios que el otro no tiene y no se le puede dar más lugar a uno que a otro, sin embargo puede que en algún momento sea más sencillo producir en digital que en impreso y que a la industrial le convenga ya que a nivel de inversión será más económico, pero es poco probable ya que es una manera fácil de llegar a la gente.

*“El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; el contenido define el diseño a realiza”.* –Diego Álvarez

Es dentro de esta contexto que el diseño editorial se muestra multifacético al adaptarse a los diferentes dispositivos que van saliendo y que compiten y ponen en riesgo el libro

impreso. Tal y como menciona Yunquera (2014) al referirse a los libros digitales como una nueva posibilidad multimedia y multisoprote creando un lenguaje propio y diferente a las publicaciones impresas.

Dentro de las características del formato digital es la forma en la que los contenidos son presentados al lector, creando nuevas aplicaciones que aprovechan el medio utilizando como soporte smartphones y tablets logrando así contar historias proporcionando un desarrollo narrativo, por lo que tanto los libros de "Malaika la Princesa". "El Pájaro de los mil CANTOS" poseen ese aprovechamiento de los dispositivos al contar con aplicaciones que refuerzan el contenido impreso en papel y que no solo posee las características de acabados impresos, sino los beneficios y posibilidades de un formato digital. Como lo menciona María Ordóñez al referirse a los dos soportes como una ventana de posibilidades a su mejora, exigiendo más por parte de los dos.

Dentro de los libros digitales infantiles, Morante (2013) describe que en el caso de los libros impresos, se pasan las páginas hacia adelante y hacia atrás y ahí acaba la interacción, por lo que a los niños les interesa poder observar las ilustraciones, pero estas son estáticas. Por lo



Fuente: <http://bit.ly/2pKx3wS>

A lo que la editorial LuaBooks decidió realizar libros en los que las ilustraciones pudieran animarse y manejadas por el lector y así hacer una lectura más interactiva dejando atrás el defecto que posee el libro impreso al ser muy estático. Esto se evidencia dentro de las guías de observación, en la que los objetos estudiados responden a los principios del diseño interactivo.

Juan Saab señala que dentro de su proyección a largo plazo no se encuentra la adaptación a las nuevas tecnologías que surjan, ellos buscan soluciones no a la vanguardia sino que el objetivo no es estar con lo último, sino con lo apropiado.

## PRODUCCIÓN LITERARIA

Dentro de la literatura se ha considerado que existe una rama específica para la lectura infantil, Cervera (1991) lo define como una literatura en la que se integran todas las manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con finalidad artística o lúdica que interesan al niño. La literatura infantil no por ser infantil deja de ser literatura, ya que posee la misma calidad y condiciones literarias.

Al ser la literatura infantil especializada en niños, se deben seguir ciertas características que Townsend (1971) ha descrito. Como la relativa brevedad del texto, el predominio de la acción y el diálogo la presencia del protagonista infantil, el desarrollo argumental, tendencia moralista, tono optimista, uso de lenguaje adecuado y predominio de la simplicidad. Los cuales según la guía de observación, se pudo evidenciar que ambos libros poseen las características necesarias para considerarse literatura infantil. Dentro de la concreción pudo observarse que los factores endógenos son los que predominan en ambas historias, ya que posee la variedad y especialización que los padres modernos buscan en los libros que les compran a sus hijos, eso lo deja evidenciado Juan Saab en su entrevista al indicar que en su página oficial de Facebook los papás

publican fotografías con sus hijos leyendo los libros, lo que demuestra que ha llenado y superado las expectativas de los padres y maestros.

Esto lleva a la manera en que la editorial LuaBooks de la mano de la narrativa transmedia logran atraer a un nuevo grupo de lectores a la plataforma de lectura tanto digital como impresa, por lo que Juan Saab lo describe como una experiencia curiosa, al existir el miedo de que el niño se quedara en el celular pero este por si solo descubre que hay una relación entre el libro impreso y la aplicación digital y afirma que lo que ha logrado que el niño se acerque a la lectura va más allá de lo tecnológico, al realizar libros que no traten acerca de historias en las que se le trata al niño de una manera infantil, sino que de temas que a los papás les parezca relevante tratarlos con sus hijos. Lo que demuestra que la literatura infantil dentro de la narrativa transmedia incluye también el tema que se está tratando y cómo esto influye en la percepción del niño.

*“El hábito lector es un instrumento para la formación intelectual, moral, afectiva y estética: desarrolla la creatividad y cultiva la inteligencia, estimula la imaginación, despierta y fomenta la sensibilidad, provoca reflexión y favorece la capacidad crítica”.*

- Isabel Tejerina

Según lo expresado por Sánchez y Colomer (1999) la literatura infantil debe informar, facilitar el conocimiento, desarrollar habilidades lingüísticas, desarrollo de la imaginación y creatividad a demás de fomentar valores morales. Dentro de las guías de observación se puede resumir que ambos libros no entran en el género de cuento popular sino de cuento literario, ya que son relatos fijados por la escritura y se ha transmitido de forma escrita. También poseen tendencia moralista, dejando un mensaje profundo tanto en el infante como en el padre o maestro.

### *“Un pueblo que lee, progresa”*. - Anónimo

Si bien la literatura posee diferentes plataformas en las cuales se desarrolla, a nivel latinoamericano, el hábito de la lectura difiere según el país. Al indagar con los sujetos de estudio sobre el hábito de la lectura en Guatemala María Ordóñez mencionó que se vive en una sociedad poco lectora, pero ha dado el fenómeno en que las madres jóvenes han visto la necesidad de que los hijos lean. Son madres más tecnológicas, que están más orientadas a las páginas de Facebook y que están viendo cómo ser mejores madres.

Ahora bien, Alejandro Sandoval dentro de la entrevista señala un aspecto importante al afirmar que no está

mal acercar a los niños a las plataformas digitales, pero el objetivo es enseñarles a leer, no de una manera académica sino enseñarles a asimilar la información y cómo procesarla. Porque puede que existan mil medios y plataformas en los que los niños puedan leer, pero si el lector no tiene ese conocimiento básico, seguramente no va a pasar nada, porque solo se les está dando un recurso más.

Respecto a la opinión de Flor Muñoz en la entrevista realizada, el hábito de lectura en Guatemala es muy pobre y las personas no comprenden que es una de las principales herramientas de conocimiento, porque no solo la imaginación del usuario se vuelve extensa, sino que mejora la ortografía y la redacción, además de beneficios en el léxico de la persona con un extenso conocimiento de palabras y definiciones.

Por lo consiguiente, el hábito de lectura en Guatemala no es el óptimo a comparación de otros países hablando a nivel latinoamericano, pero posee el incentivo de la tecnología para animar a los padres a que sus hijos lean, al estar en un mundo cambiante y en el que el conocimiento es que el que le aporta esa conexión con el mundo a la persona. Por otra parte cabe indicar que es diferente pensar que Guatemala puede llegar a ser un país lector a que pueda producir un



proyecto editorial en el que se incluyan diferentes dispositivos y que además posea un buen recibimiento, por lo que dicha inquietud se trasladó a los sujetos de estudio. Tanto Flor Muñoz como María Ordóñez, están de acuerdo en que Guatemala si podría crear un proyecto de esa magnitud, pero primero se debe convencer a la persona de que la cultura abre la mente, no solamente es producir sino que se tenga un público al cual dirigirse; esto ligado a la parte del hábito de lectura ya la opinión dada anteriormente.

Por parte de Alejandro Sandoval en la que sugiere que hay que “enseñar a leer”. Del mismo modo, Flor Muñoz señala que sí es posible, dado que en la actualidad Guatemala posee varias empresa tecnológicas las cuales pueden dar el soporte técnico para la elaboración de plataformas virtuales en apoyo de cualquier editorial que lo requiera si pretende tercerizar los servicios.

Se puede decir entonces que Guatemala es un país con potencial para explotar el diseño editorial y la literatura infantil, pero existe un monopolio por parte de editoriales extranjeras que tienen el poder y los derechos sobre los libros que se producen de manera nacional lo que no ha logrado que el diseño editorial guatemalteco prospere y se desarrolle.

*“Animar a nuestros jóvenes el gusto por la lectura es plantar una semilla con la certeza de que va a dar buenos resultados”.* - Deka Rissi

La literatura infantil posee una función tanto didáctica como pedagógica, como lo afirma Ruiz (2000) al decir que la literatura infantil es educativa en sí misma y emite un aprendizaje significativo, por lo que constituye una de las herramientas educativas básicas en la formación de un niño. Esto lo evidencia también María Ordóñez al recalcar que la editorial LuaBooks se está enfocando en los lectores en formación y que además poseen experiencia multimedia y que podrán tener esa experiencia multimedia mezclada con el libro impreso. Es aprender jugando y aprender leyendo.



Fuente: [www.luabooks.com](http://www.luabooks.com)



Fuente: [www.luabooks.com](http://www.luabooks.com)

Se mostró dentro de las guías de observación que el tipo de literatura utilizada en cada libro era creada específicamente para un público infantil, además de ser una literatura instrumentalizada, es decir, una literatura en la que hacen que el protagonista pase por distintos escenarios y situaciones; sucede más en el libro de "Malaika la princesa".

Se observó que dentro de las características de la literatura infantil prevaleció la brevedad del texto, la presencia del protagonista, tendencia moralista, siendo una de las características y parte de la esencia de la editorial, el poder dejar un mensaje a los niños que vaya más allá de algo físico, sino una enseñanza de vida, además del predominio de la simplicidad. Sin embargo, en algunos casos no fue perceptible el lenguaje adecuado para niños, al poseer léxico complejo para su edad. De acuerdo con Townsend (1971) la literatura infantil debe mantener un lenguaje adecuado, porque los niños al no comprender el texto se aburren y lo dejan.

## PRODUCCIÓN GRÁFICA

La cualidad perceptiva de la ilustración infantil se ve apoyada por el Instituto de Cervantes (2008) al afirmar que la ilustración infantil compone todas aquellas obras gráficas que, con diferentes técnicas facilitan la comprensión narrativa. Definición apoyada por Lovato (2000) planteando que permiten desarrollar y perfeccionar las concepciones estéticas por parte del niño.

En las guías de observación pudo evidenciarse que tanto el libro de “El Pájaro de los mil CANTOS” como “Malaika la Princesa” cumplen con las características de la ilustración infantil de atraer al público, iluminar un texto narrativo dirigido a un niño, añadiendo elementos a la narración y aportando valor comunicativo junto al texto.

Alejandro Sandoval explica en la entrevista que al apreciar los libros se observa que cada uno posee una propuesta estética particular y equilibrada. En “El Pájaro de los mil CANTOS” las ilustraciones son sencillas con composiciones hilarantes pero llenos de simbología. Mientras que en “Malaika la Princesa” se maneja el vacío y la utilización de negro en forma de siluetas a contra luz.

Por ello, enfocándose al contenido textual del libro junto a las recomendaciones a tomar en cuenta para la ilustración de Vernon-Lord (1997) se puede decir que ambos libros reflejan en sus ilustraciones lo que se está contando en forma de palabras pero siendo sutiles y con carga no solo expresiva sino conceptual. En el caso de “El Pájaro de los mil CANTOS”, integración de diferentes texturas y de simbología representa la diversidad de voces que el protagonista puede imitar y que hace que no tenga su propia opinión. Por otro lado en “Malaika la Princesa”, tocar un tema como la muerte, fue necesario la utilización de una ilustración más sobria acompañada de la psicología del color para complementar la razón de la utilización del negro dentro de toda la composición.

Cumpliendo con los fines comunicativos, la ilustración dentro de los libros de LuaBooks forman una composición sencilla, pero que funciona por sí sola, logrando una narrativa visual diferente para cada uno, diciendo algo sin necesidad de leer el texto.

*“Lo esencial es intentar recordar siempre que un guión comienza por el personaje. No por lo que quieres decir. Comienza y termina por el personaje”.* - Arthur Laurents

Hamon (1972) describe al personaje como un ser imaginario construido en los límites textuales a partir de enunciados semánticos que adquieren valor semiótico en conjunto con la obra. Teniendo ello en cuenta, así como el valor y el peso visual de un personaje dentro de la historia, es Juan Saab en la entrevista realizada en que menciona que dentro de los libros que producen, toman en cuenta que haya libros para todos los gustos en los que tanto el padre como el niño se identifiquen con los personajes.

Alejandro Sandoval menciona que cada historia y su personaje es el que genera una conexión con la persona. A nivel narrativo, los personajes ayudan a concretar cosas, aportando un valor simbólico y una idea en concreto, todo depende de la manera en la que se utilice al personaje dentro de la historia.



Fuente: <http://bit.ly/2oK3AQ7>



Fuente: [www.luabooks.com](http://www.luabooks.com)

En las imágenes se pueden apreciar los protagonistas de ambos libros, junto a el resto de personajes que complementan las dos historias, según las características del personaje de Hamon (1972) y de las guías de observación realizadas, logran formar parte importante del proceso de comunicación, se identifican en el mensaje y sin haber leído el texto, cada personaje posee un significado propio dentro de la historia. Además se someten a una sintaxis, es decir, se unen junto con el texto generando un concepto y formando parte de un todo coherente.

## PRODUCCIÓN DE VIDEO, ANIMACIÓN Y DESARROLLO DE SOFTWARE

La producción audiovisual, animación y desarrollo de software, son factores determinantes dentro de los procesos de la narrativa transmedia. Los tres forman parte del proceso de expansión hacia diferentes formatos y dispositivos que generarán la experiencia narrativa para el lector. Así también Rafols y Colomer (2003) acentúan dicha descripción afirmando que el diseño audiovisual en general, interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales siendo así un sistema de comunicación con capacidad expresiva.

María Ordóñez expresa que la forma en que LuaBooks desarrolló el sistema del diseño editorial enfocándose no solo a plataformas impresas, sino que también digitales ha sido positivo al darle un valor al libro impreso sin salirse de la realidad al tener una versión digital que lo apoye.

*“El que innova empieza perdiendo...el que no innova, termina perdiendo”*. - Guillermo Beuchat

En cuanto a la editorial LuaBooks en revolucionar la forma de lectura infantil, cabe destacar que el crear una editorial transmedial no era el plan original, sino ser completamente digital. Pero dentro de lo expresado por Juan Saab en la

entrevista, él comenta que al ver la baja aceptación de los libros a nivel nacional, optaron por buscar un nuevo recurso que saliera de los parámetros establecidos por el resto de editoriales. Por lo que siguiendo con esta revelación, Juan expone que a medida de que van creando los libros y surgen las ideas, no todas son a la vanguardia digital actual, sino que se buscan soluciones aunque no sea lo más nuevo pero si lo más apropiado. Por su parte, Christy Dena asegura dentro de la experiencia de diseño que el transmedia no necesita personas que traten de ganar dinero rápido, sino gente que quiera ayudar a formar este multimedia para crear cosas maravillosas y conmover al público.

Así pues, la narrativa transmedia abre un mundo de posibilidades tecnológicas que permiten tanto a la editorial como al usuario explorar ámbitos que posiblemente en un libro impreso común no se podría, como la sensación de poder interactuar con el libro de manera física sabiendo que hay un mundo detrás por descubrir.

La animación toma un giro importante dentro de la narrativa transmedia de LuaBooks, evidenciando dentro de las guías de observación que “El Pájaro de los mil CANTOS” y “Malaika la Princesa” están dotados de este recurso pero de manera distinta. Esto para demostrar que los recursos

digitales se pueden usar de la manera en la cual se quiera llegar al espectador. Por un lado “El Pájaro de los mil CANTOS” utiliza una animación en la que es necesario contar con todas las plataformas para que la experiencia sea completa, utilizando una aplicación digital para animar las ilustraciones que se encuentran dentro del libro y que revela un mensaje diferente a lo que se observa en papel. En el caso de “Malaika la Princesa”. animación y el libro no necesitan estar juntos para poderse comprender en totalidad, aunque sí para poder comprender toda la historia. Posee el libro impreso donde cuenta una historia y por otra parte, la animación muestra otras ilustraciones y más historia que complementa a la del libro, así es como funciona la narrativa transmedia, contar una historia, dividiéndola en diferentes dispositivos.

Las diferentes plataformas para lograr una buena animación difieren según lo que se quiera lograr, en el caso de LuaBooks, es necesario un programa que muestre diferentes alternativas para los diferentes dispositivos en los que será utilizada su animación, al ser en formato de app, se requiere que sea compatible tanto con código HTML como con CSS. Juan Saab describe que al encontrarse con estas dificultades, se encontró Sencha animator que, como lo afirma Prieto (2012) se puede diseñar, desarrollar y probar aplicaciones web intensivas en datos y ofrecer

la experiencia de usuario adecuada, en el momento adecuado. Saab también señala que posee un código abierto, necesario para poder ser compatible con diferentes dispositivos y sobre todo con los estándares en las bibliotecas del país.

*“Las sensaciones no son parte de ningún conocimiento, bueno o malo, superior o inferior. Son, más bien, provocaciones incitantes, ocasiones para un acto de indagación que ha de terminar en conocimiento”.* -John Dewey

La forma semántica provee de signos ya sean verbales o no verbales a la comunicación. Rafols y Colomer (2003) describen los signos como verbales, auditivos y visuales, lo que encierra todo el proceso de comunicación dentro de la animación, ya que sin estos tres signos, el mensaje no llegaría a su totalidad y no cumpliría su finalidad. En las guías de observación pudo evidenciarse que las animaciones cumplen con la forma semántica de manera correcta.

## PRODUCCIÓN SONORA

Según Rafols y Colomer (2003) el sonido es el elemento que acentúa la carga emotiva de la comunicación, lo que coincide con lo expresado por Juan Saab al mencionar que dentro de los libros, el sonido marca un ritmo emocional. Al tratar temas como la muerte en el caso de “Malaika la Princesa” era necesario que la música fuera aspecto clave en la experiencia lectora.

*“El sonido adquiere un significado, cuando puede hablar más allá del lenguaje”.* - Rodrigo Rodríguez

La carga emotiva del sonido, provee de sensaciones al espectador logrando una experiencia completa, pero como menciona Alejandro Sandoval en la entrevista, el sonido dentro de los libros debe verse también como una herramienta para motivar a la lectura, tanto para el niño como para la persona que va a acompañarlo a leer, ya sea el padre o el docente. El sonido es un valor agregado que se le da a la historia.

Dentro de la producción sonora, Rafols y Colomer definen dos tipos de sonido que intervienen en su producción: el sonido diegético el cual muestra la fuente visual de donde proviene el sonido y el sonido no diegético, en el que no

se puede observar de donde proviene el sonido. En las guías de observación los resultados fueron equitativos, ya que el en libro de “El Pájaro de los mil CANTOS” puede observarse que los sonidos provienen de las aves, mientras que en “Malaika la Princesa” los sonidos no provienen de una fuente física específica.

Finalmente, se puede considerar que el sonido forma parte importante dentro del proceso transmedia, al generar sensaciones no visuales o tangibles dentro del espectador y logrando que el mensaje pueda comprenderse de distinta manera y apelando a otro sentido a parte de la vista y el tacto.

## LA EXPERIENCIA ENRIQUECEDORA PARA EL USUARIO POR MEDIO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Los procesos mencionados con anterioridad, forman parte no solo del conjunto de fases por las que tiene que pasar un proyecto, sino también la reacción que genere después de ello, cuando el libro salga a la luz y sea leído por el grupo objetivo. Todo esto será una experiencia lograda por medio de los macroprocesos que en conjunto logran una experiencia de usuario enriquecedora y completa.

Se menciona que cada proceso conlleva todo un conjunto de características y pasos para que funcione, sin embargo se necesita de todo el conjunto de procesos para no solo generar un proyecto editorial diferente e innovador, sino para crear una experiencia de usuario completa, cada uno funciona como un hilo conductor para funcionar adecuadamente.

Algo importante dentro de la experiencia de usuario es dejar espacios vacíos dentro de la narración, permitiéndole a los usuarios llenar esos espacios en blanco y de esa manera, expandir el mundo narrativo de la historia.

La cantidad de plataformas utilizadas en un proyecto no influye en la experiencia que esta genere. Como lo menciona

Henry Jenkins dentro de las experiencias de diseño al afirmar que lo importante no es cuántos medios se utilicen, sino que los que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo y se hace de una manera enriquecedora, se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa.



Fuente: <http://bit.ly/2q5mGV2>

Se puede observar que en el proyecto de “Malaiika la Princesa”, se utilizaron solamente dos plataformas para distribuir la información, siendo diferente a “El Pájaro de los mil CANTOS”, pero no por ello pierde una experiencia de usuario completa sino que cada plataforma está enriquecida para que tanto en un libro como en otro, se transmita un mensaje diferente al usuario que lo lea.



La narrativa transmedia tiene como objetivo generar una experiencia completa por medio de la utilización de diferentes plataformas y así, poder apelar a los sentidos de la persona. Esto lo confirman Salmond y Amborse (2014) al afirmar que para crear una experiencia de usuario, se deben realizar historias no convencionales y más flexibles, además de dejarle al espectador un margen para que puedan manipular el contenido y de esta forma, expandirlo.

*“La imaginación y la experiencia van de la mano. Solas no andan”.* - José Ingenieros

Juan Saab explica que, se la da al lector una ventana para identificarse con el libro, en el que puedan no solo leerlo sino también disfrutarlo. Como muestra Salmond y Ambrose al exponer que dentro de los principios de la fidelidad de la marca, la más importante es la conexión del público con el producto. El apego afectivo permite tener una experiencia de usuario.

Morante (2013) describe que las nuevas tecnologías facilitan la implicación de los padres para el cuidado de los hijos, ya que ayudan a fomentar la comunicación padre-hijo. Concordando con esa opinión, Juan Saab señala que las historias que desarrollan, no se enfocan en relatos que traten como infante a un niño, sino que les

deje un mensaje es lo que buscan los padres actualmente. Tal y como lo menciona María Ordóñez al indicar que los padres modernos buscan lo mejor en la enseñanza de sus hijos logrando momentos importantes con ellos y la lectura.

Retomando la plataforma digital como medio de comunicación dentro de la narrativa transmedia, Yunquera (2014) describe que la tecnología incorpora posibilidades multimedia y multisoporte, creando un lenguaje propio que diferencia a las publicaciones impresas. Se puede decir entonces que las tablets y smartphones están cambiando los hábitos de consumo digital, permitiendo contar historias mediante nuevas interfaces abiertas. Alejandro Sandoval señala esto como una manera de hacer cosas nuevas, de presentar la literatura infantil como no se ha hecho antes, porque el mercado crece dependiendo de lo que se quiera hacer.

Dentro de las guías de observación y tomando en cuenta los principios de la experiencia de usuario, se puede apreciar que ambos libros cumplen con dichos principios, al incorporar la tecnología por medio de posibilidades multimedia y multisoporte, generando un lenguaje propio que se diferencia de las publicaciones impresas al utilizar el libro en papel como una herramienta más, pero siendo un elemento que se complementa con una plataforma digital,

haciendo una lectura más interactiva, agregándole música logrando una estimulación visual y auditiva aprovechando el conjunto de todo para contar una historia.

Siguiendo con la misma línea conductora de mejorar la experiencia de usuario por medio de principios fundamentales, Salmond y Ambrose mencionan que los elementos que deben estar presentes y que se pueden evidenciar dentro de las guías de observación es la simplicidad y concreción, ambas van de la mano al referirse al diseño claro y adaptado al concepto, aspectos importantes tomados en cuenta ya que se trata de contenido creado para niños, el cual debe ser lo más sencillo posible, tratando de que las acciones se logren con un solo paso. Por otro lado está la imprevisibilidad, el cual fomenta que se creen historias diferentes y sin caer en lo convencional, como se mencionó anteriormente por parte de Juan Saab, eso es lo que siempre busca la editorial al momento de crear una historia.

Dentro de la experiencia, Juan Saab menciona la geografía de la percepción, la cual está ligada a la tendencia humana de acumular imágenes que puedan utilizar para realizar mapas mentales. Esto es algo que se logra en los niños, generando experiencias, mundos y conceptos que más adelante ellos puedan utilizar en su vida diaria y así

tengan una referencia visual clara y real de lo que pasa a su alrededor.

La narrativa transmedia es una producción integrada que se expande por medio de diferentes sistemas de significación: lo verbal, icónico, audiovisual e interactivo, afirma Scolari (2013). Todo ello contribuye a desarrollar la creatividad del niño, a despertar su sensibilidad, a conmover al lector, a facilitar que el usuario se identifique y aprenda jugando y leyendo.

Tal como afirma Juan Saab en su entrevista, cuando el lector se encuentra en lo que lee, hay una experiencia de conexión, incluso de vinculación emocional que supere una barrera, llegando a confrontar a la persona, a que vea hacia adentro y que piense cuál les su historia.

Pratten (2011) refiere que los componentes del mundo narrativo (geografía, historia y personajes) son los que activan la experiencia del usuario, porque desafían al lector y le invitan a conocer algo más, en definitiva se encuentran mayores posibilidades de creación y recreación, espacios vacíos para ser expandidos o completados por el usuario. Para facilitar la experiencia del usuario, deben crearse historias no tradicionales y más flexibles que permitan al lector manipular y jugar con los contenidos, la carga

simbólica, los colores, imagen, animación y sonido, tienen la capacidad de penetración emocional y poder de atracción que sumergen en una experiencia inolvidable.

08

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

# CONCLUSIONES

## 08.1

- La estructura básica del diseño editorial se ha visto obligada a adaptarse a los nuevos medios informativos y de comunicación que surgen, la tecnología incorpora múltiples posibilidades multisoporte, creando un lenguaje propio. Han buscado nuevas alternativas que sopesen a los libros impresos, lo que no solo exige más calidad en el libro de papel, aumentando su demanda sino que el bajo costo que se invierte en el libro digital, también los ayuda a crecer.

Los procesos desarrollados dentro de la narrativa transmedia por LuaBooks resultan ser necesarios dentro de la construcción de cada historia, ya que permite no solo crear una propuesta completa y de calidad, sino que también muestra la importancia de cada elemento dentro de la obra. Enseña que cada pieza es fundamental para entender la historia y que cada una aporta diferentes recursos visuales, auditivos o icónicos que lograrán atraer no solo al niño, sino que al padre o al docente, al ser historias con alto valor simbólico y textual no siendo la historia convencional sino al contrario, permite dejar una enseñanza y una experiencia.

Los procesos no solo sirven para el resultado final, sino que también para el proceso de construcción de la obra, haciendo que cada parte logre tener el mismo hilo conductor, que tanto el músico como el ilustrador se muevan en la misma sintonía y sepa qué es lo que necesita el otro; esto se logra realizando ese proceso.

El fin último de cada uno es que funcionen bien en conjunto, como por separado, que se vea el trabajo tanto individual como grupal promoviendo la calidad del libro.

El proyecto editorial cumple la función de llevar una historia de una manera agradable y sencilla de leer, acomodándose a los intereses y necesidades del usuario al que va dirigido, siendo esta la parte tangible del proyecto.

La producción literaria permite que la historia contada sea comprendida de manera sencilla por el niño, ya que es una literatura especializada para su edad y que permite que el niño se adentre a una historia completamente nueva y diferente a las demás que no solo lo educa, sino que le fomenta el hábito de la lectura mientras se divierte.

La producción gráfica contribuye junto con la geografía de la percepción, que el niño se haga una idea visual de las cosas, logrando no solo que su imaginación crezca, sino también su noción de la realidad, además fomenta la narrativa visual.

La producción de video, animación y desarrollo de software, forman parte del proceso de expansión hacia diferentes formatos y dispositivos que generarán la experiencia narrativa para el lector, utilizando como herramienta principal, la tecnología.

La producción sonora conforma un sistema envolvente, generando emociones y construyendo un nuevo lenguaje para la comprensión del mensaje.

- La narrativa transmedia es un relato contando por medio de varios formatos y soportes, esto para propiciar una experiencia completa de usuario, ampliando su mundo narrativo al agregar nuevas piezas textuales.

Al momento de abordar un problema de comunicación, se necesita tener una continuidad a través de diferentes lenguajes, medios y plataformas en las que se desarrolle la historia, esto para ofrecer una experiencia de usuario óptima acercando más al niño a la lectura. Esto es lo que realiza la narrativa transmedia, logra una estrategia completa por medio de soportes y lenguajes permitiendo expandir el relato sin que se pierda el hilo conductor.

En términos generales, la narrativa transmedia promueve la expansión de un relato logrando aumentar el capital simbólico y económico de la historia, complementándose con la profundidad que permite penetrar al usuario, encontrando al grupo objetivo con su obra.

El usuario juega un papel importante dentro de cada historia, ya que él hace que la historia se expanda y llegue a más personas, es una pieza clave dentro del proceso narrativo transmedial, por lo que es importante favorecerle una experiencia de usuario que él quiera recordar y compartir con su alrededor. El mundo narrativo es como una cadena que se va uniendo, ya que sin la innovación de la narrativa transmedia, no existiría la necesidad de revolucionar el mundo editorial y sin ello no habría la posibilidad de crear procesos que se adecúen a la necesidad de la historia y por ende sería muy difícil lograr una experiencia de usuario óptima dentro de los libros que se van creando. Por lo que al final, la experiencia de usuario es solo la consecuencia de todo el proceso realizado antes de sacar la publicación a la luz, logrando así que el niño o el padre se sienta identificado con la historia, con sus personajes, y que el mensaje y la enseñanza que se quiere transmitir, llegue a su totalidad gracias a los procesos previamente desarrollados.

# RECOMENDACIONES

---

## 08.2

- En la actualidad, hay diversas plataformas tanto digitales como impresas que permiten la reproducción de un mensaje hacia un grupo de personas. Es necesario aprender de ellos y así lograr rebasar los límites de lo convencional explorando recursos, plataformas, medios y demás, que logren plasmar un mensaje y sean una buena herramienta de comunicación. No todo debe ser transmedia, pero sí es un recurso monomediático, debería ser de buena calidad, propiciar una experiencia de usuario debería ser el fin último, porque es la persona la que posee la última palabra.

Lo más importante a considerar dentro de la narrativa transmedia, son los procesos para llegar hasta ella. Tener un entendimiento claro de esos principios logrará que la persona no solo se forme un sentido de pertenencia con la propuesta, sino que harán un lector más hábil y generarán contenido que en conjunto logra toda una experiencia, pero por separado también.

- La narrativa transmedia debe ser un conjunto de elementos que traspasen lo convencional y acerquen a nuevos lectores a una nueva era de la lectura. No es necesario despegarse del libro impreso ni tampoco dejarse atrapar completamente por la tecnología, pero sí lograr un equilibrio entre ambas, porque cada una aporta y tiene características que hacen una experiencia única y que juntas logran un nuevo tipo de lenguaje.

09

## REFERENCIAS



## A

- Álvarez, D. (2013) Diseño Editorial, lo que debes saber. Madrid, España: The Sign House.
- Anderson (2006) The Long Tail. Why the future of bussiness is selling less of more, Nueva York: Hyperion.
- Ambrosse, G. y Harris, P. (2004) "Layout". Barcelona, España. Editorial Parramón.
- Augé, M. (1996) Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, Gedisa, Barcelona.
- Azuma, R (1997) "A Survey of Augmented Realit". California, Estados Unidos.

## B

- Bam-Bhú (1978) "El dibujo humorístico. Humor en los libros infantiles". 16-17 y 76-77
- Bhaskaran, L. (2006) "¿Qué es el Diseño Editorial"? Editorial Roto Visión, S.A. España.
- Boland, E. (1999). Sobre promoción de la lectura y bibliotecas para niños, N° 4. Buenos Aires: Publicación de la Carrera de Bibliotecología del Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 8.
- Boumans, J. (2004) "Cross-media, E-Content Report 8, ACTen-Anticipating Content Technology Need". Serie E- Content

## C

- Cámara, S. (2006) "El dibujo animado". Editorial Parramón, segunda edición. Barcelona, España.
- Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014) "Diseño Editorial: Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales". Editorial Gustavo Gili. España.
- Cervera, J. (1991) "Teoría de la literatura infantil", Bilbao, Mensajero.
- Colomer, T. (1999). "Las funciones de la literatura infantil y juvenil". En Introducción a la literatura infantil y juvenil. Madrid: Editorial Síntesis.
- Cortadella, J. (2010) "Introducción a la realidad virtual por Computer Science Departmen". Universidad Politécnica de Catalunya. Barcelona, España.
- Costa, M.; Morante, M.; Busó, P. Y Blasco, C. (2009) The Now Generation: Caracterización, datos y perfi les sociales infantiles. Valencia, España

## D

- De Buen, J. (2000) "Manual de diseño editorial". Editorial Santillana. Ciudad de México, México.

## E

- Egoff S. (1996) "Only connect, readings on children's literatur". Oxford y Nueva York, Oxford University.
- Erro, A. (2000). La Ilustración en la Literatura Infantil. Universidad de Navarra, Navarra.

## F

- Frost, V. (2012) Diseño editorial .

## G

- García, M. (2012) "Ipad Design La". Prentice Hall.
- García, J. (1992) "Literatura infantil y educación" en Literatura infantil y enseñanza de la literatura, Universidad de Castilla, La Mancha.
- Gardner, J. (2011) "El proceso de animación, fundamentos de animación digital 2".
- Ghinaglia, D (2007) Taller de Diseño Editorial (En red) Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auuspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/ariculos\\_pdf/CE-121.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/ariculos_pdf/CE-121.pdf)
- Grove, D. y Bauer, W. (1983) "The Greatest American short

historie", Manny Recidro Books, California, USA.

- Guillen, R. (2008) "Introducción a la realidad virtua". Barcelona, España.

## H

- Hamon, P. (1972) "Pour un statut sémiologique du personnag". París, Francia.

## I

- Instituto de Cervantes, España (2008) "Cien años de ilustración infantil española. Una ilustración puede ser aislada y contemplada como una obra de arte". Extraído de <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/>
- Instituto Español (2010) "Literatura latín". Departamento de clásicas. Madrid, España.

## J

- Jenkins, H. (2009) The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, Confessions of an Aca/Fan, 12 de diciembre.

## K

- King, S. (2001) "Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño".

## L

- Lessing, L. (2008) "Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy". Nueva York, Estados Unidos.
- Lovato, A. (2000). "Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellan". Universidad de Extremadura. pp. 107-111.
- Lynch, K. (1960): The image of de city. MIT Press. Cambridge.

## M

- Marshall, D. (2002). "The Book of New Medi". The new intertextual commodity. Londres.
- Mazzeo, C. (s./f.) "Diagramación. Nociones básicas del diseño editorial". Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
- McDowell, Myles (1973). "Children's Literature: A very short introductio". Canada.
- Menéndez, R. (2010). Desarrollo Aplicaciones Web. pdf, Universidad de Murcia, España.

- Morante, M. (2013) "Diseño de libros digitales infantiles". Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España.
- Munari, B. (1980). Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica, (6a ed.). Barcelona : Gustavo Gili.

## N

- Navarro, J. (2007). Fundamentos dsl diseño. España : Universitat Jaume

## P

- Peinado, F. (2013). Hoja de estilo en cascada (CSS). pdf, Universidad Complutense, Madrid.
- Pratten, R. (2011) "Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences".
- Prieto, L. (2012). HTML5 Fácil. Recuperado el 10 de marzo de 2017, de <http://html5facil.com/tips/crea-animaciones-facilmente-en-html5-con-sencha-animator/>

## Q

- Quintanilla, G. (2015). Las texturas. Área de dibujo, España.

## R

- Ráfols, R. y Colomer, A. (2003) "Diseño Audiovisua". Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Ruiz, A. (2000). "Literatura infantil: introducción a su teoría y práctica". Sevilla: Editorial Guadalupe.
- Ryan, M. (2003) "Transmedial Narratology and Concepts of Narrativa". University of Hamburg.
- Rowell, A. (1997) "Virtual Reality. Computer Graphics Worl".

## S

- Saldmond, M. y Ambrose, G. (2014) Los fundamentos del diseño interactivo. Barcelona y BLUME editorial.
- Scolari, c. (2013) "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital ". Barcelona, España.
- Sencha . (2013). Sencha. Recuperado el 10 de marzo de 2017, de <https://www.sencha.com/platform/>
- Soriano, M.: La literatura para niños y jóvenes.Trad. de Graciela Montes. Buenos Aires: Colihue, 1995.
- Suárez, R. (s./f.) "Animación por computador". obtenido de: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf) el 10 de marzo de 2017.

## T

- Tejerina, I. (2005). Literatura infantil y formación de un nuevo maestro. Universidad de Cantabria, Cantabria.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1997) "The illusion of lif". Disney Editions Deluxe.
- Townsend, J. (1974) "Written for Children: An Outline of English-Language Children's Literature". Nueva York: J. B. Lippincott.

## U

- Universidad América Latina (2011) "Taller de lectura y redacción I", México.
- Universidad de Pamplona. (2010). Literaturta infantil. Colombia.

## V

- Vernon-Lord (1997) "Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños". Departamento de Cultura. Barcelona, España.

## W

- Weiss, M. (2002) "El contrapunto de los libros ilustrado". Extraído de: <http://forodeilustradores.com.ar/articles/weiss-01.htm>

## Y

- Yebeles, P. (1993) "La música en el mundo de la animación". Universidad de Lima. Lima, Perú.
- Ytreberg, E. (2009) "New media and Society". Extended liveness and eventfulness in multiplatform reality formats.
- Yunquera, J. (2014) "Tabletas y smartphones. El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales". Universidad Carlos III. Madrid, España.

## Z

- Zanon, A. (2007) "Introducción al diseño editorial". Editorial Visión. Madrid, España.
- Zárate, A. (1986): "Una aproximación a la geografía de la Percepción", Revista. Didáctica Geográfica, nº 14, pp. 43-64. Madrid

## REFERENCIAS GRÁFICAS

---

La lista de referencias gráficas está presentada según el orden de aparición dentro del documento.

- <http://bit.ly/2lLwJvC>
- <http://bit.ly/2IBsvV8>
- <http://bit.ly/2IBlrHb>
- <http://bit.ly/2mrehWg>
- Reticulas-en-la-maquetación.pdf
- <http://bit.ly/2kSgQ30>
- <http://bit.ly/2ITKcSV>
- <http://bit.ly/2lsdWoW>
- <http://bit.ly/2mqZWcO>
- <http://bit.ly/2mMolxj>
- <http://bit.ly/2nDuaJF>
- <http://bit.ly/2nm8PZ4>
- <http://bit.ly/2lZ8wTZ>
- <http://bit.ly/2lZbRCj>
- El dibujo animado. Cámara (2006)
- <http://bit.ly/2n4oxVo>
- <http://bit.ly/2pgiBcl>
- <http://bit.ly/2maBPPv>
- <http://bit.ly/2maQOE1>
- Proyecto personal
- <http://bit.ly/2n4oxVo>
- <http://www.siboot.org/images/christydena.jpg>
- <http://bit.ly/2oaHbz9>
- <http://bit.ly/2pKx3wS>
- [www.luabooks.com](http://www.luabooks.com)
- <http://bit.ly/2oK3AQ7>
- <http://bit.ly/2q5mGV2>

10



## ANEXOS

# ANEXO I

## ENTREVISTA A JUAN SAAB

### 10.1

1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y su interés en un proyecto editorial como lo es LuaBooks.
2. ¿Cómo surgió LuaBooks, una editorial diferente a las demás utilizando la narrativa transmedia?
3. ¿Qué los motivó a realizar un proyecto editorial en el que se utilizaran diferentes dispositivos para generar una experiencia totalmente nueva en el usuario?
4. ¿Cómo fueron los comienzos con el proyecto? ¿Qué dificultades enfrentaron en su ejecución?
5. ¿Cuáles fueron sus influencias acerca de la narrativa transmedia?
6. ¿Cómo ha sido el impacto de la editorial a nivel internacional?
7. ¿Cree que en un futuro la lectura se convertirá en transmedia o siempre será necesario que existan proyectos monomediáticos?
8. ¿Cómo han logrado acercar a los niños a la lectura en plataformas digitales?
9. ¿Cómo se van adaptando los libros a las nuevas tecnologías que surgen? ¿Poseen una planificación o proyección a largo plazo?
10. ¿Cómo se maneja la propiedad intelectual y los derechos de autor?
11. ¿Qué planificación estratégica poseen frente a la competencia que surja en un futuro?
12. ¿Dentro de sus planes han considerado realizar libros que vayan dirigido a otro grupo de personas?
13. ¿Qué valor tiene cada macroproceso que se involucra en el desarrollo de la narrativa transmedia para los libros “El pájaro de los mil CANTOS” y “Malaika la princesa”?
14. ¿Qué aporta la diversidad de personajes dentro de cada historia a la experiencia narrativa del usuario?



- 15. ¿Cómo se involucra el espectador con el contenido de cada historia?**
- 16. ¿En la producción de la narrativa transmedia, cómo se definen los elementos de composición en el diseño editorial de cada historia? (formato, diagramación, jerarquía, retícula, ilustración)?**
- 17. ¿Cómo el sonido acentúa el valor expresivo de la imagen en cada historia?**
- 18. En cada historia, ¿qué sensaciones evoca la música en el espectador?**
- 19. ¿Qué beneficios ha logrado con el uso del software Sencha Animator?**

## ANEXO II

### ENTREVISTA A MARÍA ORDOÑEZ

---

## 10.2

1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y sus inicios en el diseño editorial.
2. Para usted, ¿Qué es el diseño editorial?
3. ¿Qué piensa acerca del cambio que ha sufrido el diseño editorial al cambiar su enfoque en el formato impreso y aplicándolo al formato digital?
4. ¿Cree que es posible que el diseño editorial pueda tener un balance entre lo digital e impreso? ¿O año tras año los medios impresos irán decayendo y estaremos rodeados solamente de libros digitales?
5. ¿Ha escuchado acerca de la narrativa transmedia? ¿Cuál es su opinión sobre el alcance?
6. ¿Qué opinión tiene sobre la estrategia de LuaBooks de enfocarse a un público infantil antes que a otros grupos?
7. ¿Cuál es la situación del Diseño Editorial a nivel latinoamericano y el Diseño Editorial en Guatemala?
8. ¿Cree que es posible que Guatemala pueda generar un proyecto editorial revolucionario que pueda facilitar una cultura de lectura?
9. ¿Cómo valora la integración de distintas áreas para generar un proyecto editorial de este tipo? (Ilustración, animación, software, etc.)
10. ¿Qué opinión tiene acerca de la editorial LuaBooks quien ha revolucionado el sistema del Diseño Editorial actual, desarrollando un nuevo modelo de producción de contenidos enfocados en la narrativa transmedia?

## ANEXO III

### ENTREVISTA A ALEJANDRO SANDOVAL

---

## 10.3

1. **Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y su interés en el diseño editorial y en la narrativa visual.**
2. **¿Qué lo motivó a involucrarse en la literatura infantil?**
3. **¿Qué opinión tiene sobre este proyecto editorial en el que se utilizan diferentes dispositivos para generar una experiencia totalmente nueva en el usuario?**
4. **¿Cuáles son las tendencias de diseño editorial para niños en la actualidad?**
5. **¿Cree que en un futuro la lectura se convertirá en transmedia o siempre será necesario que existan proyectos monomediáticos?**
6. **¿Cómo se van adaptando los libros a las nuevas tecnologías que surgen?**
7. **¿Cuál es su opinión sobre la intención de acercar a los niños a la lectura por medio de plataformas digitales?**
8. **¿Qué valor tiene cada macroproceso que se involucra en el desarrollo de los proyectos editoriales de LuaBooks?**
9. **¿Cómo cree que aporta la diversidad de personajes dentro de cada historia a la experiencia narrativa del usuario?**
10. **¿Cuál es su opinión respecto a los elementos de composición en el diseño editorial de cada historia? (formato, diagramación, jerarquía, retícula, ilustración)**
11. **¿Cómo el sonido acentúa el valor expresivo de la imagen en cada historia?**
12. **A su criterio, ¿qué papel juega la ilustración en ambos proyectos?**
13. **¿Qué aporta a la historia el tipo de ilustración y/o la técnica utilizada en ambos proyectos?**

## **ANEXO IV**

### ENTREVISTA A FLOR MUÑOZ

---

## 10.4

- 1. Para iniciar, cuéntenos un poco sobre usted y sus inicios en el área educativa.**
- 2. ¿Qué fue lo que la motivó a seguir una carrera educativa a nivel profesional y especializarse en el área?**
- 3. ¿Cómo ve la cultura de lectura en Guatemala?**
- 4. ¿Ha escuchado acerca de la narrativa transmedia?**
- 5. ¿Cree que Guatemala esté listo para desarrollar un proyecto editorial infantil en el que intervengan diferentes dispositivos para generar una experiencia pedagógica completa y entretenida?**
- 6. Cuéntenos acerca del sistema educativo E-Learning**
- 7. ¿Cree que es más funcional que los niños aprendan de la forma tradicional o que aprendan por medio de la web y en un formato completamente digital?**

## **ANEXO V**

### GUÍA DE OBSERVACIÓN A

---

# 10.5

## NOMBRE DEL LIBRO

---

- Autor
- Editorial
- Género
- Año de publicación
- Páginas
- Idioma
- Número de ilustraciones

Imagen de la ilustración

## A. CONTENIDOS GENERALES

### 1. Aspectos Crossmedia:

- Producción que comprende más de un medio.
- Producción integrada.
- Contenidos accesibles a través de una gama de dispositivos.
- Uso de más de un medio de soporte a las necesidades de la historia.
- Se incorporan diferentes medios textuales o audiovisuales.

### 2. Principio de la narrativa transmedia al que se le da mayor énfasis:

- Expansión
- Profundidad.
- Continuidad
- Multiplicidad.

- Inmersión
- Extraibilidad.
- Construcción de mundos.
- Serialidad.
- Subjetividad.
- Realización

### 3. Componentes del mundo narrativo:

- Geografía.
- Historia.
- Personajes / relaciones

### 4. Experiencia de usuario:

- La tecnología incorpora posibilidades multimedia y multisoporte.
- Se crea un lenguaje propio que diferencia de las publicaciones impresas.

- Genera diferentes tipos de lectores y nuevas formas de lectura en pantalla.
- La lectura es más interactiva.
- Posee sonidos y música, recibiendo estimulación visual y auditiva.
- Contar historias mediante el aprovechamiento multigénero e interfaces abiertas.

#### **5. Qué principios del diseño interactivo que facilitan la experiencia de usuario:**

- Simplicidad.
- Imprevisibilidad.
- Concreción.
- Credibilidad.
- Emociones.
- Historias.



## **ANEXO VI**

### GUÍA DE OBSERVACIÓN B

---

# 10.6

Imagen de la ilustración

## **NOMBRE** DEL LIBRO

---

- **Número de páginas**
- **Descripción de ubicación**

## B. PROYECTO EDITORIAL

### 1. Formato y tamaño de la publicación:

- Cuadrado
- Vertical
- Horizontal

### 2. Diagramación y jerarquía:

- Organización de los elementos en un todo coherente.
- Distribución correcta de los elementos.
- Los elementos importantes destacan.
- El contenido se organiza de una forma lógica y agradable.
- Estructura jerárquica clara.

### 3. Tipo de retícula:

- Manuscrito
- De columnas

- Modular
- Jerárquica

### 4. Componentes de una maqueta:

- Plantillas
- Titulares y encabezados
- Entradillas
- Pie de autor
- Cuerpo de texto
- Letras capitulares
- Subtítulos
- Pies de imagen
- El folio
- Créditos de las ilustraciones
- Las imágenes

## **C. PRODUCCIÓN LITERARIA**

### **5. Tipo de literatura infantil:**

- Literatura ganada o recuperada.
- Literatura creada para los niños.
- Literatura instrumentalizada.

### **6. Característica de la literatura infantil:**

- Brevedad del texto.
- Predominio de la acción y el diálogo
- Presencia del protagonista infantil/juvenil.
- Tendencia moralista.
- Tono optimista.
- Lenguaje adecuado para niños.
- Predominio de la simplicidad.

### **7. Concreción de la literatura infantil:**

- Factores sociales
- Factores educativos
- Factores endógenos

### **8. Tipo de cuento:**

- Cuento popular.
- Cuento literario

## **D. PRODUCCIÓN GRÁFICA**

### **9. Características de la ilustración infantil:**

- Cumple el objetivo de atraer al público.
- Ilumina un texto narrativo dirigido a un niño.
- Las ilustraciones añaden elementos a la narración.
- Valor comunicativo junto al texto.

### **10. Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:**

- Leer lo que dice el texto.
- Pasajes del texto aptos para ilustrar.
- Ritmo secuencial constante.
- Expresiones y actitudes adecuadas.
- Escenarios interiores o exteriores.

- Estación específica del año
- Composición adecuada.

### **11. Tipo de textura**

- Táctil
- Visual
- Natural
- Artificial
- Orgánica
- Geométrica

### **12. Características del personaje:**

- Forma parte del proceso de comunicación.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a una sintaxis.
- Adquiere significado propio y un propio mensaje.

### **13. Características físicas del personaje**

- Estructura proporcionada.
- Línea de acción dinámica.
- Líneas de flotación cóncavas.

### **14. Tipología identificada en los personajes de la historia.**

- Protagonista
- Antagonista
- Villano
- Antihéroe
- Secundario

## **E. ANIMACIÓN**

### **15. Tipo de animación**

- Animación tradicional.
- Animación asistida por ordenador.

### **16. Presentación de la animación:**

- Escena por escena.
- Secuencia.

### **17. Principios de animación**

- Squash and Stretch.
- Anticipation.

- Staging.
- Pose a pose.
- Seguimiento y superposición.
- Acciones secundarias.
- Arcos.
- Slow in and slow out.
- Tiempos.
- Exageración.
- Dibujos solidos.
- Atracción.

## **18. La forma semántica**

- Signos verbales.
- Signos auditivos.
- Signos visuales.

## **F. PRODUCCIÓN SONORA**

### **19. Tipo de sonido**

- Sonido diegético.
- Sonido no diegético.

### **20. La música en la animación**

- Efectos sonoros.
- Banda sonora.
- Voces.

### **21. El sonido es un elemento que acentúa**

- La carga emotiva de la comunicación.
- El valor expresivo de la imagen.
- Crear un ambiente envolvente.
- Evocar sensaciones.

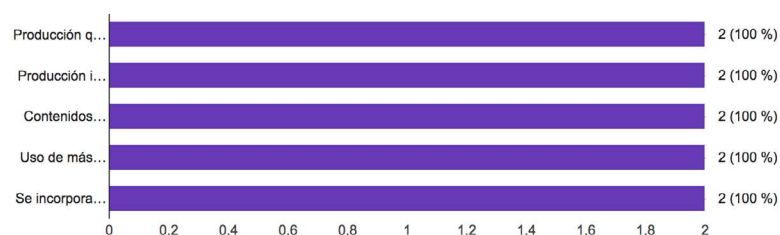
**ANEXO VII**  
TABULACIÓN DE RESULTADOS

---

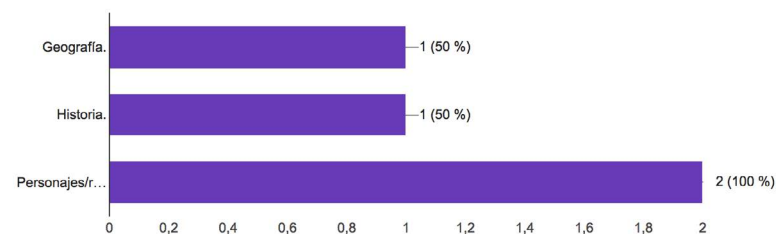
**10.7**

Considerando los objetivos de la investigación, a continuación se muestran los resultados de los objetos observados y se contrastan ambos libros para observar tanto sus similitudes como sus diferencias:

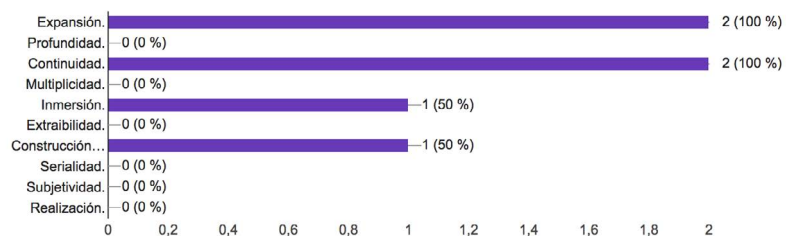
#### Aspectos crossmedia: (2 respuestas)



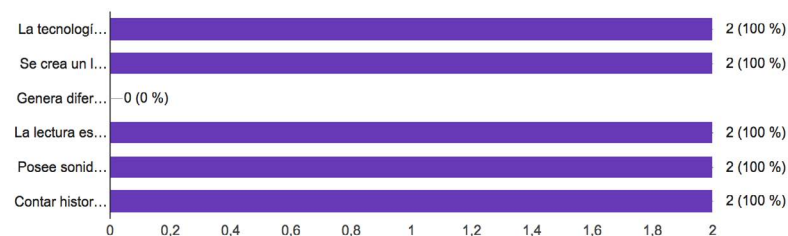
#### Componentes del mundo narrativo: (2 respuestas)



#### Principio de la narrativa transmedia al que se le da mayor énfasis: (2 respuestas)

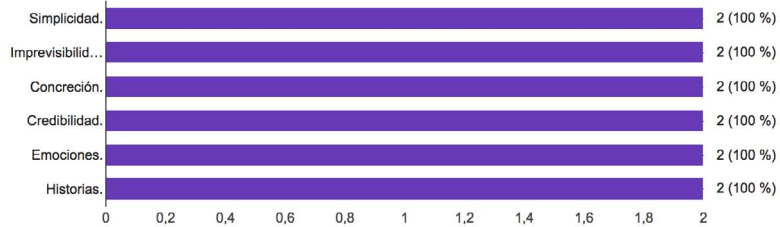


#### Experiencia de usuario: (2 respuestas)

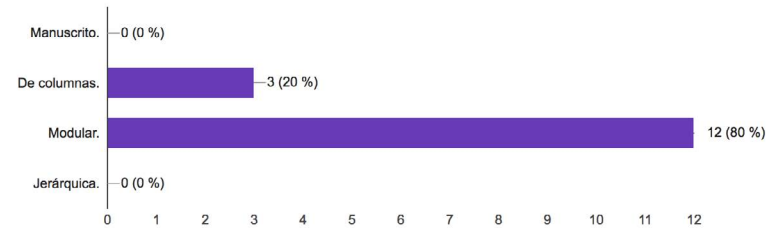




**Principios del diseño interactivo que facilitan la experiencia de usuario:**  
(2 respuestas)



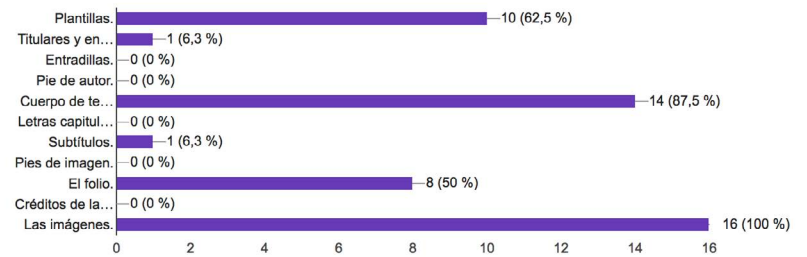
**Tipo de retícula:** (15 respuestas)



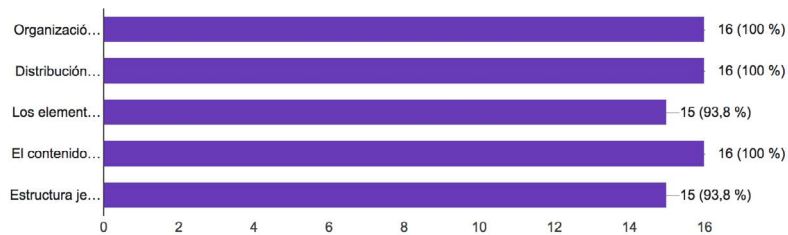
**Formato y tamaño de la publicación:** (16 respuestas)



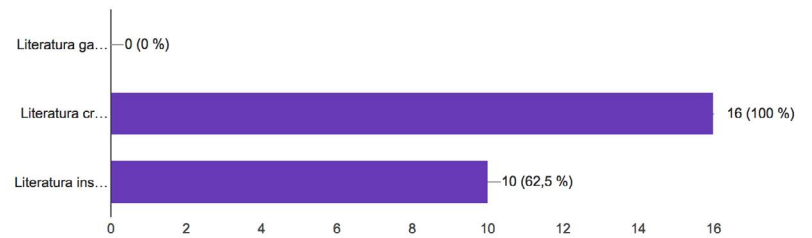
**Componentes de una maqueta:** (16 respuestas)



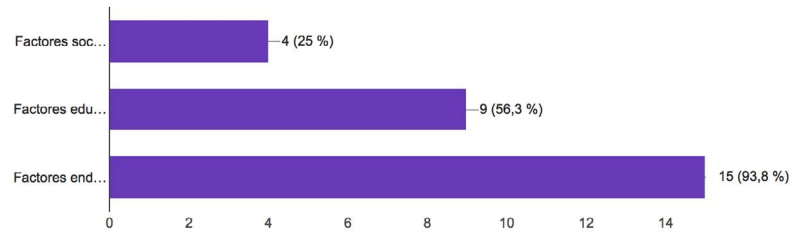
**Diagramación y jerarquía:** (16 respuestas)



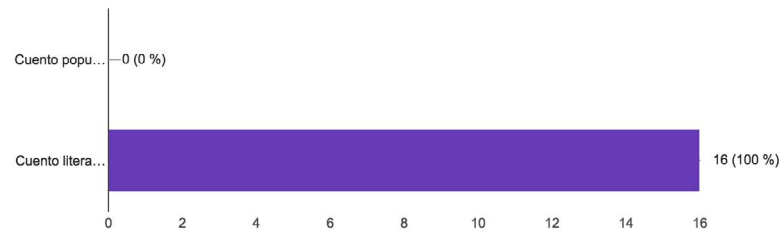
**Tipo de literatura infantil:** (16 respuestas)



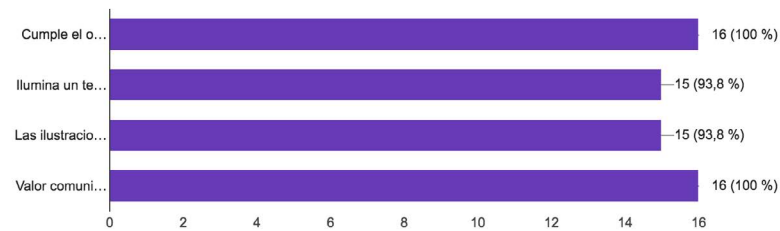
**Concreción de la literatura infantil:** (16 respuestas)



**Tipo de cuento:** (16 respuestas)

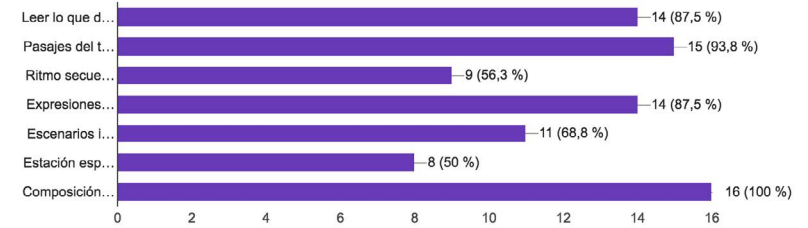


**Características de la ilustración infantil:** (16 respuestas)

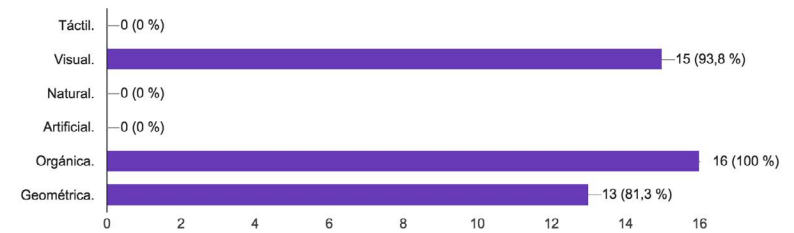


**Elementos tomados en cuenta para la construcción de la ilustración:**

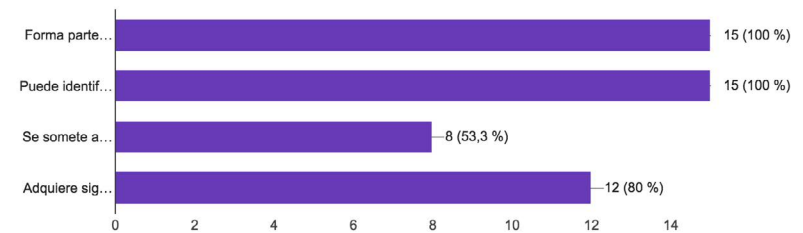
(16 respuestas)



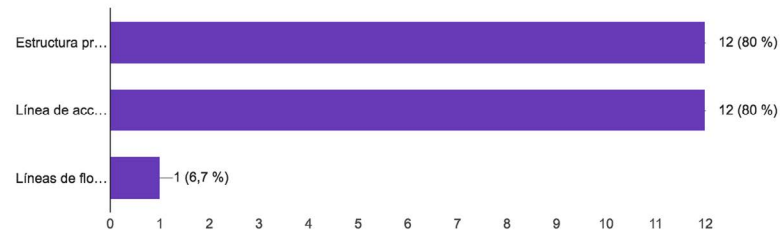
**Tipo de textura:** (16 respuestas)



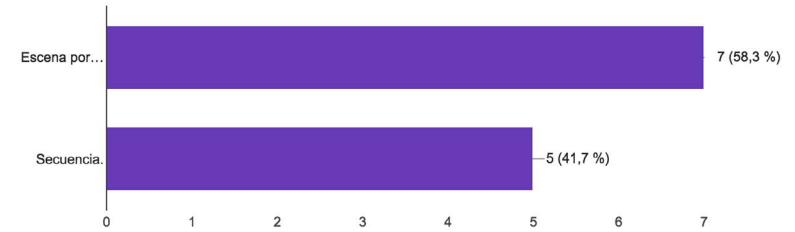
**Características del personaje:** (15 respuestas)



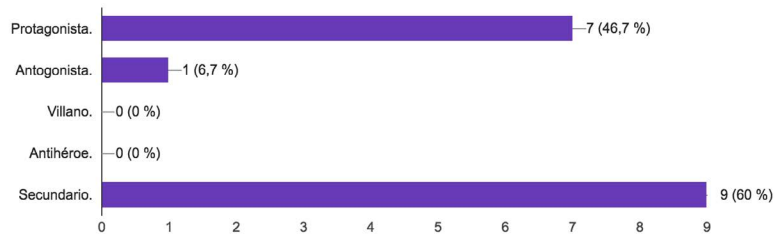
Característica físicas del personaje: (15 respuestas)



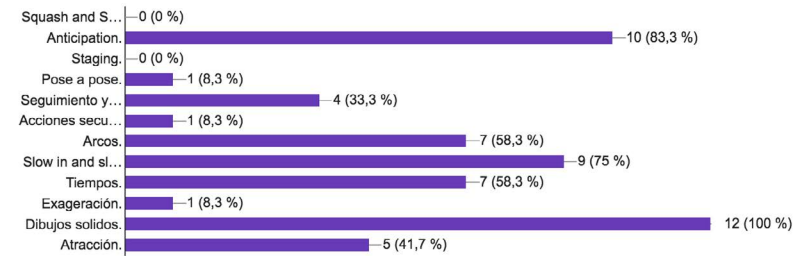
Presentación de la animación: (12 respuestas)



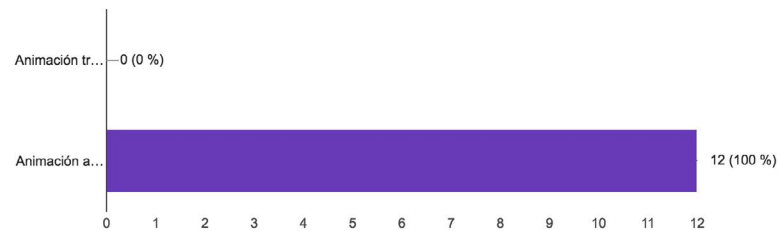
Tipología identificada en los personajes de la historia. (15 respuestas)



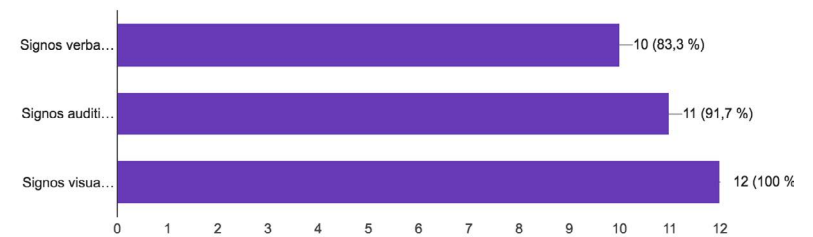
Principios de animación: (12 respuestas)



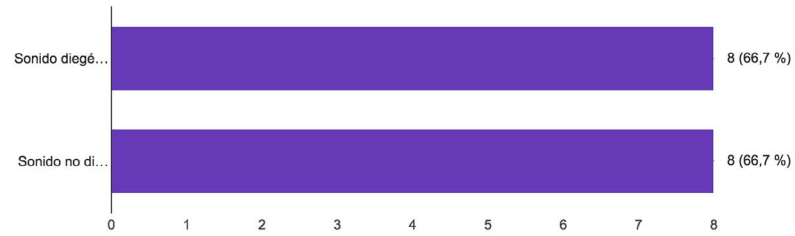
Tipo de animación: (12 respuestas)



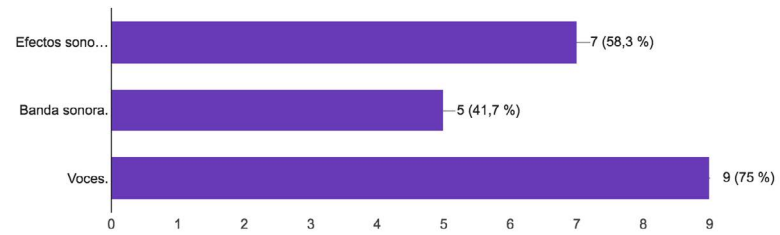
La forma semántica: (12 respuestas)



Tipo de sonido: (12 respuestas)



La música en la animación: (12 respuestas)



El sonido es un elemento que acentúa: (12 respuestas)

