

Tesoros Favoritos

The background of the cover is a stylized illustration. It features a dark, teal-green sky with silhouettes of bare trees. Below the sky is a dark, winding path or river. In the foreground, there are rolling hills in shades of green and blue. A large, bright yellow, spiral-shaped object, resembling a lollipop or a shell, is positioned in the center-right. A pink, textured ribbon or path winds diagonally across the lower half of the cover. At the bottom, two brown, hand-like shapes are visible, one on the left and one on the right, appearing to hold or support the pink ribbon.

Carol Rosas

Reformulación de producto editorial infantil “Lugar Favorito”

Carol Paola Rosas León

Director del trabajo de grado:

Paula Amador-Cardona

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá. 2020

Agradecimientos

A mi madre, por su apoyo constante.

A mis docentes, por su guía.

A la música, por motivar la superación de obstáculos en pro del éxito.

Thank you, Bluegirl.

.

Contenido

1. Resumen.....	6
2. Justificación.....	10
3. Planteamiento del Problema.....	12
4. Objetivo General y Específicos.....	13
5. Metodología.....	14
6. Estado de la Cuestión.....	24
a. Comunicación Visual.....	24
b. Eficiencia Comunicativa.....	25
c. Retórica.....	30
d. Literatura Infantil.....	35
e. Diseño de Libros Infantiles.....	37
<i>i. Color.....</i>	<i>38</i>
<i>ii. Diagramación de los Elementos.....</i>	<i>40</i>
<i>iii. Tipografía para Libros Infantiles.....</i>	<i>41</i>
<i>iv. Ilustración para Libros Infantiles.....</i>	<i>42</i>
<i>v. Técnicas de Ilustración Apropriadas para Libros Infantiles.....</i>	<i>42</i>
<i>vi. Contenido Narrativo.....</i>	<i>43</i>
7. Propuesta Proyectual.....	45
a. Antecedentes: el proceso del primer prototipo del libro «Lugar favorito».....	44
b. Segundo Prototipo: Tesoros Favoritos.....	50
<i>i. Insumos conceptuales y visuales recopilados Discusión.....</i>	<i>50</i>
<i>ii. Reinterpretación Sígnica y Retórica.....</i>	<i>51</i>
<i>iii. Incorporando las recomendaciones de los expertos.....</i>	<i>53</i>

iv. <i>Proceso de bocetación y finalización del segundo prototipo</i>	54
v. <i>Evaluación de eficiencia comunicativa</i>	56
vi. <i>Resultados del nuevo taller con niños</i>	57
8. Conclusiones.....	62
9. Referencias.....	64
10. Anexos.....	67

Resumen

Durante la formación profesional de los Diseñadores Gráficos de la Universidad Santo Tomás, existen ejercicios proyectuales todos los semestres en los que se utilizan los recursos académicos adquiridos aplicados a una problemática social. Los productos, resultado de este ejercicio modular, son la fase final de un proceso de aprendizaje y aplicación de conocimiento.

Algunos de estos productos en su entorno académico desarrollan un potencial que, de tener más tiempo, recursos, o conocimiento en otras áreas del Diseño, podría elevar la eficiencia de sus resultados. En esta investigación se reevalúa un proyecto del año 2016, identificando sus falencias y proponiendo una reformulación según la contemporaneidad, conocimientos nuevos adquiridos y sus objetivos comunicacionales de acuerdo al contexto sociocultural del año 2020.

1. Introducción

Durante el proceso de formación de un diseñador gráfico se realizan varios proyectos que ponen a prueba la aplicación de sus conocimientos adquiridos. Muchos de estos proyectos quedan en el olvido como intentos fallidos o ejercicios que no vuelven a ser relevantes durante sus experiencias futuras, y en el peor de los casos, son simplemente un recordatorio de lo que no se debe hacer en proyectos en el ámbito laboral. Sin embargo, muchos de estos proyectos estaban dirigidos a resolver una problemática social haciendo uso del diseño como herramienta que, de aplicarse óptimamente, generaría resultados prometedores para el diseñador, tanto de aprendizaje como de proyección personal para elegir su potencial área de trabajo.

En otros casos, estos proyectos son tomados como referencia por sus objetivos, manejo de la información y resultados que avivan el interés académico. Se analizan las falencias que tuvo el proyecto en su momento y se realiza una nueva propuesta que dé solución a la problemática en ámbitos contemporáneos. Esto se conoce como reformulación.

En las reformulaciones además de encontrar las falencias, se rescatan aspectos positivos (si existen) para aplicarlos en la nueva propuesta o principalmente, rediseñarlos para que se ajusten a las necesidades actuales en las que está problemática. En el caso de esta investigación, se realiza una reformulación del proyecto realizado en el 2016 titulado Lugar Favorito.

Este proyecto era parte de la iniciativa Casa Azul, que tenía como objetivo promover el uso de la biblioteca ubicada en el barrio Juan XXIII. Era el primer acercamiento al diseño editorial y la ilustración análoga de los estudiantes, por lo que los resultados fueron variados. Es importante tener en cuenta que este tipo de proyectos responden a una necesidad social específica de una comunidad con un contexto sociocultural determinado.

Lo anterior define que de querer reformular un proyecto se entiende que sus resoluciones responderán a un tiempo y espacio específico. El diseño está directamente ligado al ser humano, y como el hombre en sociedad se encuentra en constante mutación, progreso y cambio, el diseño se amolda aprendiendo del proceso para resolver sus problemáticas con ayuda de otras disciplinas. En conclusión, ninguna solución es permanente pues siempre pueden rediseñarse proyectos para suplir las necesidades del momento en el que se contemplen.

La problemática que abordó Lugar Favorito en el 2016 consistía en utilizar experiencias recogidas de la comunidad, específicamente de los niños del barrio sobre sus vivencias, ideas y gustos. Además de que se realizaron recorridos para recolectar información visual por medio del trabajo de campo. Esta información verbal y visual debía convertirse en un libro infantil que reflejara conceptos de la comunidad. Los resultados finales fueron analizados en ese entonces por expertos y puestos a prueba, y en esta investigación, el proyecto vuelve colocarse bajo la lupa al identificar sus oportunidades de mejora en el contexto social actual.

Además, se analizaron las falencias que tuvo el proyecto de editorial del año 2016, tanto en sus aspectos técnicos, como en efectividad comunicativa para con su público objetivo, en ese momento, los niños de la comunidad del barrio Juan XXIII. Debe tenerse en cuenta que estos parámetros han cambiado con el tiempo, y que este proyecto no es modificable en raíz por su cualidad impresa, pese a que, si tuviera futuras ediciones, se cambiarían aspectos formales, más no esenciales.

El libro contempla, de forma un poco confusa, el sentido de pertenencia y protección hacia la naturaleza. Si bien maneja aspectos como la amistad, la guerra, la muerte y el

renacer, la forma en la que fue presentada al público infantil fue visualmente atractiva, pero conceptualmente cuestionable.

La reformulación de lugar favorito permite evidenciar que proyectos académicos que quizá no fueron tan exitosos en términos de resultados, pueden darse una segunda oportunidad si la información recolectada y el proceso investigativo recolectó información valiosa. Además de que las problemáticas sociales comienzan a tener de forma casi permanente la solución a través de procesos interdisciplinarios, puede usarse la experiencia en este tipo de proyectos para abordar otros similares.

De la misma forma, la comunidad que participó en las pruebas y talleres, encontrará un legado visual en lo que es “Tesoro Favorito”, la reformulación del libro del 2016 con un enfoque diferente que se acerca más a la emocionalidad de los niños pertenecientes al barrio de Ciudad Bolívar en Bogotá, Colombia. Esta comunidad en específico tiene varios casos de desplazamiento forzado de territorio, violencia entre pandillas, pero también tienen una fuerte conexión comunitaria dada por la religión, y esto permite que se estrechen los lazos. Estos factores socioculturales están reflejados en la reformulación, además de la mejora visual y el mejor manejo de la eficiencia comunicativa.

2. Justificación

En el área del Diseño Gráfico, los productos editoriales impresos tienen un propósito final específico y su reformulación en ediciones posteriores está enfocada hacia los factores técnicos, pues su contenido ya fue publicado y expuesto al público. Cuando se realiza un proyecto de diseño, deben tenerse en cuenta factores de comunicación y construcción visual, pero también factores de utilidad y longevidad de los resultados finales. El diseñador durante su proceso de formación es constantemente formado en pro de realizar un cambio social que pueda perdurar como solución. Estos proyectos sociales tienen un impacto en las comunidades con problemáticas puestas bajo el ojo del diseño y que a través del mismo logran mejorar su situación.

El proyecto realizado durante el 2016 a cargo del tercer semestre tenía como objetivo no sólo realizar un producto editorial, sino que además, contribuir al acercamiento literario de la comunidad infantil del barrio pues este es su primer acercamiento a la interpretación de su propio entorno a través de la literatura y la interpretación visual de su situación social.

“Lugar Favorito” realizado en el año 2016 como proyecto modular de tercer semestre, fue publicado en ejemplares limitados para su evaluación, público objetivo y portafolio del autor. En el momento de recibir su evaluación, se encontraron diversas falencias comunicativas y técnicas, al igual que se cuestionó su eficacia con el público objetivo.

Cuando se realiza un libro infantil deben tenerse en cuenta factores socioculturales, pues las ediciones infantiles son el primer acercamiento de los niños a su propia cultura y reinterpretación de la misma a través de material visual. Su edad, sus condiciones, su idioma y su cultura, son puntos importantes a incluir en el proceso creativo. Específicamente, en este caso se tomó la información cultural como primer referente. Se recolectó a través de

entrevistas con los niños del barrio Juan XXIII, una comunidad con una historia complicada en su vecindario de la que emergieron victoriosos, convirtiéndose en un referente de cambio y unidad social.

En el proceso de diseño del libro, se encuentran conceptos como el sentido de pertenencia, comunidad, y renacimiento, que en primer acercamiento lograron pavimentar una narrativa con sentido, sin embargo, al momento de crear la narrativa visual, se hicieron uso de arquetipos que, si bien representan los conceptos, no fueron los más apropiados para el público objetivo. Esto se evidenció al momento de entregar el material a los niños de la comunidad. Visualmente el libro era atractivo, entretenido y tenía un hilo narrativo fácil de seguir, pero no se reflejó la comprensión de los conceptos por parte de los infantes, constatando la falta de inclusión del factor etario al momento de la elección de los signos visuales.

Cuando se realiza un producto editorial, su reformulación no es común en términos de contenido, sin embargo, en este proyecto es realizada con propósitos investigativos. “Lugar Favorito” es sometido a una rigurosa evaluación técnica por parte de profesionales en el área y, comentarios de su nuevo público objetivo. La reformulación de este producto permite evidenciar no sólo las falencias sino también el progreso en la formación profesional del Diseñador Gráfico. El aprendizaje y aplicación de nuevos conceptos, técnicas y conocimientos no sólo sobre la carrera, sino de su aplicación en los diversos contextos socioculturales, físicos y digitales.

3. Pregunta problema

El diseño está en constante cambio, pues es una disciplina ligada directamente a la sociedad y su comunicación. Esta última está expuesta a una mutación que puede relacionarse con su Cultura Visual que, con el paso de los años, se adapta a las condiciones que maneja el ser humano en su cotidianidad.

En el caso del proyecto editorial infantil “Lugar Favorito” del año 2016, su resultado final impreso no permite modificaciones sustanciales, y sus resultados de efectividad comunicativa fueron comprobados en su momento. Luego de tanto tiempo, es importante replantear su efectividad, sus cualidades formales y qué tan apropiado es para la sociedad actual, que, está sometida a condiciones difíciles, pues se encuentra en cuarentena por la pandemia del COVID19.

Es importante contemplar los aspectos que ocurren durante el replanteamiento de un proyecto de diseño, la percepción por parte de la sociedad en el contexto sociocultural tan específico, y los aspectos constructivos, estéticos y teóricos que deben reevaluarse.

Todas estas cuestiones surgen de la intención de reevaluar y proponer una mejor a un proyecto de diseño que, si bien pudo ser efectivo en su momento, debe comprobarse su percepción actual, evaluar su calidad y reformular su comunicación visual de la mano con otras disciplinas para entregar un producto editorial renovado, y que se ajuste a la necesidad social actual.

¿Cómo rediseñar sistemáticamente un libro infantil teniendo en cuenta las falencias en la interpretación del contexto sociocultural, los factores técnicos y comunicacionales?

4. Objetivo General

Identificar las falencias en el libro infantil “Lugar Favorito” (2016) y proponer un rediseño sistemático que contemple contexto sociocultural, factores técnicos y comunicacionales mejorados.

Objetivos específicos

1. Identificar las falencias técnicas y narrativas en el libro infantil “Lugar Favorito” probando su efectividad comunicativa con su público objetivo y expertos en diseño.
2. Reformular la narrativa textual y visual del objeto de análisis “Lugar Favorito”, involucrando los conceptos dados por la evaluación profesional y los aportes visuales del público objetivo.
3. Obtener la validación comunicativa de la reformulación mediante su presentación documentada a su público objetivo infantil.

5. Metodología de Investigación

Según Latour (1987), el conocimiento es construido en el enlace común de intereses de los protagonistas en las circunstancias investigativas. Esto establece en primer lugar la variabilidad de actores dentro de un proceso de aprendizaje, es decir, varias perspectivas factibles que contribuyen a la creación de conocimiento. De allí puede deducirse que los conocimientos tienen un fundamento interdisciplinar; además para estimular la creación de nueva información deben alterarse los órdenes establecidos en los campos del conocimiento, para luego rediseñarlos y restablecer el orden para formar nueva información, habilidades y objetivos. Salir de la zona de confort académica es parte de la investigación.

En consonancia con este marco epistemológico, Findelli, Brouillet, Martin, Moineau y Tarrago (2008) proponen en la investigación creación un modelo de indagación que comparte un núcleo común con la ciencia, sin embargo, postulan que la ciencia tiene resultados más predecibles en comparación con la naturaleza de los problemas de diseño y el efecto del éste en el ser humano; por otra parte afirman que el diseño posee facultades interdisciplinares basadas en un propósito de mejora social orientado hacia la habitabilidad humana de su entorno y la percepción del hombre del mismo; esto porque el ser humano en su acción de habitar su entorno no tiene límites disciplinarios y por lo tanto, el diseño como herramienta que tiene como objetivo mejorar esta habitabilidad, tampoco los tiene. Robert Farrell y Cliff Hooker (2013) comparan las similitudes entre el núcleo investigativo de la ciencia y el diseño, otorgando la etiqueta de problemas “domesticados” a la ciencia, y *wicked problems* (o problemas “maliciosos”) al diseño. Los *wicked problems* en el diseño tienen la facultad de malicia dada por los defectos que tienen en el proceso de solución. Los factores que determinan la malicia de un problema de diseño y son la capacidad cognitiva limitada, es decir las habilidades personales del individuo desarrolladas a lo largo de su formación y además sus recursos personales definidos por la condición socio-cultural; la dificultad en las

interacciones múltiples, lo que describe la exposición a los sistemas complejos que hacen imposible dar una solución exacta y definitiva por la especificidad de las acciones de la misma; y la normatividad, que implica las normas culturales a las que está expuesto el ser humano en su sociedad y que rigen la delimitación de la problemática y su solución.

De acuerdo a lo anterior, enfocado hacia la perspectiva de esta investigación, puede considerarse unos *wicked problems* las falencias a lo largo del proceso de creación del producto editorial infantil en el 2016. Estos errores consistieron en un ejercicio de aprendizaje a través de la práctica de un proceso de diseño editorial real, y como se ha establecido previamente, el diseño tiene una facultad interdisciplinar, por lo tanto, estas problemáticas tienen más formas de abordarse además de las soluciones visuales. Por ejemplo, en términos de retórica visual (en la que se profundiza más adelante), la elección de los elementos visuales para representar la identidad de la comunidad, no fue óptima. Esta problemática, además de un valor estético y comunicativo, tiene un importante factor sociocultural, mismo que hay que tener como brújula del proceso creativo.

Es decir, estas falencias proyectuales son abordables desde varias disciplinas, e incluso dependiendo de su contemporaneidad, contemplarán diversos campos del conocimiento. Teniendo claro lo anterior, y siguiendo con la teoría metodológica, debe alterarse el orden establecido por las disciplinas involucradas para generar nueva información. Esto se aplica en la crítica, análisis y reconstrucción del proyecto editorial. Exponer el proyecto en su estado final de acuerdo al 2016 y abordarlo desde una perspectiva actual, dada por expertos en el área del Diseño, la Psicología Infantil y el Arte enfocado hacia las obras infantiles. Además, se realizar una prueba del producto con su público objetivo, lo que permite poner a prueba su funcionalidad y obtener resultados precisos. |

En este proyecto se asume una metodología de investigación creación puesto que se construye en torno a un problema complejo, porque se concentra en un sector socio-económico específico y una comunidad en condiciones puntuales, es decir, el público objetivo responde a características que no deben generalizarse; y la respuesta a este problema complejo involucra la creación de artefactos que darán solución a una problemática de forma más eficiente en términos actuales en comparación a como fue abordada en el 2016. La especificidad de este proceso de investigación si bien recoge información valiosa, es parte de la reformulación de otro proyecto que originalmente tenía sus propios lineamientos. Este artefacto servirá de evidencia de haber identificado las falencias iniciales y reformular la solución de forma apropiada para resolver la problemática original, en este caso, con otra comunidad infantil que pertenece a las mismas condiciones socioeconómicas, pero su ubicación urbana es diferente.

En el diseño metodológico se triangulan dos estrategias para la obtención de información sustancial: una evaluación técnica por parte de expertos al libro creado en 2016 y, una sonda cultural y un toolkit creativo con un grupo de niños para evaluar el proyecto original, involucrar a los niños en su reformulación y conocer la efectividad comunicativa del artefacto con el público objetivo.

Estos factores influyentes se analizarán según la eficiencia comunicativa del libro realizado en el 2016. La muestra, de carácter cualitativo, consta de 20 estudiantes de sexto grado, entre los 10 y 11 años de edad, pertenecientes al estrato 0, 1 y 2. Este grupo fue escogido por la condición socio-económica similar al contexto de creación original del libro y, además, su posibilidad de acceso a la plataforma virtual con permiso de sus padres y docentes. La elección de este grupo se debe también a la facilidad de su contacto por medio de la plataforma Zoom, ya que, debido a la situación delicada de salud pública generada por el COVID19, debe evitarse el contacto físico en la mayor medida posible.

En cuanto a material de investigación, el objeto de análisis es el libro infantil “Lugar Favorito”, mismo que hizo parte del proyecto modular de tercer semestre en el segundo periodo académico del 2016. Este producto editorial se desarrolló con base en la interacción con la comunidad del barrio Juan XXIII, en específico, los niños de la comunidad. Para la creación inicial se desarrollaron una serie de entrevistas en las que se recolectó información narrativa y visual acerca de la percepción del público objetivo

En un primer momento se propone la evaluación del producto en su versión original del 2016 por docentes y profesionales del diseño, de forma que en su feedback puedan identificarse las oportunidades de mejora conceptuales y técnicas. De igual manera, para conocer su efectividad comunicativa, el libro será compartido con estudiantes de sexto grado del Colegio Compartir Recuerdos, ubicado en Ciudad Bolívar, con acompañamiento de sus docentes en sesiones interactivas en las que se leerá el libro y animará a los estudiantes a participar a través de la aplicación Zoom, de una sonda cultural y un toolkit creativo que buscan hacer a los participantes actores del proceso: leer con ellos, promover su participación en toda actividad y obtener material visual, pues en la reformulación del proyecto, el objetivo es involucrar a la comunidad y apelar a su emocionalidad para que el mensaje llegue de la forma más sencilla y efectiva posible al lector.

Para este proceso, se diseñó un taller virtual a través de la plataforma Zoom, que constaba de 30 minutos por limitaciones del tiempo de la reunión gratuita. Los grupos no fueron mayores a 25 niños por sesión y se habilitó la participación verbal, escrita y artística, pues los niños podían dibujar sobre la presentación.

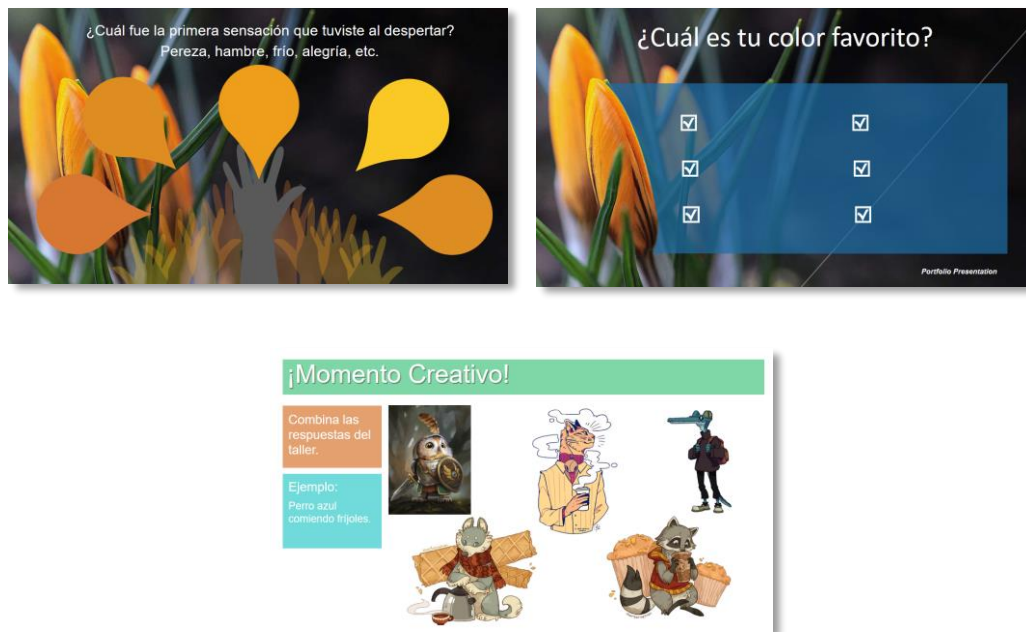


Figura 1 Actividades del taller, Elaboración propia.

La sonda cultural consta de dos partes. La primera parte comienza con la lectura en grupo del libro «Lugar Favorito» (2016). Durante esta lectura se pide a los estudiantes que identifiquen factores formales como color, y narrativa para estimularles cognitivamente a interiorizar la información. Se pregunta el tono más frecuente en la imagen leída y los detalles visuales como texturas, acciones secundarias que ocurren en el fondo de la escena principal, y además, la interpretación visual de la misma. Esto arrojará resultados de comprensión lectora e interpretación visual de los participantes. La segunda parte consta de preguntas y actividades mixtas que estimulan la reflexión y acciones cognitivas por parte de los niños. En una primera ronda de preguntas, se anima a los niños a pensar en sensaciones de su entorno tales como el clima, los sonidos y olores. Esto promueve el uso de los sentidos. Con las respuestas se puede realizar un análisis del entorno en el que viven, sus preferencias (comida favorita, mascota, color) y su la percepción individual de conceptos comunes como la lectura, la tecnología o la interacción humana en general.

El taller finaliza con el toolkit creativo en el que los niños toman un concepto de cada una de las preguntas y actividades de la sonda cultural, y lo unen para crear un personaje. Ejemplo: Si el color favorito es el morado, el animal favorito el gato y la comida favorita la carne encebollada, un niño podría crear como personaje un gato morado comiendo carne encebollada. A este ejercicio de unión de información se suman actividades, nombres inventados por los niños y climas. Finalmente, en una frase se cuenta la historia de un personaje creado exclusivamente por el estudiante. Ejemplo: “En una mañana lluviosa, Gato Max comía con afán una carne encebollada de la noche anterior.”

Este ejercicio de unificación de respuestas permite estimular en el niño una unión de sus conceptos cotidianos de manera que, con acciones aparentemente simples, pueden crear un personaje nuevo, imaginarlo, y con este, el universo en el que vive. ¿Es el único gato que come carne encebollada?, ¿Es un mundo de animales parlantes? Acciones simples, con bases sólidas, permiten que la imaginación de los niños salga de su zona de confort sin perder su esencia infantil.

Para la evaluación por expertos, el proyecto será analizado para evaluar el manejo de la emocionalidad, propósito comunicativo y el concepto visual que materializa los dos primeros factores. En el caso del Diseño, se contemplan aspectos formales, técnicos, elección de tipografía y diagramación; referente a Psicología Infantil, el cómo se abordan las emociones, el hilo narrativo y los altibajos en la historia que promueven o limitan la comprensión de la misma, lo anterior enfocado en un nivel teórico que respalda la evaluación; y finalmente Bellas Artes, en donde se evalúan aspectos de calidad gráfica, manejo de la técnica utilizada y su constancia a lo largo del libro. También se contemplan aspectos como el diseño de personajes, la elección de colores, fondos y originalidad en el estilo artístico. Los expertos que evaluarán el proyecto son:

- William León , docente universitario de Diseño, con énfasis en diseño para la educación y experiencia en educación infantil.
- Nelly Castillo, psicóloga infantil con énfasis en educación media y conocimientos en material educativo para niños.
- Mika Matt, ilustradora profesional con experiencia en proyectos editoriales para la infancia temprana y media, profesional en bellas artes y muralismo.

Los expertos utilizan esta tabla de evaluación para dar su opinión, técnica y profesional sobre el libro del 2016. La evaluación será medida de 0 a 5 de los conceptos mencionados anteriormente, evidenciando en la evaluación del producto el valor interdisciplinario del mismo. Además de la evaluación cuantitativa, el experto debe evaluar el producto editorial de forma cualitativa, especificando la razón de su evaluación y de requerirse, dar comentarios adicionales. Para esta evaluación se ha diseñado el instrumento de la Tabla 1.

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.		
Diagramación Organización de los elementos.		
Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.		
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.		
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual		

Tabla 1 Evaluación de Expertos, Elaboración propia.

Posterior a la obtención de la información de los participantes y la opinión de expertos, se definirán las áreas de mejora en los aspectos técnicos y conceptuales del

proyecto, teniendo en cuenta las interpretaciones visuales que los niños hicieron del producto como fuente parcial para la creación de conceptos comunicativos y gráficos. Luego de obtener los resultados, se comenzará a trabajar en la reformulación del producto editorial, guiándose según las recomendaciones técnicas y teóricas; además, del material visual hecho por los niños como insumo para formular nuevas ilustraciones y, de ser necesario, replantear la historia.

En el proceso de creación de un proyecto editorial debe comenzarse por la narrativa, dar una base comunicativa sólida al proyecto contemplando su objetivo y desarrollando apropiadamente la historia que se representará en el libro. Esta narrativa se tradujo en un storyboard que, guiado por la comunicación visual y los lineamientos técnicos del diseño gráfico editorial, estableció la diagramación, uso de signos, paleta de color y diseño de personajes. De la misma manera se define el curso de la historia y las decisiones literarias en la narración según la evaluación dada por la opinión de expertos, tiene mejor desempeño en la reformulación.

La elección de signos es clave para apelar a la emocionalidad infantil, pues podrán decodificar e interpretarlos gracias al conocimiento sociocultural que conocen. Con un estilo gráfico definido, híbrido entre la creatividad infantil del público objetivo y las decisiones estéticas del ilustrador, se desarrolla la reformulación del libro. Se realizaron entre 25 y 30 ilustraciones. Esta información es relevante para el proyecto puesto que una de las falencias identificadas fue el mal manejo y elección de los signos para representar los conceptos, y esto afectó directamente la interpretación y comprensión lectora de los niños cuando tuvieron contacto con el proyecto.

El buen entendimiento de la retórica visual permite que se aborde la comunicación y las decisiones de diseño con una perspectiva objetiva, que tenga como prioridad hacer exitosa

la decodificación por parte del usuario, y que a su vez mantenga una armonía visual, una calidad artística y un proceso comunicativo limpio que reduzca al máximo el ruido en el medio.

Cuando el proyecto editorial reformulado esté terminado, se someterá nuevamente a evaluación, en este caso, de la efectividad comunicativa del nuevo libro con su público objetivo. Se animará a los estudiantes a leer el libro junto con el entrevistador, repitiendo la identificación de factores formales, texturas y detalles, para comprobar la aplicación de los resultados del primer taller en la reformulación. En esta fase final, se preguntará a los niños por la moraleja, lo que representa cada personaje principal y se hará una tabla de conceptos con sus respectivos significados, orientados por el lenguaje infantil. Se tendrá una tabla con los conceptos principales escogidos para la realización del libro, con sinónimos y espacio para palabras en común que se relacionen con los mismos.

Se comprobará la eficiencia comunicativa en un taller de validación que tenga en cuenta la historia, la profundidad de los personajes, sus motivaciones y la moraleja que tenga conceptos clave con el objetivo de la historia.

6. Estado de la cuestión

Comunicación Visual

Para hablar de Comunicación Visual es necesario tomar el término con pinzas y entender en primera instancia los términos que lo componen, empezando con un factor vital en el área del Diseño Gráfico; la Comunicación. En 1996 Nosnik define a la comunicación como un proceso de interacción entre dos personas, interacción que tiene como objetivo generar una reacción en el receptor. Con base en esto puede inferirse que el mensaje (ideas, hechos o conductas), está sujeto a la interacción según su entorno y dinámicas del mismo (ruido). Berselon (1994) contribuye a esta idea estableciendo que el objetivo vital que es convencer al receptor a través de los diferentes medios que permitan la transmisión del mensaje. Con el concepto de comunicación definido, se puede delimitar el tema al área de interés de esta investigación, la comunicación visual.

La Comunicación Visual también puede definirse como una interacción entre dos individuos que envían y reciben el mensaje a través de medios visuales (Amador-Cardona, 2017) y este proceso de interacción está dividido en varios factores, definidos por Goyes Narváez (2002): la capacidad de percibir apropiadamente el medio visual, pues de lo contrario, el medio por el que el mensaje es transmitido no llegará al receptor; los códigos que se utilizan para transferir la información; y finalmente, el contexto en el que el mensaje viaja hacia el receptor. Amador-Cardona (2017) toma estos parámetros para llegar a una importante conclusión: la Comunicación Visual es un campo de estudio de carácter interdisciplinario con componentes perceptuales, semióticos y culturales, respectivamente.

En esta investigación, tendremos en cuenta el valor interdisciplinario, al igual que la tríada de parámetros al momento de evaluar un proyecto y la eficiencia de su comunicación visual. Esto quiere decir que el producto realizado en el 2016 y su reformulación serán

evaluados bajo los parámetros mencionados anteriormente. Esto permitirá identificar adecuadamente las falencias en el antecedente proyectual, al igual que colocar a prueba los resultados bajo la mira de la comunicación visual y sus valores interdisciplinarios, de forma que pueda analizarse su aplicación teórica en la reformulación del producto editorial.

La base primordial de la comunicación visual es que va dirigida netamente a las personas (por el carácter comunicativo del ser humano), teniendo en cuenta su cultura y sociedad, siendo ellas mismas el foco del diseño. El diseño visual es utilizado para solucionar un problema de comunicación gráfica, enmarcándola en los principios retóricos del discurso planteados por Aristóteles, Lógica (Logos), ética (Ethos) y emocional (Pathos), donde el orador en este caso el diseñador, busca generar un consenso emotivo con el receptor, colocando a prueba en el medio utilizado, el éxito con el que el mensaje es entregado e interpretado.

Eficiencia Comunicativa

En primera instancia, debe aclararse la diferencia entre eficacia y efectividad de acuerdo a los lineamientos de esta investigación en términos de comunicación. Eficacia, establecer la comunicación con un mínimo de esfuerzo. La Efectividad, garantizar las condiciones apropiadas para obtener la reacción esperada en el receptor, teniendo en cuenta su contexto y los principios básicos de la comunicación.

De acuerdo a los objetivos de esta investigación, se aplica la definición de eficiencia comunicativa, pues es el parámetro que mide el éxito con el que el mensaje llega al receptor. Si se enfoca a la reformulación editorial, puede analizarse dependiendo de las características formales y su público objetivo. En el caso de un producto editorial infantil de carácter metafórico, es posible medir su eficiencia comunicativa gracias a las conclusiones que realice su público; La Moraleja.



Figura 2 Principios Básicos de la Comunicación, Gamonal (2013) Elaboración Propia

El diseñador tiene la responsabilidad de crear una interacción entre mensaje y receptor que garantice la reacción deseada. A esto Gamonal (2015) agrega que el discurso gráfico hace uso de las tres primeras fases de la retórica, *Inventio*, *Dispositio* y *Elocutio*, que se entrelazan entre sí para contribuir a la creación de un discurso visual argumentativamente efectivo.

Esencialmente, se combina el diseño con la semiótica; que define Peirce (1974) como la ciencia de los signos y su uso en la convivencia en donde los mensajes diseñados visualmente contienen códigos tanto estéticos como conceptuales. El mensaje es, desde una perspectiva general, un sistema de signos transformado visualmente, convirtiendo el diseño visual en una disciplina que mejora su labor gracias al trabajo interdisciplinario, pues es el mismo diseño la herramienta que en conjunto con otras áreas, quien se encarga de la construcción del mensaje. Áreas como las limitaciones biológicas o el contexto cultural, deben tenerse en cuenta para evitar cualquier interferencia en el mensaje.

Para hablar del signo, puede tomarse en cuenta el trabajo de Joan Costa (2008), que define al signo como “todo aquello que significa y es componente vital de la comunicación verbal y visual” (p.11). Según Costa, esta definición es aplicable a cualquier cultura, técnica de comunicación o herramienta tecnológica. Cabe resaltar que enfocado hacia esta investigación, deben definirse los parámetros relacionados al signo, pues de esta manera hay lineamientos de creación y calidad alrededor del mismo, que durante el proceso de reevaluación del libro infantil deben marcar una elección adecuada que se vinculen a la emocionalidad del público objetivo.

Puede deducirse entonces que, así como el átomo es la base de la materia, el signo es la unidad mínima de sentido. Costa agrega que los signos mínimos están compuestos de menos trazos o grafemas, según el sistema alfabético. “Es así como los alfabetos contienen las letras, que a su vez conforman las palabras, y las palabras se utilizan para definir las cosas.” (p.11)

Con base a lo anterior mencionado por Costa, y retomando el ejemplo de la materia, el átomo es fundamental para la creación, por sí mismo posee energía vital para la materia, pero se hace más fuerte según más partículas contenga, incluso el orden en que estas se organicen. Justo así funciona el signo. Por sí mismo tiene un valor base comunicativo vital, pero entre

más intrínseco y rico de conceptos sea, su poder comunicativo será más fuerte. En este caso, el orden de los factores sí afecta al producto, pues en el orden de elementos que estén junto al signo, puede comunicar mensajes diversos, llegar a receptores variados, o afectar su eficacia.

Sin embargo, Munari (2008) define que es un tipo de comunicación que utiliza mensajes visuales que actúan no sólo sobre la vista, sino también en todos los sentidos, además, la importancia que tienen los factores externos sobre la transmisión del mensaje. “El carácter sensorial, el operativo, y el cultural. No son rigurosos, pueden variar tanto en características como en orden” (p. 84). Con base en Munari puede deducirse que el factor biológico visual es vital en la eficacia comunicativa, pero hay que incluir los otros sentidos y su relación con la emocionalidad, pues si bien el mensaje es visual, la interpretación del receptor va más allá de una sola percepción.

Otro de los factores que guían esta investigación, y hacen parte fundamental de su objetivo, es el contexto sociocultural. Según González (2011), los factores socio-ambientales están directamente involucrados con temas como la cultura, la educación, incluso la motivación económica, en donde hay casos en mayoría que indican que las retribuciones monetarias influyen negativamente en la capacidad creativa. La perspectiva de este análisis bien puede enfocarse al diseñador, sin embargo, en términos de eficacia visual, el foco de investigación es el mensaje visual mismo. Esto quiere decir que el contexto sociocultural debe no sólo tenerse en cuenta, sino que también integrarse al mensaje mismo de modo que, cuando el emisor lo interprete, el mensaje pueda apelar a su emocionalidad, positiva o negativa, sobre su concepto.

Además de su emocionalidad, debe entenderse la importancia en la que el mensaje es presentado a un público objetivo, pues dependiendo de su percepción, será contemplado, referenciado o simplemente ignorado. Esta área a tener en cuenta en el proceso de construcción del mensaje es conocida como la Cultura Visual (Mirzoeff, 2003)

Estos conocimientos están ligados directamente a la investigación gracias a la Retórica Visual, pues es su manifestación vinculada a los temas foco de este proyecto. Durante el aprendizaje se contemplan ejes temáticos específicos contemplados en el programa académico que delimitan el alcance de los conocimientos dispuestos a los diseñadores. Uno de los factores importantes que diferencia este programa académico es el enfoque social aplicado en cada uno de los proyectos finales de cada semestre; el proyecto modular que, en base a los datos recolectados durante la investigación, corresponde al área de Diseño y Sociedad.

Este enfoque social va más allá del ser humano, contemplando su entorno, factores socioculturales, y ecológicos, siempre con el principio presente del objetivo del Diseño Gráfico como productor de discursos visuales que interactúan y generan una reacción en las personas. Además, se impulsa también al diseñador a su formación integral, su componente humano frente a su trabajo, y las políticas humanas de la misma Universidad Santo Tomás.

Según los objetivos de esta investigación, el rediseño del libro infantil tiene como fin transmitir un mensaje reconfigurado para persuadir al receptor a reaccionar frente al mismo. Esta morfología controlada de la construcción del mensaje se conoce como Retórica, misma que se utiliza en el ámbito de la solución de problemas de diseño, convirtiéndose en Retórica Visual.

Actualmente la sociedad está sometida a una coyuntura de salubridad difícil, por lo que las actividades presenciales están restringidas y debe acudirse a otras soluciones. Si se requiere abogar a la emocionalidad, es importante tener en cuenta la Cultura Visual. Esta se encarga del estudio del ser humano y su relación con las imágenes que percibe día a día, pues esto construye su percepción visual de su propio entorno sociocultural. Esto permite que el hombre al momento de exponerse a los mensajes presentes en su cotidianidad, haya alineado su decodificación con los estándares culturales a los que pertenece, de esta manera se crean

bases compartidas con otros individuos, con los que a su vez, establecerá comunicación continua.

Retórica

Existen varias definiciones de retórica, una de ellas la aporta Murphy (1983) mencionando que “Es un análisis sistemático del discurso humano con el fin de aportar normas para los discursos futuros.” (p.3) Pero esta definición se queda un poco corta a nivel contemporáneo por la identificación de la diversidad de la comunicación y Albaladejo (2013) complementa lo anterior agregando que se refiere a la sistematización del sentido común comunicativo enfocado en la persuasión del receptor. Esto está ligado a la reformulación del discurso visual manejado en proyecto editorial de la investigación, pues se analizan factores del sentido comunicativo común social para escoger y construir con los elementos discursivos adecuados. Para lo anterior es necesario entender de forma teórica la forma en la que la comunicación actúa sobre el ser humano y, la delimitación dada por la investigación en términos de edad y contexto socio-económico.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente puede deducirse, la retórica nace gracias a la necesidad de persuasión a través del lenguaje por factores culturales que orillan al ser humano a buscar una solución a las problemáticas que requerían una argumentación verosímil que convenciera al receptor de actuar a favor de su discurso.

En esta investigación se analizará desde la afirmación de que el lenguaje visual es la base creativa del diseño, su carácter es subjetivo pues todos poseen perspectivas diferentes, y el diseñador deberá abogar a sus conocimientos, experiencia y parámetros técnicos para garantizar el buen uso de este lenguaje. El sistema de representación visual es usado con más frecuencia para la difusión, pues permite almacenar mayor cantidad de información en menor tiempo y garantizar en un porcentaje mayor su pregnancia; en el área de la eficacia visual,

tema de interés para esta investigación, se tienen en cuenta varios factores retóricos que contribuyen a la creación de un mensaje sólido, estos son:

Persuasivo. Los productos visuales tienen como objetivo persuadir a un público objetivo con el fin de que realicen una acción, ya sea interactuar, comprar, difundir o instruir, eso depende del objetivo de la pieza gráfica.

Intelectual. La herramienta que utiliza un diseñador gráfico es el pensamiento, sus bases teóricas, empíricas y conceptuales le permiten realizar un proceso creativo eficiente, teniendo en cuenta todos los factores importantes para la difusión efectiva del mensaje. Se planifica cómo va a ser un diseño, qué forma tendrá el mensaje, y en qué medio se difundirá, todo esto sin crearse todavía.

Estético. En comparación con la Retórica, que en la belleza de la palabra crea elementos literarios como los poemas, así mismo el diseño usa la ilustración y el arte para marcar una calidad estética al producto. Además de la belleza, que es subjetiva aunque se aboga en este caso al inconsciente colectivo, las piezas gráficas deben gozar de una calidad técnica impecable. El ruido, recordando a Munari, debe reducirse al máximo a menos que en la planeación se desee lo contrario, comunicando de mejor forma el mensaje, debe dejarse muy claro que nunca la calidad estética debe superar la calidad comunicativa, transmitir el mensaje es el objetivo principal.

Heurístico. La disciplina del diseño comparte con la retórica el desconocimiento de los resultados, su conocimiento de la productividad de la situación se basa en la evaluación de los resultados y la implementación de estrategias de mejora.

Humanístico. El diseño tiene como objetivo dar solución a problemas de comunicación visual, en los que mejora la calidad de vida, la cotidianidad y difusión de información en un código visual que sea asequible para su público objetivo.

El diseño posee una profundidad que va más allá de ser un conjunto de signos organizados en un orden específico. Con base en ello, Gamonal (2015) establece que “el diseño gráfico es una práctica discursiva orientada hacia la acción comunicativa que pretende modificar una situación en el público al que va destinado el discurso visual” (p. 11) Los discursos que, a través de sí mismos, se materializan en una realidad social. Esto lo apoya la escuela filosófica del lenguaje, en donde sustenta que “El discurso es una práctica que forma el objeto del que se está hablando”. (Maingueneau, 2009) De acuerdo a lo anterior, esta investigación está guiada bajo los parámetros

Aristóteles fundamenta el discurso en tres elementos vitales, el Logos, Ethos y Pathos. Esta lógica discursiva se aplicó entonces a otros tipos de comunicación, tales como el Diseño, la Argumentación, o la Valoración, entre otros. Este principio está fundamentado en el quién, cómo y para qué. Si retomamos lo dicho en los apartados sobre comunicación, estos factores corresponden respectivamente al emisor, el mensaje y el receptor, pero, ¿por qué?

Logos es “la comprensión de”, Ethos el cómo se usa este conocimiento, y Pathos, la reacción frente al uso, explica Gamonal (2015) después de analizar la presencia de estos tres elementos en varias áreas en donde se hace uso de la comunicación no pasivos. Puede deducirse entonces que el mensaje comunicativo (específicamente con estos tres elementos) va dirigido a alguien que debe decidir frente al mismo. No es un espectador, es un actor de reacción.

La retórica encuentra su papel en el diseño de la interacción, pues según Aristóteles, es su objetivo crear argumentos sólidos que puedan convencer al receptor sobre la eficacia y la viabilidad de la idea que presenta. Disuadir al receptor de opinar, actuar y decidir a favor de la información y posición que comunica.

Teóricamente hablando, la retórica tiene una composición compleja que permite analizar las relaciones comunicativas entre los individuos, y enfocada hacia la investigación

de reformulación visual, el estudio de la interpretación social sobre la imagen y su creación apropiada en términos de eficiencia comunicativa.

De acuerdo a lo anterior, puede evidenciarse en el siguiente ejemplo las ideas concluidas. Una serie de cuadros realizada por Magritte en 1928, conocida como La Traición de las Imágenes. Uno de los cuadros de la serie es una pipa con el texto a pie que dice “Esto no es una pipa”. (Fig. 5) Enfocando la teoría a la práctica, Magritte ejemplifica en un proyecto publicitario el uso de la retórica visual para, no sólo permitir al individuo interpretar el mensaje visual, sino también motivarlo a presionar sus límites comunicacionales al darle a conocer una elección de signos con un propósito más complejo del que aparentan.



Figura 3. Esto no es una Pipa, Rene Magritte (1929).

En la comunicación visual, se utilizan las figuras retóricas en la construcción del discurso gráfico. En 1964 Barthes propuso una clasificación de las mismas: Metábolos, situadas en el nivel de **Paradigma**; que se ocupan de sustituir un significante por otro, y Parataxias, situadas en el nivel de **Sintagma**; la modificación de las relaciones comunes entre los signos. A esto se le agregan los conceptos de Operación y Relación. La operación es

netamente la acción de la retórica sobre el mensaje, y la relación la forma de interactuar entre los signos. Existen clasificaciones de operaciones y relaciones, sin embargo, en esta investigación se hará énfasis en las figuras retóricas presentes en el trabajo de Magritte, pintor surrealista que trabajó en áreas de publicidad (comunicación visual), esto con el fin de hacer énfasis en el discurso visual y el objetivo comunicativo.

De acuerdo a Vargas (2014), Magritte utilizó su técnica de metamorfosis visual en contribución al diseño funcional de la pieza publicitaria (discurso visual), y que este recurso del uso de la retórica como técnica hacía énfasis en ser un elemento artístico que atrajera la atención del espectador por sus cualidades estéticas favorables. comienza a denotarse que el uso de figuras retóricas en la estructura de narrativa visual cumple con más eficiencia la pregnancia en el receptor, pues su discurso visual dista de características comerciales o monetarias, pues el espectador es retado a decodificar el mensaje que ha sido modificado por profesionales en una retórica visual. También es posible identificar que no hay una figura retórica que prime sobre la otra en cuestiones de eficacia.

Teniendo en cuenta que decodificar el mensaje requiere un esfuerzo por parte del receptor, es importante identificar los estímulos sensoriales adecuados que llevan a un mejor almacenamiento de la información transmitida. Gracias a esto, es posible deducir que el mismo esfuerzo que hace el observador sobre el anuncio, en este caso, se premia con la recordación que tiene el mensaje en la memoria del receptor.

Alineando la Retórica Visual a la investigación, es posible hacer uso de la comprensión teórica para establecer los parámetros que delimitarán el diseño de interacción comunicativa con los receptores. Este diseño de interacción contempla la elección de signos y su transformación hacia el ámbito visual. En el caso de la reformulación editorial, es posible identificar los errores de conceptualización visual en el antecedente editorial del 2016 gracias a la Retórica Visual, y de esta manera, realizar nuevas propuestas que promuevan una

interacción comunicativa exitosa. Estas propuestas pueden basarse en los insumos recopilados a través de los talleres diseñados para colocar ambos productos editoriales, antecedente y reformulación, a prueba con el público objetivo infantil.

Literatura Infantil

Cervera (2010) Define la literatura infantil como expresiones con base en la palabra que tiene como fin una función artística y estén dirigidas a un público infantil. Esta definición engloba la literatura en sus diversas variantes tales como el teatro, la poesía, puesto que uno de las primeras interacciones del infante con la lectura es la dramatización de la narrativa.

Según Arévalo (2010) la Literatura Infantil se divide, a rasgos generales, en dos grandes ramas.

- La literatura no creada para el público infantil que a medida del paso del tiempo ha sido apropiada por este público objetivo o que ha sido adaptada por un público adulto para ellos, como las narraciones folclóricas.
- La literatura creada específicamente para el público infantil, que en su proceso creativo tiene en cuenta factores como la construcción narrativa, estilo visual, psicología infantil, tono y medio usado por el mensaje para llegar a los niños.

Fillola (2010) define la literatura infantil como la unión de creaciones del signo artístico literario a las que el ser humano tiene acceso en etapas tempranas de la formación cultural y filológica. Estas producciones contienen la información cultural de la sociedad a la que el niño en proceso de formación accede como primer acercamiento al sistema semiótico literario de su cultura. Según estas premisas, las obras de literatura infantil constan de dos valores vitales; cultura literaria y propiedad semiótica.

De acuerdo a lo anterior, podemos afirmar que para cumplir los objetivos de esta investigación es importante tener presentes los factores mencionados específicamente para la

literatura infantil. En el caso de la construcción narrativa, la reformulación editorial debe tener en cuenta los fallos que tuvo el antecedente para abordar de mejor manera la construcción narrativa de la historia a presentar. El estilo visual dedicado a la literatura infantil varía de acuerdo al producto editorial, en el caso de la reformulación debe analizar las habilidades de comprensión intertextual de su público objetivo y maquetar un prototipo que se ajuste a sus necesidades comunicativas.

La psicología infantil juega un papel de vital importancia, pues es gracias a esta disciplina que se guía el desarrollo de la interacción comunicativa. Esto permite que no sólo se respeten lineamientos teóricos sobre las capacidades infantiles lectoras, sino que también se afinen detalles alrededor de la producción gráfica y su contenido sea óptimo en términos emocionales, cognitivos y físicos. En el caso de la reformulación editorial, la psicología infantil es utilizada como referente para abogar a la emocionalidad de los niños y el cómo perciben los conceptos presentados en el material editorial.

Una producción editorial infantil, y en la mayoría de creaciones literarias, debe tener en cuenta tres factores fundamentales para cumplir su función comunicativa apropiadamente. Fillola las define como Descodificar, comprender e interpretar. El momento en que el infante tiene acceso a una creación literaria, su lectura puede interpretarse como la acción de descodificación de la información que contiene.

Bortolussi (1985) define literatura infantil como la obra visual que tiene como foco un público infantil (p.16). Los autores coinciden en que cualquier obra que tenga como destino las manos de un niño, es literatura infantil, por lo que un libro infantil que no tenga cualidades educativas, no sería considerado parte de esta categoría. En contraste, Bolán (1999) establece que la definición de libro infantil contempla los libros para la infancia

temprana hasta los cinco años, incluyendo dentro de esta categoría, cuentos, poemas o acertijos.

Hochuli y Kinross (2005) delimitan la definición a libros ilustrados infantiles para marcar un estándar de literatura infantil. Establecen que los parámetros se combinan fácilmente pues en la realización participan varias disciplinas en donde se maneja el material visual como libros educativos ilustrados, la modalidad de libro-álbum en donde ambos elementos tienen el mismo peso, o los libros que tienen más contenido verbal y algunas ilustraciones para guiar a la imaginación. (p.78)

En términos generales puede definirse a la literatura infantil como una unión de categorías delimitadas por las necesidades del niño, esta es la definición que se manejará en esta investigación.

Diseño de Libros Infantiles

Es necesario entender el funcionamiento de un producto si se quiere dar inicio a un proceso de diseño similar. En este caso, un libro-álbum infantil de carácter digital ha tenido la facultad de cambiar la forma de abordar el mercado y además, la experiencia de lectura que tienen los niños. Estos dos factores influyen directamente en su creación.

Al leer un libro, sea impreso o digital, es posible presentar su formato de manera lineal, es decir, una sucesión de páginas que contienen ilustraciones e información y dependiendo de la elección del proyecto, pueden ser estáticas o animadas.

Es bastante grande la diferencia al momento de diseñar un libro para adultos a diseñar un libro para niños. En primer lugar, debe definirse el objetivo del libro, su medio, los materiales que va a utilizar y la forma en la que será presentado a su público objetivo. De la misma manera, se consideran los mismos factores si fuera solamente un libro de texto, pero en el caso de esta investigación, se aplican los parámetros a un libro ilustrado infantil.

Debe contemplarse de igual manera si el libro tiene contenido que ya es conocido por sus lectores, como una recopilación de cuentos clásicos, o por el contrario, tiene información nueva. Esto marca los límites creativos sobre el diseño general del libro, su estilo visual y si el diseño editorial se aplica a un solo cuento o una recopilación de varios.

Luego de haber establecido los parámetros fundamentales de diseño como color, diagramación y composición general, se debe dar paso a tomar decisiones de diseño editorial. Es importante prestar especial atención a la elección apropiada de tipografía para el objetivo del libro, y de ser necesario, deberá tener la capacidad de complementarse con las imágenes según el estilo visual que se maneje para la creación del mismo.

El Color. El uso del color en el proceso de diseño otorga la capacidad de comunicar sensaciones y emociones sin la necesidad de verbalizar las mismas. Se debe conocer las bases fundamentales de la teoría del color para hacer un uso apropiado de sus funciones y trabajar junto a la estimulación cognitiva para transmitir el mensaje garantizando su eficiencia comunicativa. Ghinaglia (2009) agrega que el color es un pilar del diseño, pues da guía visual a las emociones, hace que el lector las identifique y pueda dar un clima a la historia que se está contando, llevando la interacción con el lector más allá del factor bidimensional. Se coloca al lector en inmersión con la obra.

El uso básico de la tipografía y el color transmite un mensaje (p.14), y a esto Wong (1995) habla en los Principios del diseño sobre el vínculo que tiene el color con la luz y la forma en la que el lector la percibe en el universo visual creado para el libro. Los tonos son identificados de formas diferentes según la fuente de luz que tengan en ellos, y la textura a la que es sometido sobre los objetos. Lo anterior puede concluir en que parte de las elecciones de paleta de color son responsabilidad del diseñador, pero esta paleta tendrá diversas variaciones según la luz a la que esté sometida en la ilustración y diagramación.

El poder del color es definido por Samara (2008) como un estímulo visual fuerte, protagonista de un objetivo comunicativo, herramienta para transmitir un mensaje. Pero se debe tener en cuenta que los medios por los que avanza no son intérpretes robóticos, matemáticos o perfectos, los resultados son subjetivos a cada ojo, cerebro e intérprete al que sea puesto a prueba. Los factores en común que pueden controlarse en el ámbito del diseño son dados al entender el funcionamiento fisiológico en el ser humano y cómo son vistos, literalmente, en términos más generales. Si bien el color es relativo según el individuo, existen parámetros para guiar su percepción y conocer los límites es importante para trabajar cómodamente con una paleta de color.

Heller (2000) explica que el color tiene también una percepción social, en donde un tono puede ser popular según la época, y va a verse repetido en estancias de mercadeo, pues es agradable según la percepción de la conciencia social común. Wong (1996) coincide y explica que las generaciones han tenido gustos por tonos específicos, marcados por las tendencias a seguir según la cultura en la que se encuentren y es por eso que es difícil establecer una serie de reglas para el uso del color, pues su uso está en constante mutación como la sociedad misma. (p.54)

Wong continúa el hilo estableciendo que cualquier color cromático puede verse de tres maneras: El tono, el valor, y la intensidad. Estos tres conceptos son base fundamental de la comprensión de la teoría del color.

Diagramación de los elementos. Cuando se comienza el diseño de un proyecto, se contempla su esqueleto base, sus cimientos. Esta organización base de los elementos es definida por Wong (1995) como diagramación y se encarga de dar orden y jerarquía entre los diferentes elementos que hacen parte de la composición.

Se puede hacer uso de diagramaciones formales y semiformales. En el caso de la diagramación formal, todo está cuidadosamente medido por parámetros matemáticos, con reglas de composición previa y uso de valores específicos para equilibrar el diseño según la jerarquía, la forma, el color, etc. Cuando la diagramación se sale de las reglas incluso de forma ligera, es conocida como una diagramación semi-formal o informal. Wong concluye que las composiciones informales no dependen de un parámetro matemático, sino de un ojo sensible a encontrar la armonía en la anomalía asimétrica de la organización de elementos puestos deliberadamente. (p.14)

Vygotszky (1978) sugiere que la diagramación de los elementos no se aplica de manera general a todas las composiciones que están destinadas para un público infantil, pues el desarrollo de los niños no es estático ni globalizado, varía según su contexto socio-cultura, que influye directamente en su psique y su percepción de los elementos, lo que a su vez afecta su intelectualidad, pues está sujeto a la forma en la que su hogar maneja los estímulos académicos.

De acuerdo a los objetivos de este proyecto, se debe tener en cuenta que los niños entre los 9 y los 11 años comienzan a tener un acercamiento más individual y autónomo con la lectura, esto quiere decir que no existe un acompañamiento adulto constante para guiar o explicar los conceptos, pues el niño ya entiende e interpreta conceptos más complejos.

Puede concluirse que este rango de edad es apropiado para manejar el equilibrio entre imagen y texto, pues es el último acercamiento cognitivo (fuertemente dependiente del contexto cultural) que tienen los niños antes de avanzar en literatura de un calibre más denso, en donde el texto tiene protagonismo y la ilustración acompaña ocasionalmente la lectura.

Tipografía en Libros Infantiles. Hochuli y Kinross (2005) sugieren que los niños comiencen a leer con fuentes grandes y fuentes fáciles de leer, y utilicen líneas claras y espacios claros entre las palabras. Al mejorar la legibilidad, se pueden insertar cuerpos más

pequeños y líneas más largas en la caja cerrada. Kruk (2010) también señaló que el diseño debe manejarse con cuidado, claro y fácil de leer, para no generar dudas o dificultades.

Salisbury y Styles (2012) agregan que el texto y el lenguaje que se usa para los niños debe ser repetitivo y simple. Bonet (2013) afirma también que al momento de definir la fuente de los libros para niños es muy importante definir quién es el público objetivo. De lo contrario, se puede llegar a cometer algunos errores: si el libro es para niños que no saben leer y escribir, los padres lo leerán en voz alta. Sin embargo, incluso si los niños solo miran la imagen, generalmente puede ajustarse el texto de acuerdo con sus necesidades sin tener que ajustar la fuente a los usuarios que en realidad no la usan. (p. 36)

Walker y Reynolds (2012), responsable del proyecto "Children's Layout Design" señalaron que los niños leen mejor las tipografías y su forma corporal o altura x es mayor, lo que se refiere a la distancia entre la línea de base y la línea central. Para los niños que están aprendiendo a leer, recomiendan usar una fuente de una sola capa con a y g, porque son las formas en minúsculas que aprendieron en la escuela. Sin embargo, esto no obstaculiza la lectura, porque los niños a menudo reconocen que se usan letras de una capa para escribir y letras de dos capas para leer.

Walker y Reynolds (2012) también enfatizaron la importancia de elegir fuentes con letras claramente diferentes a, o y g. Esto se debe a que estas letras tienen una forma similar y, si no se distinguen en consecuencia, puede causar confusión. En cuanto a la elección de utilizar fuentes serif o sans serif, Walker y Reynolds (2012) señalaron que siempre que no afecte a la legibilidad, se pueden utilizar ambas fuentes. Por ejemplo, recomiendan no usar letras expandidas o comprimidas porque es más difícil reconocerlas. También recomiendan elegir fuentes que no sean ni demasiado delgadas ni demasiado gruesas.

La Ilustración para Libros Infantiles. Una función común de los libros para niños es que, además de las palabras, también usan imágenes para contar historias. Salisbury y

Syles (2012) definieron el arte de la ilustración como “interpretar o embellecer la información textual a través de la representación visual” (p. 7), y explicaron que, en muchos casos, las imágenes han comenzado a reemplazar a las palabras. Además, Mareovich, Taverna y Peralta (2015) definen los libros ilustrados como libros simbólicos porque pueden expresar y expresar ideas o ideas sin expresión.

Generalmente, las ilustraciones no deben ser deliberadas: deben ser claras y contrastadas para ayudar al lector a distinguir los diferentes elementos que componen la ilustración. Cada ilustración, incluso la más complicada, debe tener un objetivo para descansar la vista. (p.67) Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que las ilustraciones no deben jugar un papel decorativo, sino que deben ser cuidadas y diseñadas como cualquier otro elemento de comunicación.

Técnicas de Ilustración Apropriadas para Libros Infantiles. Schritter (2005) clasifica las técnicas de ilustración en dos amplias y diversas gamas: técnicas puras y mixtas. Las técnicas puras usan sólo un sustrato y un solo tipo de pigmento, en contraste a las mixtas que utilizan diversos medios, materiales y herramientas. Las técnicas puras hacen uso de procesos secos, y otro proceso en donde usan elementos líquidos con ayuda de instrumentos como pinceles o espátulas, etc. En el caso de las técnicas mixtas, se encuentran las técnicas puras, en este caso mezcladas entre sí y con otras técnicas como la fotografía o el retoque digital.

Berbeo (2016) establece que los niños suelen elegir una combinación de colores vivos y brillantes, y cada color provocará una reacción genuina. Por otro lado, Moore, Pearce y Applebaum (2010) confirmaron que “los cambios en los colores primarios aditivos (rojo, azul y verde) constituyen el esquema básico del rango de cromaticidad de los niños” (página 47), y combinarlos hará más difícil de maneja la paleta de color.

A medida que los niños adquieren nuevas habilidades y crecen, las combinaciones utilizadas tienden a ser más complejas, lo que aumenta su preferencia por colores y combinaciones más complejas. El negro y el gris se utilizan como colores neutros, y también se ha comenzado a realizar una relación tricolor o sistemática, que se refiere al uso de dos o tres colores similares y colores complementarios.

Contenido Narrativo. La Universidad Iberoamericana (2015) señaló en la Lij Ibero semestral que el texto escrito para libros infantiles debe ser breve y claro, precioso y metafórico. La idea a desarrollar debe ser simple y cada palabra debe ayudar al niño a comprender. No debe subestimarse la inteligencia infantil. Además, es importante no utilizar texto descriptivo, porque es una ilustración.

El texto utilizado es breve, sencillo y el vocabulario es sencillo. Las imágenes siguen siendo esenciales porque apoyan la información que se lee. Entre los 9 y los 11 años, las habilidades de lectura de los niños mejorarán. Puede leer artículos más extensos con ideas, estructuras y lenguajes complejos. Algunos textos no tienen ilustraciones, pero las imágenes se conservan para mejorar la comprensión del texto. A partir de los 12 años, el proceso de composición es similar al de los libros para adultos. Las imágenes se utilizan a menudo para hacerlas más atractivas.

7. Propuesta proyectual

Antecedentes: el proceso del primer prototipo del libro «Lugar favorito»

En el segundo semestre del 2016 se realizó un proyecto que contemplaba la participación del Diseño Editorial y la Ilustración a través del proyecto educativo institucional. Este proyecto llevaba el nombre de “Reencuentro en la Casa Azul” y su objetivo era promover el uso de la biblioteca comunitaria ubicada en el barrio Juan XXIII.

Este proyecto, al igual que proyectos modulares de otros semestres, tiene un importante vínculo social que permite a los estudiantes tener un contacto directo con públicos objetivos durante su formación profesional. Esto permite que además de conocer la información teórica y colocarla en práctica en los procesos creativos, se crea una preconcepción de la forma a afrontar los proyectos en el futuro laboral sin perder de vista dar prioridad a la eficiencia comunicativa.

El proyecto consistía en crear un libro-álbum infantil para promover la lectura y el uso de la biblioteca comunitario que estaba en ese momento en el barrio, tomando como referente a la comunidad, su sentido de pertenencia, y su historia relatada por sus propios habitantes. El proyecto constaba de varias fases de investigación, trabajo de campo, proceso creativo y prueba de aptitud de los proyectos finales frente al objetivo del proyecto, colocando su eficiencia comunicativa a disposición de la comunidad y los expertos en las respectivas áreas de trabajo, que en este caso fueron los docentes de Diseño Gráfico.

El proyecto dio inicio marcando los parámetros y las limitaciones creativas que guiarían el proceso a lo largo del semestre, entre las que se definieron un formato, medio (impreso o digital), número de páginas y requisitos narrativos técnicos.

Para construir el contenido de los libros se realizó un trabajo de campo que incluía varias herramientas para recolectar información narrativa y visual. Inicialmente se desarrollaron entrevistas y talleres de dibujo con los niños de la comunidad que fueron

diseñados por los mismos estudiantes de la Universidad Santo Tomás de acuerdo a los conocimientos adquiridos hasta ese momento sobre herramientas de investigación y su aplicación. Estas entrevistas recolectaron información de la que se decantaron conceptos importantes que iban ligados a la percepción de los niños sobre su comunidad, la historia del barrio, y el lenguaje que utilizaban para expresarse. Esto permitió comenzar a dar forma a conceptos visuales por medio de la escritura y proceso de bocetación.



Figura 4, Bocetación Inicial. Creación Propia

Durante el proceso de bocetación se evidenció la necesidad de fácil reproducibilidad de los personajes iniciales, sus fondos y poses, por esta razón, muchos personajes que visualmente resultaban atractivos, fueron descartados por su falta de reproducibilidad y dinamismo para el proyecto.



Figura 5 Boceto personajes 2016

De la misma forma, los conceptos, accesorios o detalles visuales demasiado complejos fueron minimizados para poder cumplir con las fechas de entrega y no descuidar factores comunicativos, pues pese a que el proyecto tenía una gran participación de la ilustración, debía dársele la importancia apropiada a su propósito comunicativo y esto se veía reflejado en las elecciones visuales que se les habían dado a los conceptos manejados en el relato escrito de la historia. Esto fue directamente influenciado por la retórica visual, que marca unos parámetros claros al momento de escoger la forma visual en la que se representan los conceptos y las decisiones formales como color, tamaño, proporciones y su posicionamiento en el medio utilizado.



Figura 6 Propuesta personaje complejo 2016

Con las decisiones visuales tomadas, debían utilizarse conceptos fundamentales de diseño para ubicar correctamente los elementos en el plano y sus interacciones con el texto. Para esto, se realizó un storyboard en donde se contemplaba la diagramación visual y la aplicación de los requisitos formales tales como la cantidad de páginas. Esta fase fue de vital importancia como base del proyecto, pues por su calidad impresa debía tener una diagramación editorial específica para que el producto final fuese impreso correctamente.

Después de que el storyboard y la diagramación editorial fue definida, se comenzó a trabajar en las ilustraciones con técnicas análogas, pues uno de los requerimientos del libro era hacer uso de medios análogos para la ilustración. El proceso de ilustración del libro fue experimental, al enfrentar a los diseñadores al medio análogo en una serie de ilustraciones que debían corresponder a la narrativa y tener una buena calidad visual. En términos de tiempo, fue un proceso apresurado pese al nivel de detalle que debía alcanzarse.

Posteriormente se contemplaron aspectos formales referentes a la elección de tipografía, sus complementos y variaciones, al igual que su correcto uso en libros infantiles.

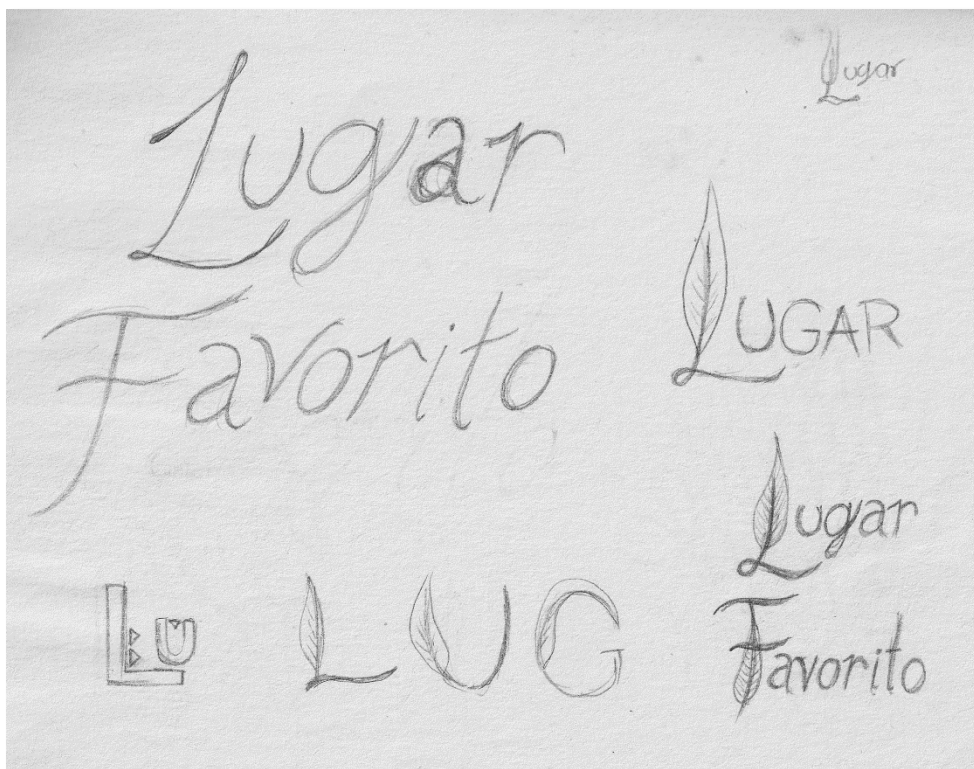


Figura 7 Propuesta Tipográfica Título 2016

El prototipo final de esta fase se imprimió para socializar en una sesión con la comunidad del barrio Juan XXIII en donde se pondría a prueba cada libro-álbum junto con materiales para dinamizar un ejercicio de lectura con los niños de la comunidad.

Con los libros impresos y finalizados, los estudiantes diseñaron un taller que involucró a los niños. Debían compartirse varias lecturas de los libros y hacer preguntas a los lectores sobre la moraleja de la historia, sus preferencias visuales y narrativas. Lo anterior refiriéndose a partes favoritas del cuento o personaje preferido. Los niños que leyeron Lugar Favorito comprendieron conceptos como la amistad o la valentía, pero otros conceptos más complejos, como renacimiento o sentido de pertenencia no fueron identificados. De otra parte, los niños explicaron que el libro era visualmente atractivo, pero la retroalimentación de

los docentes a cargo del proyecto reveló dificultades en la narrativa para comunicar el concepto principal y en el desarrollo visual del libro.

Segundo prototipo “Tesoro Favorito”

Insumos conceptuales y visuales recopilados. De acuerdo a la información recopilada gracias a la sonda cultural, la información se divide en tres parámetros de acuerdo a la metodología de investigación.

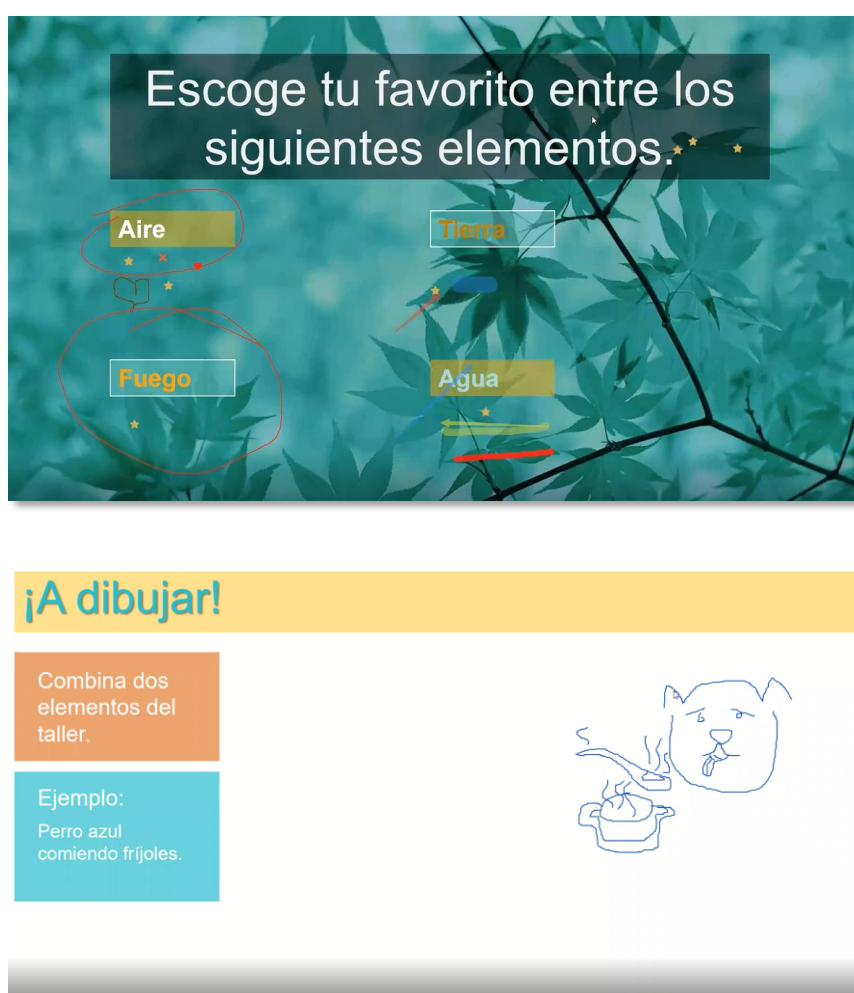


Figura 8, Interacciones de los estudiantes con el taller digital

En primer lugar, la información sociocultural. Los niños pertenecen a una comunidad de bajos recursos, en donde la seguridad de su entorno está en riesgo todos los días, y varios niños provienen de familias que han dejado su territorio de origen para buscar oportunidades

en la capital del país. Esta información fue compartida por los niños en respuestas como “me gustaba más la comida que preparaba mi abuelita en pueblo” o “me gusta que en Bogotá tenemos más cosas que comer”.

Los niños compartieron sensaciones como frío, pereza, y alegría a despertar. Para ellos es un factor fuerte el despertar y tener un día más de vida. Como puede evidenciarse en los talleres, tienen una fuerte inclinación a realizar sus actividades personales, académicas y recreativas con música en su entorno. También cuando se les preguntaba sobre sus alimentos favoritos, hablaban generalmente de dulces, postres o delicatessen que comían en situaciones esporádicas.

De la misma manera, sus familias son un componente vital de su entorno. Sus padres, tías, abuelos, etc, hacen parte de su núcleo familiar, comparten con ellos, los acompañaron durante el taller o les animaban a participar. Los niños no se encuentran solos, están en constante compañía de alguno de sus familiares durante su día a día, y esto estrecha los lazos afectivos.

Reinterpretación signica y retórica. En primera instancia, los elementos favoritos de los niños se ven representados a lo largo del libro. La comunidad manifestó un gusto amplio por los animales, y esto se tradujo en dar características de los mismos a uno de los personajes principales. Canua tiene cuernos de venado y una flauta, pues además de hacer alusión a la travesura y sentido aventurero del mítico sátiro, fue escogido principalmente porque la música es un factor vital en la expresión de este personaje, y en la mayoría de los casos, la flauta por términos de accesibilidad y economía, es uno de los instrumentos con el que los niños tienen su primer acercamiento a la música.



Figura 9, Tecua, Creación Propia.

De la misma forma, Tecua (Fig.9) tuvo un cambio en la escritura de su nombre para facilitar la lectura. Tiene elementos en su vestuario en donde puede identificarse fácilmente la presencia de dulces, además de un sombrero de hechicero que transforma este dulce en un concepto de personalidad a su alrededor. Le otorga misterio, pero también, curiosidad, pues en su construcción anatómica, ambos niños mantienen una apariencia juguetona y gentil. Qué decisiones de diseño editorial se toman (las que describiste en el apartado de estado de la cuestión)

En términos de diseño editorial, se contempló desde el mismo comienzo del proceso de bocetación, el espacio designado para el texto, el formato y la forma de presentación digital. La elección de los signos utilizados para representar las características de los niños, fueron dadas no sólo por la elección de un concepto llamativo e innovador, sino también por la capacidad de asociación que existe con estos elementos. De acuerdo a los insumos recuperados del público objetivo, su contexto cultural establece que los signos escogidos son

apropiados para su interpretación, pues los conocen, interpretan de acuerdo a su contexto social y entienden los usos de estos signos.

Incorporando las recomendaciones de los expertos. De acuerdo a las acotaciones referentes a la calidad visual, se contempló durante el proceso de bocetación que la diagramación de los elementos fuese primero antes de los detalles de los personajes. Cada elemento fue organizado teniendo en cuenta el espacio para el texto, el peso de los objetos y su relación con respecto al plano de la página.

De la misma forma, la historia tenía inicialmente más giros argumentales, pero luego de consultar con la psicóloga infantil y el diseñador editorial, se llegó a la conclusión de que era más cómoda la lectura si se tenía un hilo narrativo consistente, en donde hayan altibajos y variación de emociones, sin dar pie a confusiones respecto al hilo de la historia, permitiendo que la lectura intertextual de los niños se vea dirigida de igual manera a los elementos designados para la representación de los conceptos.

En términos de calidad visual, se realizó un rediseño de personajes teniendo en cuenta las recomendaciones de la ilustradora. Los elementos que dan reconocimiento y personalidad a cada personaje fueron basados en las respuestas que dieron los niños durante los talleres de lectoescritura. Estas recomendaciones están basadas también en el principio de silueta al momento de creación de un personaje, en el que se establece que cuando un personaje tiene una silueta fácil de memorizar e identificar, sus características específicas son más sencillas de recordar.



Figura 10 Silueta Homero Simpson, Warner Bros. 2020. Mickey Mouse, Disney. 2020

Proceso de bocetación y finalización del segundo prototipo. El segundo prototipo comenzó con la creación de escenarios, pues durante los talleres de lectoescritura, las actividades iban dirigidas a conocer de forma indirecta el entorno en el que estaba el público objetivo infantil. Durante el proceso de bocetación, se escogieron varios conceptos y entornos que estaban vinculados directamente con la región en la que los niños vivían. Bogotá, capital de Colombia, es un valle rodeado por montañas. El clima de la ciudad es usualmente frío, especialmente cerca de estos relieves, e incluso, a nivel nacional, se conoce a la ciudad con el apodo de “La Nevera”. Estos conceptos dieron pie a escoger una paleta fría de colores, una aldea ubicada en las montañas, y un vestuario de los personajes que estuviera cerca de los colores de su región. De la misma forma, se conoce que Bogotá tiene cualidades climáticas cercanas a un pantano, por esta razón, las viviendas bocetadas se encuentran cerca de cuerpos de agua y conviven con este factor natural al construir sus viviendas sobre la misma.

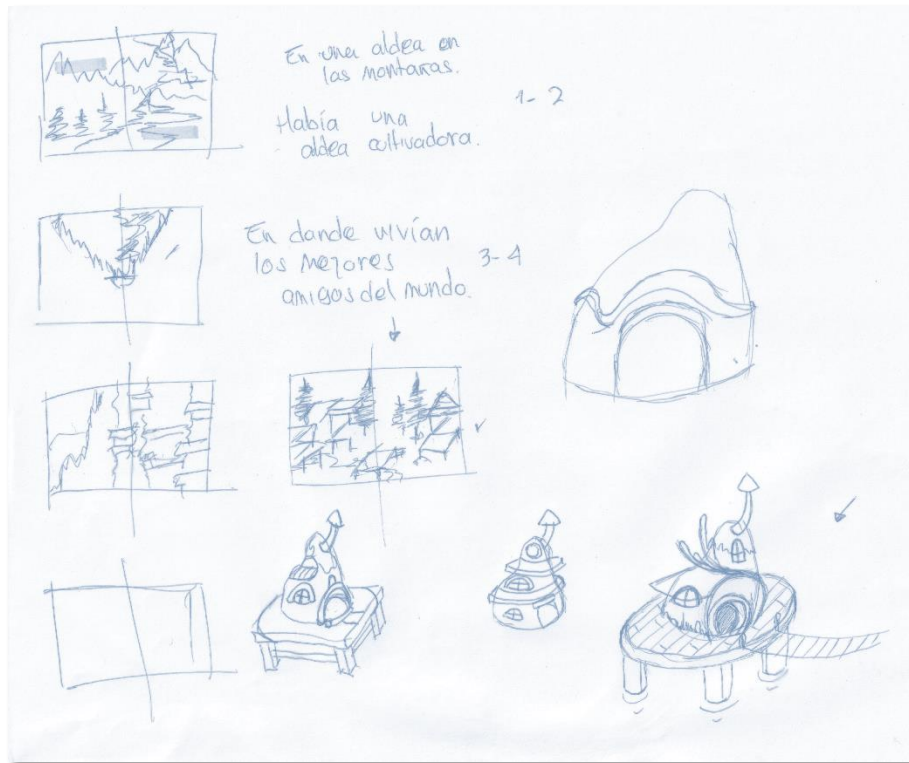


Figura 11, Bocetación de Elementos, Creación Propia

Se optó por una región apartada, difícil de acceder, pero con mucha vegetación. Las formas orgánicas están presentes en señal de la influencia que ha tenido la naturaleza sobre esta tribu a la que pertenecen los personajes principales y la forma en la que interactúan con su entorno. Uno de los conceptos a trabajar fue la naturaleza como espacio de vivienda. Se quería involucrar directamente a los personajes con su entorno natural, sus artefactos, atuendos, viviendas, y hábitos, están ligados a sus alrededores. (Fig.12)

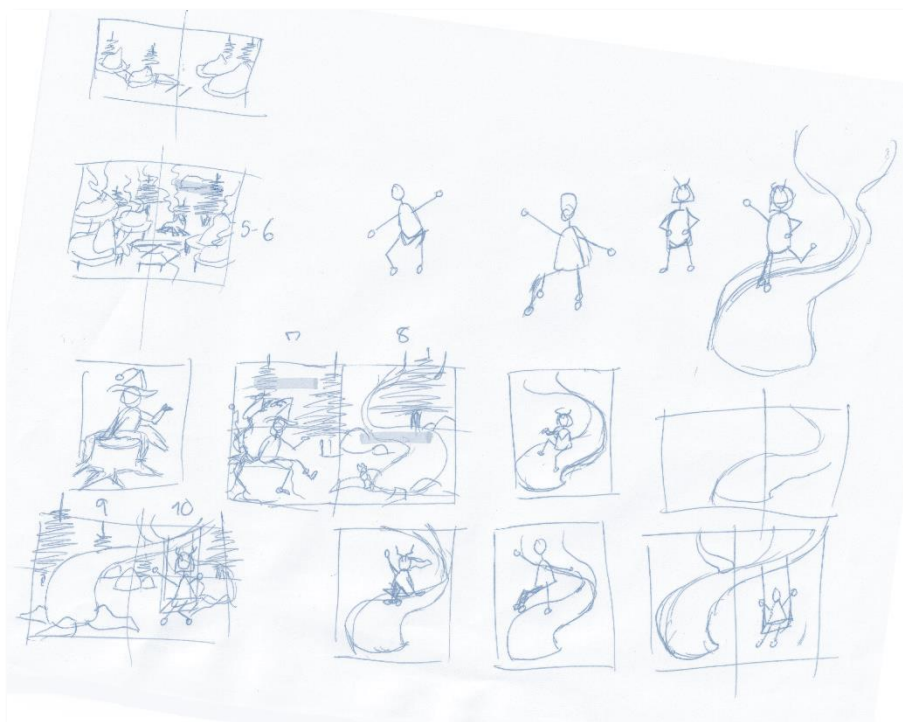


Figura 12, Diagramación y Bocetación, Elaboración Propia

Evaluación de eficiencia comunicativa. La eficiencia comunicativa fue evaluada según la retórica visual utilizada durante la realización de la reformulación editorial. Inicialmente durante el proceso de bocetación se eligieron varios conceptos. Amistad, Guerra y Territorio. Estos conceptos fueron delimitados con ayuda de las recomendaciones de expertos y sus aportes sobre la capacidad cognitiva de los niños de 9 a 11 años. Con el producto editorial reformulado, se colocó a prueba con el público objetivo, aclarando que, los primeros grupos que evaluaron el antecedente proyectual del 2016 son diferentes a los grupos que evaluaron la reformulación editorial realizada en el 2020.

Los niños identificaron como moraleja **El valor de la amistad. Las consecuencias de la guerra. El valor de la naturaleza como territorio. “No es sólo la cosa, es el sentimiento que tenemos cuando la tocamos.” La importancia de los recuerdos. “A veces los niños sólo pueden seguir lo que decidan los adultos.”**

Además de la moraleja, y promoviendo la lectura intertextual en los talleres finales, los niños pudieron identificar elementos que acompañaban a los personajes y daban información sobre su personalidad. Ubicaron, luego de terminar la lectura, que a Tecua le gustaban mucho los dulces, recordando que portaban una paleta de caramelo, además de recalcar que el sombrero le cubría la mitad del rostro, dándole un aire de misterio.

De la misma forma, al analizar al personaje de Canua, recordaron su color de cabello en contraste con el fondo oscuro, y los detalles de sus cuernos magenta, que les recordaban a los venados de Navidad. Pudieron identificar también el elemento musical, la flauta, estando de acuerdo en que casi todos la conocían o la habían tocado, recordando canciones clásicas enseñadas en el primer acercamiento infantil a los instrumentos musicales como “Los sonidos del silencio” o “El Himno de la Alegría”. Estos detalles son evidencia de que cada receptor del mensaje tiene la capacidad de asociar los elementos escogidos a través de la retórica para interpretar el mensaje según su propia percepción y contexto contemporáneo.

Resultados del nuevo taller con niños. El taller se realizó de acuerdo a la metodología definida, teniendo en cuenta que el grupo de niños tuviera las mismas condiciones socioculturales, pero no conocieran el contenido o la finalidad del primer acercamiento. Los niños realizaron la lectura en conjunto por turnos, y a medida que iban leyendo, se guiaba a los grupos a interpretar visualmente lo que estaba en pantalla. Los niños daban sus propias ideas sobre los orígenes, metas y gustos de los nuevos personajes, interpretando exitosamente los signos con los que fueron contruidos. Finalmente, luego de que terminaron las actividades y la lectura, los niños comenzaron a dar ideas sobre la que sería finalmente la moraleja del libro.

En contraste con las ideas anteriores, y con algunos prejuicios dados a la infancia respecto a su nivel de comprensión, los niños tienen un alto nivel de comprensión lectora. De acuerdo con Seclén (2017) la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado tiene una

capacidad media. Sumado a lo anterior, Gil Flores (2011) agrega que la presencia de una biblioteca estudiantil dentro del espacio académico, y su uso frecuente, permite la formación y aumento de la comprensión lectora.

Sin embargo, la sociedad actual colombiana se encuentra pasando por un periodo de crisis en el que los individuos deben mantenerse aislados para sobrevivir y los niños no pueden acceder a las bibliotecas. Es prudente recordar que la educación en línea ha sido un reto para los docentes y comunidad educativa, y en las respuestas y resultados se encontró un factor importante que mantiene unidas la cultura y la constancia de leer. Muchos de los niños con los que se realizó el taller final, estaban en un proceso religioso católico conocido como catequesis.

Colombia ha sido conocido por muchos años como el país del sagrado corazón, pese a declararse un estado laico en 1994. La religión es un factor cultural bastante fuerte en el entorno de los niños según evidencia la sonda cultural, y es posible deducir por sus respuestas la diferencia de interpretación de los niños que no han tenido la oportunidad de hacer de la lectura un hábito, incluso si es un día a la semana durante dos horas, que es cuando ocurren las sesiones virtuales de catequesis. Esta información es relevante en el sentido que dictamina la capacidad del público objetivo para interpretar el nuevo producto editorial.

Si bien se considera la biblia como un texto sagrado, el ejercicio de interpretar su contenido a través de la decodificación de la metáfora, hace mella en el ejercicio cognitivo del niño para presionar sus límites de comprensión lectora y proponer ideas nuevas sin temor a caer en el error, pues es un espacio seguro de aprendizaje. Esto para evidenciar que el factor religioso es bastante fuerte e influencia directamente no sólo su entorno sociocultural sino también su formación académica, específicamente en el caso de los niños que están en contacto periódico con textos a decodificar.

Lo mencionado anteriormente se evidencia en detalle en una serie de conceptos que identificaron los niños como moraleja de la historia que, de acuerdo a la metodología manejada en el proyecto, es la prueba de la efectividad de la reformulación.

En términos generales, los niños mencionaron palabras y frases que, en conjunto, permiten la interpretación de la mayoría de los conceptos utilizados en la reformulación editorial. Lograron decodificar los mensajes utilizados, disfrutaron visualmente del libro, y de las actividades que estimularon su cognitividad en pro de hacer amena la prueba final.

Nueva evaluación de expertos

La nueva evaluación de expertos manejó las mismas tablas utilizadas en la primera evaluación, de igual forma dando espacio para comentarios adicionales.

8. Discusión

En este proyecto investigativo la Comunicación Visual juega un papel vital, pues tiene un carácter interdisciplinario que permite la hibridación con otras áreas del conocimiento. Esto aplicado a la investigación permitió que los conocimientos sobre la elaboración de material gráfico, aplicaran de igual manera la información que dio la Psicología Infantil sobre la cognitividad en los niños de 9 a 11 años. La Comunicación Visual asume un papel de plano cartesiano en donde todas las demás disciplinas involucradas se posicionan en un punto definido para contribuir a la realización de esta investigación.

Uno de estos puntos en el plano es la Retórica Visual, misma que se puede ver aplicada constantemente no sólo en la reformulación editorial sino también en el análisis del proyecto antecesor. Gracias a conceptos como el ruido, la estética, el medio, etc. Es posible contemplar el proceso creativo con una perspectiva teórica al momento de comenzar los procesos de bocetación del producto editorial. Esto quiere decir que es necesario entender las bases de la comunicación, sus variantes, términos y aplicaciones, para abordar un proyecto creativo con los parámetros teóricos que aumenten el porcentaje de éxito al momento de medir la eficiencia comunicativa.

La eficiencia comunicativa está directamente ligada a la Comunicación Visual y la Retórica, sin embargo, en su caso permite medir y definir con conceptos interdisciplinarios los resultados que tuvo el producto final diseñado. La literatura infantil, en el caso específico de esta investigación, pudo medir la eficiencia comunicativa a través de la interpretación que el público objetivo tuvo de la reformulación editorial. La moraleja fue la prueba de eficiencia comunicativa, marcada por los conceptos que se manejaron al inicio del proceso creativo, guiado teóricamente por las áreas del conocimiento mencionadas anteriormente.

De acuerdo a los resultados obtenidos por esta investigación, es posible definir que la eficiencia comunicativa puede ser controlada de forma interdisciplinar, teórica y práctica. Se mencionó durante el desarrollo de este proyecto que el diseño era un área del conocimiento que trabajaba en conjunto con otras, estableciendo que para generar un producto de diseño editorial deben contemplarse aspectos de teoría comunicativa, calidad gráfica, interacción cognitiva, producción editorial y el énfasis al que este aplique. (infantil, juvenil, etc.).

Sumado a lo anterior, en esta investigación existió la participación de una muestra del público objetivo, colocando a prueba el antecedente del 2016 y su reformulación editorial del 2020. La participación del público infantil permitió que, gracias a los insumos recolectados, parte de su identidad como grupo, fuera reflejada en la reinterpretación, respetando los parámetros teóricos. Y su identidad incluye aspectos personales, socio-culturales y generacionales.

9. Conclusiones

Para rediseñar un producto editorial, deben identificarse factores vitales como quién será el lector del mismo, tenerse en cuenta los fundamentos del diseño, la diagramación apropiada en su diseño editorial y darle especial atención a la elección de signos, elección dictaminada por la retórica visual. Esto quiere decir que la reformulación de un proyecto ligado al diseño es específicamente interdisciplinar, pues analizar las falencias previas requiere no sólo un conocimiento sobre el área en el que se realizó, sino los conocimientos que participaron ya sea en su éxito o su error.

La evaluación de expertos permite que las áreas de conocimiento involucradas expongan en detalle información que, de verse desde un solo punto de vista, pasarían por alto lineamientos teóricos y prácticos importantes que permiten controlar la presencia de la eficiencia comunicativa en el producto.

Y hablando de eficiencia comunicativa, como se pudo evidenciar en los resultados, el éxito de la misma en este proyecto de investigación, radicó en involucrar a la comunidad que correspondía a las características del público objetivo, y a las disciplinas que participaban en la creación, perfeccionamiento y lineamientos del proyecto editorial infantil.

De acuerdo a lo anterior, es más que claro que los proyectos en los que está involucrado el diseño, sea protagonista o no, son de carácter interdisciplinar. A esto, podemos agregar que la reformulación de proyectos corresponde a un ejercicio de aprendizaje continuo, además de una reflexión de propiedad cultural. Lo anterior refiriendo que, este ejercicio de reformulación de proyectos además de depender de factores de su disciplina, depende de su contemporaneidad, que está en constante cambio e innovación. Esto quiere decir que este tipo de proyectos investigativos tienen el alcance de ser reevaluados en el

futuro desde otras aproximaciones socioculturales, y siendo el diseño una disciplina ligada directamente al ser humano, tendrá más perspectivas académicas interdisciplinarias desde las cuales abordar las reformulaciones proyectuales.

En este link se encuentran los insumos, la reformulación editorial 2020 y los elementos multimedia adicionales que contribuyeron a esta investigación.

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1MjVZovk1mYIZindPv8oAcyG6btxyzpI>

10. Referencias

1. Albaladejo, T. (2013). Retórica cultural, lenguaje retórico y lenguaje literario. *Tonos digital*, 25(0).
2. Arévalo, J. P. (2011). *La literatura infantil, un mundo por descubrir*. Editorial Visión Libros.
3. Baralo, M., & Estaire, S. (2011). Variables socioculturales y comunicativas en el diseño curricular de una certificación de español para trabajadores inmigrantes. *Lengua y migración/Language and Migration*, 3(2), 5-41.
4. Design Council . (2004). What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. 2020, de United Kingdom Design council Recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
5. Enciso Granados, G., Arias, C., Calderón Sánchez, D., Palma Álvarez, D., & Amador Cardona, P. (2017). Manual de Marketing Político.
6. Fillola, A. M. (2010). Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria. *Universidad Barcelona*.
7. Cubillán, L. G. (2011). Análisis de correlación entre los indicadores de creatividad y la ansiedad en estudiantes de Arquitectura. *Multiciencias*, 11(2), 183-191.
8. Nelser 2016, método diamante. <https://www.dannessler.com/intro-processff>
9. Torremocha, P. C. C. (2010). Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Ediciones Octaedro, SL.
10. Vargas, L., Mensa, M., & González, E. (2014). El uso de figuras retóricas en anuncios publicitarios y pinturas de Magritte: análisis sobre su efecto en la rememoración de marca en el corto plazo. *Arte, individuo y sociedad*, 26(1), 117-136.

11. El Banco del libro (2013) Los mejores libros para niños y jóvenes 2013. El Banco de libro: Caracas
12. Bolán, A. (22 de Septiembre de 2009). Libros para los más chicos: Algunas características [posteo en blog]. Recuperado Octubre 2020. Disponible en:<http://www.imaginaria.com.ar/00/8/boland.htm>my-arkin-carteles
13. Brockmann, J. (1981) Sistema de retículas. Suiza: Niggli Verlag.
14. Domitila, A.; López, S. (2002) La influencia de la literatura infantil en el desarrollo y enriquecimiento del vocabulario en niños y niñas de 3 a 6 años. Tesis. Universidad pedagógica de El salvador. Octubre 2020
de:https://issuu.com/bibliotecapedagogica/docs/la_influencia_de_la_literatura_infa
15. Frascara, J. (2000) Diseño y comunicación. Buenos Aires: Infinito
16. Ghinaglia, D. (2009) Taller de diseño editorial Entre corondeles y tipos. Buenos Aires:Universidad de Palermo. Recuperado el Octubre 2020. Disponible en:
http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
17. Heller, E. (2000) Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili
18. Hochuli, J; Kinross R. (2005) El diseño de libros. Castelló de la Plana: Camgraphic
19. Kapr, A. (1985) 101 reglas para el diseño de libros: Empresa Editoriales de Cultura y ciencia
20. Moore, M.; Pearce, A.; Applebaum, S. (2010) Sensación, significado y aplicación del color. Santiago de Chile: LFNT
21. Monteiro, P. (2016) Ilustración en Diseño Editorial. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado Octubre 2020 de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3986.pdf
22. Munari, B. (1987) Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili

23. Salisbury, M; Styles, M. (2012) El arte de ilustrar libros infantiles. Barcelona: Blume
24. Samara, T. (2008) Los elementos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili
25. Samara, T. (2004) Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili
26. Seclén Salazar, S. (2017). Depresión infantil y comprensión lectora en alumnos del primer grado de secundaria de una institución educativa–2017.
27. Universidad Iberoamericana (2015) Lij IBERO. Revista de Literatura Infantil y Juvenil ...Contemporánea. Online, 2 (1). ... [Revista en línea]. Recuperado Octubre 2020 de: https://issuu.com/lijibero/docs/lij_ibero_0
28. Wong, W. (1995) Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili
29. Zapatterra, Y. (2008) Diseño editorial, periódico y revistas. Barcelona: Gustavo Gili

Anexos

EVALUACIÓN 1

William León

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.	3.5	La técnica es interesante pero carece de constancia y limpieza a lo largo del producto.
Diagramación Organización de los elementos.	3.5	La elección de elementos es visualmente atractiva, pero parece que no se consideró espacio para el texto y en algunos casos se pasa por alto. Las ilustraciones tienen un buen manejo de la atención y el peso de los elementos, pero hay páginas con marcos blancos que no concuerdan con el resto del producto.
Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.	4.0	Buena elección del color, se manejan bien los contrastes y la técnica. Diseño interesante de personajes, sin embargo, no cuentan con una silueta clara o diferencial para hacerlos icónicos. Buen uso de tipografía.

Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.3	La historia tiene una narrativa consistente. Inicio, nudo y desenlace. El final es reconfortante pese a la ausencia de uno de los protagonistas. Pueden existir varias moralejas.
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual	4.0	Si bien la calidad gráfica no es constante y se siente el coqueo visual, la elección de las temáticas y su unión a la historia, los personajes y las elecciones gráficas, son apropiadas. Se recomienda mantener un estilo visual consistente.

Nelly Castillo

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.	4.5	El libro es visualmente llamativo, llama la atención por la variación de colores.
Diagramación Organización de los elementos.	4.0	Los elementos son fáciles de diferenciar, los personajes pueden identificarse a lo largo de la historia.

Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.	4.5	La tipografía permite la lectura. Los colores son atractivos, aunque la portada no refleja mucho el interior. Los personajes son agradables, inspiran confianza, muestran la emocionalidad.
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.0	La historia es complicada de seguir, se manejan varios conceptos a la vez y para un niño, será necesario leer el libro varias veces para identificarlos todos y poder concluir algo por su cuenta de forma definitiva. Es interesante cómo se maneja la muerte y la memoria de un amigo.
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual	3.5	Debido a que se manejan varios conceptos a la vez, es complicado explicarlos todos de forma visual. Los niños gozan de una amplia imaginación y algunos de ellos darán con la moraleja esperada, sin embargo, pese a que el final es bueno y claro, la sucesión de eventos crea otras rutas de pensamiento y confunde la interpretación.

Mika Matt

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica	3.5	El uso de acuarelas crea espacio para convertir errores en oportunidades, y si bien hay ilustraciones muy bien logradas, se siente el descuido en la mayoría de ellas. No hay fuente de luz, e

Limpieza, manejo de técnica, etc.		incluso hay páginas con espacios en blanco, sin pintar, siendo que la mayoría de ilustraciones son bastante coloridas. Algunas páginas se ven opacas, otras se ven muy bien editadas y contrastadas. La portada deja mucho que desear. El libro tiene una paleta de color bastante amplia, y la portada no es ni un abrebocas del contenido.
Diagramación Organización de los elementos.	3.5	Es evidente que se realizaron las ilustraciones sin tener en cuenta en dónde iría ubicado el texto. Se ve apretado entre los elementos de la ilustración, o está mal ubicado al final de las páginas siendo que debió haber sido leído antes de ver la ilustración para acompañarla.
Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.	4.0	Los conceptos de los personajes son muy interesantes, especialmente Canua, Tequa es un poco más genérico en términos de originalidad. Canua inspira curiosidad, qué se sabe sobre su historia, por qué tiene ese diseño. La paleta de color es buena, los fondos gradados armonizan entre sí, y los personajes contrastan bien. La elección tipográfica es buena, pero su uso diagramado es malo.
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.5	La historia en términos generales es muy buena. Tiene un tinte trágico, y representa la tristeza muy bien. La historia tiene altos y bajos definidos, incluso sensaciones agri dulces. Es buena.

Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual	3.5	El estilo visual recuerda inmediatamente a Tim Burton, lo que crea un prejuicio antes de interpretar toda la historia. La elección de los elementos de Canua es buena, visualmente representa su concepto. Tequa no tiene características significativas que reflejen rasgos de su personalidad. El diseño de personajes es conciso, incluso los animales y plantas manejan el mismo estilo visual, aunque es recomendable mantener esta intencionalidad en todo el libro, no sólo en las mejores ilustraciones.
--	-----	--

EVALUACIÓN 2

William León

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.	4.5	La técnica digital es consistente a lo largo de todo el producto. Se maneja una armonía entre el color, el texto y la composición de la ilustración. Se ve organizado, limpio, premeditado.
Diagramación Organización de los elementos.	4.5	Las ilustraciones tienen espacio designado para la ubicación del texto, mismo que está ubicado de forma que se comience o termine la idea a representar en la página.

		Los fondos tienen una gama tonal de manera que los personajes contrasten y armonicen al mismo tiempo. Se dejan espacios para descansar el ojo y concentrar la atención en la acción principal.
Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.	4.5	La paleta de color limitada permite que se preste atención a los detalles. Hubiese sido interesante más exploración con las texturas. La tipografía es parte de la composición editorial de cada página, acompaña la ilustración. El diseño de personajes es limpio, de silueta diferenciable, fácil de recordar.
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.0	La historia tiene un hilo estable, el nudo no es agresivo, pero tiene un significado profundo y un final definido que da pie a una continuación en la imaginación.
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual	4.0	El trabajar un estilo de ilustración minimalista permite que los conceptos sean cuidadosamente delimitados a su propósito comunicativo. Y esto se evidencia en los cambios de color, los objetos representativos de cada personaje y la capacidad de identificarlos al crecer. Ayuda también que el lugar en donde viven tenga guiños simples a la iconografía de los personajes.

Nelly Castillo

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
------	-------------------------	------------------------

Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.	4.5	En la simplicidad del libro y el manejo limitado de color se evidencia una razón cognitiva para la elección del estilo que permite al niño concentrarse en el mensaje sin dejar de lado los detalles de la ilustración.
Diagramación Organización de los elementos.	4.5	La imagen y el texto están organizados. El libro se percibe organizado, limpio, pero directo.
Decisiones Visuales Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.	4.5	La elección de colores permite dar un respiro al momento de la lectura. La tipografía es apta para la lectura y está organizada para no interrumpir las acciones de la ilustración. Las texturas dan una sensación tradicional. Los personajes son fáciles de recordar, tienen características específicas, pero no llegan a ser complejas.
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.5	La historia es fácil de seguir, fluye con tranquilidad. El nudo se siente pesado, nostálgico más que agresivo, y esto permite que las acciones sean analizadas con más calma, al igual que llegar a una conclusión concisa al final de la historia. El final cultiva una sensación de continuación de la historia.
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos	4.5	Se maneja una narrativa limpia, que permite la interpretación de la representación de cada personaje y sus acciones. La acción emotiva está en la interacción y acciones de los personajes principales, los conceptos se presentan de forma clara y tienen un

escogidos, lenguaje visual		desarrollo consecuente que, pese a que son varios, pueden concluirse sin dejar cabos sueltos.
----------------------------	--	---

Mika Matt

Área	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa
Calidad Gráfica Limpieza, manejo de técnica, etc.	4.0	La ilustración minimalista está equilibrada con texturas orgánicas y esto permite que, aunque sea un estilo aparentemente simple, conserve su calidad artística. Se mantiene un estilo consistente a lo largo del libro. El uso de la paleta limitada de colores es bueno, y permite resaltar los elementos importantes en las acciones ilustradas. La portada muestra un guiño a lo que habrá en el contenido. Si bien el minimalismo es agradable, la ilustración pudo haber ido más allá en composición y técnica.
Diagramación Organización de los elementos.	4.5	Cada elemento fue organizado para funcionar junto a los otros. La tipografía tiene su propio espacio para no interrumpir las acciones y leerse antes o después de lo que sucede en la ilustración, según convenga. Se ubican personajes, paisajes y elementos de forma que haya espacio libre para descansar la vista. Se evita la saturación.
Decisiones Visuales	4.0	El diseño de personajes es simple, pero muy interesante. Tienen elementos que los diferencian y les dan un aire único, personal.

Tipografía, Paleta de Color, Diseño de Personajes, etc.		Habría sido interesante verlos en situaciones más arriesgadas, o realizando actividades de su gusto personal para darle profundidad al personaje.
Calidad Narrativa Historia, desarrollo de los hechos, moraleja, etc.	4.5	La historia se siente fluida, y tiene un hilo común que se maneja en la literatura infantil. Si bien no hay escenas de acción, sí se maneja una nostalgia que deja una sensación al final de añoro por la historia de los personajes. Los conceptos son fáciles de identificar gracias al texto y el título del libro. La conexión de palabras y conceptos juega a favor para la moraleja.
Decisiones Conceptuales Representación de los conceptos, signos escogidos, lenguaje visual	4.5	Es agradable el hecho de que los personajes tengan elementos que los diferencien de los demás y que muestren visualmente rasgos de su personalidad, aunque hubiese sido interesante verlos usar estos objetos para no percibirlos como “decorativos”. Los conceptos están bien representados y el manejo del color a lo largo de la historia permite identificar las situaciones de calma y el clímax. Los personajes inspiran confianza, carisma, la ilustración tiene potencial para manejar más complejidad de luces y texturas.