



Universidad de Costa Rica.
Ciudad Universitaria Rodrigo Facio.
Facultad de Artes.
Escuela de Artes Plásticas.

**Diseño de tres libros ilustrados, a partir de
tres obras literarias del autor costarricense
Alí Viquez Jiménez, que ponga en interacción
el medio impreso con el medio digital.**

Seminario de Graduación para optar por el grado de
Licenciatura en Diseño Gráfico.

Natalia Fernández Abarca. B12467.
Diana Mora Brenes. B04121.
Taryn Solano Santana. B06138.

Diciembre, 2018.

Este Seminario fue aprobado por el suscrito Tribunal Examinador como requisito para optar por el grado de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico.



M.Sc. Ólger Arias Rodríguez
Director Escuela de Artes Plásticas



Dr. José Antonio Blanco Villalobos
Director de Seminario de Graduación



M.Sc. Adrián Cruz García
Lector



Lic. Ibux Sánchez Villalobos
Lector



M. Sc. Gretel Andrade Cambronero
Profesora Invitada

Diseño de tres libros ilustrados, a partir de tres obras literarias del autor costarricense Alí Víquez Jiménez, que ponga en interacción el medio impreso con el medio digital.

Natalia Fernández Abarca.
Diana Mora Brenes.
Taryn Solano Santana.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

FA

Facultad de
Artes

EAP

Escuela de
Artes Plásticas



Universidad de Costa Rica.

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio.

Facultad de Artes.

Escuela de Artes Plásticas.

Trabajo Final de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Diseño de tres libros ilustrados, a partir de tres obras literarias del autor costarricense Alí Viquez Jiménez, que ponga en interacción el medio impreso con el medio digital.

Seminario de Graduación.

Natalia Fernández Abarca. B12467.

Diana Mora Brenes. B04121.

Taryn Solano Santana. B06138.

Director: José Antonio Blanco Villalobos.

Diciembre, 2018.

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN | pág.3

Introducción | pág.5

Justificación | pág.6

Delimitación del tema | pág.9

Objetivos del proyectos | pág.14

Metodología | pág.15

Marco teórico | pág.17

Antecedentes | pág.17

Estado de la Cuestión | pág.18

Elementos teóricos de referencia | pág.24

Elementos plásticos y visuales de referencia | pág.30

CAPÍTULO 1 | pág.38

CAPÍTULO 2 | pág.43

Recursos aplicados a la creación de la propuesta | pág.44

Documentación del proceso y/o bitácora | pág.51

Propuesta específica del producto | pág.53

CONCLUSIONES y ALCANCES | pág.139

Conclusiones | pág.140

Alcances | pág.142

ANEXOS | pág.145

BILIOGRAFÍA | pág.161

INTRO DUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto pretende demostrar diversas posibilidades que el libro ilustrado permite alcanzar a través del diseño gráfico. Es posible afirmar que la ilustración facilita cumplir diversos fines, tanto artísticos como comerciales y comunicativos, sin embargo, este trabajo centra su atención en utilizar la obra literaria del escritor costarricense Alí Viquez Jiménez, -a la vez que la involucra con la ilustración- con el fin de explorar diversas posibilidades.

Es importante mencionar además, que la obra de Alí Viquez no ha sido abordada desde el ámbito de la ilustración, esta característica posibilita abordar el proyecto desde una perspectiva innovadora y contemporánea, a la vez que permite poner en práctica distintos campos de estudio del diseño gráfico.

La motivación para el desarrollo del mismo responde a un interés sobre la obra literaria del mencionado autor, a la vez que se alimenta por el interés particular hacia la ilustración y las posibilidades de ésta.

Para obtener los resultados deseados, se parte del abordaje de la ilustración vectorial, la cual, por su versatilidad, capacidad de modificación y fácil reproducción en diversos medios; permite explorar y ampliar la propuesta a diversas áreas del diseño gráfico. Se logra entonces la representación ilustrada de veinticuatro escenas, correspondientes a tres

cuentos de la antología de cuentos A medida que nos vamos conociendo, así como la diagramación de tres libros individuales correspondientes a cada uno de los textos. Se interactúa además, a lo largo del proceso creativo, con el diseño editorial, diseño de productos promocionales y generación de contenido digital, enfocado en plataformas de redes sociales, Facebook e Instagram; sobre este último, permite explorar otros campos de estudio pertinentes al diseño gráfico, como la fotografía, la animación y el vídeo. El trabajo enfoca entonces sus esfuerzos en demostrar, cómo a través de la generación de un libro ilustrado es posible abordar diversas áreas.

Como resultado el proyecto muestra el desarrollo de un estilo de ilustración, reforzado por los referentes visuales consultados, que por su versatilidad permite la conceptualización y la aproximación a otros métodos de reproducción, tanto físicos como digitales.

JUSTIFICACIÓN

La literatura costarricense, al igual que la de toda la región latinoamericana, es diversa y extensa. Se balancea en un constante jale y empuje de pertenencia propiamente latinoamericana e inspiración europea. A pesar de estos vaivenes de la propuesta literaria nacional, las representaciones plásticas, visuales y gráficas de las mismas, así como el interés de artistas plásticos sobre la puesta literaria costarricense, ha sido variada. Los artistas plásticos, desde sus diversas ramas de conocimientos, han hecho una labor valiosa al momento de ilustrar y representar visualmente la literatura de autores costarricenses.

En la escena de la plástica costarricense es posible encontrar diversas manifestaciones estéticas de variadas obras literarias nacionales, desde la síntesis figurativa de Juan Manuel Sánchez Barrantes ilustrando Cuentos de mi tía Panchita de Carmen Lyra, hasta la expresividad gráfica de Mónica Salazar Arce en la novela de Rafael Ángel Herra, El ingenio maligno.

A partir de estas profundizaciones, las integrantes de este proyecto, motivadas por la amplitud de autores y narrativa costarricense aún no representada de manera visual es que pretendemos generar una propuesta a través del diseño gráfico, de alguna obra literaria que no haya sido abordada

anteriormente, desde nuestra especialidad.

Además, podemos decir que transformar las posibilidades comunicativas de un cuento fue uno de los principales motivantes del proyecto en cuestión, el cual se plantea explotar el contenido narrativo y literario de la antología de cuentos A medida que nos vamos conociendo del costarricense Alf Viquez Jiménez para aprovechar las posibilidades del diseño gráfico, con el fin de generar productos impresos y digitales, en una combinación que no le reste prioridad a ninguno de estos medios. Esto con la intención de explorar tanto teórica como prácticamente las áreas de estudio planteadas en este proyecto, así como, de llenar un vacío existente en la representación visual de la obra de Alf Viquez, específicamente de su antología ya mencionada.

La primera aproximación a la selección de obra(s) literaria(s) para el presente proyecto fue la lectura obligatoria del cuento que da nombre a la antología en los programas de educación secundaria en Costa Rica. A medida que nos vamos conociendo es el primer cuento de la obra homónima de Alf Viquez, mismo que se evaluaba durante séptimo año de educación media.

A partir de este acercamiento, se hace necesario descubrir cómo llevar a cabo una propuesta

innovadora que logre captar diferentes canales de comunicación y generar nuevas formas de transmitir las historias.

Carlos Scolari en *Narrativas Transmedia* (2013) aborda la importancia de la narrativa en la actualidad, menciona como campos de estudio de la evolución y las ciencias cognitivas han demostrado interés en la manera en que las historias afectan el desarrollo del ser humano. Además nos dice que la convergencia y el concepto transmedia son la tendencia en las narrativas actuales.

Henry Jenkins es un investigador de medios y culturas populares, fue el primero en introducir el concepto de narrativas transmedia en un artículo publicado en *Technology Review* en el 2013; en el cual expreso que "hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales" (como se cita en Scolari, 2013, p.23).

Surge entonces la motivación de explorar las posibilidades de llevar el proyecto más allá de un libro impreso, diagramado e ilustrado; y en su lugar, explorar la capacidad de que éste se convierta en una fuente para crear otros productos, y que entre todos sea un solo concepto gráfico.

Mas allá de la inmediatez con la que el contenido en redes sociales se difunde, y la capacidad de estas de permitir alcanzar un mayor número de interacciones con las publicaciones que en ellas se efectúan, las redes sociales parecen el canal ideal para el desarrollo del contenido digital del presenta proyecto, ya que, la accesibilidad de las mismas es una de sus características más provechosas.

Se ha considerado además, el diseño y diagramación de materiales digitales con contenido puntual y resumido, esto como respuesta a las nuevas manifestaciones de intervalos de atención que quienes utilizan redes sociales parecen estar presentando en la actualidad.

En 2015, Microsoft presentó el resultado de un estudio llevado a cabo en Canadá, llamado *Microsoft Attention Span Research Report*, en el que evidencia que los intervalos de atención de los seres humanos que interactúan diariamente con redes sociales, se ha reducido de doce segundos a ocho segundos, desde el año 2000 hasta 2013; lo que revela dicho estudio es que, el período en el que los humanos somos capaces de prestar atención a un mensaje específico ha menguado hasta cuatro segundos; comparándolo con la capacidad de atención de los peces dorados, que en promedio es de nueve segundos.

El estudio atribuye esta disminución de concentración a la interacción con la tecnología, pero, manifiesta que no debe entenderse como algo negativo, sino más bien, una adaptación del cerebro humano que responde a las nuevas realidades sociales que involucran la tecnología en el día a día, además señala que, aunque decaiga el intervalo de atención, aumenta el apetito por más estímulos.

Dentro del estudio, se señalan puntos valiosos para, lo que ellos mismos reconocen como "comercializadores", entre los que destacan sugerencias como ser claro, puntual y personal al momento de transmitir un mensaje.

Tomando en cuenta este punto, se toma la decisión de crear mensajes claros y puntuales para el presente proyecto, enfocados principalmente en las plataformas digitales para las cuales se diseñará, Facebook e Instagram, con el fin de obtener el interés de los hipotéticos sujetos que interactuarían con dichos posteos.

Los mensajes transmitidos, ya sean escritos, ilustrados o animados, deben ser directos, con elementos clave que se relacionen con el producto en cuestión y que capten la atención de quien los vea, tomando en cuenta un rango de tiempo de ocho segundos.

Por este motivo, se toma la decisión de utilizar frases cortas que evoquen de manera sutil el contenido de cada uno de los cuentos; personajes u objetos en espacios que no les roben protagonismo y fotografía y/o vídeo con composiciones armoniosas que capten el interés de quién las vea.

Finalizamos este apartado mencionando la importancia que tiene abordar una obra que no ha sido previamente explorada desde nuestra especialidad; y que nos interesa destacar ya que el autor ha sido ganador de certámenes y premios; y reconocido a nivel nacional e internacional por su propuesta narrativa, fuertemente inspirada en Jorge Luis Borges y ampliamente nutrida por sus estudios en filosofía.

Podemos señalar también que tiene un peso importante el hecho de que su libro *A medida* que nos vamos conociendo fuese ganador del premio Certamen Joven Creación de Editorial Costa Rica en 1990.

A partir de estas últimas afirmaciones podemos concretar que, ya que no existen referentes visuales de su obra y considerando que se trata de un autor costarricense con una trayectoria importante y una amplia cantidad de publicaciones valoramos que, el desarrollo de una propuesta gráfica que no solo involucre diseño editorial, sino que involucre diseño de productos impresos y diseño de contenido para redes sociales nos permitirá obtener resultados innovadores que relacionen el medio impreso con el medio digital. Y que además permitan la exploración técnica en el campo de la ilustración, la diagramación y el contenido digital.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

Este trabajo está centrado en la exploración técnica desde el campo de la diagramación e ilustración de tres cuentos; a partir de los cuales se desprenden otras áreas que también serán abarcadas, como el desarrollo de materiales promocionales, animaciones y contenido para redes sociales.

Resumiendo, el trabajo aquí presentado pretende entonces abarcar la producción de tres libros ilustrados, cada uno representado uno de los cuentos seleccionados. A partir de las ilustraciones generadas en los libros y el contenido literario de los cuentos se pretende, posteriormente, generar productos promocionales, estos se pueden referir a: tazas, stickers, calendarios, bloc de notas, camisetas, y otros productos que sirvan como soporte alternativo para reproducir las ilustraciones; los materiales promocionales se definirían más puntualmente avanzado el proyecto. Finalmente, para redes sociales se pretende generar también variedad de propuestas, que respondan a los tipos de publicaciones de las mismas: posteos e historias. En cuanto a la imagen estática se generarán imágenes que utilicen texto e imagen de los libros generados anteriormente, fotografías de los productos una vez impresos e imágenes fotográficas intervenidas con vectores. Por otro lado, la imagen animada (GIF animado y/o vídeo) se abordará a partir de la creación de cortos gifs

animados en los que intervengan los personajes y vídeos con actores reales, que podrían o no ser intervenidos con vectores y/o tipografía.

Iniciando con el diseño editorial, es posible mencionar a David Zanón, quién resume el diseño editorial como: "...el área de diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones..." (Zanón, 2007).

Dentro de este apartado se establece que se excluirán ciertas partes del libro que son innecesarias y que, por su forma y contenido, no responden de manera adecuada al desarrollo del mismo. Es por tanto que las partes físicas del libro que se diseñarán y diagramarán serán: portada, contraportada, guardas y cuerpo; excluyendo entonces la solapa y el lomo. Por su parte, el cuerpo del libro como tal excluye partes que resultan innecesarias como es el caso del índice, la presentación, el prólogo y la bibliografía. Se abordará entonces el diseño de la dedicatoria y el capítulo (que representa el total del cuento, ya que, por su estructura y género no se divide en más de un solo capítulo), además se adjuntará el colofón con datos sobre el autor.

Se trabajará con una retícula generada para el proyecto ya que, esta debe responder al formato que se seleccione para los libros físicos, tomando en

cuenta márgenes, ilustraciones y tipografía.

La tipografía no se diseñará desde cero, sino que, se realizará una revisión de la amplia disponibilidad de tipografías ya existentes para su uso en el libro, tomando en cuenta legibilidad, contraste y forma, debe además ajustarse a la estética de las ilustraciones y no competir con éstas.

Por otro lado la ilustración responderá a un carácter representacional y figurativo, poniendo en práctica la síntesis de la forma para representar y diseñar a los personajes que forman parte de los cuentos, ya que, los tres cuentos tienen personajes principales y secundarios. Además, se diseñarán e ilustrarán los espacios físicos en que estos personajes se desenvuelven y que, si bien no son ampliamente detallados en los cuentos, son valiosos para el desarrollo de la historia y la contextualización de las acciones que realizan los personajes.

El diseño de los productos promocionales se enfocará en la reproducción de las ilustraciones, personajes o escenarios en diversos soportes, con esto aclaramos que, no nos compete el diseño de producto como tal. Cabe la aclaración de que tampoco se generarán nuevas ilustraciones para los productos impresos, sino que, se ajustarán los formatos de las ilustraciones de los libros para cada uno de los medios en que éstas vayan a ser reproducidas, consideraremos además los ajustes de color pertinentes para cada soporte.

En cuanto al medio digital podemos afirmar que las redes sociales son el medio de comunicación y de difusión más accesible y funcional con el que se puede contar actualmente para dar a conocer un producto. El contenido generado irá dirigido a dos de las redes sociales más populares, Facebook e Instagram, con el fin de que se pueda publicar en tiendas tanto virtuales como físicas que cuenten con páginas en dichas redes. Se generarán dos tipos de contenido: imágenes fotográficas intervenidas con ilustración e imágenes meramente ilustradas;

estas se adecuarán a las dos posibilidades de publicación que ofrecen las ya mencionadas redes: publicaciones e historias. Es importante acotar que éste proyecto no se enfoca en el análisis de social media ni tampoco incursiona en el mercadeo y/o su estudio a través de redes sociales, sino que, este apartado se refiere, única y exclusivamente, a la generación de contenido para circulación en redes sociales, es decir, utilizando estas como plataforma de difusión. Lo que realmente compete al presente trabajo en esta área es el diseño de material apto técnica y visualmente para su circulación en las redes sociales ya mencionadas.

Si bien el interés del proyecto no es el estudio de las redes sociales desde la perspectiva del mercadeo o la publicidad, o su aporte en cuanto a los procesos de consumidor-objeto de consumo, si es necesario señalar porqué las mismas representan una herramienta idónea para el desarrollo de materiales digitales que permitan ser el canal de difusión para la propuesta de diseños digitales.

Martínez-Priego (2009) reconoce en el libro *Del 1.0 al 2.0: claves para entender el nuevo marketing*, el inicio de las redes sociales desde la aparición de plataformas en las que usuarios de diversos dispositivos podían registrarse y generar conversación entre sí sobre un producto o marca específico, permitiendo establecer un nuevo tipo de relación entre una empresa y los consumidores o usuarios. (p.103).

Posteriormente señala la aparición de las redes sociales (social media) y apunta como característica principal de estas la posibilidad de la transmisión instantánea, casi viral, de sus contenidos, a la vez que expresa que "El propósito del uso de los medios sociales será su carácter viral para propagar mensajes." (Martínez-Priego, 2009, p.105).

Harold Hütt (2012) también escribe sobre redes sociales en la revista científica *Reflexiones*, de la Universidad de Costa Rica. Hütt se enfoca en un

punto de vista del marketing y las posibilidades que ofrecen las redes sociales a las empresas al momento de publicitar sus productos; sin embargo, algunos apuntes de Hütt resultan valiosos en este apartado.

Hütt afirma que en la actualidad ya no se habla de medios de comunicación, sino de medios de difusión "...los medios de difusión involucran tanto los medios tradicionales como los espacios virtuales, dentro de los cuales destacan las redes sociales" (2012, p.122); y reconoce las redes sociales como espacios virtuales que facilitan la comunicación entre personas, garantizando la interacción entre un individuo y un número inmenso de otros individuos. (2012, p.123-125).

Como se ha mencionado, Hütt abarca el tema desde las posibilidades que ofrecen las redes sociales para las estrategias de mercadeo, apuntando que, por su versatilidad, éstas permiten diversas formas de diseñar e implementar estrategias y tácticas. (2012, p.126).

Finaliza el autor su artículo mencionando que, gracias al auge e impacto de las redes sociales, éstas representan una revolución de la comunicación:

En síntesis, las redes sociales y los espacios virtuales son mecanismos de interacción, simples canales de comunicación, pero con un potencial de alcance y de impacto mucho mayor que cualquiera de los otros medios tradicionales, y con capacidad de interacción y dinamismo, superiores a cualquiera de los otros medios. De esta forma, han logrado masificarse y democratizarse como instrumentos idóneos para todo tipo de intercambio de mensajes y comunicaciones. (2012, p.127).

En cuanto a datos específicos sobre mayor cantidad de usuarios en las redes sociales como tal, -excluyendo su habilidad para difundir información-

varios son los estudios que se presentan anualmente sobre el uso de las mismas, en este proyecto se incluyen dos casos de estudio: a nivel nacional y a nivel global.

En el caso específico de Costa Rica, el periódico La Prensa Libre compartió datos revelados por la consultora Findasense, en los cuales se evidenciaba que para 2015 las redes sociales más utilizadas en el país correspondía en orden a WhatsApp, Facebook, Youtube, Instagram y Snapchat.

A nivel global, el estudio Digital in 2018: Q3 Global Digital Statshot, realizado por las empresas We are Social y Hootsuite arroja que las seis redes sociales más utilizadas en el mundo son, en orden: Facebook, Youtube, WhatsApp, FB Messenger, WeChat e Instagram. Si de estos datos se remueven los servicios de mensajería instantánea, es evidente que Facebook seguiría ocupando el primer lugar, mientras que Instagram ocurría entonces el tercer lugar de redes sociales con mayor cantidad de usuarios. A esto hay que agregarle que, los teléfonos Android, por defecto, generan una cuenta o usuario de Google, por lo que, las cuentas de Youtube están directamente ligadas a la cantidad de cuentas Google generadas en teléfonos con dicho sistema operativo.

A partir de estos datos, y tomando en cuenta a lo que se refieren Sánchez, M. A., & Pinochet Sánchez (2017) en el artículo El rol de las redes sociales virtuales en la difusión de información y conocimiento: estudio de casos, de la revista Universidad y Empresa, de la Universidad del Rosario en Colombia; es posible afirmar que las redes sociales pueden actuar como un medio viable para la difusión de información.

Sobre esto las autoras introducen su artículo diciendo que, la transferencia de información es cuando, una unidad es afectada por la experiencia de otro, y añadiendo "la transferencia de conocimiento impacta el desempeño de las unidades receptoras...". (2017, p.112); ya que, la

acción/reacción de un individuo para con cierto contenido en redes sociales puede afectar la acción/reacción de otro con respecto al mismo contenido.

Es necesario hablar de la breve incursión en la animación y el vídeo, con el fin de generar también imágenes dinámicas y en movimiento. Por el amplio desarrollo del proyecto, y ya que el objeto principal de estudio y diseño no es la animación como tal, podemos adelantarnos a decir que éstas serán breves, cortas, poco complejas y en formato GIF animado. Esto tomando en cuenta que formarán parte del apartado de contenido para redes, las animaciones no tendrán un componente narrativo, y por lo tanto, se enfocarán simplemente en acciones que doten de movimiento el material, para hacerlas más atractivas visualmente, en redes sociales.

Concluimos este apartado aclarando que, si bien el proyecto comprende la elaboración de libros impresos y productos promocionales -los cuales pueden entenderse como objetos de consumo-, el mismo no tiene como fin último desarrollar un análisis extenso de mercado o mercadeo, estudios de campo y abordaje desde la perspectiva de la publicidad y la mercantilidad de los mismos, sin embargo, determinamos importante delimitar a modo de referencia algunas características del público meta que podría interesarse en los objetos de consumo que surgen como resultado del desarrollo del proyecto.

Ya que el proyecto parte de la ilustración de los cuentos, y que los productos promocionales no son más que una posibilidad explotable por medio de diseño gráfico, se pueden establecer dos perspectivas, uno desde el proceso creativo para la ilustración editorial y otra desde el desarrollo de objetos de consumo.

Con respecto a la ilustración editorial el libro de Christian Ayuni *El Fluir del Ilustrador* (2018) habla del Modelo sistemático: "El modelo de creatividad de Mihaly Csikszentmihalyi contempla

la interacción del individuo (considerado un sistema en sí) con otros dos sistemas: el campo o ámbito y el dominio. La creatividad se produce en el diálogo y en el intercambio entre estos tres sistemas. (Csikszentmihalyi, 2011)." (Ayuni, C, 2018, p.20).

Explicando lo anterior, el individuo genera una idea, pero este no se encuentra solo, ya que las personas forman parte de una cultura con sus reglas, a esto es lo que se refiere como dominio, la idea del individuo busca causar un impacto en el dominio, sin embargo el dominio está relacionado con el ámbito que corresponde a las personas que rodean al individuo y están sujetas al mismo dominio, entonces el ámbito puede validar o no la idea creada por el individuo, es así cómo se genera la creatividad, es ese impacto que se busca lograr en el dominio. (Ayuni, C. 2018, p.19). Puede decirse que en el proceso del ilustrador el fin no es la validación, pero es la parte que determina el éxito de su idea, y en el caso de la ilustración editorial podría determinar que se utilice o no. Se rescata de este texto, sobretodo, que el proceso creativo que se lleva para la ilustración podría incluir un público meta como parte del ámbito al momento de buscar y determinar un estilo, pero también tiene la posibilidad de generar un estilo que logre un impacto sin antes haber determinado un posible grupo de consumidores.

En relación a los objetos de consumo se toma en cuenta los conceptos que plantean Kotler et. al en su libro *Fundamentos del Marketing* (2013): "Segmento de mercado: Grupo de consumidores que responden de manera similar a un conjunto determinado de esfuerzos de marketing." (p. 49). "Selección de mercado meta: Proceso de evaluación del atractivo de cada segmento del mercado y elegir uno o más segmentos a atender." (p. 49).

En dicho libro se menciona también que las empresas deben estar centradas en satisfacer las necesidades y deseos de sus clientes y para lograr esto ocupan entender en qué sector de la sociedad

se encuentran sus clientes.

Primero se determina una segmentación a partir de la naturaleza propia de los cuentos, como se ha mencionado anteriormente, los mismos eran parte de las lecturas obligatorias del colegio; por ende, este segmento abarca personas que aún se encuentran en la secundaria, estas tienen edades entre los trece y dieciocho años de edad. Las mismas podrían llegar a enterarse del libro o de los productos a través de redes sociales o en las bibliotecas de la institución.

El otro segmento, claro, son las personas que conocen los cuentos o al autor por haberlo leído o escuchado del mismo en sus años de colegio, y que en la actualidad podrían corresponder a un grupo etario de entre veinticinco y treinta años. Es posible afirmar además que, un segmento de dicho grupo tiene poder adquisitivo para costearse los libros y demás productos; a la vez que podrían identificar los mismos a través de redes sociales o, hipotéticamente, en tiendas de diseño.

El último segmento corresponde a las personas que se sienten atraídas por el diseño flat, este es el segmento más amplio, aquí se incluyen personas que podrían verse atraídas en primer instancia por algún producto y después por este llegar a los libros, o viceversa. Abarca personas entre los veinte y cuarenta años de edad, que tengan además algún ingreso económico para poder adquirir tanto los productos como los libros. Son personas con acceso a redes sociales con gusto en la lectura nacional, que frecuenten ferias de libros y librerías en general, dónde podrían toparse con alguno de los productos.

OBJETIVO GENERAL

Crear tres libros ilustrados, aplicaciones y contenido para redes, a partir de tres obras literarias del autor costarricense Alí Víquez Jiménez, que conecte el medio impreso con el medio digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Seleccionar los textos de las obras de Alí Víquez Jiménez que permitan la generación de productos digitales e impresos.
2. Desarrollar los elementos a incorporar en la propuesta gráfica tales como personajes y escenarios, que permitan la elaboración de los materiales.
3. Generar los insumos digitales y análogos que se requieran para la producción de los productos y el contenido para redes sociales.

METODOLOGÍA

Para el presente proyecto se dividen las tareas en el período pertinente que abarca el mismo, los años 2017 y 2018. Durante el año 2017, se seleccionan los cuentos que se ilustrarán (ver anexos 1 al 3), se consultan referentes teóricos y visuales de los diferentes campos de estudio del diseño gráfico en los que se inserta el proyecto; se realizan además los primeros bocetos manuales para las ilustraciones y posteriormente se da paso al proceso de ilustración digital/vectorial. Por otro lado, durante el año 2018 se finalizan las ilustraciones y se enfocan los esfuerzos en la diagramación de los libros y el diseño de productos promocionales. Finalmente, durante la segunda mitad del 2018 se dirige la atención al diseño de contenido para redes sociales, que incluye imágenes en movimiento e imágenes en formato GIF animado.

El desarrollo del marco teórico para el proyecto consta de varias partes que se dividen en: estado de la cuestión y antecedentes, elementos teóricos de referencia y los elementos visuales de referencia. Para llevar a cabo el estado de la cuestión es necesario iniciar por conocer un poco más acerca del autor, la búsqueda de otros referentes permiten valorar sus méritos en cuanto al diseño y esto permite tomar en cuenta lo que ya se ha hecho, a fin de no generar un propuesta repetida. Como parte de este primer acercamiento tanto al autor como a la literatura del país también se revisan otros Trabajos Finales de Graduación de la Universidad

de Costa Rica, más específicamente de la Escuela de Artes Plásticas; se revisa que los mismos incluyan dentro de su contenido relaciones con los objetivos y contenidos del presente proyecto, esto con el fin conocer el proceso seguido por proyectos anteriores y obtener ideas de resoluciones efectivas. Esta consulta también permite encontrar atajos efectivos que resulten aportes para el proyecto en cuestión.

Concluida esa revisión se buscarán los referentes teóricos a través de la consulta de textos de autor, que abarquen los campos de estudio pertinentes al proyecto, tal es el caso de el diseño editorial, la ilustración, los motion graphics y las redes sociales. Posterior a esto se realizará una recopilación de referencias visuales con el fin de explorar las posibilidades gráficas que se pueden absorber para ser ejecutadas en el proyecto, con el fin además, de tener un panorama general de qué clase de abordaje estético se llevará a cabo para la propuesta final.

Una parte importante para el desarrollo de la metodología de trabajo se basa en el libro *Graphic Design Thinking*, de Ellen Lupton (2011), específicamente en las etapas que se es necesario solucionar ideas y conceptos para las ilustraciones.

Los procedimientos sugeridos por Lupton (2011) se realizan para potenciar la creatividad y originalidad en la resolución de cada una de las partes ilustradas,

por lo que para la generación de algunos bocetos, diagramación, retículas y composiciones, se decide tomar los siguientes métodos del libro *Graphic Design Thinking*: verbos de acción, figuras retóricas, esprintar y lenguajes de marca, como los principales métodos para desarrollar la creatividad del proyecto. La aplicación de verbos a las ideas permite resolver de manera novedosa las ilustraciones del proyecto. La primera propuesta de Lupton para potenciar la creatividad y explorar otras formas de solucionar ilustraciones es aplicar a un concepto distintos verbos, tales como "aumentar", "alterar", "invertir", "distribuir". Posteriormente se evalúan los resultados y se escogen las mejores opciones para la representación del concepto. (Lupton, 2011, p. 74).

Por otro lado, como método alternativo para la aproximación a nuevas ideas creativas, la autora propone las figuras retóricas, éstas son "aquellas formas y patrones literarios que implican un desvío del uso común de la lengua" (Lupton, 2011, p.82), creando discursos visuales. Esta técnica se emplea en las ilustraciones de los libros impresos, ya que permite explorar composiciones y bocetos con mayor impacto visual. Algunos tipos de figuras retóricas son: anástrofe, alusión, amplificación, antítesis, elipsis, enálage, hipérbole, litotes, metáfora, metonimia, paradoja, paronomasia, personificación, poliptoton, repetición y sinécdoque. (Lupton, 2011, p. 83).

En cuanto a las retículas y diagramación de los libros se escoge la técnica de esprintar, la cual consiste en plasmar varias soluciones gráficas en un tiempo determinado. Para lograrlo se definen parámetros de los sprints: por ejemplo se definen la cantidad de tipografías a usar, la paleta de color o el formato. También se efectúa una lectura rápida de referencias visuales o incluso bocetos preliminares. Después de esto se inicia el proceso en el cual se buscan diseños libres, exploratorios y sencillos. Al terminar se revisará el material elaborado y se escogerán las mejores propuestas.

Posterior a los procesos de diagramación e ilustración se emplean los elementos estéticos seleccionados para elaborar, además de los libros ilustrados, los materiales promocionales (tazas, sombrillas, stickers, etc.). Estos diseños partirán de las ilustraciones definitivas que representarán visualmente el libro impreso, considerando que las mismas podrían modificar su contenido, paleta de color o diagramación para adecuarse al medio en que vayan a reproducirse.

Finalmente, y partiendo también de las ilustraciones definitivas, se generará el contenido para redes sociales. Es posible adelantar que este apartado incluirá, como ya se ha mencionado, imágenes en movimiento en formato .gif, imágenes estáticas ilustradas y fotografía intervenida con gráficos y vectores.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Sobre el autor:

Alí Viquez Jiménez es un escritor costarricense, nacido en la ciudad de Heredia en 1966. Se graduó de Filología Española en la Universidad de Costa Rica, obteniendo el grado de Maestría en Literatura Latinoamericana.

En 1990 escribió una serie de cuentos que compiló en una especie de antología llamada *A medida que nos vamos conociendo*. De este libro, se extrae el relato del mismo nombre, que se incluye en el programa de educación secundaria del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

Esta antología de cuentos fue premiada el mismo año en el XII Certamen de la Palabra, recibiendo Mención Honorífica en la categoría de cuentos, y obtuvo el premio del Certamen Joven Creación de la Editorial Costa Rica.

Entre sus cuentos están también *A lápiz* (1993), y *Biografías de hombres ilustres* (2002), todas estas experiencias literarias tienen en común la narrativa fantástica mezclada con lo cotidiano, se manifiestan en conjunto lo imaginario con lo real. A partir de 2004 sus obras se inclinan hacia la poesía lírica, entre las que se incluyen *Las fases de la luna* (2004) y *Volar hacia todo el invierno* (2006).

En 2015 publicó en la editorial EUNED, de la Universidad Estatal a Distancia, su novela *El fuego cuando te quema*, lo que le valió el máximo galardón a las manifestaciones literarias de Costa Rica, el Premio Nacional de Literatura Aquileo J. Echeverría, en la categoría de novela.

Actualmente, es catedrático de la Escuela de Filología, Lingüística y Literatura de la Universidad de Costa Rica, donde ejerce además la docencia.

En el país, desde muy temprano, los autores costarricenses mostraron la necesidad de acompañar sus obras literarias con ilustraciones, tal es el caso de Carmen Lyra, Max Jiménez y Carlos Salazar Herrera, quienes, a partir de diversas técnicas del grabado, publicaron sus cuentos y relatos. Además, es notable que los grabados se encuentran al inicio de los relatos del libro, siendo una preliminar del contenido del texto.

Estado de la cuestión

Narraciones costarricenses ilustradas para medios impresos:

Muchos son los libros, relatos, cuentos e historias que se han escrito y que se escriben en Costa Rica. También muchos son los autores y autoras que se desenvuelven notablemente en el ámbito de la narrativa nacional, mencionarlos a todos, con cada una de sus características es algo que competa a este trabajo.

Iniciando con una de las narraciones más conocidas, es posible decir que entre las publicaciones literarias de la autora costarricense Carmen Lyra destaca su libro *Cuentos de mi tía Panchita*, una colección de cuentos publicados por primera vez en 1920 por Ediciones del Repertorio Americano.

Cuentos de mi tía Panchita es un importante referente en la literatura costarricense, y un magnífico ejemplo de cuento ilustrado costarricense. *Cuentos de mi tía Panchita* es una antología de cuentos, dividida en dos partes: una primera parte corresponde a cuentos de hadas inspirados en los tradicionales cuentos europeos, y *Los cuentos de tío Conejo*, adaptaciones y representaciones de la tradición oral latinoamericana y africana.

En cuanto a la representación gráfica de los mismos,

Cuentos de mi tía Panchita no aparece ilustrado sino hasta el año 1936, en su tercera edición, con ilustraciones del artista costarricense Juan Manuel Sánchez Barrantes. En 2005 aparece una nueva edición con ilustraciones del caricaturista Hugo Díaz Jiménez. Diez años después, en 2015, una nueva serie de ilustraciones son ejecutadas por la ilustradora y pintora Ruth Angulo, para la editorial Uruk Editores.

Como se ha mencionado, es en 1936 cuando se imprime la primera edición ilustrada de *Cuentos de mi tía Panchita*, con ilustraciones del artista Juan Manuel Sánchez. En este caso, las ilustraciones aparecen al inicio de cada cuento, son ejecutadas en blanco y negro, considerando que, durante el período, la mejor manera de reproducción de una obra artística era el grabado.

Tal como suele suceder en las representaciones ilustradas de Sánchez, es posible notar una línea sinuosa y sutil, pero continúa, con gran cantidad de espacios blancos, que permiten la integración orgánica del texto con la ilustración y una elegante interacción entre fondo y figura. El grosor de la línea de la ilustración no compite con la tipografía y en cambio, Sánchez logra la armonía de pesos entre las cajas de texto y la ilustración.

El artista opta por ignorar las representaciones gráficas de textura y sombras, eliminando detalles, y en cambio, con una línea fluida y continua crea las figuras, se encuentra el final de una figura con el inicio de la próxima, generando una especie de borde que adorna y enmarca el inicio del texto. Se representan además los momentos o personajes más importantes de la historia. La síntesis de la forma es una de las características principales de Sánchez, quien abandona los detalles innecesarios y en cambio, a través del dibujo gestual opta por representar las emociones de los personajes y escenas cotidianas.

Dentro de las características de la ilustración de Sánchez, es importante mencionar, además, la representación del costarricense alejada de la construcción imaginaria de la época. Su trabajo vuelca a las representaciones campesinas, el folclor y la herencia indígena, en constante interacción de la figura humana con representaciones de animales nativos, particularidades que se evidencian en la tercera edición de *Cuentos de mi tía Panchita*.

En 2005 la editorial Legado publica una nueva versión de *Cuentos de mi tía Panchita*, esta vez con ilustraciones del caricaturista costarricense Hugo Díaz.

Las representaciones de Díaz, conservan algunas características de Sánchez como lo son el uso de una sola tinta negra y la representación meramente lineal, dejando de lado cualquier textura gráfica o trama que pueda generar volúmenes o detalles innecesarios. Sin embargo, Díaz ejecuta su estilo personal y fiel a éste, presenta una versión caricaturesca de los personajes y las acciones: facciones prominentes, expresiones exageradas y escenas burlescas.

A diferencia de Sánchez, Díaz elige ilustrar escenas concretas de cada cuento, y escoge aquellas que considera las más importantes para ser representadas.

Por otro lado, y en completo contraste con las versiones anteriores, en 2015 Uruk Editores lanza su edición de *Cuentos de mi tía Panchita*, ilustrados esta vez por la pintora Ruth Angulo. En esta nueva edición, la estética y los tecnicismos de las ilustraciones cambian radicalmente en comparación con las propuestas de los artistas anteriores. Angulo representa escenas específicas de los cuentos de manera magistral, utilizando acuarela y manifestando su primera versión editorial a color.

A manera de análisis técnico se pueden señalar en la versión de Angulo elementos obvios como la utilización del color, la disposición de ilustraciones que ocupan páginas completas, la compleja manifestación de luces y sombras, los elaborados diseños de personajes y interacción entre los personajes y el espacio físico.

La paleta de color es saturada, y se aprecia la ausencia espacios en blanco en las ilustraciones, los cuales han sido destinados únicamente a las áreas de texto. Se evidencia una preferencia por los fondos de tonalidades frías, donde predominan el verde y el azul con acentos de violeta; las tonalidades más cálidas son saturadas y permiten el resalte de elementos específicos dentro del formato de la ilustración, funcionan además como tonalidades de balance y permiten separar los personajes del fondo. La presencia de negro, o en este caso, de áreas oscuras, se destina a generar atmósferas en los fondos de las ilustraciones con el fin de acentuar la escena o los personajes. Es importante señalar que, si bien la mayoría de ilustraciones de esta versión carece de elementos concretos para el diseño de los fondos, en algunas ocasiones se presentan elementos alistados que ayudan al lector a contextualizar la escena y el espacio físico en que esta se desarrolla. La utilización de acuarela y fondos en acuarela además posiciona las acciones en una suerte de espacio surrealista, onírico y atemporal, como si flotaran.

Existe un importante uso de luces y sombras, como

ya se ha mencionado, pero más allá de generar atmósfera, es notable que estos elementos gráficos pretenden dotar de volumen a los personajes y elementos, mientras que las luces y las formas determinan la estética de cada ilustración, evidenciando que, algunos personajes tienen características más volumétricas que otros, que parecen responder a topologías más prismáticas.

La línea es sutil, pero está presente y sirve de soporte para resaltar características puntuales de la ilustración, algunas facciones como los ojos, narices y dedos son más notables gracias a la ligereza del trazo en grafito de Angulo.

Las figuras humanas, animales y los elementos vegetales, son de apariencia orgánica, pero estilizados de tal manera que surten al lector son una sensación de flujo constante dentro de todo el recuadro. Las líneas de composición de las ilustraciones no se limitan a cuadro que encierran una escena, sino que experimentan dentro de todo el espacio en líneas diagonales que son suavizadas por las formas orgánicas de las figuras. Por su parte, cada ilustración representa de manera independiente el peso y la distribución, pero es notable que, están pensadas en tercios que se ajustan de manera adecuada al pliego del libro.

Por otra parte, el en caso de Max Jiménez está El domador de pulgas, publicado por la Editorial de Costa Rica en 1965. En esta obra, escrita e ilustrada por Jiménez, se muestra en sus grabados dibujos hechos con líneas, tramas más gestuales y casi expresionistas, se aleja del realismo y crea en su lugar metáforas visuales de los relatos que enmarca, por lo cual se interpreta que la finalidad de las imágenes, más que representar, es la de complementar e incluso enriquecer los textos literarios con argumentos gráficos.

Finalmente, es necesario mencionar el libro Cuentos de Angustias y Paisajes de Carlos Salazar Herrera, que fue publicado por la Editorial El Bongo en

1988, impreso en blanco y negro. La diagramación del libro, los grabados y el diseño de la portada fueron realizadas por el autor. Como se mencionó anteriormente las imágenes encabezan los cuentos, y solamente se dispuso una imagen por relato. Además, en este libro las ilustraciones ayudan a contextualizar y visualizar de manera simple las situaciones o paisajes descritos en el texto. Los grabados de Carlos Salazar en estos cuentos se caracterizan por el uso de figura-fondo y el juego entre luces y sombras en cada escena.

En cuanto al desarrollo técnico de las ilustraciones, es importante señalar la importancia que Salazar le confiere a la tinta negra, que ocupa importantes espacios de la ilustración. La línea, que se manifiesta en blancos y espacios vacíos es vigorosa pero corta, de un importante grosor, que sirve, más que para detallar, como un elemento gráfico que determina el inicio y el final de un objeto personaje.

Por su parte, es significativa además la anonimidad de los personajes, con rostros poco detallados y el notable abordaje de los mismos desde ángulos que impiden o dificultan ver sus rostros. Los personajes a su vez tienen cuerpos voluminosos y robustos, pero es posible entrever en algunos, por la sinuosidad de sus posturas, la vulnerabilidad e ingenuidad de los mismos.

Narraciones costarricenses ilustradas para medios impresos.

Casa Garabato, un estudio costarricense de ilustración literaria, co-produce -en conjunto con el Ministerio de Cultura y Juventud y el Centro Costarricense de Producción Cinematográfica- una serie de seis cortos inspirados en tres cuentos de Cuentos de tío Conejo, de Carmen Lyra. Dicho formato es completamente nuevo para la representación visual de Cuentos de mi tía Panchita, sin embargo, es importante resaltar algunos de los elementos técnicos presentes en esta producción.

Las animaciones son pequeños cortos de 13 minutos, aproximadamente, con formato de serie animada. Esta serie y su estética está inspirada en la ya mencionada versión de Cuentos de mi tía Panchita de Uruk Editores, ilustrada por Ruth Angulo.

Los escenarios en que se desarrollan las acciones presentan texturas de acuarela, con bordes manchados, colores saturados y evidente textura. Por su parte, la paleta de color varía según la atmósfera en que se desarrolle la escena.

Mientras que los fondos y escenarios presentan una estética más análoga, los personajes responden a un canon más contemporáneo. La estilización es vectorizada, lo que permite el uso de animación digital y facilita el desarrollo de la misma. Continuando con el diseño de los personajes, es posible notar que, la vestimenta responde más a la estética contemporánea, pudiendo mencionar jeans ajustados, shorts para los personajes femeninos y accesorios como gorras y bolsos cruzados para los personajes masculinos.

Por otro lado, la forma de resolver la realidad de los personajes con respecto a su contraparte animal es bastante ingeniosa: es certero afirmar que los personajes son adolescentes o preadolescentes, pues, tanto el intro como el outro de la serie, presentan a los personajes entrando o saliendo de un salón de clases. Por otro lado, también las cortinillas de intro y outro le muestran al televidente que en realidad los personajes son seres humanos y que, las cabezas de animales no corresponden a la realidad de seres antropomorfos, sino que son máscaras que se colocan al entrar o salir de su clase.

Narraciones ilustradas para medios impresos en Trabajos Finales de Graduación de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica.

Proyecto de graduación para optar por el grado

académico de Licenciatura con énfasis en Diseño Gráfico, Ilustración y diseño del libro *El ingenio maligno* de Rafael Ángel Herra. Mónica María Salazar Arce (2013). Este proyecto busca llevar a cabo una expresión artística que represente la narración del escritor costarricense. En cuanto al contenido teórico dicho proyecto se enfoca en aspectos técnicos del manejo del material y antecedentes históricos de la impresión y la producción editorial. Se refiere a cada una de las partes del libro, como parte del conocimiento básico al momento de diseñar dicho producto. Además, toma en cuenta la usabilidad del libro impreso, incluyendo la revisión de formato y materiales con que se imprimirá el libro, para que éste sea cómodo y acorde a lo fines del mercado al que va dirigido. Incluso, el proyecto hace un breve repaso del mercado y los costos de producción. Abarca el tema de los sistemas de impresión en Costa Rica para poder responder de forma adecuada al formato definido. Se puede decir que el desarrollo teórico del proyecto va enfocado a la estética y diseño deseados por la autora, es decir tiene un fin más artístico que comercial. En el apartado sobre diagramación se decide por una convencional ya que la prioridad está en las ilustraciones individuales. En lo que respecta a la realización de las ilustraciones el escritor da una interpretación a la diseñadora. Finalmente el proyecto se concreta en una versión del libro resuelta a través de la interpretación y ejecución, tanto artística como gráfica de la autora.

Otro ejemplo de proyecto de graduación para optar por el grado académico de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, es *Relato a través del Diseño Gráfico: Libro ilustrado utilizando discursos narrativos gráficos innovadores*. Andrés Artavia Tencio (2013). En él ilustración, tipografía, diseño y/o texturas o se acoplan para narrar, a través de la visualidad, una historia; a la vez que pretende demostrar la posibilidad de producir un libro de esta índole en el campo nacional. La temática principal y en la que se enfoca la búsqueda visual y teórica es la estética de lo siniestro. Analiza diferentes tipos

de discursos narrativos como el cómic, con el fin de ajustar estos recursos gráficos para obtener así propuesta narrativa innovadora. El lenguaje visual del proyecto responde a la temática principal y a la escogencia de los cuentos. La metodología del proyecto inicia con la búsqueda y selección de los cuentos, seguido por una selección de las imágenes más representativas en cada uno. Continúa pues con el diseño de los personajes principales, definiendo con esto el estilo de las ilustraciones. En cuanto a ilustración, el proyecto innova con el uso e incorporación de texturas escaneadas o fotografías. El proyecto hace su aporte dentro del estilo narrativo de la novela gráfica en el ámbito nacional, como un medio visual poco explorado en el contexto de narrativa a la vez que funciona también como incentivo para la elaboración de productos similares.

Por otro lado, la pintora Tara Hidalgo Solano (2013) presenta Cuaderno de Vida, también como proyecto de graduación para optar por el grado académico de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Pintura. De su trabajo es posible decir que tiene temática autobiográfica, en la que se aborda el libro pop-up, en búsqueda de una forma de narrativa alternativa que permita nuevas dimensiones en la expresión artística. En dicho proyecto Hidalgo reconoce el mecanismo pop-up como un híbrido entre juguete y libro, que permite una mayor interactividad lector-libro. También se plantea como un medio educativo para aumentar la pragmatidad de los contenidos. Los pop-up plantean un orden de producción que empieza por la historia, seguido por la ilustración y terminando con los mecanismos del papel, es decir que la base para la interactividad son la historia y la ilustración. Al ser un proyecto con énfasis en pintura el enfoque es subjetivo y artístico, lo más importante es la parte artesanal en la elaboración. El proyecto logra agregar interactividad al relato escrito por medio de la tridimensionalidad de los mecanismos pop-up y el resultado final es un relato autobiográfico dentro de un libro-arte.

Con respecto a las narraciones ilustradas en proyectos de graduación de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica es posible destacar que uno de los principales objetivos comunes en los proyectos revisados es la búsqueda artística en los componentes teórico y técnico. Todos concluyen en un producto impreso de carácter editorial. Sin embargo se puede considerar que la ilustración queda supeditada al libro y no se hace ninguna otra exploración de esta. Dichos proyectos tienen un carácter introspectivo, con el común denominador del rescate de textos de autores nacionales, sin embargo, no exploran opciones para una posible difusión de los productos finales. En Cuento de vida (Hildago, 2013) el pop-up da al libro un carácter que lo lleva más allá de la imagen impresa en 2D, permite la interacción del usuario con el libro, a la vez que la ilustración y la historia invaden el plano del lector. La ilustración tiene mayoritariamente fines representativos y técnicos, lo que demuestra que la parte impresa no se limita a la lectura y la visualización, hecho que puede tomarse en cuenta para el desarrollo del presente proyecto. Estos proyectos no pretenden transportar el diseño final del libro a otros medios, por lo que los estilos ilustrativos de los mismos representarían un grado considerable de dificultad al tratar de adaptar dichas ilustraciones a la reproducción en otros medios, pues las mismas no fueron contempladas más allá de la representación visual de la narrativa y la efectividad reproductiva que puedan alcanzar a través del libro físico. El proyecto actual pretende usar la ilustración en diferentes medios digitales e impresos por lo que la misma ocupa un estilo y técnica que lo permita.

Narraciones ilustradas para medios impresos y digitales en Trabajos Finales de Graduación de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica.

Cristian Brenes Ramírez et. al (2012) presentaron el proyecto Espantos: aplicaciones gráficas para una selección de leyendas costarricenses, Trabajo

Final de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico. Este es un proyecto que aspira a fomentar la pertenencia y el fortalecimiento del imaginario cultural costarricense. La metodología se organiza en cuatro etapas: primero la selección del elemento literario, segundo definición del estilo y diseño de los personajes y escenas, tercero diseño, diagramación y montaje de las aplicaciones y cuarto, prueba y revisión del material.

El proyecto define su estética a partir de elementos propios de la cultura costarricense. Dicho proyecto tiene una orientación hacia la interactividad de tipo cultural y se plantea llegar al público por medio del entretenimiento, que se sugiere como un elemento necesario para que el mensaje sea atractivo, es decir, el mensaje es codificado por el lenguaje digital. El proyecto opta por los materiales multimedia para lograr la interactividad. Además, para lograr esto, se adentra en el tema de la interfaz como el lugar de acción del usuario, describiendo y desglosando los aspectos más importantes de lectura y visualización antes del desarrollo de la misma.

Las ilustraciones de este trabajo tienen un encuadre representativo y no narrativo. La sección multimedia del proyecto consiste en una versión de las mismas leyendas con opciones de interacción, es decir, se trata de diferentes formas de leer las leyendas. Cabe rescatar que fue considerado, al momento de realizar las ilustraciones, que éstas se adaptan a ambos medios. Pero las tecnologías y posibilidades de los medios digitales cambian y se amplían constantemente, por esto tanto a nivel de crecimiento personal como para la academia se hace necesario aprovecharlas y estudiarlas.

Elementos teóricos de referencia.

Diseño editorial.

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que comprende la estructura y composición de publicaciones como los libros, las revistas, los periódicos, catálogos, etc. Jorge de Buen Unna (2014) en su libro Manual de diseño editorial refuerza que la función primordial de la diagramación de textos está en priorizar la lectura y comprensión del escrito: "... el diseño editorial persigue un fin forzoso: exhibir las ideas del autor, no al diseñador" (p.10).

De Buen Unna (2014) es defensor de la simpleza del diseño a favor de la exaltación del texto. Además, define las funciones de cada una de las partes que se involucran en la producción de un libro. Señala la importancia de la organización del texto, la cual debe ser clara y directa para los lectores, sin redundancias ni caminos sin salida. Esto es responsabilidad del autor y posteriormente de las adaptaciones editoriales. A diferencia de la estructura visual, cuyo trabajo recae absolutamente en el editor y diseñador: "El entendimiento, expresión y control de la jerarquía ya no es compromiso exclusivo del autor, sino que este comparte su responsabilidad con otros profesionales, entre quienes destacan el editor y el diseñador" (de Buen, 2014, p.22).

La labor del diseño editorial es la de crear libros,

novelas y cuentos que puedan ser leídos con satisfacción. La estética recae en la adecuada diagramación del texto, la cual dependerá de la identificación de las partes del manuscrito que necesitan mayor realce, la definición del espaciado, el tamaño de letra correcto para la lectura fluida, sin causar cansancio visual; el diseño editorial es coordinar estética con funcionalidad, es el disfrute de la literatura de una manera integral.

El diseñador trabaja en conjunto con el editor para crear un análisis preliminar donde se definen los elementos:

Las labores del análisis preliminar pueden reducirse a unos cuantos pasos: 1) desenredar la estructura de la obra, después de haberla entendido íntegramente; 2) establecer los rangos, en un número reducido, pero suficiente para que el libro muestre una organización clara y su manejo sea fácil, y 3) valorar la calidad de los estímulos presentes en el manuscrito y prever si con el manejo editorial es posible dar alicientes adicionales. (De Buen, 2014, p.34).

Para Jorge De Buen Unna hay partes que considerar en la elaboración de un libro: elementos del texto, el párrafo, imprenta y alfabetización, dimensiones

del lenguaje, análisis preliminar del manuscrito y conciencia de leer.

Es necesario además señalar el lugar que poseen los libros impresos en nuestra actualidad tecnológica, debido a la naturaleza del proyecto al diseñar material impreso. La sociedad se desenvuelve en medios de comunicación virtuales y perfiles en redes sociales. Parece que el libro debe desaparecer ante la amenaza de la digitalización de los materiales, sin embargo se ha sobrepuesto a todo pronóstico fatídico, marcando una tendencia entre las generaciones más jóvenes.

De esta manera lo afirma Max Weber (2010) en *Nuevas tendencias en maquetación y diseño*:

El objetivo del libro, que se limita deliberadamente al mundo del diseño impreso, es poner de manifiesto que los elementos impresos también pueden ser relevantes y contemporáneos, incluso en el mundo actual, donde la mayoría de todo lo que aspira a ser moderno es digital (p.7).

El libro, así como el diseño editorial, ha tomado vías modernas de desarrollo, en las cuales el diseño empieza a colocarle en el mismo grado de importancia que el manuscrito. Marius Sala (2002) en *Editorial Made in Spain* expone múltiples publicaciones que desafían los paradigmas de las composiciones y retículas áureas tan respetadas en los inicios del oficio.

Pere Álvaro (citado en Sala, 2002) sostiene que el libro es más que un soporte, y que debe transmitir ideas, sin embargo afirma que "transmitir un mensaje de forma eficaz no es solo cuestión de legibilidad es también cuestión de dotar la página de vida propia, de dejar que actué como narrador y no únicamente como soporte del texto" (p.20). Poniendo lado a lado el diseño y el texto.

Se puede concluir que el diseño editorial en la

actualidad debe cumplir con las premisas básicas de funcionalidad y satisfacción en cuanto a la comprensión de lectura, pero, debe sobreponerse y llegar al mismo nivel de importancia que el manuscrito en cuanto a diseño y estética, debido a la demanda de una población con conocimientos visuales básicos, es una hermandad entre *diseño y literatura*.

Ilustración.

La ilustración es el dibujo o gráfico que acompaña un texto, cuya intención es hacer este último más atractivo, para ejemplificarlo o bien, como referencia visual del mismo. La ilustración es reconocida como tal a partir de la invención de la imprenta, a pesar de que -por ejemplo- los manuscritos medievales ya contenían miniaturas iluminadas que pretendían ejemplificar de manera gráfica los textos.

Así lo señala Terence Dalley (1980) en su libro *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*, que además de explorar el significado mismo del concepto de ilustración, realiza un repaso histórico del mismo. "La ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen: el Libro de los muertos y el Papyrus Ramessum, que datan aproximadamente del año 1900 a.C." (p.10).

Por su parte P.B. Meggs y A.W. Purvis (1991) en el libro *Historia del diseño gráfico* también reconocen la aparición de la ilustración al momento del desarrollo de la imprenta, y señalan las pericias que tuvieron que sobrepasar los impresores e imprentas para incluir ilustraciones a color en la nueva modalidad de libro de imprenta.

Aunque la imprenta sustituyó a los copistas en la producción de texto continuo, se mantuvo la misma división de trabajo que había en el *scritorium*. La impresión multicolor en el *Salterio* en latín de Fust y Schöffler, pero la

rubricación, la decoración y la iluminación de los primeros incunables se hacía casi siempre a mano. (p.79).

Es necesario, sin embargo, señalar la separación entre dibujo e ilustración, sobre esto Dalley (1980) apunta que la ilustración es arte en un contexto comercial, que está regulada por las demandas sociales de la época en la que se ejecuta.

Por su parte, Mark Wigman (2006), en el libro *Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, hace la diferenciación entre dibujo e ilustración atribuyéndole al dibujo el hecho de ser una disciplina propia, una manifestación artística dentro de la plástica, y lo considera una herramienta fundamental en el proceso de creación de una ilustración. (p.29).

Eugene Arnold (1982) por su parte, enaltece la ilustración refiriéndose a esta como el arte de la ilustración, a la vez que expresa que, aparte de ser el arte más común y difundido, la ilustración es, de todas las manifestaciones artísticas, la más dinámica, y viva.

(...) es la expresión más vital del arte moderno, porque concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo, y es un arte que no es para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de mayor reacción en la mente humana." (p.5).

A pesar de la gran posibilidad y amplitud que ofrecen las técnicas manuales, dentro del marco de la presente investigación, el tema que compete es el de la ilustración vectorial, conocida popularmente también como flat illustration o flat design.

En la contemporaneidad, si bien las técnicas análogas para la producción de ilustraciones siguen teniendo vigencia y validez en la representación gráfica de libros ilustrados, y éstas a su vez son fácilmente

reproducibles; las nuevas tecnologías permiten una ejecución más práctica de las propuestas ilustrativas, a la vez que amplían el espectro de posibilidades del ilustrador para representar la propuesta visual. Así lo señala Inmaculada Villagrán Arroyan (2018) de la Universidad de Málaga, en su artículo "El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital", para la revista digital especializada en artes visuales *El Ornitorrinco Tachado*: "Con la llegada de las herramientas gráficas vectoriales, se ha conseguido una de las mejores soluciones técnicas para la representación gráfica digital y sobre todo uno de los medios más prácticos para dibujantes, ilustradores y diseñadores con inquietudes tecnológicas."

En la misma publicación, la autora profundiza en el concepto ilustración vectorial, señalando la importancia de la aparición de las curvas de Bézier, un sistema desarrollado en la década de 1960 para responder a la necesidad del dibujo técnico. Los gráficos vectoriales por su parte, son puntos de control (nodos) ubicados matemáticamente en un plano digital que al unirse generan formas precisas y editables.

Villagrán además especifica y reconoce dos momentos clave para el desarrollo de la ilustración vectorial, la aparición de Adobe Illustrator 1.1 en 1987 para Apple Macintosh, y la creación de CorelDraw para Windows en 1989.

Acota también al aporte que hace el gráfico vectorial en la búsqueda de perfección en una ilustración, ya que estas, al transferirse de un boceto manual a una ilustración vectorial pierden cualquier rastro -intencional o no- de gestualidad.

La técnica vectorial mediante curvas Bézier se puede considerar como una previsión a ese trazo final que buscamos con cierta perfección para nuestro dibujo, donde realmente se pierde la naturaleza gestual del trazo que nuestra mano realiza al dibujar o

pintar con herramientas convencionales. En el momento que se descubre nos esforzamos en comparar este gesto gráfico, que se realiza en el dibujo, con experiencias que nos hagan entender ese sistema de construcción de formas. (Villagrán, 2018).

Por su parte, Wigman (2007) evidencia a través de ejemplos visuales que la información digital –refiriéndose a la ilustración- puede reproducirse, reciclarse y desarrollarse, y que, gracias a esta condición permite la articulación de nuevas creativities, ideas, formas y conceptos. (p.114).

El libro ilustrado, como ya se ha mencionado, aparece desde la Edad Media, si se toman como antecedentes los libros miniados y manuscritos medievales. Es importante, de paso, señalar la diferencia entre libro ilustrado y álbum ilustrado. El libro ilustrado es aquel cuyo texto predomina, y está acompañado de imágenes que refuerzan de manera visual lo que se propone en el texto. Por su parte, el álbum ilustrado es aquel material en el que, texto y gráficos se interrelacionan de tal manera que dependen uno del otro.

Martin Salsibury (2007), en el libro *Imágenes que cuentan. Nueva ilustración de libros infantiles*, el autor expone sobre el álbum ilustrado, y su valor e importancia para la ilustración, sobre todo, aquella que está enfocada en público infantil –entre tres y siete años de edad-; además refuerza lo dicho anteriormente, sobre la importancia de la conexión entre palabra e imagen: “El álbum ilustrado posiblemente sea el escaparate más popular del arte de la ilustración de cuentos infantiles (...) En un álbum ilustrado, ni las palabras ni las imágenes tendrían sentido si se percibiesen por separado. Maurice Sendak define esta relación como “síncopa rítmica de palabras e imágenes.” (p.9).

En cuanto al libro ilustrado, Arnold (1982) apunta que el libro ilustrado educa, enseña y recrea, de tal modo que incluso las masas pueden ser orientadas

en creencias y costumbres (p.5). El autor se refiere a esto como ilustración editorial, donde anota que: “En la ilustración editorial todo debe contribuir a la expresión más emotiva y sincera y sin que se manifiesten exageraciones (...)”. El autor además menciona algunas características generales que debe presentar una ilustración editorial: “La escena no debe oscurecer nunca al personaje, este ha de ser siempre el elemento más focal y aquella actuar para destacarlo y acentuar su importancia. Exprésese bien el carácter de éste, y sus gestos y actitudes (...) (p.108).

También se aborda en el texto, el campo de la ilustración para libros infantiles, el cual considera el espacio más prodigio para el desarrollo de la ilustración editorial.

Redes sociales.

Es importante aclarar que, el presente proyecto no pretende hacer un análisis de mercadeo, y tampoco pretende representar un análisis de redes sociales desde la perspectiva del consumo o la publicidad, ya que, dichas áreas son de por sí, extensas, y en caso de querer ser abordadas requerirían su propio proyecto teórico, análisis o estudio, desde la perspectiva de la comunicación. No compete por tanto, centrar la atención del presente apartado en nada más que esclarecer cómo las redes sociales son un apoyo importante para explorar el medio digital. La pretensión del presente proyecto con respecto a redes sociales se limita a utilizar estas como un canal y una plataforma de difusión.

Dicho esto, es importante señalar que para entender las redes sociales hay que analizar un poco el contexto en el que se encuentren.

Según María Valls Arnau (2016) en su estudio *Las redes sociales: herramienta de gestión empresarial*, Ugerman Editor, no se sabe a ciencia cierta, debido a la diferencia de teorías, cuál fue el inicio de las redes sociales, pero algunos hablan que pudo ser

desde que en 1971 se envió el primer correo entre dos personas, lo que es claro es que la forma de comunicación cambia cuando el internet deja de ser un lugar para recibir información y se convierte en un espacio en donde todas las partes pueden interactuar entre sí. Cuando el receptor deja de ser solo un receptor y se convierte en un agente modificador que puede aportar su opinión y generar contenido (p.36 - p.39).

Existen múltiples definiciones y teorías acerca de las redes sociales, pero la mayoría de los especialistas en el tema coinciden en afirmar que una red social es un lugar en la web cuya finalidad es permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, como una herramienta de democratización de las informaciones que transforma a las personas en receptores y en productores de contenidos. (Valls, 2016, p.32)

Actualmente la información respecto a las redes sociales se produce tan rápido como estas crecen y se modifican.

Valls (2016) indica además que:

Ante todo este compendio, podemos definir las redes sociales online como grupos de personas que comparten intereses comunes, se relacionan, comparten informaciones, participan y muestran su actividad a través de plataformas de internet, donde tienen lugar los encuentros sociales, y muestran sus gustos o preferencias. Es una forma de relacionarse y compartir con los demás, de forma abierta y en tiempo real, los gustos y preferencias, expresando una determinada identidad. (p.28)

Lo que queda claro es que las redes están en constante transformación y las formas de utilizarlas o comunicarse a través de ellas cambian según las tecnologías y las posibilidades. Se las pueden

clasificar según su dimensión, información, finalidad, funcionamiento, apertura, entre otros aspectos que son importantes a la hora de comprender la forma más adecuada de utilizar determinadas redes sociales. El papel del diseñador es crear las imágenes en los formatos y resoluciones correctas para que estas puedan fluir en el mundo de las redes sociales.

Motion Graphics.

Se llama motion graphics al vídeo o animación digital que genera la sensación de movimiento mediante formas, colores, ilustraciones, tipografías, diseños o imágenes, se entiende también como una animación multimedia gráfica. Se caracteriza por composiciones de elementos sencillos que se desplazan en un plano 2D o 3D, los cuales evolucionan de manera constante interactuando con el espacio y tiempo, así lo reconoce Concepción Alonso Valdivieso en el artículo "Qué es motion graphics", de la revista especializada Con A de Animación, de la Universidad Politécnica de Valencia, Además, recalca que las propiedades de dichos elementos gráficos: posición, forma, tiempo y escala; permiten la transformación de estos en objetos animados (Alonso, 2015).

Synne Skjulstad (2007) de la Universidad de Oslo, en su artículo Communication design and motion graphics on the Web para la revista Journal of Media Practice amplía la definición de la siguiente manera:

...los motion graphics son un término usado para referirse a textos de medios mixtos que tienen cualidades dinámicas, que aparecen, por ejemplo, en publicidad, vídeos musicales y, más recientemente, en la Web. Los motion graphics son realmente muy gráficos, pero pueden aparecer conjuntamente y vincularse con tipografía dinámica, texto e imágenes fijas, animación y vídeo. Estos elementos se colocan en relaciones de coherencia y distinción, atrayendo a los usuarios hacia

la interacción de las articulaciones del diseñador y sus propias actividades (p.360).

En los medios de comunicación actuales los motion graphics han ganado presencia con el pasar de los años dada sus cualidades. La animación gráfica que brinda este recurso aporta modernidad a la pieza publicitaria o artística en que se emplee, además resulta ser una herramienta para facilitar la comunicación entre emisor y receptor, en este caso entre el medio de comunicación y el público meta. Por lo cual, así como lo aseguran Goux y Houff (citado en Skjulstad, 2007), los gráficos en movimiento son "parte de publicidad, entretenimiento, animación, videografía, cinematografía, edición, empaquetado, narración de cuentos, arte y artesanía; este medio puede describirse mejor, simplemente como el diseño del momento" (p. 364).

Elementos plásticos y visuales de referencia.

Los principales elementos de referencia acogidos para el proyecto, corresponden a material recopilado de diferentes sitios web de artistas gráficos, ilustradores, animadores; así como carpetas en línea de diseñadores gráficos independientes o estudios dedicados a la producción de material gráfico. Debido a que el proyecto contempla diversas áreas del diseño gráfico y la animación, se han separado por categorías los productos que se pretende alcanzar, según sea pertinente, con el fin de asegurar un mejor entendimiento de las áreas que comprende al proyecto y un mejor orden para permitir la elaboración del mismo.

Diseño editorial.

Este apartado compete a todo lo relacionado con la elaboración y diseño de los libros físicos, en él se conjuga la tipografía, diagramación, diseños de

páginas del libro, portada y contraportada y los formatos finales para el material impreso. Se han tomado como referencia diversos materiales que combinan todos los elementos de un libro y que además permiten la interacción de imagen y palabra. Es importante señalar que, no existe un único referente visual que haya sido utilizado como guía definitiva para la propuesta estética del proyecto, sino que, a través de un recorrido visual, fue posible recoger elementos visuales y estructurales de diversos libros, lo que permitió un mayor enriquecimiento y la definición de un formato que se ajustara a las necesidades del trabajo. Algunos elementos que se tomaron en cuenta como referentes visuales del diseño editorial fueron integración de imagen y texto, saturación de color, formato vertical, colores planos, poca o nula existencia de texturas, contrastes marcados, predominancia de la ilustración sin dejar de lado el texto.



Figuras 1, 2 y 3. *Young Colossus*. Orlando Weeks. Ilustración de Robert Hunter.



Figuras 4, 5 y 6. *Design Explorer*. Hyeming Jung.



Figuras 7, 8 y 9. *When I'm Dad*. Tom Anders Watkins.

Ilustración.

El estilo de ilustración se ha enfocado en un diseño plano (conocido popularmente como flat design), simple y geométrico, que permita la posibilidad de trabajar texturas gráficas, efectos, modos de fusión y degradados. La idea original es apegarse a un

estilo vectorial que permita una mejor síntesis de la forma, con el fin de alcanzar al público meta. En este apartado se toman en consideración elementos de diseño y estilización de personajes, fondos, síntesis y representación de escenas. Los casos analizados sirven además para señalar otros elementos como paletas de color y ambientación (tiempo, lugar).

01. Kurzgesagt - In a Nutshell: Kurzgesagt es un estudio alemán, originario de Munich, que se dedica a la producción y 3.1. Imágenes para redes sociales: Se refiere a las imágenes que serán generadas como contenido de redes, en estas consideramos aquellas imágenes que no tienen fotografía o que bien, contienen fotografía intervenida por gráficos o vectores, difusión de material de contenido educativo sobre ciencia, filosofía y política. Su principal medio de difusión es a través de la plataforma de Youtube y en la plataforma Patreon, donde se encargan de publicar contenido. El proyecto fue fundado por Phillip Dettmer en 2013 como un pasatiempo, pero a partir de 2014, su Patreon le ha permitido a su fundador -y una docena de empleados- dedicarse exclusivamente a la creación de contenido para redes. Kurzgesagt - In a Nutshell es un estudio especializado en la producción de diseño flat, por lo que, representa de primera mano una referencia visual importante para el presente proyecto, no sólo en el área de ilustración, sino también en el tema que corresponde a motion graphics, este último será abordado en el apartado pertinente.



Figuras 10 y 11 (detalles). Kurzgesagt Agency, ilustración para BITDEFENDER y ilustraciones para Reality Check System.



Figuras 12, 13, 14 y15. Kurzgesagt Agency, ilustraciones para Refund, The Royal Tyrell Museum, Bill & Melinda Gates Foundation y Neverthink.

02. Tania Yukonova: Ilustradora ucraniana. Se toma como referencia principalmente su proyecto EcoPark, una serie de ilustraciones para la promoción de un parque en Kiev, Ucrania. Es una referencia valiosa especialmente porque logra integrar, con una paleta más reducida, personajes que interactúan en espacios físicos, dos elementos determinantes en el proceso ilustrativo del presente proyecto. (Ver figura 16).

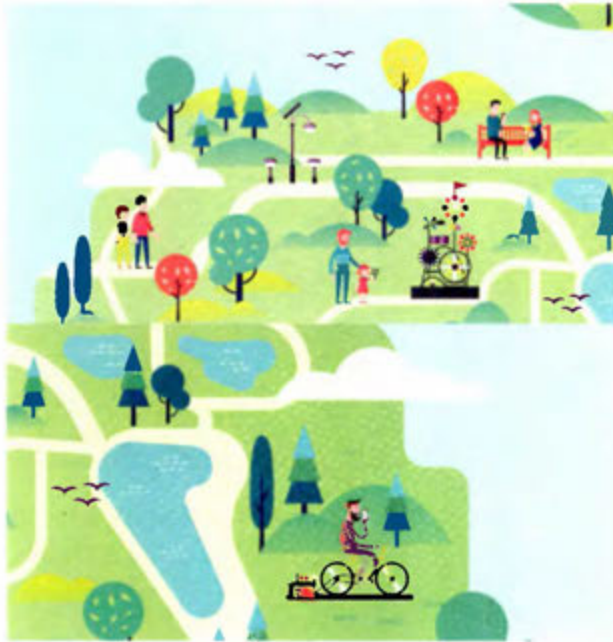


Figura 16 (detalle). Tania Yukonova, EcoPark.

Redes sociales.

Específicamente se han seleccionado Facebook e Instagram, ya que, ambas plataformas son más populares en el mercado nacional. El contenido que se genera es para visualizar los productos tanto los libros como los diseños promocionales por medio de fotografías y el uso de las ilustraciones en carteles y animaciones.

01. Imágenes para redes sociales: Se refiere a las imágenes que serán generadas como contenido de redes, en estas consideramos aquellas imágenes que no tienen fotografía o que bien, contienen

fotografía intervenida por gráficos o vectores. (Ver figuras 17 y 18).



Figura 17. Freddy-Alexander Quirós, campaña publicitaria para redes sociales, Subway Colombia.



Figura 18. Paola Roese, campaña publicitaria para redes sociales, Mocooca Brasil.

02. Motion graphics: La animación parte inmediatamente de la estilización y la ilustración. Se toman como referencia ejemplos de motion graphic, los cuales presentan similitudes de estilo con respecto a la ilustración. Además, ya que las animaciones serán movimientos básicos y de corta duración resultan pertinentes y se ajustan de manera correcta a los estilos ilustrativos, lo que permite mantener la estética entre ambos apartados. Es necesario aclarar que, las animaciones o motion graphics será utilizados como contenido para redes sociales, específicamente Para la sección de noticias en Instagram y para el muro en Facebook, es decir, no serán parte de las historias de las redes.

02.01. Kurzgesagt - In a Nutshell: El estudio alemán no solo se dedica a la ilustración sino que, a través de una magistral representación visual y haciendo uso de experiencia para la síntesis de la forma, Kurzgesagt logra resolver temas complejos utilizando como método de síntesis explicativo los motion graphics. Sus vídeos abordan temas complejos como la teoría el Big Bang, la evolución del ser humano, la crisis migratoria y guerra contra las drogas; pero estos son fácilmente comprensibles gracias a la efectividad con que comunican las ideas a partir de la animación.



Figura 19. Kurzgesagt Agency, secuencia de cuadro que componen una animación vectorial tipo motion graphic.

02.02. Moncho Massé: Animador y trabajador independiente de Barcelona. Si bien Moncho Massé ofrece animaciones complejas, infografías animadas y proyectos explicativos para corporativas; para el desarrollo del presente proyecto nos competen sus animaciones cortas que resumen lo que se pretende lograr: corta duración, movimientos sencillos y efecto loop.



Figura 20. Moncho Massé, CoverFit.

02. Fotografía de producto:

02.01 Charuca: Es una marca española, y tienda virtual de la diseñadora Charo Vargas, lo que compete a este apartado es la estética fotográfica adoptada por la tienda para promocionar sus productos en redes sociales. Fondos lisos de colores pasteles, donde el protagonista es, si o si, el producto. Charuca se aleja de la idea de poner al consumidor como eje central de su fotografía y en su lugar enaltece su producto y lo vuelve el centro de atención. Cuando existe la intervención de algún elemento humano es siempre alejado del protagonismo y más como soporte para el producto. Todas estas características son referentes directos de lo que se pretende lograr en la fotografía de los productos promocionales.



Figuras 21, 22 y 23. Mina Barrio, fotografía de producto para la tienda virtual Charuca, España.

02.02. Mina Barrio: Fotógrafa española especializada en la fotografía de producto. Mina Barrio es la encargada de la fotografía de los productos Charuca. De sus composiciones mencionamos elementos que interesan a este proyecto: fondos planos, poca saturación de elementos, integración de figura-fondo, inclusión de elementos naturales como ramas, hojas y frutos; de la fotografía de Mina Barrio extraemos además su composición minimalista, un diseño difícil de lograr sin caer en la percepción de una imagen 'vacía'.



Figuras 24, 25 y 26. Mina Barrio.

02.03 Davinia Pérez: Igualmente, fotógrafa española especializada en la fotografía de producto, Davinia Pérez propone una estética similar a la de Mina Barrio, dando su toque personal al incluir mayor saturación en las paletas de color y contrastes más

marcados, recurre además a una mayor utilización de elementos para rellenar espacios vacíos, pero propone un balance a través de paletas de color más armoniosas que permiten integrar todos los elementos.



Figuras 27 y 28. Davinia Pérez.

03. Historias: Entre su atractivo visual, las historias aparentan casualidad y espontaneidad, permiten la interacción en tiempo real entre usuario y seguidores y posibilitan la reducción de contenido en el feed de las ya mencionadas redes. Se rescatan

algunas ideas visuales sobre cómo se abordaría este espacio desde la perspectiva de este proyecto, se desprenden entonces dos tendencias estéticas: las imágenes fotográficas espontáneas, donde se incluirán personas interactuando con los productos para reforzar la idea de espontaneidad; e imágenes fotográficas intervenidas con gráficos y vectores, con un nivel de producción digital mayor, para apuntalar a la estética de producción fotográfica del trabajo.



Figuras 29 y 30. Contenido para historias de Instagram de la marca española Puterfull_es.



Figura 31 (detalle). Contenido para historias de Instagram de la marca española Puterfull_es.

Productos promocionales.

Finalmente, se ha tomado en consideración el diseño y la producción de productos promocional. Algunas de las ideas tomadas de las referencias visuales analizadas incluyen tazas, pines, camisetas, almohadones, stickers, estuches para móviles, separadores y juguetes de tela. Estos productos se realizarán a partir de los diseños finales de las ilustraciones, sin embargo, es importante mencionar que los personajes pueden ser extraídos de los escenarios, pueden presentarse escenarios sin intervención de personajes, variaciones en los colores y/o detalles de las ilustraciones finales, así como elementos intervenidos por textos.



Figuras 33 (der.) y 34 (izq.). Freeminds: AlpacaPattern. Ivan Blažetić Šumski: Botanical Castle.



Figura 35. Picomodi: WildFlowers.



Figura 36. RadioMode: Fat Unicorn On Rainbow Jetpack.

01. Otros productos promocionales: Estos derivan, al igual que todo lo anterior, de las ilustraciones, en este se considera la posibilidad de utilizar tecnología de impresión 3D y materiales textiles para la elaboración de otros elementos para la reproducción de los personajes en otras posibilidades más allá de la impresión sobre un medio.



Figura 37 (arriba). Tamara Vareyko: PeluchesAki.

Figura38 (abajo). Diseño de peluche de Kurzgesagt, basado en la ilustración del pato.



CAPÍTULO 1

Desarrollo Teórico y Conceptual



Parafraseando las palabras del filólogo y escritor Ali Víquez Jiménez: "una vez que algo se ha escrito es del lector y este puede hacer lo que quiera con ello". Estas palabras son uno de los pilares fundamentales para poder llevar a cabo este proyecto, porque, más que solamente una justificación para desarrollar una propuesta de diseño, un aspecto esencial es el apoyo y la libertad completa para explotar la obra de dicho autor costarricense.

Desarrollar una propuesta gráfica sobre una obra literaria nacional es el punto de arranque a partir del cual el presente proyecto empieza a tomar forma y camino, entre lo descubierto y lo recordado, se llega al cuento A medida que nos vamos conociendo y por consiguiente a Ali Víquez Jiménez y su variada oferta de obras que abarcan verso y prosa. A medida que nos vamos conociendo, cuento rescatado de los recuerdos colegiales, permite que la atención del proyecto recaiga sobre la antología del mismo nombre, compuesta de ocho relatos cortos, que como característica principal parecen entregarle al lector una variedad de historias con contenido atemporal, perfectas para lanzarse a las nuevas y cambiantes posibilidades del medio digital pero que además tendrán siempre vigencia en los medios impresos, como ya se ha dicho, de estos ocho relatos se seleccionan tres para su representación en el trabajo aquí expuesto. (Ver anexos 1 al 3).

La ilustración es otro punto importante del presente proyecto, es el medio por el cual se puede transformar la versión escrita de los cuentos, la ilustración permite explorar las diferentes posibilidades que, para representar la obra de Víquez, un debate entre conversación filosófica y personajes apáticos en mundos total y completamente fascinantes. Y es,

a partir de estas características de dicha antología que, empiezan a generarse ideas creativas sobre cómo deberían resolverse dichas representaciones gráficas.

En respuesta a estos factores se escoge la ilustración vectorial o ilustración flat, rescatando las palabras de la referente Inmaculada Villagrán Arroyan (2018), se considera como una de las mejores soluciones técnicas y más prácticas para acoplar la propuesta gráfica a los diferentes medios proyectados en esta investigación. Según los referentes visuales analizados, la ilustración vectorial es versátil en todas sus formas, una ilustración vectorial se puede ampliar o reducir de un tamaño a otro sin perder calidad en la imagen, por medio de las actuales técnicas de impresión se puede aplicar sobre diferentes materiales como papel, cartón, vinil, cerámica, poliéster, plástico, metal, entre otros. En el apartado de la reproducción digital los resultados pueden ser de gamas tonales deslumbrantes y llamativas, se puede adaptar rápidamente a cualquier formato y resolución; además, hay que agregar a todo esto la facilidad con la cual se pueden utilizar en otros programas para lograr resultados diferentes como desenfoques y texturas en Photoshop o agregar algo de movimiento y sonido en After Effects. Llevar una ilustración vectorial terminada de una gama de color fría a una cálida, de un impreso a una red social, de una imagen estática a un gif hasta de una pantalla a un objeto utilitario, es solo un ejemplo de las posibilidades que un diseñador tiene a la hora de trabajar con vectores.

La ilustración vectorial permite entonces, con su amabilidad para ser reproducida y su capacidad para ser fácilmente editada, explorar posibilidades pertinentes a las temáticas de los

cuentos seleccionados, pues existe la viabilidad de obtener un resultado único y particular según cada historia y los aportes personales de cada una de las participantes de este proyecto. La ilustración vectorial permite además examinar diversas paletas de color, lo que facilita el diálogo entre la personalidad del cuento y la estética cromática que se le pueda aplicar al mismo; facilita también la aplicación de efectos, detalles, escalas y composiciones, así como las interacciones entre personajes y espacios, repetición de formas y motivos gráficos; todo esto refuerza además la ya mencionada idea de Ellen Lupton (2011) para obtener soluciones creativas a partir de la modificación de los elementos principales de una ilustración (p.74, p.83).

Se puede decir entonces que, no solo la ilustración como tal es importante, es necesario señalar la necesidad de definir correctamente qué escenas serán representadas, ya que, es preciso escoger aquellas escenas que tengan mayor impacto, que representan un momento clave en el desarrollo de los personajes o que, por su profunda descripción y detalle no puedan pasarse por alto; se consideran entonces momentos de revelación para uno o varios personajes, monólogos internos de personajes describiendo situaciones o lugares, cúspides y momentos en que el narrador revela finalmente qué objeto y/o personajes estuvo describiendo a lo largo del cuento; todos estos momentos son especiales, saltan más allá de la narración lineal de la prosa y por lo tanto es necesario representarlos. (Ver anexos 4 al 28).

Tras la revisión de la aplicaciones de color a modo de prueba, se toma la decisión de que, el amarre visual entre los tres cuentos debe recaer en el estilo gráfico y la estética seleccionada para el desarrollo de los mismos; además, se trabajan modos de fusión y aplicación de degradados de manera similar en los tres libros, lo que permite el reforzamiento en la unidad de los mismos.

Las paletas de color, deberían responder entonces al lenguaje y narrativa de cada uno de los cuentos, identificando en los mismos, elementos clave que permitieran la selección de cada uno de los colores que conformarían cada uno de los libros.

A medida que nos vamos conociendo es un cuento narrado en primera persona, cuyo narrador es el protagonista del mismo, y es a través de este que el lector es capaz de identificar, por las propias palabras del personaje, que este vive una vida melancólica y existencialista; se seleccionan entonces, para dicho cuento, una paleta de tonalidades lavadas y desaturadas, que reflejan la apatía del personaje, con evidentes picos de colores saturados que aparecen en momentos puntuales en los que el personaje reconoce estar viviendo un momento de felicidad.

Por otro lado, el cuento Anonimatic presenta un lenguaje evidentemente publicitario, como si se tratara de un anuncio o infomercial; además se desarrolla en un futuro distante, tan tecnológicamente avanzado que es posible para la humanidad desarrollar un aparato disipador de identidad, para transmitir esta idea de futuro, se utiliza una paleta que explora entre saturaciones muy evidentes de cianes y magentas, sobre fondos con tonalidades de púrpuras oscuros, con el fin de simular los rótulos publicitarios con luces de neón.

En el caso de Desencuentro, existen uno o dos personajes que parecen estar viviendo una experiencia disociativa, por lo que se trabaja una paleta de color que se traslada desde tonalidades cálidas hasta azules y morados muy oscuros y fríos, con el fin de simular los colores que se perciben desde la puesta del sol hasta la caída de la noche, para representar lo que se ha llamado, para efectos de este proyecto, el ocaso de la mente.

Pero, no solo la ilustración hace de un libro ilustrado una realidad, el texto, la palabra, es lo que da paso a todo el universo creativo de la ilustración,

es la palabra la que permite la existencia del libro ilustrado, pues es ésta, al menos en este caso, la que precede a la ilustración, aparece primero y sin ella, esta última no existiría.

Es por eso que la selección de la tipografía lleva su propio proceso de prueba y error, hasta saber que la escogida es la más apta, legible en forma, tamaño y color. La tipografía es seleccionada a partir de parámetros y constantes revisadas en las referencias visuales consultadas. Para cuerpo de texto se elige entonces una tipografía palo seco, menos infantilizada, por lo que se excluyen tipografías demasiado redondeadas. Además, es clara la necesidad de seleccionar una tipografía delgada, sencilla, estilizada y de fácil comprensión; ya que, ésta deberá integrarse con la síntesis estética de la ilustración. Por otra parte, para titulares y textos de resalte se selecciona una tipografía con variantes evidentes con respecto a la tipografía de cuerpo de texto. En este caso se selecciona una tipografía gruesa, de ancho fijo y con prominentes serifas, de volumen notable y que, por sus dimensiones sea evidente su presencia. La tipografía de resalte es además recurrente en altas, sin embargo, por motivos de redacción, también aparece su variable en bajas, dependiendo del texto que vayan a reproducir.

Una parte importante del diseño editorial es la diagramación del libro como tal, que debe responder a los diferentes elementos que componen el libro, por lo que, en este caso particular se diseña una retícula flexible, de cinco columnas, que permite adaptar el texto de manera ordenada y coherente en todas las páginas y en todos los cuentos, pero que además, dada la amplitud de posibilidades que permite dicha retícula -no solo por su composición en número impares, sino además por la versatilidad que permite el uso de sus puntos medios-, es la facilidad con que el texto se adapta a la composición de cada ilustración. Dicho esto, es necesario repasar sobre la idea de que, la retícula funciona de tal manera que, no solo los márgenes de las columnas

que la componen son utilizados, sino que, se utilizan además las medias columnas, con el fin de facilitar la composición e integración de textos específicos ubicados dentro de ilustraciones específicas.

El formato definitivo del libro impreso es cómodo, y aunque rompe con las dimensiones *tradicionales*, por su disposición vertical no representa ninguna innovación repelente. Cuando se escoge el formato se toman en cuenta dos aspectos: el visual y el funcional. Para esto se prueba cómo es tener un libro de ese formato en las manos, cómo es la forma en la que se pasan las hojas, y sobre esto se decide si el tamaño del objeto es más importante que el tamaño en el que se aprecian las imágenes, sin embargo, se llega a la conclusión de que lo ideal es lograr un equilibrio entre ambos factores.

Se puede decir que, el libro impreso sigue siendo un producto que se consume actualmente, a pesar de la variedad de opciones que existen para leer digitalmente, parece que la experiencia de tener un libro en las manos es irremplazable para cualquiera que guste de la lectura y los libros; por consiguiente, el diseño editorial sigue siendo parte esencial de los conocimientos necesarios para un diseñador gráfico. Como diseñadores gráficos es necesario entonces explotar las herramientas digitales con las que se cuenta actualmente y las posibilidades de estas, que van desde lograr un objeto promocional hasta un gif en redes sociales.

En cuanto a productos promocionales, hemos decidido establecer la extracción de ilustraciones del cuento, para trasladarlas a otros medios y aprovechar los diversos soportes en que estas pueden ser reproducidas, con el fin de evidenciar el potencial de la ilustración vectorial; este proceso permite además generar productos pertinentes al texto, más allá del libro físico impreso. Los materiales promocionales involucran ilustraciones en su totalidad, o bien, extractos de las mismas, y se ajustan, cada una, al medio y formato en que van a ser reproducidas.

Los productos promocionales nos permiten además reconocer y validar el proceso intenso y minucioso que representan las ilustraciones, por lo que, su manifestación en diversos formatos nos permite exponer desde diversos vértices, cada una de las ilustraciones, aprovechar además elementos incluidos en páginas no ilustradas y rescatar pequeños detalles que, al no tratarse de ilustraciones principales, podrían pasar desapercibidos.

Por otra parte, para el presente proyecto las redes funcionan entonces como una plataforma para trasladar el libro de su realidad física y análoga, a un plano digital, que facilita la inspección de nuevas formas de generar insumos pertinentes al libro, que no sean meramente la extracción de un párrafo o una ilustración; existe entonces la oportunidad de integrar el valor estético e intelectual del libro físico a un medio digital, sin que exista la necesidad de crear una plataforma personalizada y exclusiva para el mismo.

El contenido para redes sociales se divide de tal manera que se pueda mostrar el material editorial, el producto promocional y los personajes. En cuanto a material editorial nos referimos a aspectos pertinentes al libro impreso, así como su contenido narrativo, por medio de fotografías y/o videos se muestra el libro como un producto final; por otro lado, imágenes que contienen extractos de los textos originales que dan a conocer parte de la narrativa. Los productos promocionales se representan en imágenes que resaltan su diseño y funcionalidad por medio de la fotografía y el montaje fotográfico, el contenido de los productos promocionales evidencia la variedad de los mismos, y su relación con los cuentos. Además, el contenido de los personajes permite conocer características de los mismos a través de la imagen estática o en movimiento como motion graphics.

Finalmente señalamos que, tomando en cuenta los diversos formatos y resoluciones que se requieren de acuerdo al tipo de publicación que se realice en

redes sociales hemos decidido hacer propuestas, no solo estacionarias, sino que también hemos involucrado pequeñas imágenes en movimientos, con el fin de que respondan a la necesidad de las diversas realidades de las publicaciones en redes; por ejemplo, las historias tienden a ser videos cortos y loops de momentos espontáneos y no planeados, por lo que, intentamos reproducir esa espontaneidad para generar contenido que responda a dicho formato. Se diseñan también, para las publicaciones en las pantallas principales de las redes escogidas -Facebook e Instagram-, pequeños gifs que involucran a los personajes de los cuentos, carentes de texto, que permiten hacer una conexión con ellos a través de la interacción con el contenido escrito del libro.

Cuando una narración se ilustra y, a partir de ésta se produce un libro nuevo, se abre un mundo insólito de amplias posibilidades, no solo para el lector, sino para quien ha dado forma a esta nueva creación. Desde esta perspectiva, hemos nosotras puesto un gran esfuerzo en generar, no solo una nueva versión, renovada y rejuvenecida, de una serie de cuentos de gran valor para la literatura costarricense; sino que, a partir de estos mundos imaginarios a los que hemos dado forma y color, hemos abierto la puerta a nuevas posibilidades de reproducción de la obra, más allá del formato tradicional; con el fin de expandir los alcances del mismo y evidenciar que, los libros ilustrados pueden florecer en otras áreas más allá de la página impresa.



CAPÍTULO 2

Procesos creativos



Recursos aplicados a la creación de la propuesta.

En este apartado se describe el proceso realizado durante el proyecto para alcanzar el resultado final, el mismo es similar a lo experimentado durante los años en la academia, nos referimos con esto a que la creación del material logrado, va desde su concepción como una idea en nuestra cabeza, hasta obtener el resultado final. Esta parte es de gran importancia ya que describe cómo se logran todos los objetivos propuestos ya en la práctica.

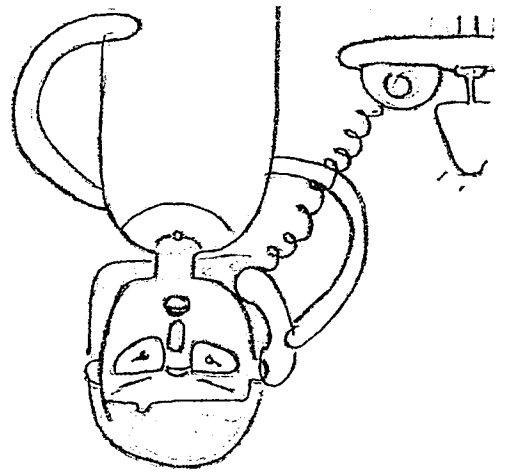
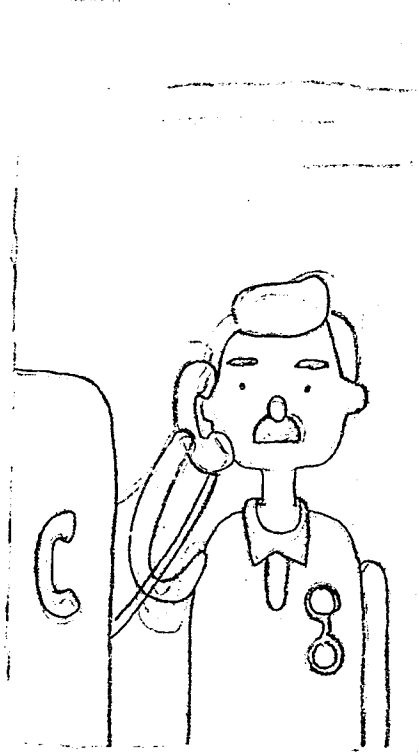
El proceso de desarrollo técnico del proyecto da inicio a partir de la aproximación a las ilustraciones definitivas, a través del boceto manual. Primeramente, se bocetean ideas básicas, ejercicios rápidos para encontrar la manera correcta de abordar la estilización de personajes y definir una estética estilística adecuada y consensuada. Estos bocetos son realizados a lápiz, sobre papel blanco y sin más guías que las referencias visuales consultadas. Posteriormente se definen algunos parámetros que permiten entonces una mayor aproximación a lo que será el resultado final.

Durante el proceso de interacción con el papel se logra definir además el concepto de cada ilustración, cómo será abordada y qué parte específica del cuento representará cada una. Además, se tiene un acercamiento al formato final del documento, se elige formato vertical para las páginas, y esta

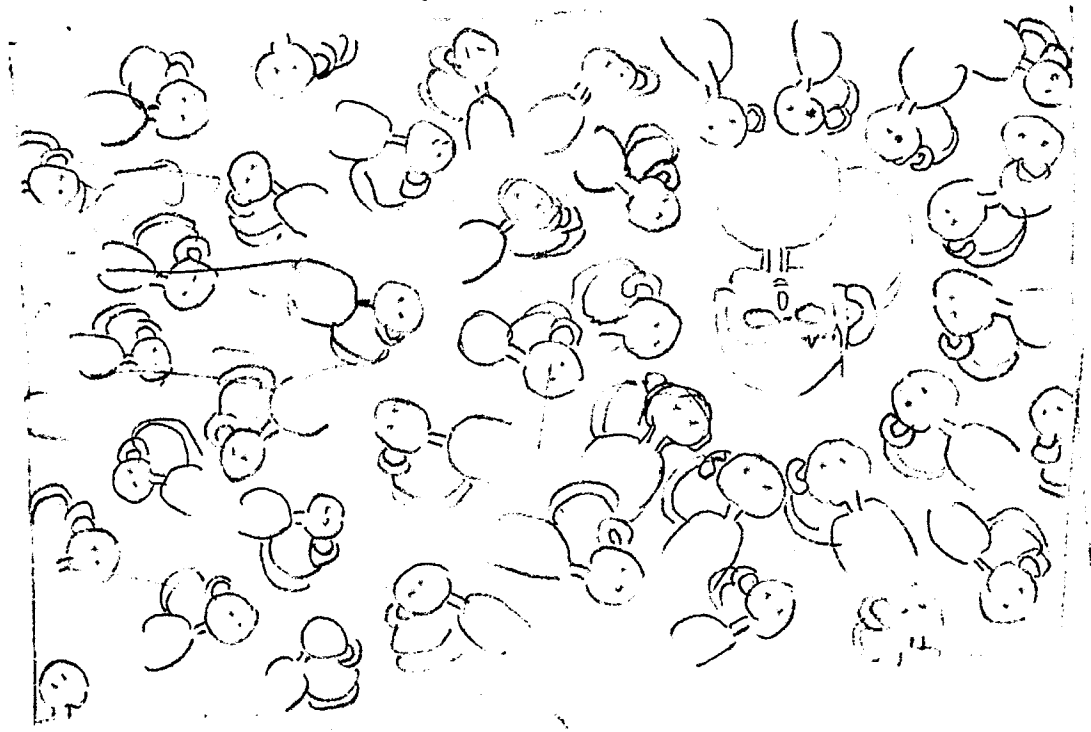
decisión permite enfocar los bocetos para tener un panorama general de qué espacios se pueden desarrollar las ilustraciones definitivas.

Para la realización de algunos bocetos fueron empleados recursos específicos mencionados en el libro *Design Thinking* (Lupton, 2011), como la aplicación de diferentes verbos a una misma idea, ejemplo: ampliar o multiplicar; al realizar este tipo de ejercicios creativos se generan resultados variados, opciones creativas para la resolución de una escena.

2



multiplicar.



2

Figuras 39. Comparación de dos bocetos de la misma escena aplicando el verbo multiplicar para buscar otra alternativa creativa.

Avanzado el proceso creativo, se traslada la realización de bocetos del medio análogo al medio digital, los bocetos manuales más sobresalientes y satisfactorios son entonces abordados desde la perspectiva digital, utilizando para ello *Adobe Illustrator*. Para este momento ya era evidente que la tendencia estilística del proyecto apuntaba a la ilustración vectorial, y, con el fin de tener una idea más concreta del posible resultado se procedía a emprender un nuevo proceso: el *boceteo digital*.

Entendemos, desde la perspectiva grupal del proyecto, el *boceteo digital* como lo mencionado

anteriormente, un abordaje ilustrado de acabados semi-finales de los bocetos manuales con el fin de explorar las posibilidades que ofrece dicho medio, además, este nuevo proceso permite la aproximación al acabado final. Pueden definirse además las características de las ilustraciones por medio de pruebas de estilo, que permiten precisar las formas, tamaños y colores de los elementos que componen la ilustración. A partir de este momento se utiliza una retícula generada por nosotras mismas, que permite tener un mayor control de las relaciones proporcionales entre personajes y elementos.

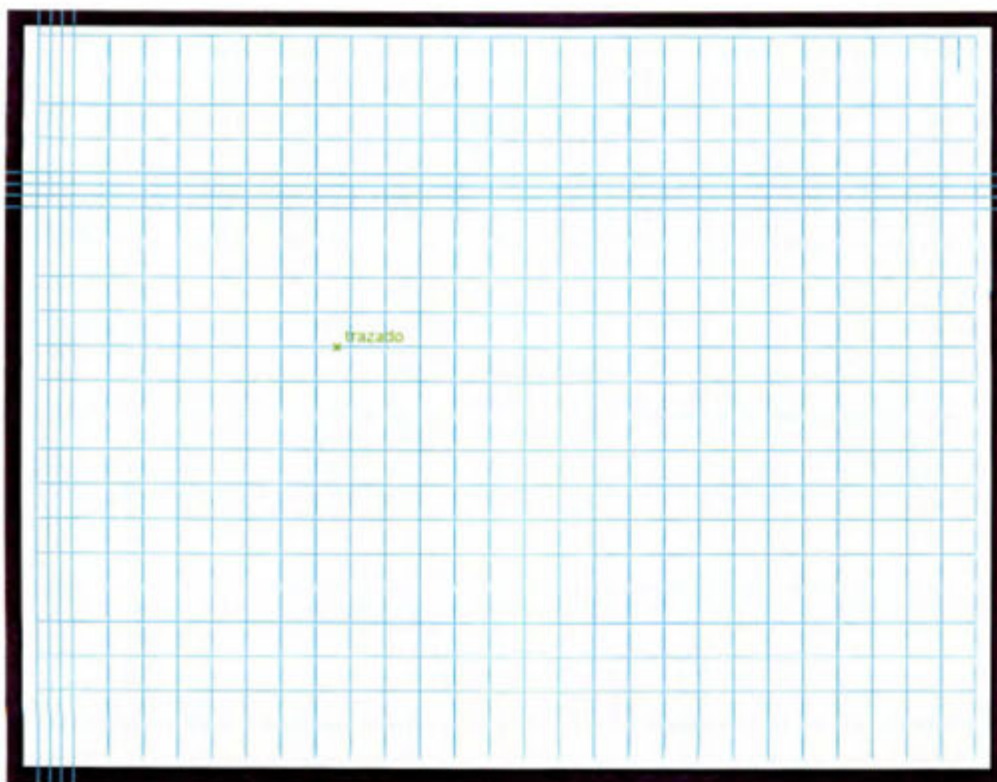


Figura 40. Retícula elaborada en Adobe Illustrator para hacer relaciones de tamaño y aumentos.

Un proceso importante del *boceteo digital* fue la aplicación de diversas paletas de color, con el fin de indagar la mayor cantidad de posibilidades ofrecidas por el medio digital. Durante este momento también se realizan ejercicios de prueba: se realizan pruebas con paletas de color limitadas (no más de tres colores sin opacidades o degradaciones), pruebas con una sola paleta de seis colores aplicada a los tres cuentos, y finalmente paletas más complejas -para cada cuento- con modos de fusión, transiciones y degradados. Cada una de las pruebas de color realizadas encuentran su justificación en la idea de que, una paleta de

color definida permite la integración de todas las ilustraciones dentro del cuento, al mismo tiempo que refuerzan el recorrido visual desde el inicio hasta el final de cada uno de los libros.



Figura 41. Paletas de color utilizadas para cada cuento.

El abordaje del color fue uno de los procesos más largos dentro del proyecto, no sólo por el hecho de que, la definición de las paletas hasta seleccionar las muestras definitivas, fue un camino largo; sino porque, durante el mismo proceso de tomar decisiones valiosas para la narrativa de los cuentos desde el punto de vista de la estética: primeramente, se decidió que cada cuento debía tener su propia paleta, pues cada cuento tiene de por sí un lenguaje particular, y una personalidad otorgada por el escritor que lo diferencia de los otros; también, se tomó la decisión de narrar el cuento a través de la transición de colores, es decir, generar intencionalmente un degradado general dentro de todo el libro físico, donde, con cada página avanzada, avance y se modifique también el color principal y predominante.

El proceso de *prueba y error* del color a través de *Adobe Illustrator* permite evidenciar hasta qué punto es posible simplificar o complicar una ilustración, se revela también qué atribuciones se pueden adquirir a partir de una paleta más o menos compleja, por eso, para el presente proyecto se tomó la decisión de no abordarlo de manera ligera, se ha dedicado al proceso de color el tiempo necesario para comprender las posibilidades y limitaciones existentes, con el fin de tomar la mejor decisión para la representación apropiada de cada una de las escenas.

Eva Heller (2008), en su libro *Psicología del color*, trata de evidenciar la importancia de los colores en la percepción de los humanos, explica además, que cada color puede aludir a varios sentimientos, por lo que las posibilidades de los mismos son muy amplias (p. 17-18). En los siguientes párrafos se pretende explicar el significado de las paletas cromáticas seleccionadas para cada cuento.

A medida que nos vamos conociendo: predominio de los colores pasteles, son colores amables y delicados, pero también infantiles, lo que empata con momentos exactos del cuento en que, el

protagonista, al hablar de su infancia evidencia problemas no resueltos con las personas que intervenían en ella. Los colores pasteles, también remiten a la calma, característica principal del protagonista.

La presencia de lilas y verdes es muy notable al principio del cuento. Según Heller, el lila es un color que está entre la vida y la muerte (2008, p.210), lo que podría interpretarse dentro de la historia como, el momento entre que el protagonista vive una vida rutinaria, y el momento en que conoce al primer integrante del grupo; por otro lado, Heller reconoce el verde como el color de la vida (2008, p.107), pero al ser este despojado de saturación, tal como en la propuesta aquí presentada, se puede relacionar con una vida monótona y carente de emoción, como la que experimenta el protagonista al inicio del cuento.

Posterior, existe una marcada presencia del naranja, el amarillo y el rosa. Heller reconoce el naranja como el color de la sociabilidad y la diversión (2008, p.183), sentimientos que reconoce el protagonista tras varios encuentros con miembros del grupo; mientras que el amarillo es el color de la luz y el entendimiento (2008, p.86), características que se relacionan con el momento en que el protagonista se da cuenta que pertenece al grupo, y que gracias a ellos puede escapar -por unos segundos- a la angustia que constantemente le rodea.

El rosa es uno de los colores más presentes a lo largo de todo el cuento, Eva Heller propone el color rosa como el color de las ilusiones (2008, p.218), situación que responde pertinentemente a las ideas que el protagonista se formula en su cabeza sobre un grupo que no podía demostrar que existía. Se incluye además en la paleta el color azul, el color más frío (Heller, 2008, p.27), justo en el momento en que el protagonista identifica que ya no ocurren encuentros con miembros del grupo.

Anonimatic: La paleta cromática de *Anonimatic*

tiene como característica una fuerte presencia de colores neón: los colores del futuro y la publicidad; características que van de la mano con el aparato disipador de identidades descrito a lo largo del cuento; estos colores son resaltados a su vez por fondos oscuros que permiten explotar al máximo su saturación.

Los tonos rosa saturados, identificados por Heller como magentas, son descritos por la autora como "...el color más chillón que existe. El color de la publicidad poco seria, de los accesorios más estridentes de moda y de los artículos plásticos más baratos..." (2008, p.220), estas cualidades notables dentro de la historia: el cuento habla de un accesorio que puede iniciarse como una moda y la narrativa del mismo está desarrollado con una narrativa publicitaria evidente.

Es posible justificar la aparición de azul desde la propuesta de Heller donde menciona que el azul es un color lejano e infinito (2008, p.24), rasgo que comparte con el cuento, ya que, es posible determinar que, el momento en que se desarrolla el cuento es un futuro lejano y tecnológico, por las características descritas sobre el aparato disipador.

Finalmente, los violetas y morados presentes en este cuento, aparecen casi siempre como fondos oscuros y en plastas de color amplias, estos tonos son definidos por Heller como el color del poder, de lo original y lo frívolo (2008, p. 196, 205), características descritas sobre los usuarios potenciales del *Anonimatic*.

Desencuentro: La paleta de Desencuentro es la más variada de todas, con tonalidades que oscilan entre lo saturado y lo opaco.

La transición cromática del cuento inicia con violetas, sobre estos Heller dice: "...simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible." (2008, p.202), esto hace referencia al deseo de Enrique de encontrarse

con Mariano, sin embargo, este encuentro navega entre la realidad y la fantasía una vez que el lector reconoce que ambos personajes podrían ser uno solo. El cuento hace una transición de violetas a amarillos, no sin antes detenerse en el color rosa, el color de las ilusiones (2008, p.218); dicho color está presente, de manera más evidente, al momento en que, Enrique llega al encuentro de Mariano, pero en su lugar se topa con su propio hijo.

Sobre el amarillo, es posible mencionar que representa la luz y la iluminación (Heller, 2008, p.86), sensaciones trasladadas a la ilustración a través de la representación de Mariano como un ser superior y divino.

Posterior a esto aparece con fuerza un verde pálido, el color de lo tranquilizante (Heller, 2008, p.119); esta variante cromática se presenta al momento en que Mariano y Enrique se sientan a discutir el hecho de que no son la misma persona, y a través de la comparación de sus identificaciones, sienten alivio al saber que no están atrapados en un juego de dobles.

Desencuentro finaliza con ilustraciones cuyo color predominante es el azul, color de las cualidades intelectuales (Heller, 2008, p.32), posterior a la conversación entre ambos sujetos sobre teorías de universos paralelos, para finalmente decidir cambiar el lugar de uno con el otro.

Otra de las herramientas utilizadas durante el desarrollo del proyecto es *Adobe InDesign*, herramienta especializada para la diagramación y diseño de materiales impresos y digitales. En este caso, *Adobe InDesign* se utiliza para la diagramación de los tres cuentos, utilizando una retícula generada exclusivamente para adecuarse al formato final de los mismos. Esta retícula es versátil y permite la correcta disposición e interacción de texto-imagen. Nos referimos a una retícula de cinco columnas, con márgenes anchos respecto al borde la página, que, por su concepción sobre la regla de

los números impares facilita no solo la utilización de sus columnas en el número que mejor se adecue al espacio asignado para cierta cantidad de texto, sino que permite la utilización de medias-columnas para

asegurar que el texto y la ilustración se integren adecuadamente, pero evitando que el primero pase desapercibido.

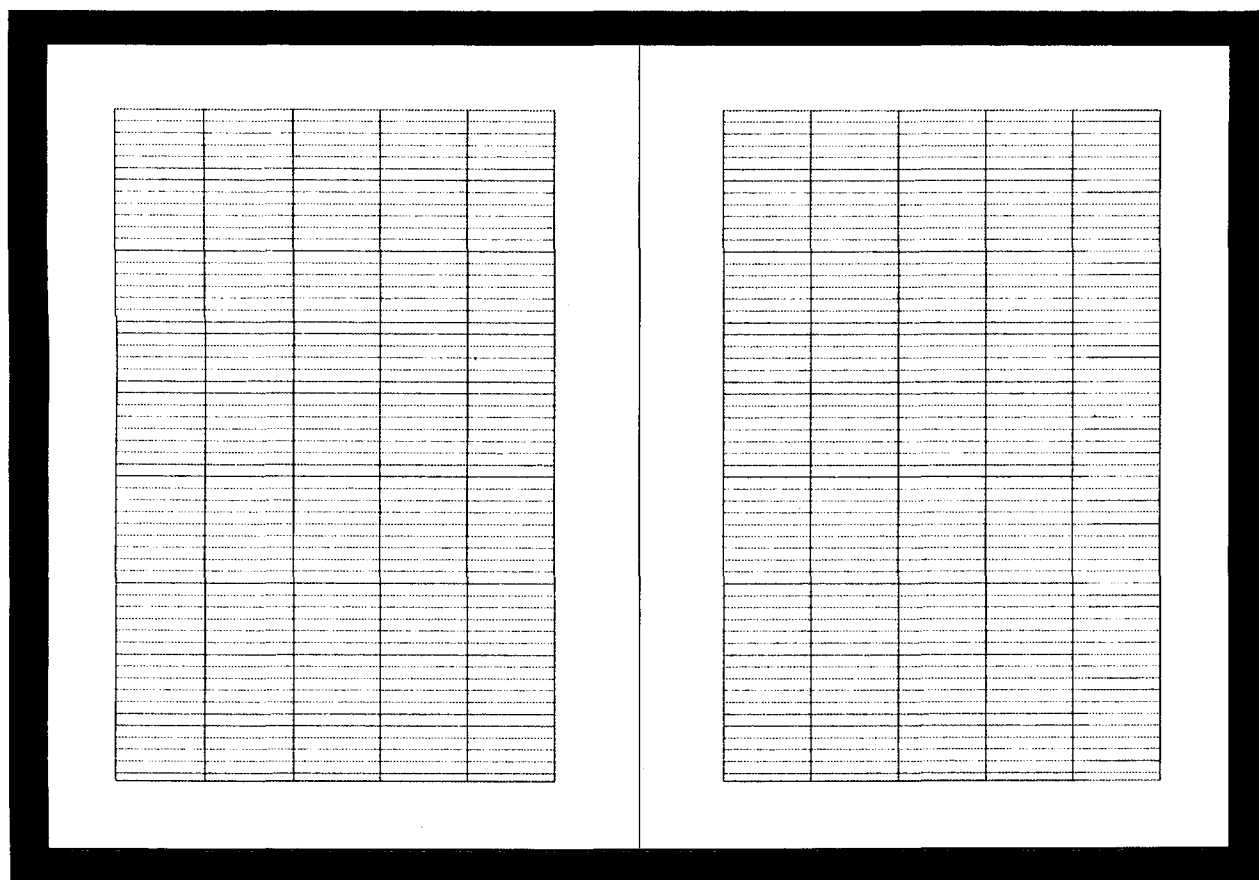


Figura 42. Página maestra de Indesign utilizada para la diagramación de los cuentos.

InDesign funciona además desde la gestión de texto, para este caso específico se estableció un único estilo de párrafo, con la posibilidad de establecer colores diferentes para permitir la adecuación de cada texto a su respectiva página.

Con esta herramienta se ha generado el arte final de cada uno de los libros impresos. Es importante señalar que, la portadilla, dedicatoria y el colofón fueron creados en Adobe Illustrator para aprovechar la versatilidad del mismo.

La integración del texto con la imagen es uno de los pasos más importantes del trabajo desarrollado, es el punto de partida para la generación de otros insumos y es por ese motivo que al desarrollar esta propuesta se ha invertido el tiempo necesario para lograr un balance adecuado y la correcta composición de dos de los elementos más significativos del proyecto: palabra e imagen.

Documentación del proceso y/o bitácora.

El producto principal final del presente Trabajo Final de Graduación corresponde a tres libros de cuento diagramados e ilustrados. Estos tres libros constan de partes específicas: portada, contraportada, guardas, portadilla, dedicatoria y colofón; además del cuerpo del libro, que contiene los cuentos.

Cada uno de los tres libros es independiente del otro desde la perspectiva del color y el contenido, sin embargo, los libros se unifican a través de la estética de la ilustración.

La ilustración, que nace a partir de cuentos ya existentes, es la que da el primer paso de acercamiento al desarrollo de la propuesta. Es la ilustración el primer interés que permite abrir paso a una propuesta más amplia. Las ilustraciones son vectoriales, impresas a full color, que abarcan según la necesidad páginas individuales o pliegos completos.

El formato del libro impreso es de 18 cms x 25 cms. Los mismos se imprimen en pasta dura, encolados en el lomo izquierdo, de la manera tradicional occidental.

Además de los libros ilustrados, el proyecto abarca también varios productos promocionales ligados de manera inmediata a los libros, los productos promocionales son utilitarios e impresos con las ilustraciones finales de los mismos. Sin embargo, es

necesario aclarar que algunas de las ilustraciones necesitan modificaciones de formato, color y/o contenido para adaptarse de manera adecuada al medio en el que van a ser reproducidas; además esto permite establecer un discurso entre el libro y el nuevo medio en que van a ser reproducidas las ilustraciones de éste.

Para lograr este apartado se diseñaron e imprimieron stickers, una sombrilla, tazas, un calendario, un espejo, carteles tamaño carta, un bolso de tela, un blocs de notas, dos camisetas (una de niño y otra de adulto) y dos almohadones. No obstante, es importante y necesario hacer la aclaración de que, más allá de los materiales impresos, se diseñaron varias propuestas de los mismos, que se presentan como previsualizaciones utilizando mock-ups, para generar alternativas variadas de cada conducto que sirva como soporte de impresión.

Se aprovecha además la impresión 3D para elaborar una maceta personalizada de uno de los personajes, y también se realizan, a través del trabajo artesanal de costura, un muñeco de peluche de uno de los personajes y tres parches bordados.

Finalmente, el proyecto abarca una pequeña muestra de contenido para redes sociales, en este caso, se ha trabajado sobre el formato para *Facebook* e *Instagram*. Dicho apartado responde a una exploración de posibilidades más allá del medio

impreso. Las redes sociales en este caso funcionan como un medio para la reproducción digital de la propuesta estética del proyecto en cuestión, por lo que, la utilización de las mismas no se aborda desde la perspectiva del mercadeo y/o alcances, entonces es posible decir que, conceptos como *mercadeo* y *publicidad*, no son pertinentes en el desarrollo de la propuesta.

El contenido para redes sociales se divide y subdivide de manera compleja, por lo que es necesario especificar cada una de las propuestas aquí realizadas.

Las imágenes para redes sociales no están especificadas para tal o cual red, todas están pensadas para ser reproducidas en ambas plataformas, excepto por aquellas que corresponden a historias.

En primera instancia, dentro de la imagen estática, vale mencionar aquellas imágenes meramente ilustradas o que han sido intervenidas con ilustración, se desprenden de este apartado aquellas imágenes en las que se ha extraído una frase de alguno de los cuentos y se ha diseñado de tal manera que sea visualmente atractiva, pero también que entregue al espectador una parte de la historia sin revelar el contenido en su totalidad. Este tipo de imágenes son completamente vectoriales.

Aparecen luego las imágenes fotográficas intervenidas con vectores, estas imágenes son generadas a partir de fotografías tomadas de la red, *mock-ups* que han sido editados para encajar en ellos los diseños de algunos productos promocionales, con el fin de dar un acabado más estético a la imagen final. A partir de dicho montaje, se interviene la imagen con vectores y texto, con el fin de hacerla más atractiva. En este caso la imagen se interviene con elementos de las ilustraciones como personajes, objetos y partes que componen los escenarios. Se realizan dos propuestas sobre este concepto: una propuesta responde a uno de

los objetos utilitarios, identificando puntualmente de qué clase de producto se trata; y dos, *mock-ups* de vistas internas y externas de los libros, acompañados por personajes o elementos.

La atención se centra ahora en la fotografía de producto, estas son fotografías ejecutadas para mostrar los resultados finales de los productos reales impresos. Las mismas son editadas con el fin de rescatar saturaciones, eliminar errores y corregir luces y sombras. Éstas pueden aparecer tanto en contenido para noticias como en historias, eso sí, sin repetirse en los diferentes formatos mencionados.

Luego se puede mencionar las imágenes en movimiento, dentro de estas se desarrollan primero los *motion graphics*, que responden a pequeños cortos que incluyen a los personajes interactuando entre sí, los *gifs* tienen efecto bucle por lo que pueden ser repetidos infinitamente. Los movimientos son básicos y sencillos pero posicionan al personaje dentro del marco de su personalidad y generan una interacción que permite entender de manera básica el entorno en que se desenvuelven. Los *motion graphics* fueron desarrollados con *Adobe Illustrator* y animados con *Adobe After Effects*. Los *gifs* están pensados exclusivamente para ser contenido presente en las noticias de las redes mencionadas.

Dentro del apartado de *gifs* están además aquellos *gifs* que incluyen fotografía y que, por tanto son intervenidos también con vectores. Éstas fotografías son recursos obtenidos de la red, que se intervienen con contenido original del proyecto, sirven para mostrar los productos promocionales abordados desde la imagen en movimiento. Estas propuestas muestran figura humana interactuando con objetos ilustrados.

Por último, el contenido exclusivo para historias se refiere a vídeos cortos, se realizan dos propuestas: vídeos de apariencia espontánea y casual que muestran a posibles usuarios interactuando con

el libro y con efecto bucle. Por otro lado existe una propuesta más larga, sometida a edición, que muestra a un posible usuario interactuando con el libro, pasando sus páginas como si lo estuviese leyendo; esta propuesta está intervenida y editada con objetos vectoriales.

Cómo es notable, el proyecto abarca grandes e importantes áreas, pero es posible, decir, gracias al repaso anterior que todas estas están

interconectadas y se relacionan unas con otras, tanto el medio digital como el medio físico permiten un notable desarrollo no solo de la historia, sino de los valiosos elementos que la componen, la narrativa existe entonces en diversos formatos, y es amigable con cada uno de ellos.

Propuesta específica del producto.

A continuación se detalla el informe cronológico de las actividades para el desarrollo del proyecto y todas sus partes.

Primeramente, y antes de abordar el desarrollo técnico del proyecto se realiza la selección de los cuentos que se utilizarán. Una vez seleccionados los cuentos, se analiza cada uno de ellos, desde la perspectiva de la representatividad, con el fin de establecer un método ordenado para el abordaje práctico y técnico; existe entonces la necesidad de llegar a acuerdos que permitan establecer parámetros creativos para encontrar resultados estéticos similares en los tres libros, los cuales son ejecutados por tres personas distintas.

Se llega al consenso de que, los comunes denominadores entre los tres cuentos son los personajes y escenarios, pero son los primeros los que toman la batuta y a partir de su concepción y de sus primeros bocetos se generan las pautas

bajo las cuales se regirá la estética visual y el estilo gráfico del proyecto.

Primeros bocetos: bocetos manuales.

Tras la selección de cuentos, y la revisión de materiales referenciales, se define una estética que se considera adecuada para lograr los objetivos del trabajo. El flat design es el camino a seguir y esta aproximación a través de consultas visuales permite un trabajo más ordenado al momento de generar las primeras propuestas estéticas a través del boceto manual. A pesar tener claridad sobre lo que se pretende lograr, los primeros acercamientos para generar propuestas para el diseño de los personajes son esbozos rápidos realizados por las tres integrantes del grupo, cada una con su habilidad y estilo propio produce propuestas tomando como guía los elementos visuales de referencia consultados previamente. Las propuestas son discutidas y tras una selección tomando en

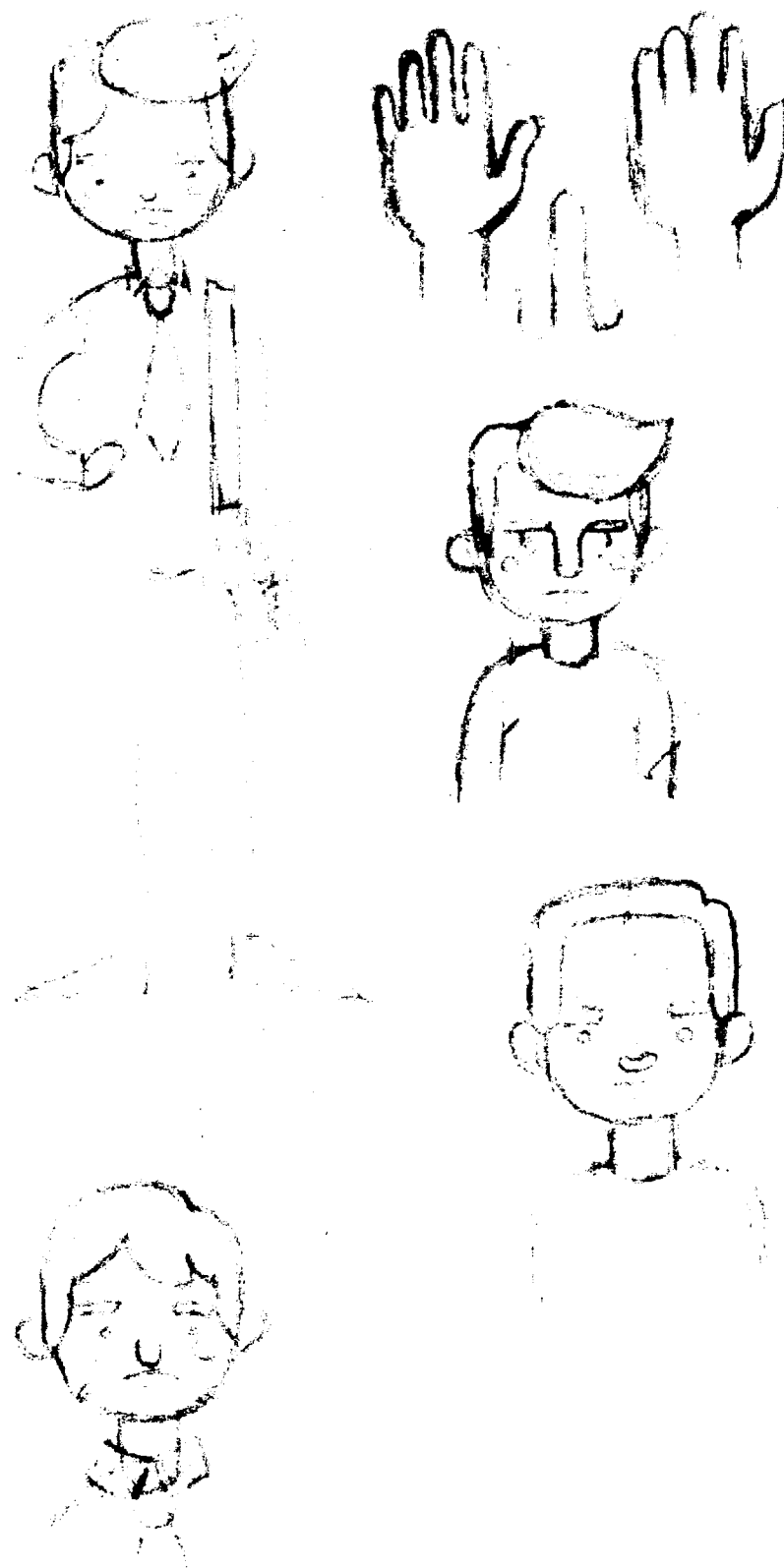


Figura 47. Propuesta con boceto manual para el diseño de personajes.

cuenta el estilo que se desea se selecciona aquella propuesta que se adecua más a la intención del proyecto. Sobre las propuestas seleccionadas se

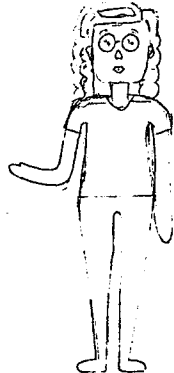
trabaja una segunda serie de bocetos, que permite agregar detalles, eliminar elementos no deseados y fortalecer conceptualmente la propuesta.

Personaje 2º "A medida de un
vamo rano rando"

Lilith.

Mujer de 25 años

- Mujer
- Edad 25
- caspa en frente de
- zapatos
- paternidad
- pecho azul y nubes, color
- Papu
- bigote curvado y tras
- Papeta
- delgado



Primer personaje "Desencanto"

Mario Meza

Iluminados

- señor bajo
- (50)
- Agricultor
- Antojitos
- Bigote



2º personaje "Desencanto"

El hijo.

- Niño bien vestido



Figuras 43 y 44. Propuestas con bocetos manuales para el diseño de personajes.

Personaje 1 "Amor de un
vamo rano rando"

Personaje para papá

Mujer de 25 años

Características generales del personaje

Edad: 25-28 (30)

Ind. Frente

Cello

Pericote

El trabajo en un oficina

Físico:

170

pecho azul, melo color

lentes

Papu curvo formal de oficina

pecho no de ejecutivo

lentes

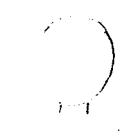
características delgado por una

posible (papaloso)

Sin barba (no locura)

una serie de curvas laterales

colores grises y negra azul



Personaje Anonimatic

- Mujer



Anonimatic



Figuras 45 y 46. Propuestas con bocetos manuales para el diseño de personajes.



Figuras 50 y 51. Propuestas con bocetos manuales para el diseño de personajes.

Bocetos manuales definitivos.

A partir de los bocetos seleccionados se realizaron nuevas propuestas, tratando de acercar los personajes -a través de elementos y detalles- a una imagen visual válida que los representara adecuadamente. Es preciso señalar que, en esta selección de cuentos el autor Alí Viquez detalla poco o nada las características físicas de sus personajes,

y en cambio, los aborda desde la personalidad y la construcción filosófica de cada uno de ellos, por lo que, resulta necesario hacer un esfuerzo mayor para conceptualizar las personalidades de cada personaje y resumirlas a través de elementos, parafernalia e indumentaria. Durante este proceso se definen algunas características físicas como narices, cabezas, orejas y ojos.



Enrique Torres



Claudia

Figura 52. Boceto final para el diseño de personajes.

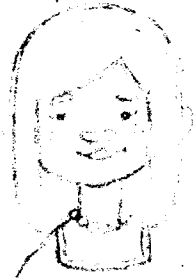
Gerardo Arguedas



Tipo del bus



Mujer del banco



Viejo del parque

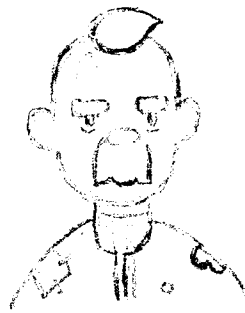


Figura 53. Boceto final para el diseño de personajes.

Así entonces, hubo otro grupo de bocetos que acordaban características comunes que debían tener todas las ilustraciones de los personajes, se toman algunas decisiones con respecto a la síntesis de la figura y la estilización de los mismos, partiendo *no solo* de la consulta visual realizada previo al primer grupo de bocetos, sino además, a la revisión de características presentes en los bocetos anteriores que estéticamente acordaban a la intención inicial:

Las extremidades superiores, son delgadas y no representan las falanges ni las palmas de las manos, las extremidades superiores rematan en un arco sencillo, una curva semicircular sin detalles. Adecuándose a la ilustración, los brazos pueden moverse en ángulos o en curvas cóncavas o convexas. Los hombros no tienen una raíz desde el tronco, sino que en conjunto con el brazo son elementos independientes. El espacio entre las piernas es curvo, las piernas son largas y delgadas y siguen el mismo patrón de movimiento de los brazos, los pies aparecen siempre de perfil.

La cabeza tiene una forma redondeada, dependiendo de la caracterización ésta puede presentar más o menos curvaturas. Todos los elementos de los rostros se construyen a partir de formas elípticas y se incluyen características físicas como barbas, bigotes, diferentes estilos de cabello y peinado, cicatrices, lunares y pecas.

Para los personajes femeninos, el tronco tiene, justo en el centro, una reducción de grosor que simula de manera sintetizada la estilización de la figura femenina, desde un punto de vista más canónico. El tronco masculino es horizontal en el caso de personajes delgados, los personajes robustos son representados con troncos elípticos.

Diseño de escenarios y otros elementos

Después de éste primer acercamiento al estilo definitivo a través de los bocetos para el diseño de personajes, se prosiguió con la elaboración de bocetos de escenarios y objetos.

A partir de este momento se empiezan a definir cómo se construirán algunos elementos orgánicos como nubes, plantas y animales; se definen también características para objetos inanimados. Es evidente, a partir de este punto, que los bocetos rápidos a lápiz se realizan aplicando algunas características definidas a partir de la exploración en el diseño de personajes, es importante rescatar esto porque desde este momento y desde los bocetos cada integrante va asumiendo los rasgos del estilo.

Se pueden mencionar entonces características como la creación de objetos y espacios a partir de formas geométricas, bordes y esquinas redondeados, angulaciones pronunciadas y síntesis de la forma.

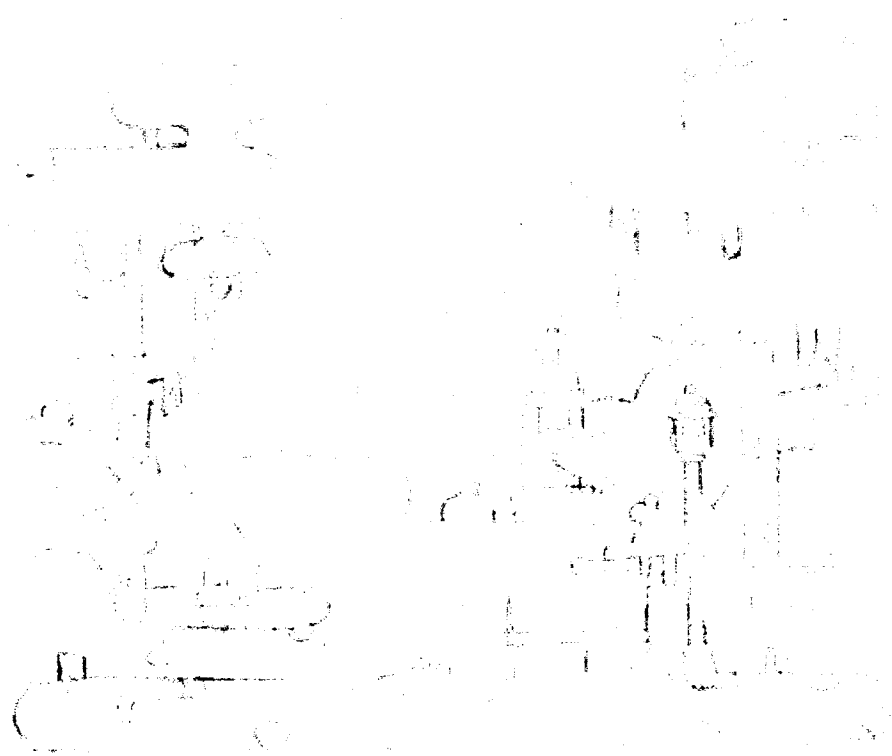
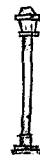
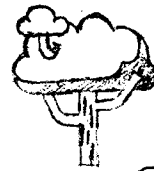
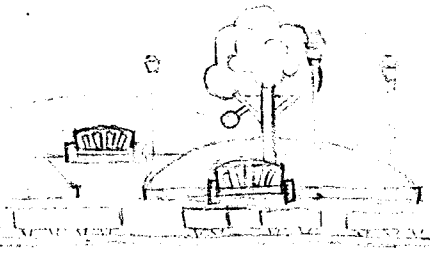
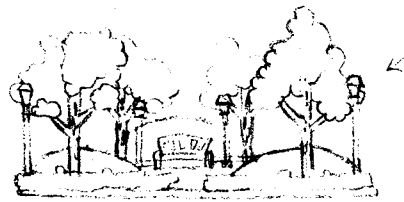
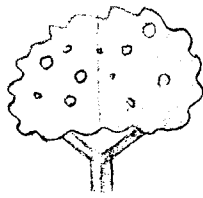
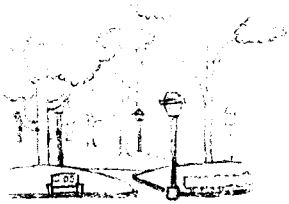
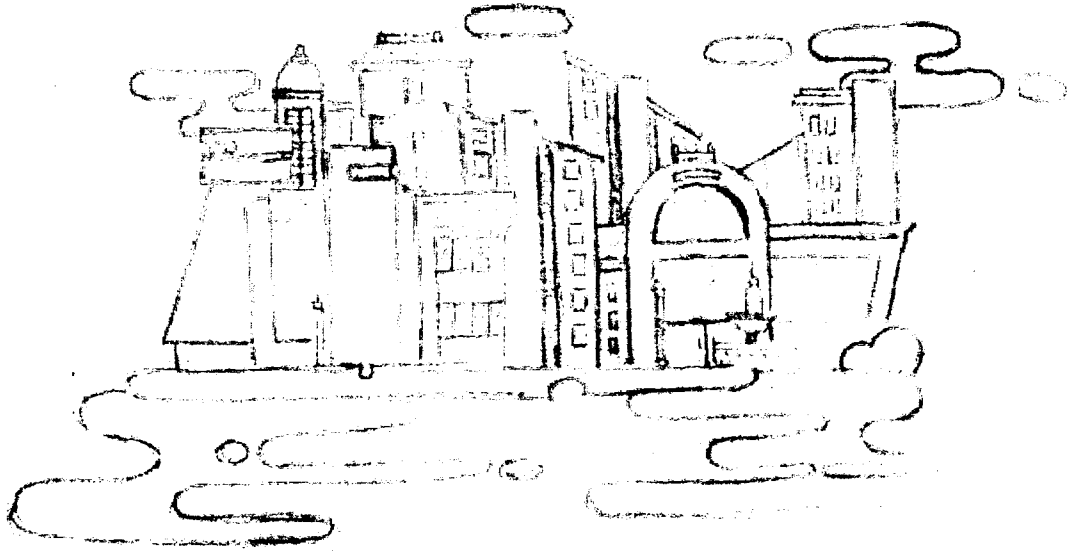
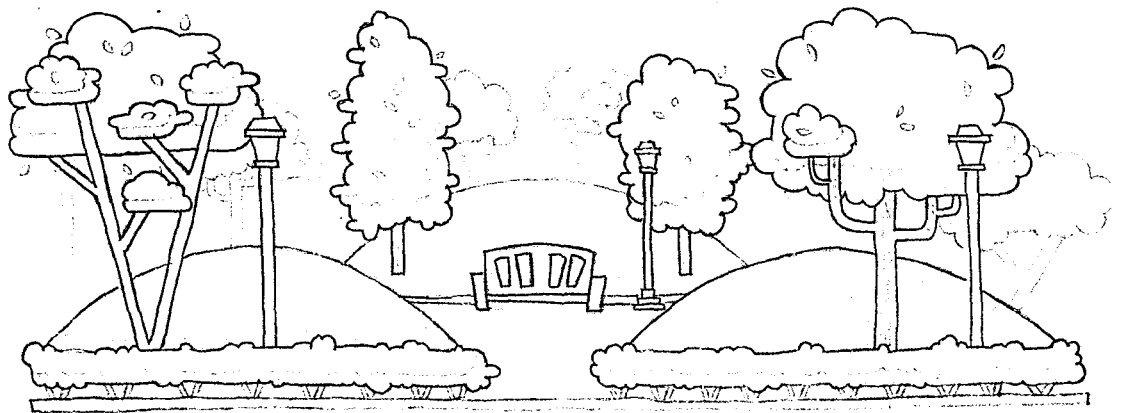
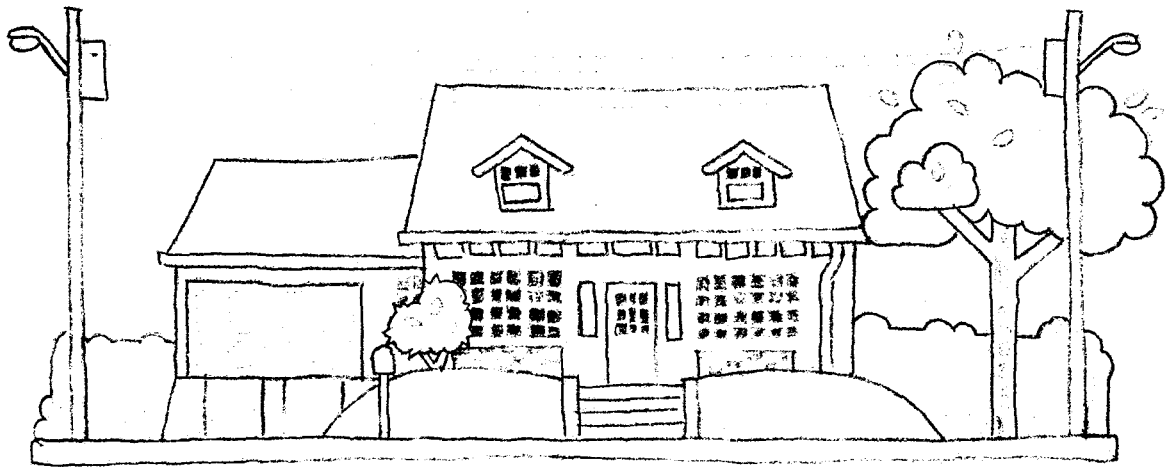


Figura 54 y 55. Propuestas con bocetos manuales para el diseño de diferentes escenarios.



Figuras 56 y 57. Propuestas con boceto manual para el diseño de escenario.



Figuras 58 y 59. Bocetos finales para el diseño de escenarios.

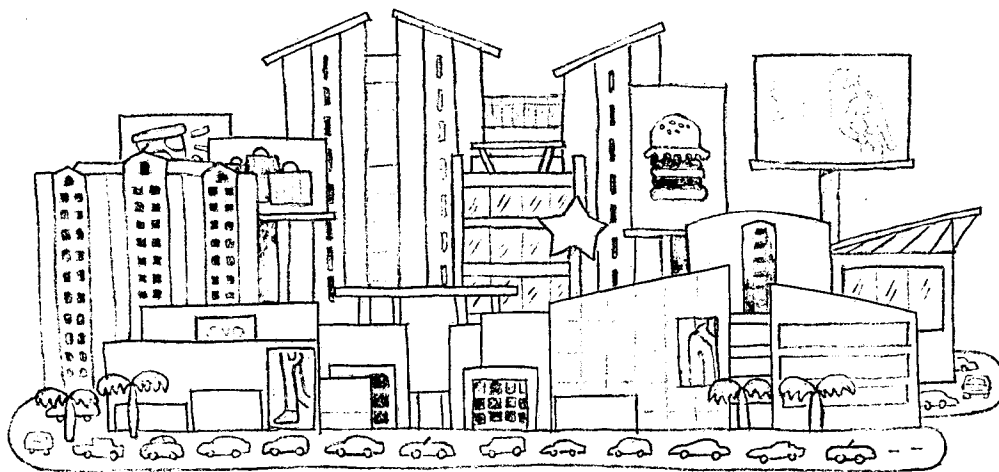


Figura 60. Boceto final para el diseño de un escenario.

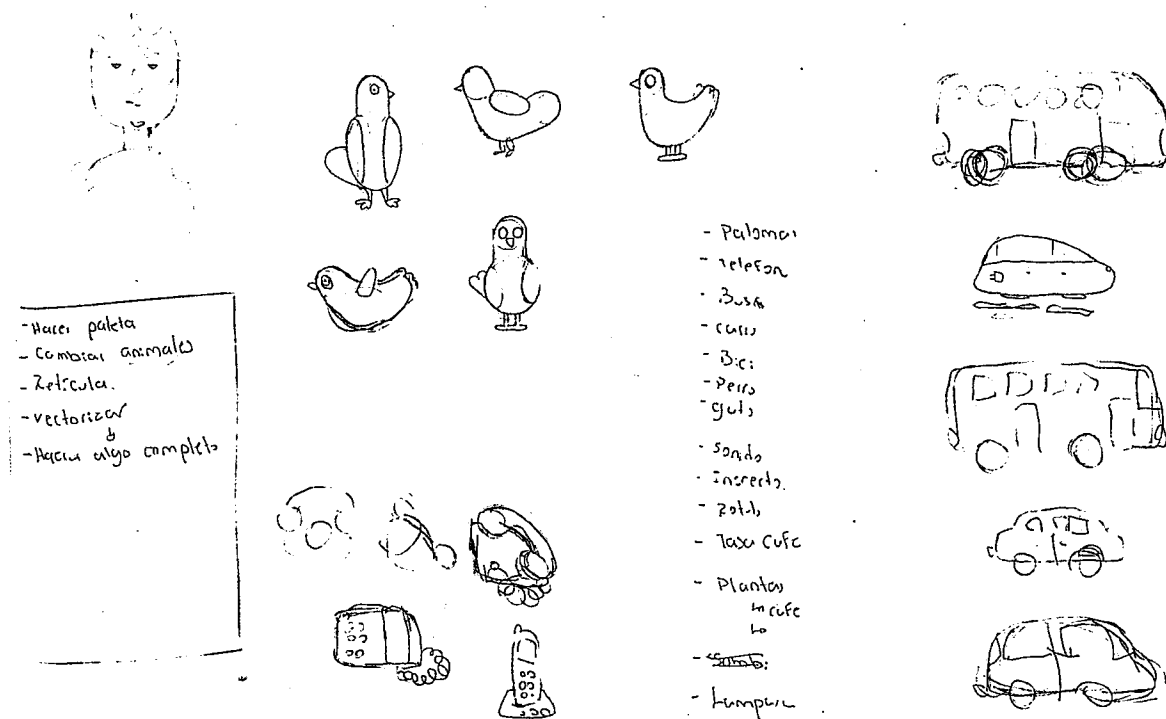


Figura 61. Propuestas con boceto manual para el diseño de objetos.

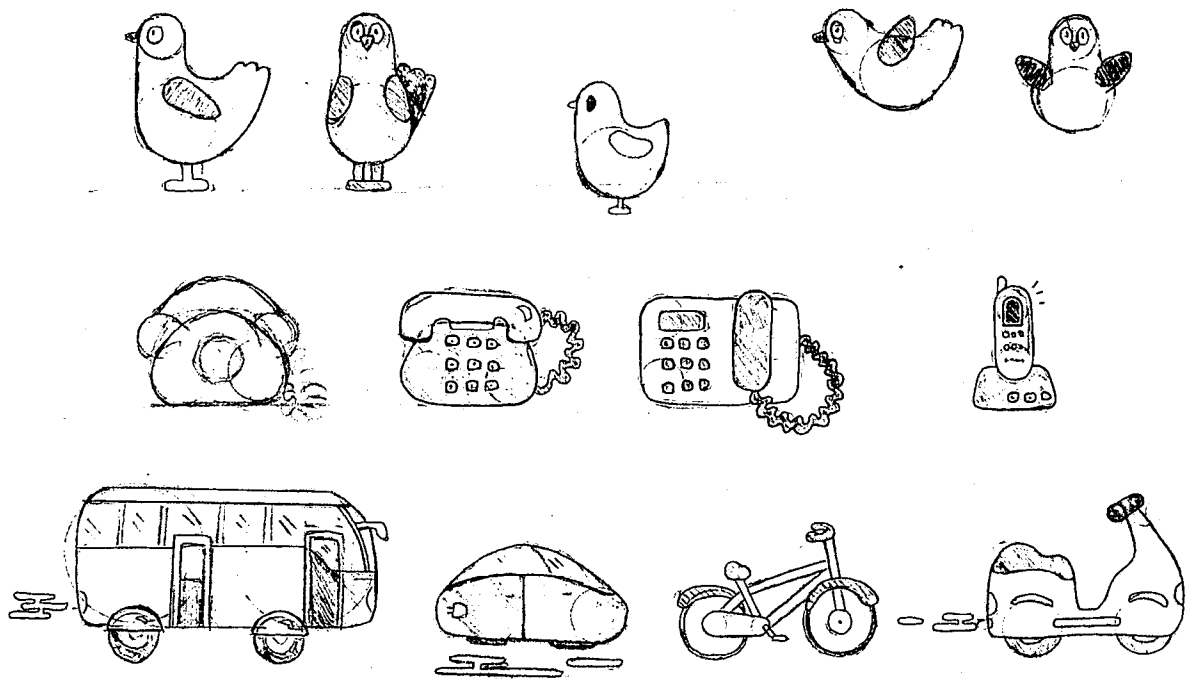


Figura 62. Propuestas con boceto manual para el diseño de objetos.

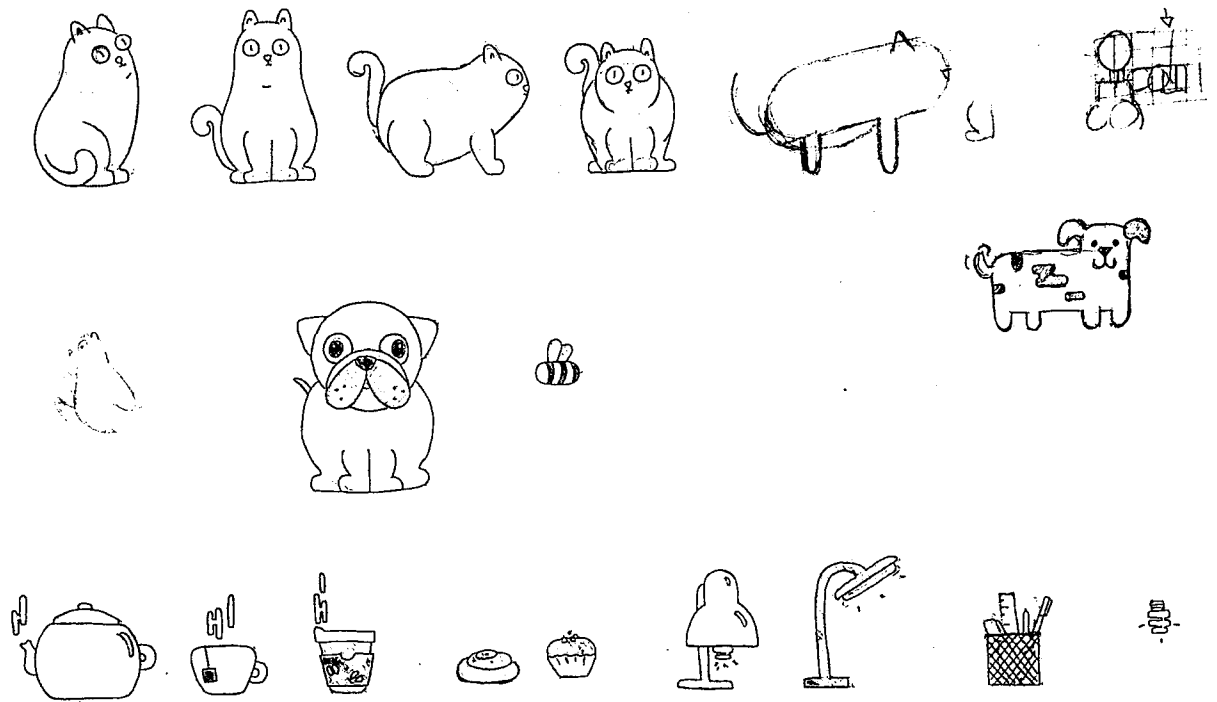


Figura 63. Propuesta con boceto manual para el diseño de objetos.

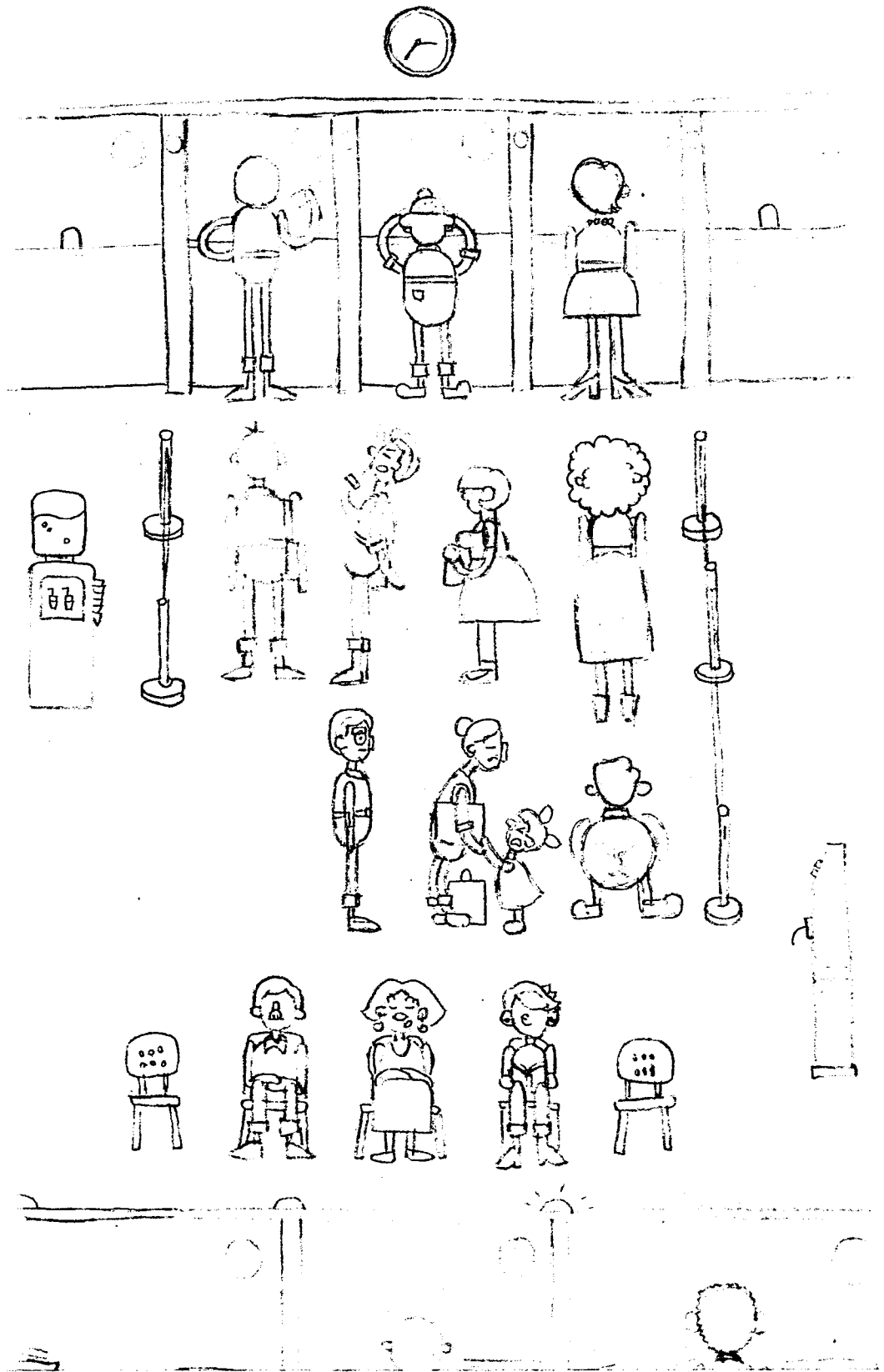
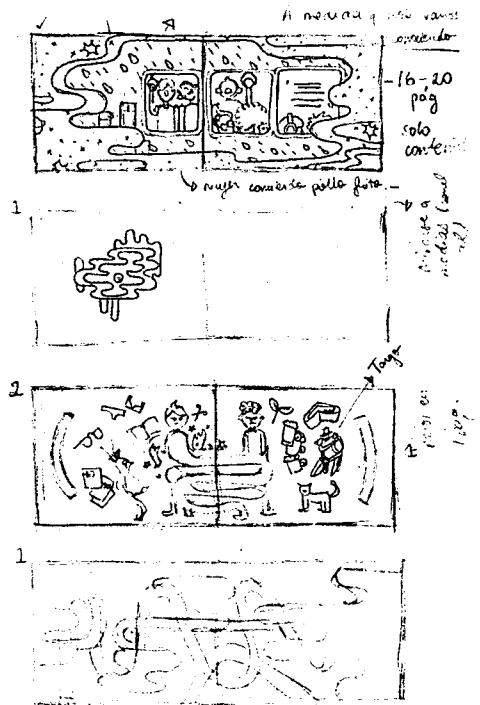
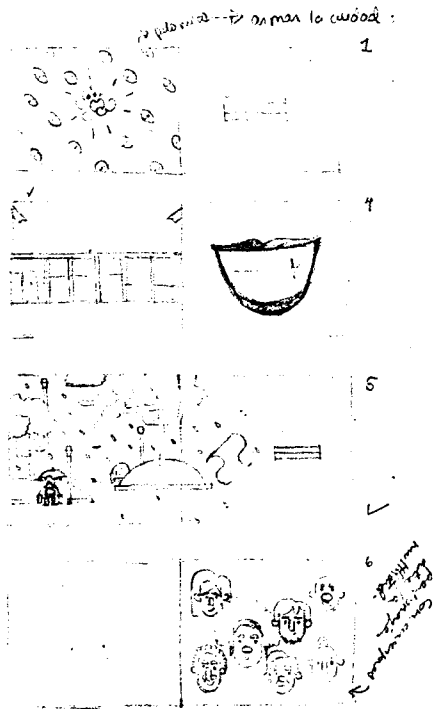


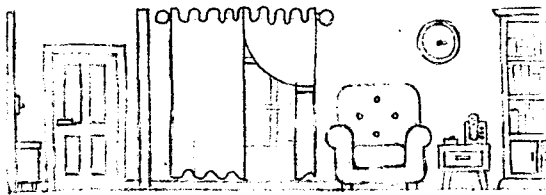
Figura 66. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



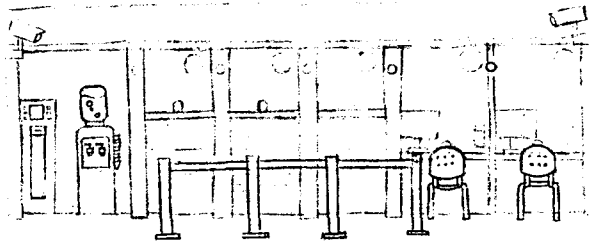
Figura 66. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Casa ▷ 1 sofá, puerta casa de quincenas los libros, televisión al frente, recibí el, conegos del frente, que a abajo mesa al frente. libros

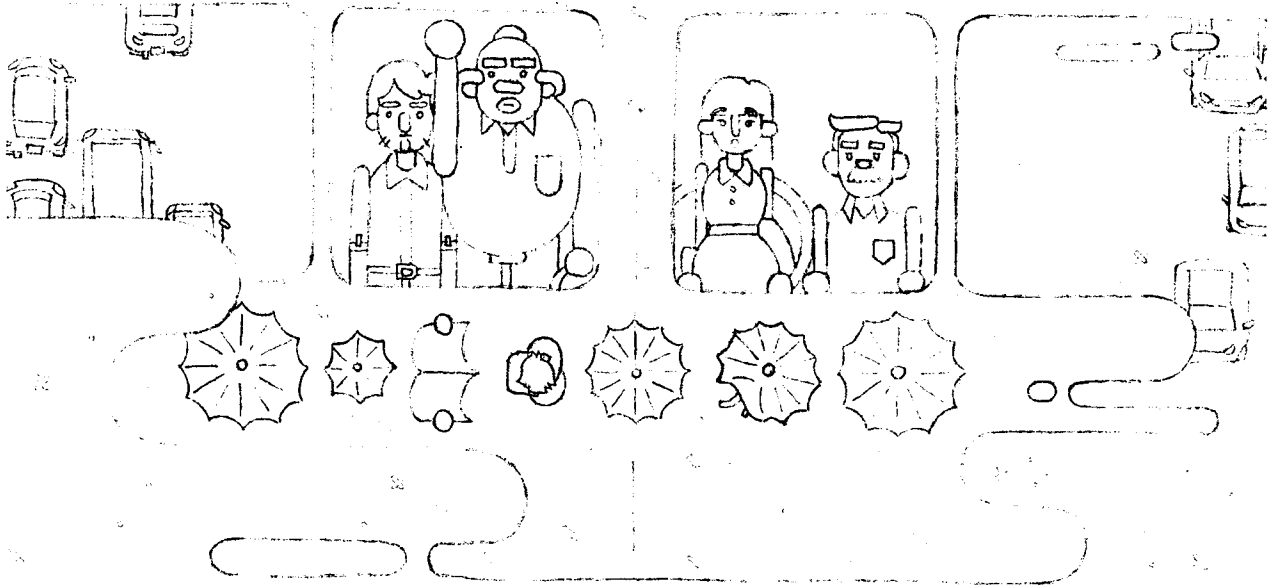
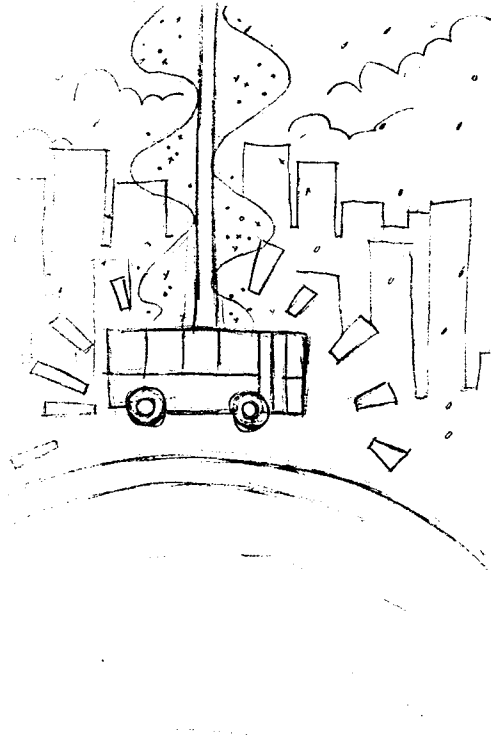
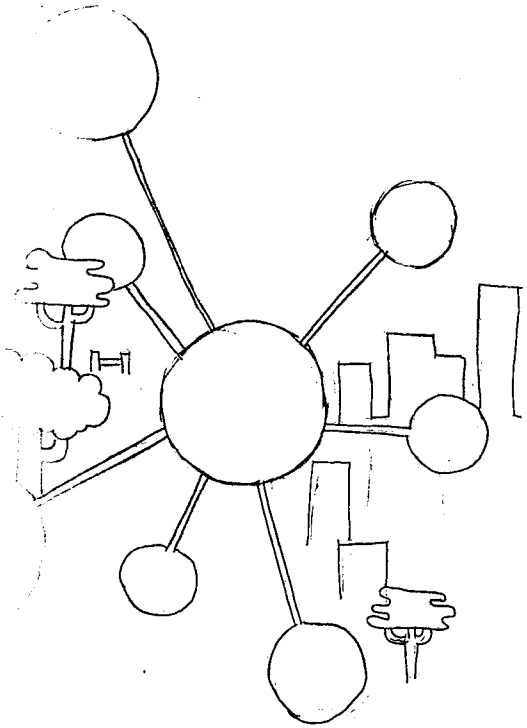


Barra: cajas / cajas / Plataforma



↳ Libros:
▷ Buscar referencias de formato
▷ Realizar bocetos de los libros
* Proben palitas de color.

Figuras 67 y 68. Propuestas con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Figuras 69 y 70. Propuestas con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.

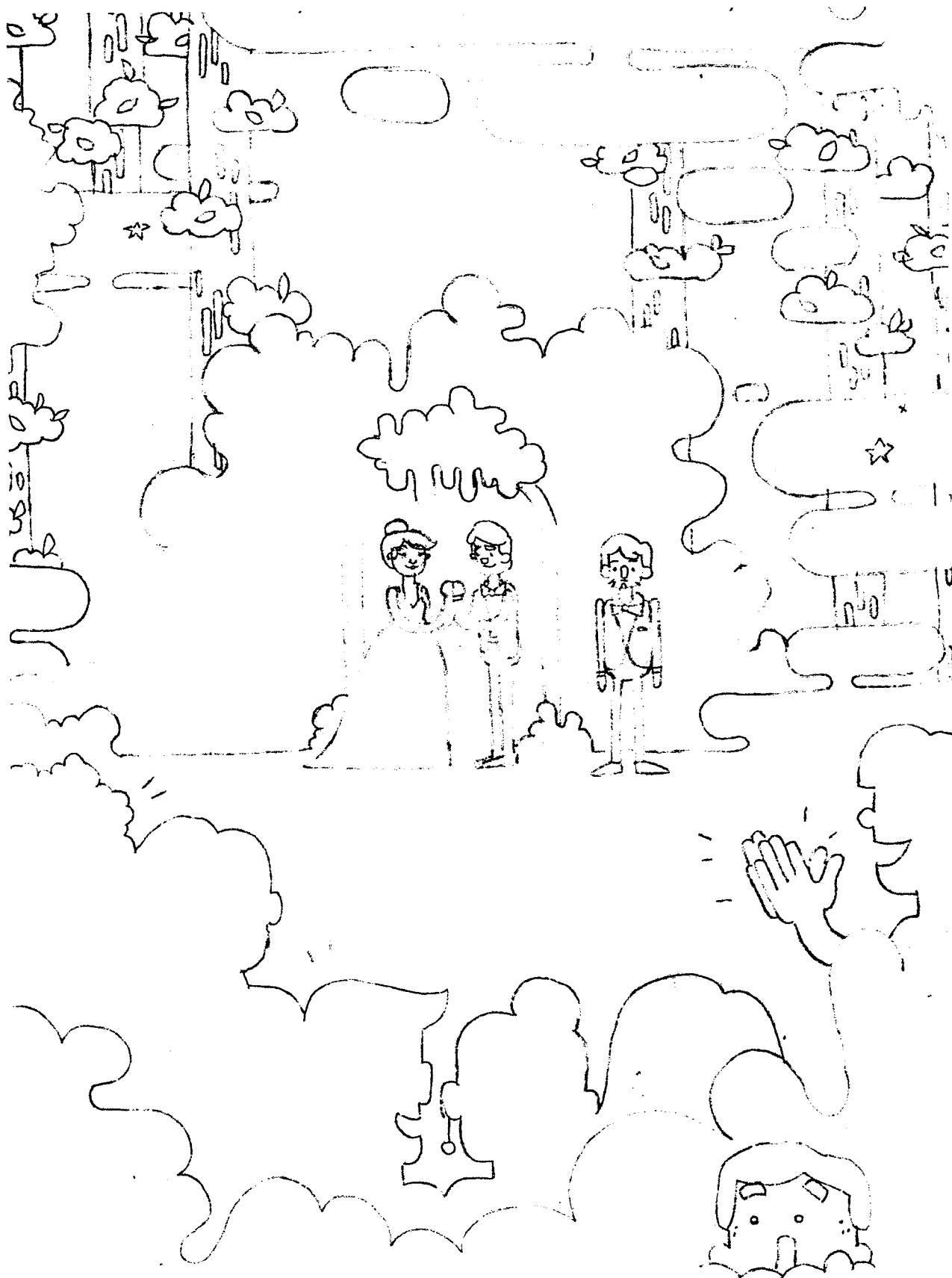


Figura 71. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.

Cuento: *Anonimatic*. Proceso de bocetos manuales para las escenas seleccionadas.

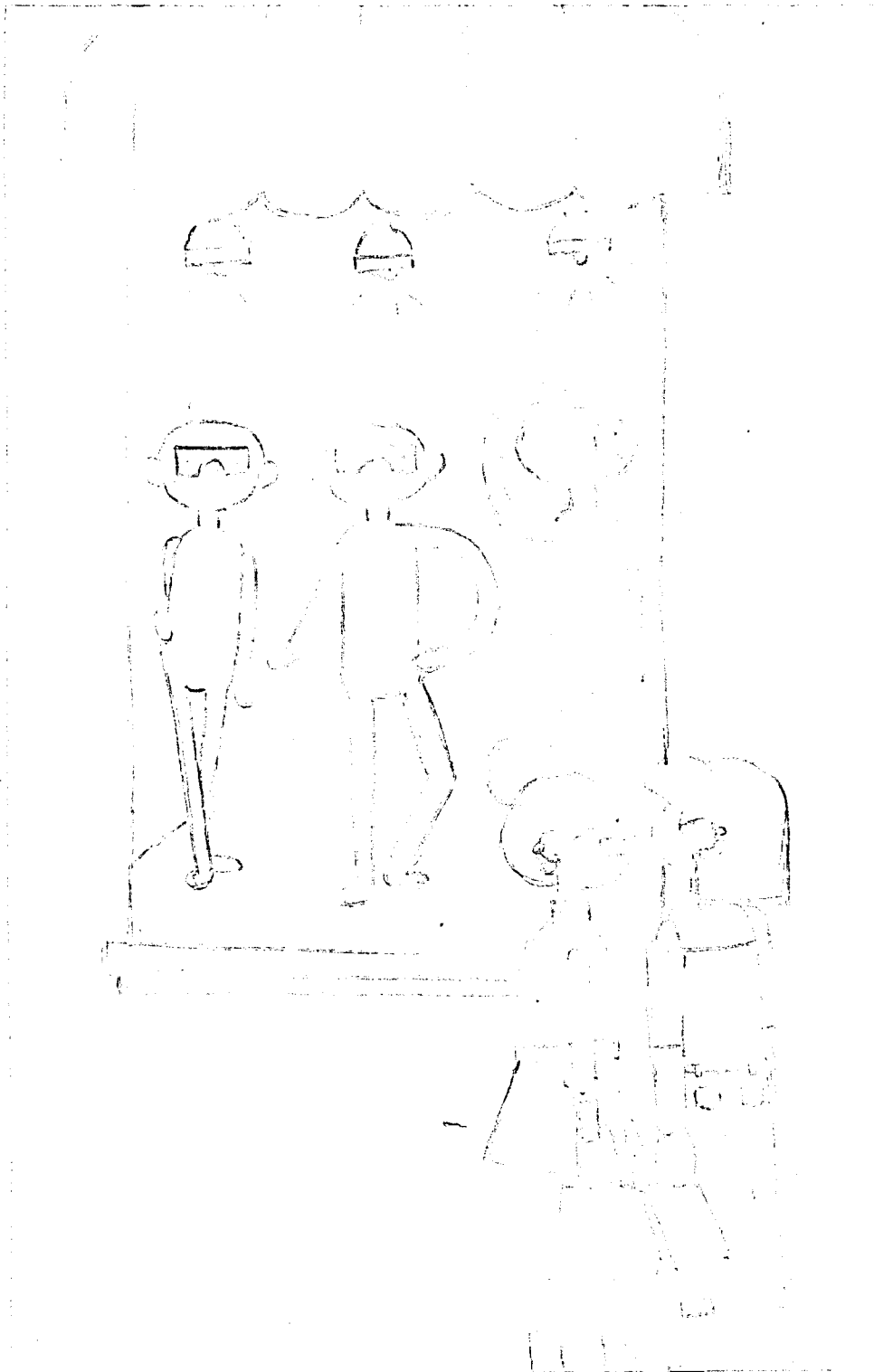
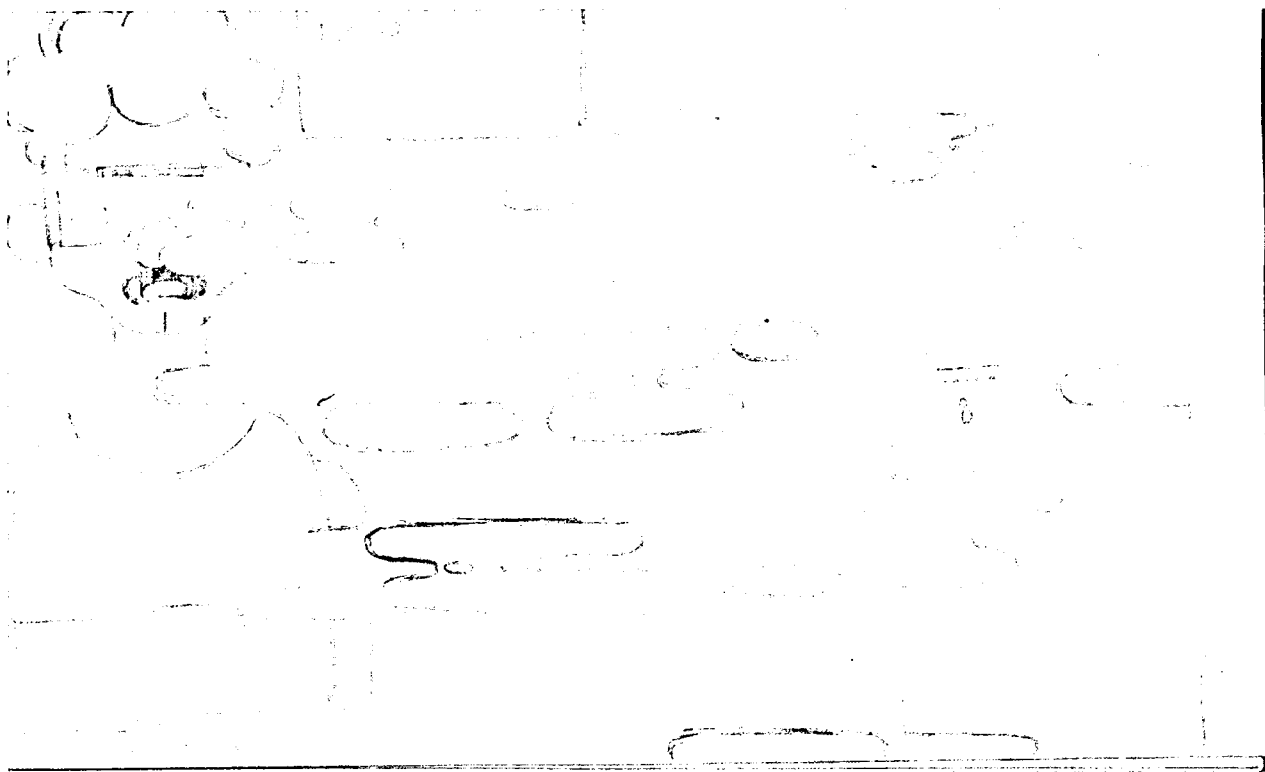
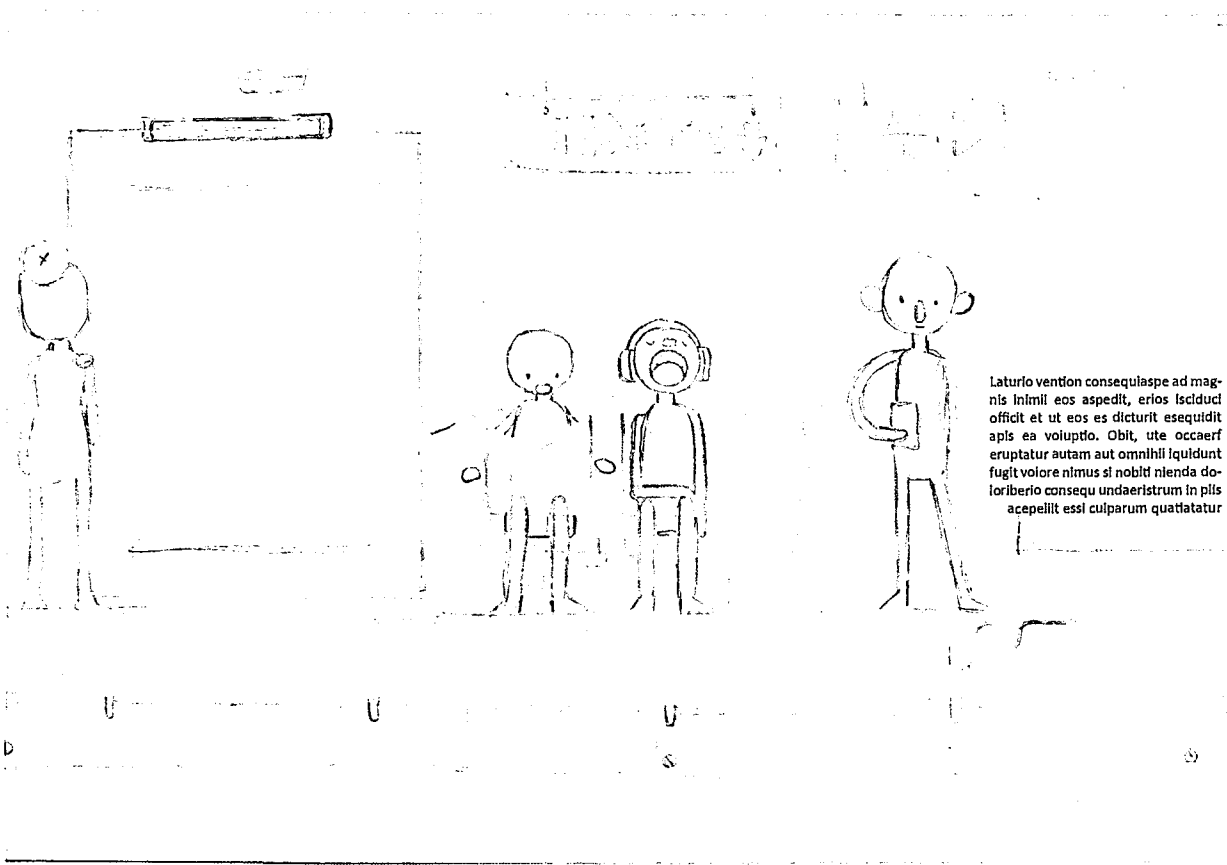
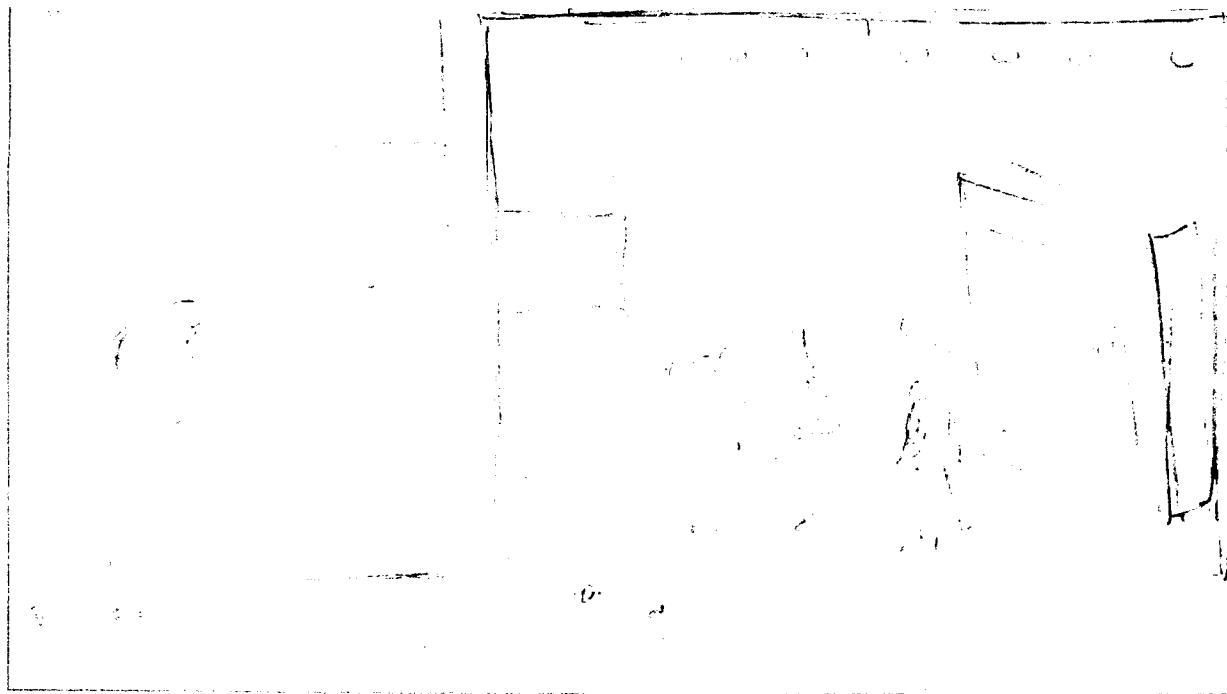


Figura 72. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.



Figuras 73 y 74. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.



Figuras 75 y 76. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.

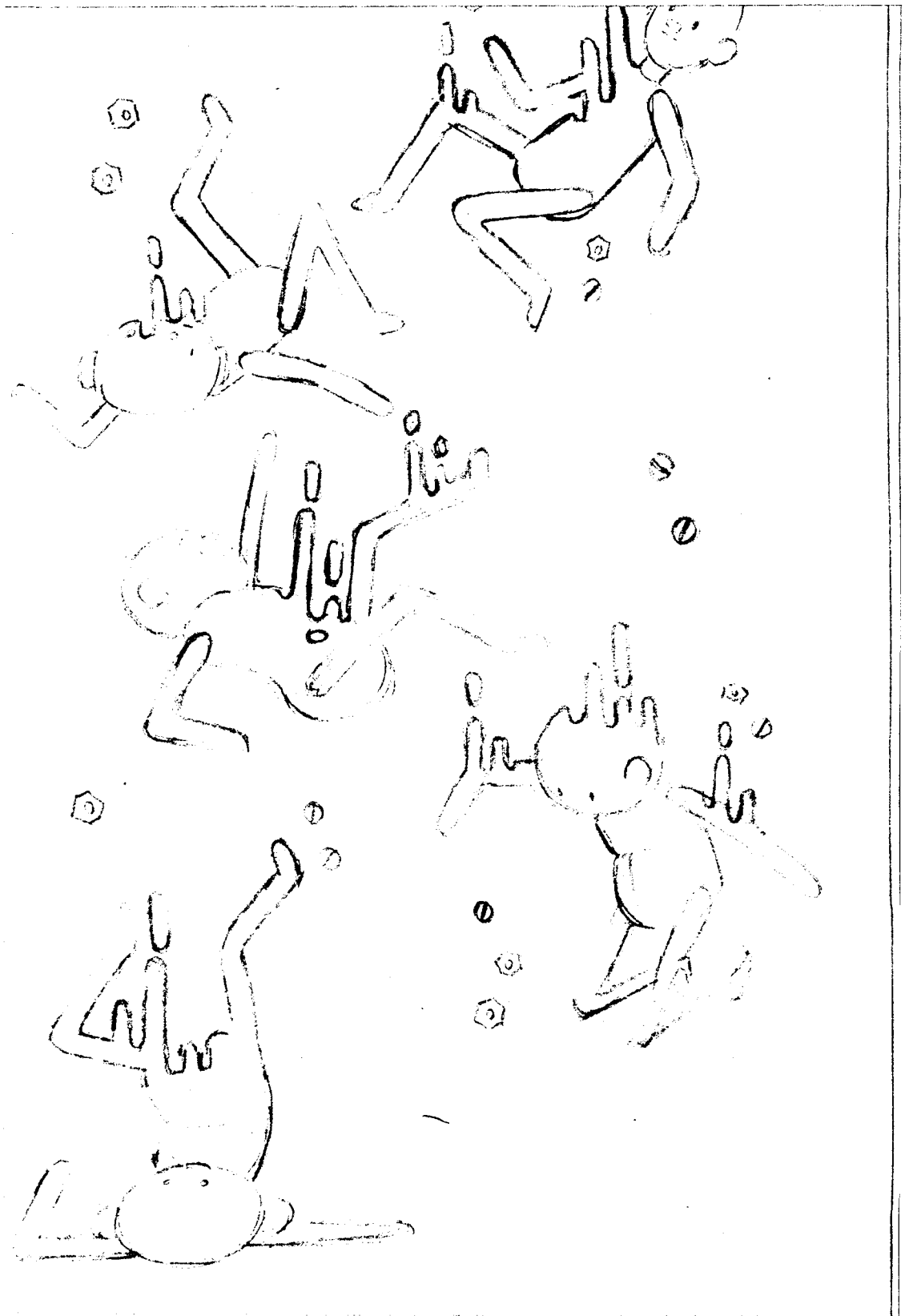
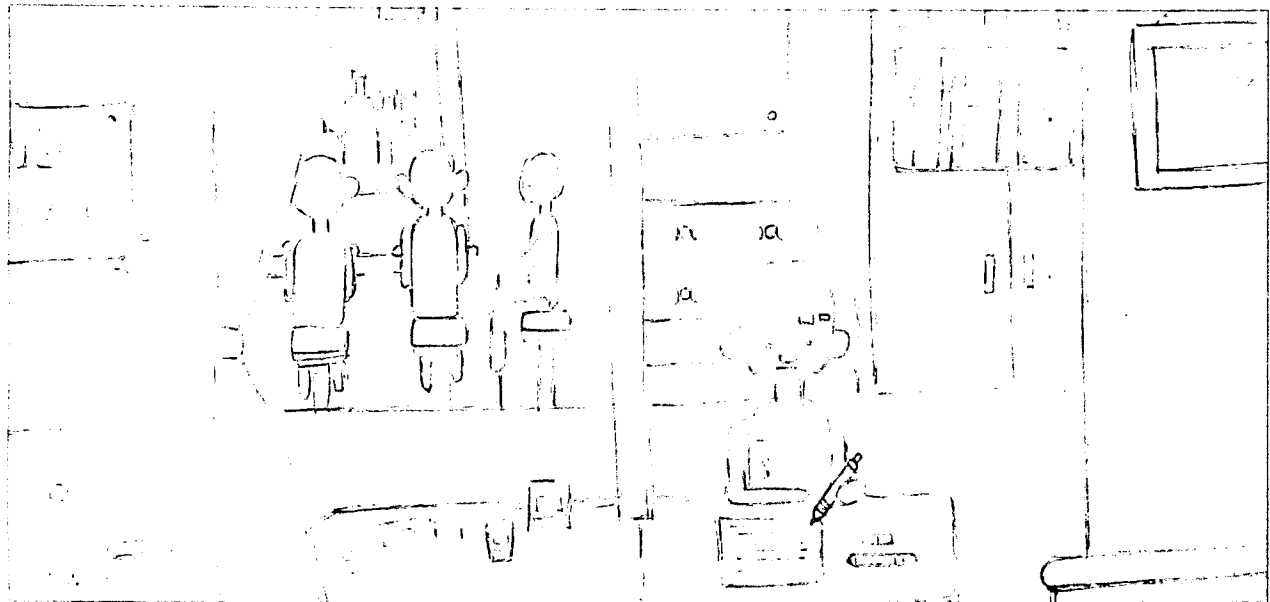
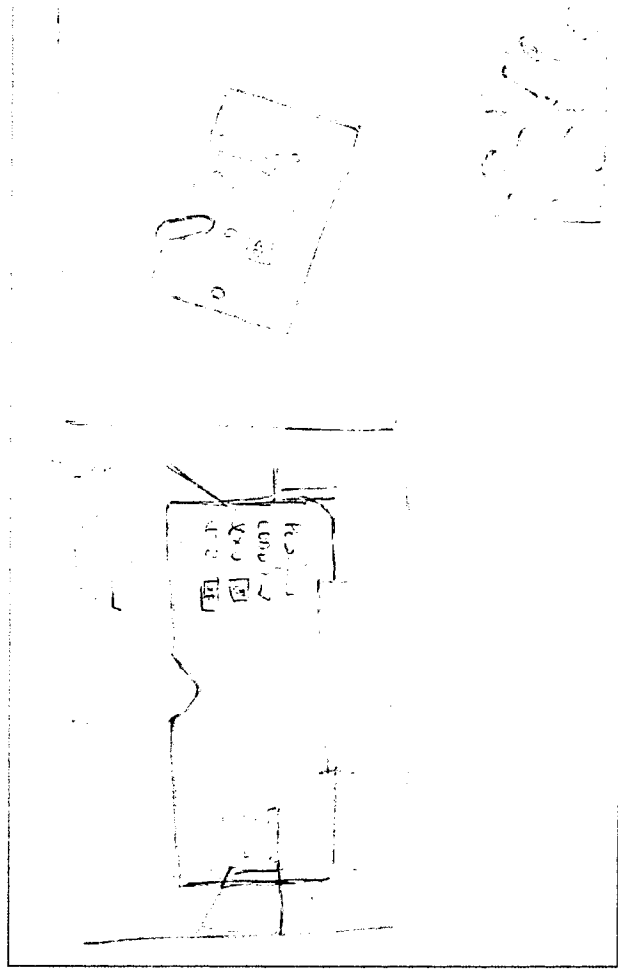
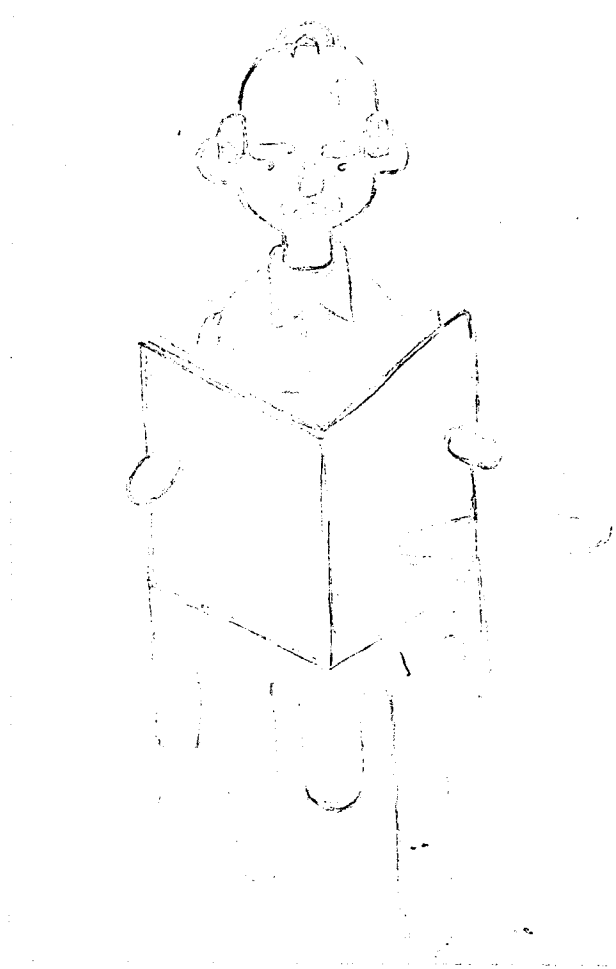


Figura 77. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.



Figuras 78, 79 y 80. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.

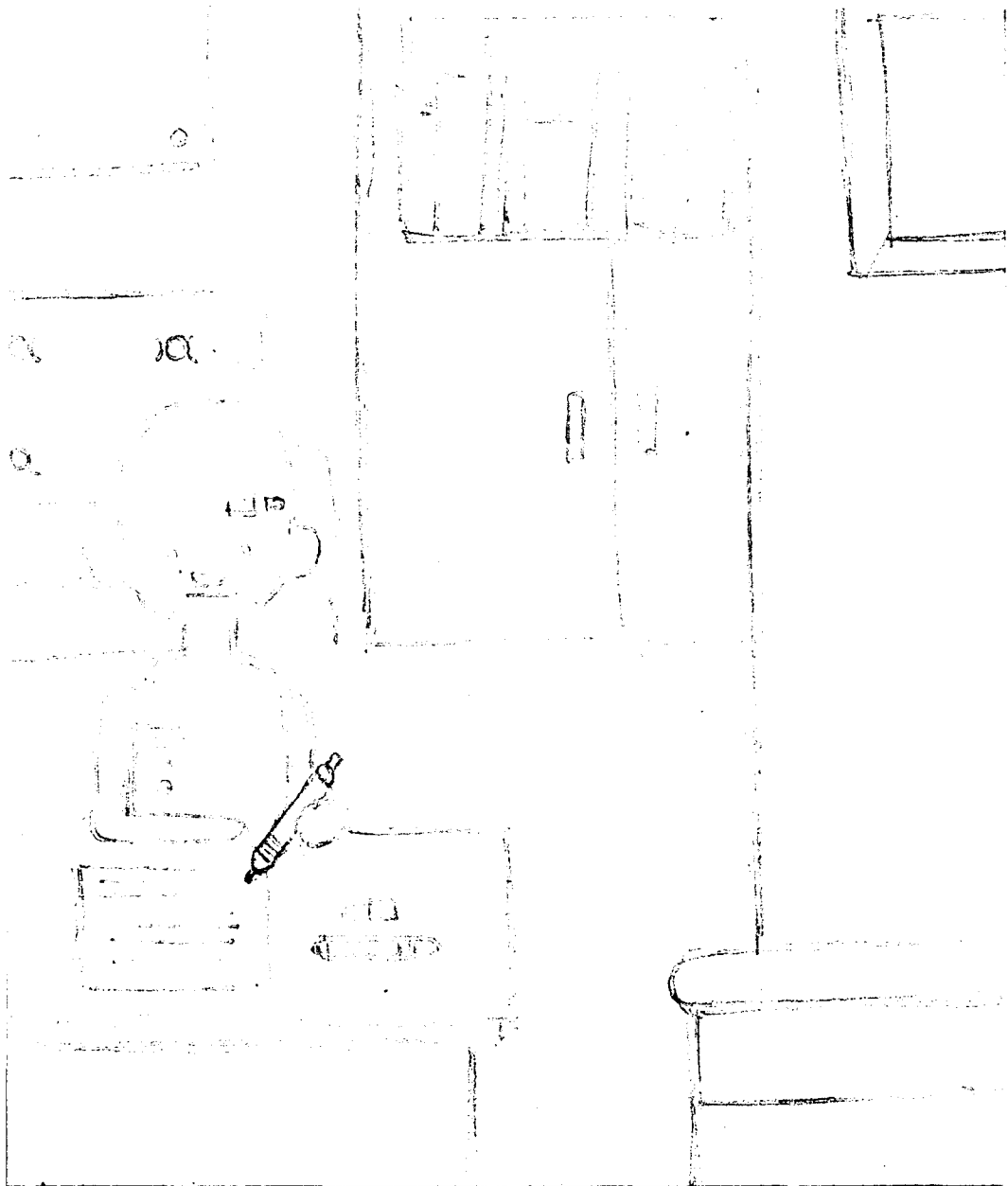
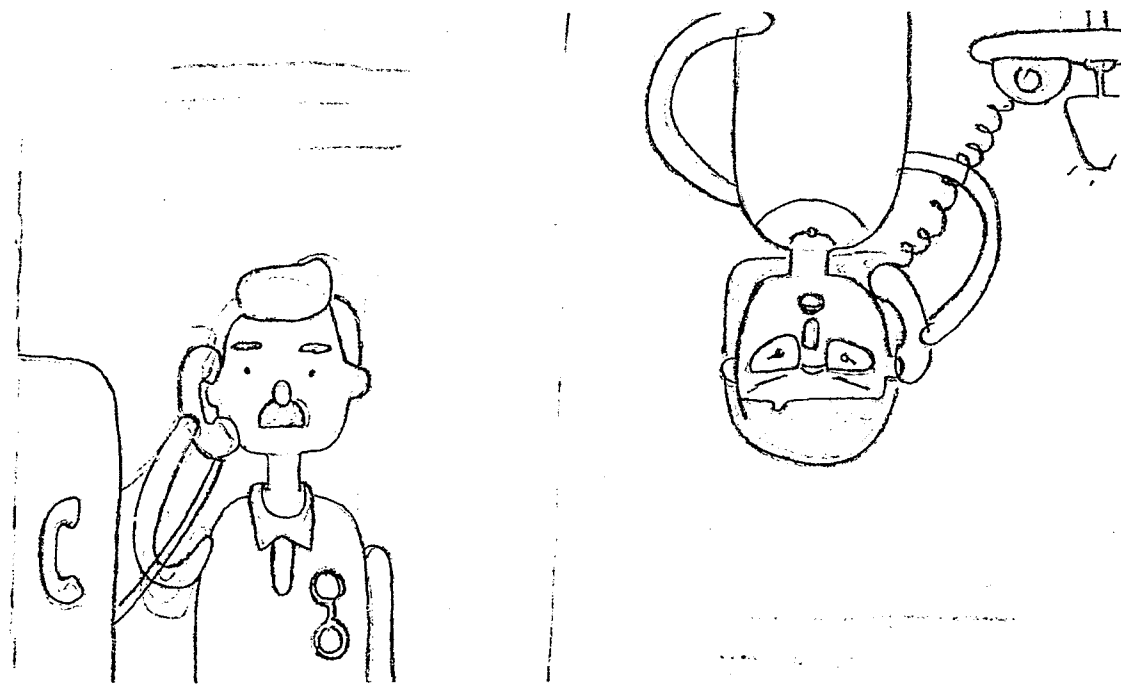
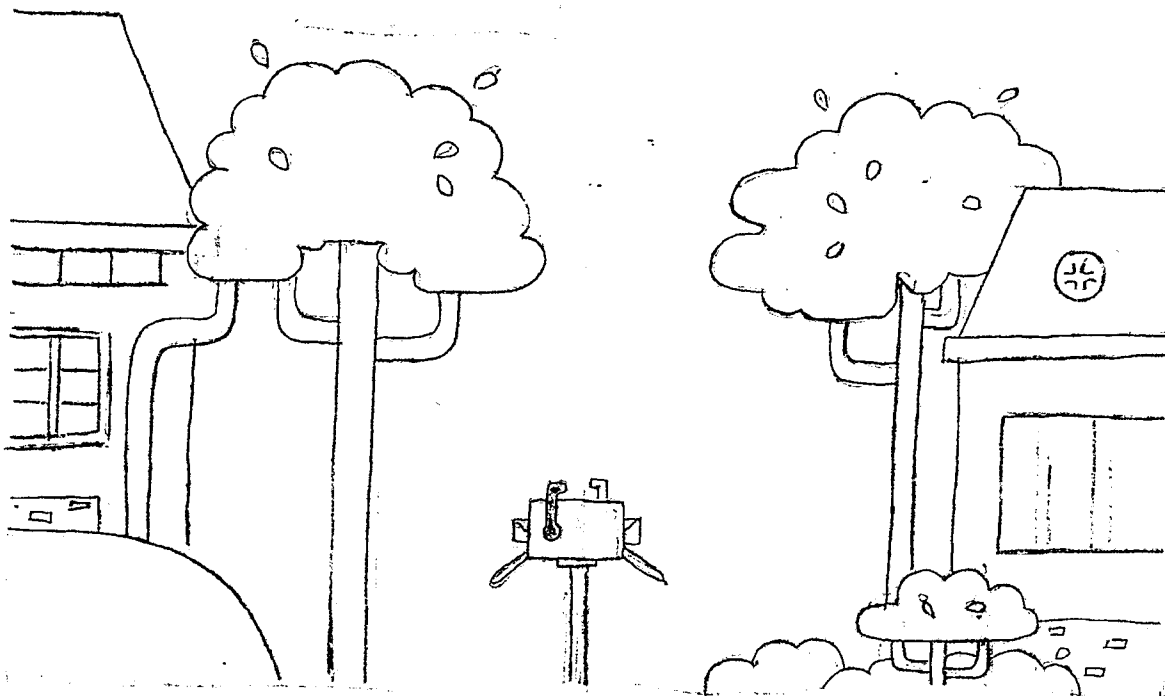
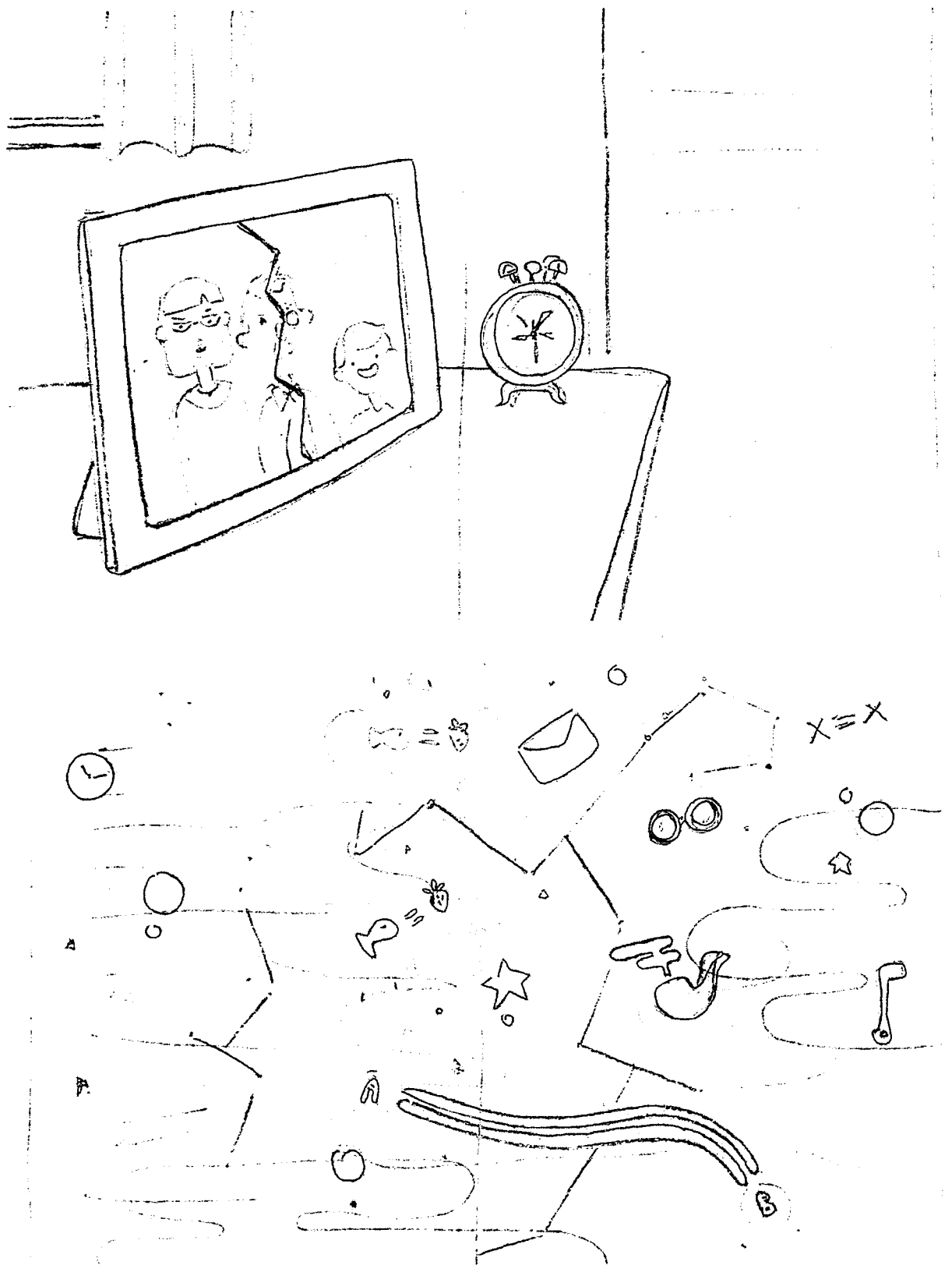


Figura 81. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Anonimatic*.

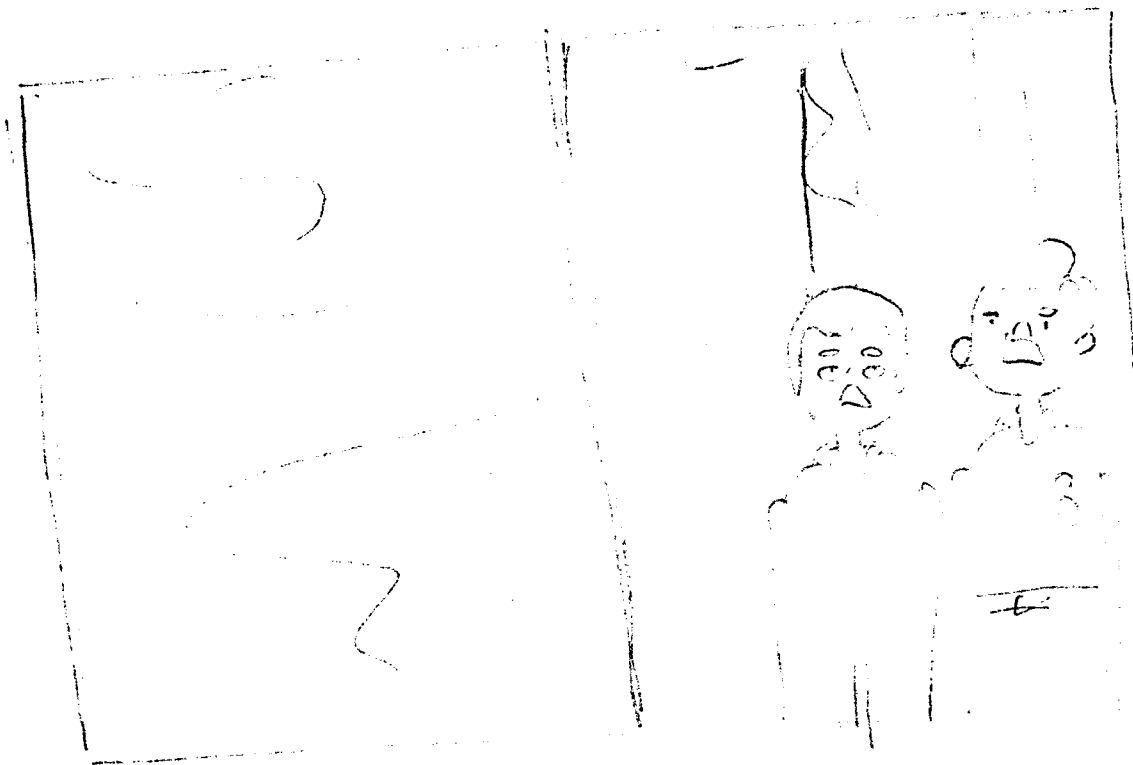
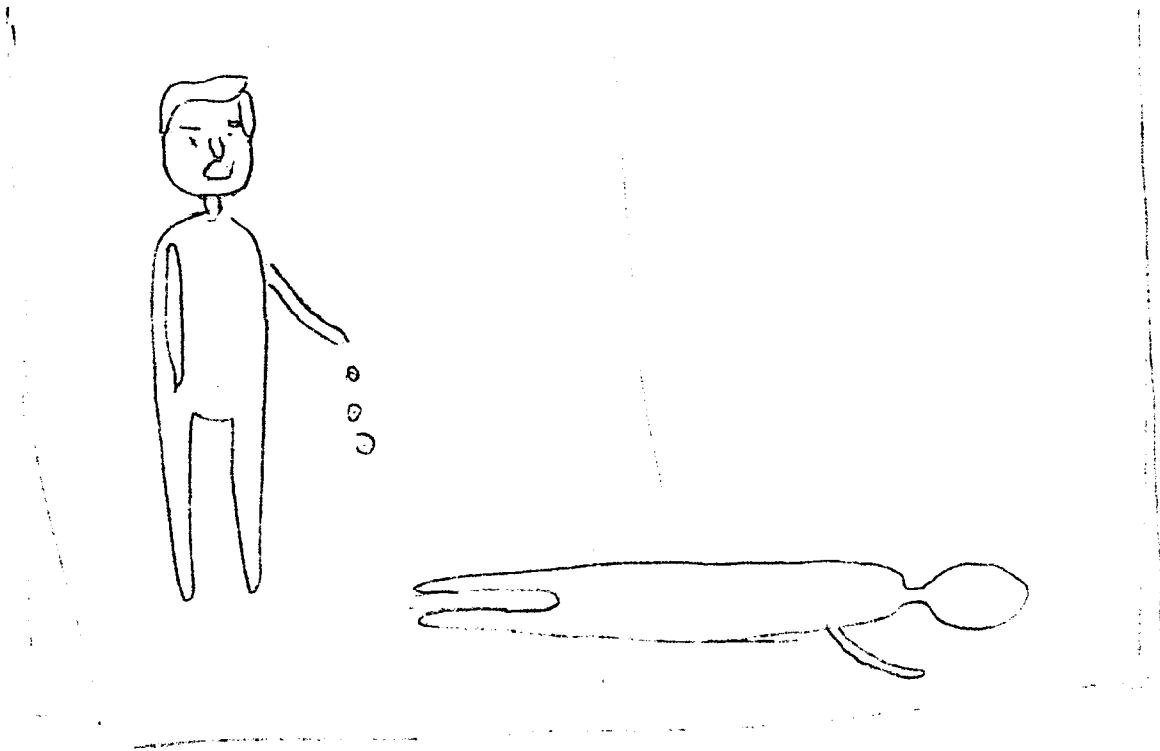
Cuento: *Desencuentro*. Proceso de bocetos manuales para las escenas seleccionadas.



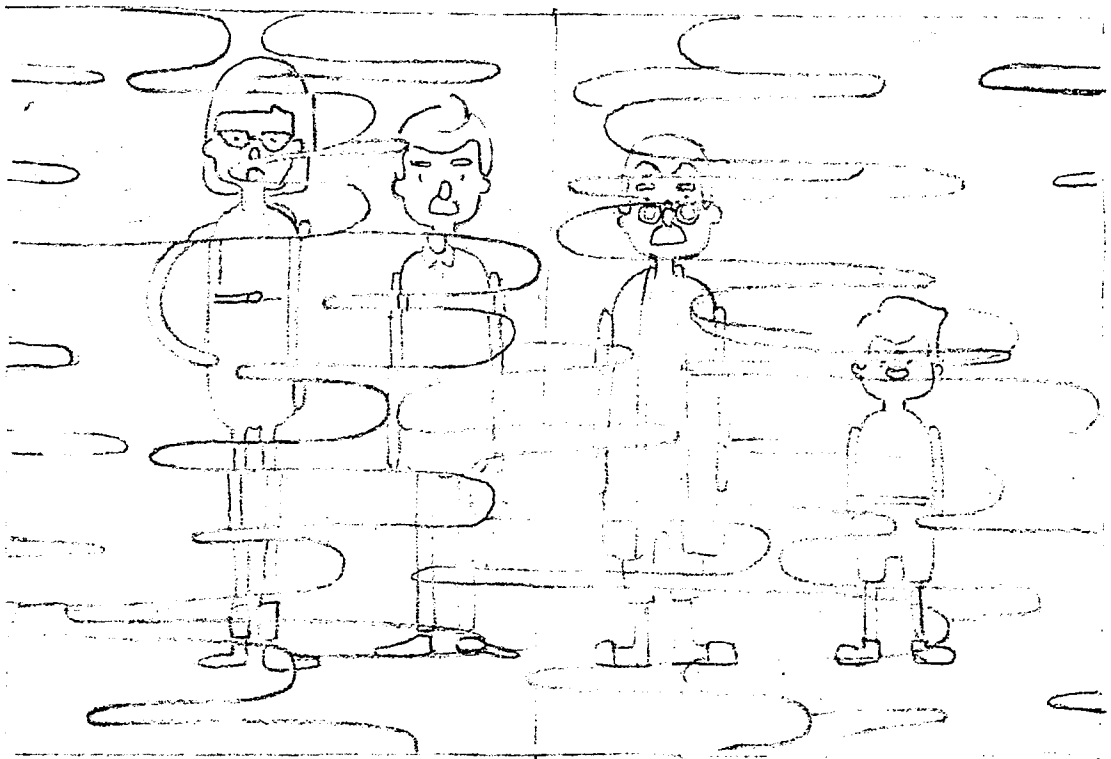
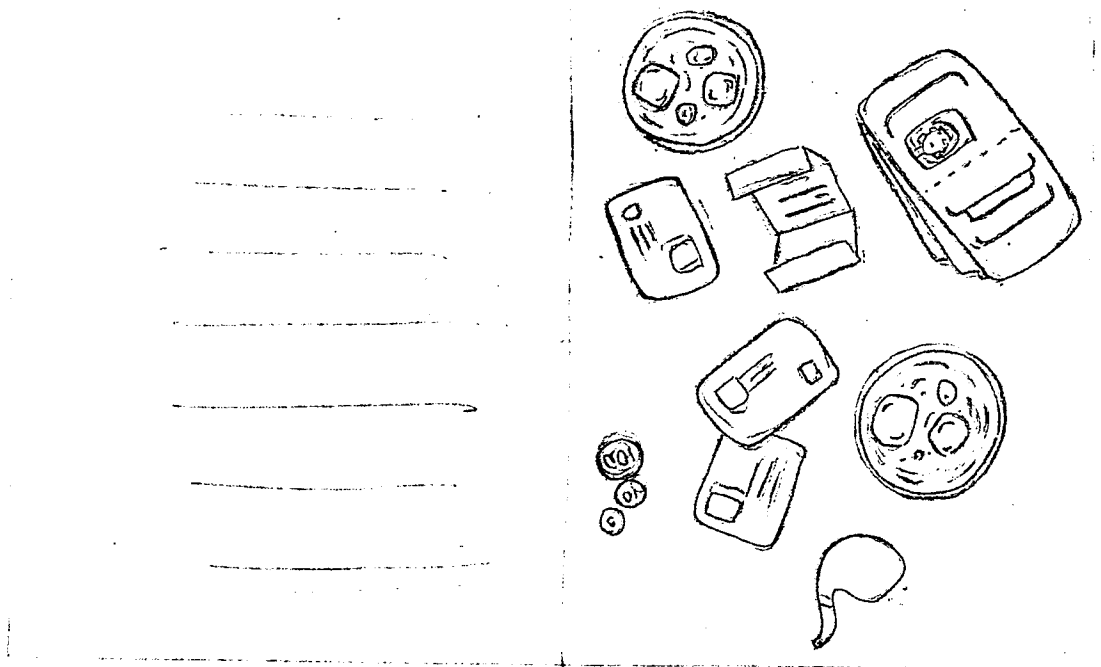
Figuras 82 y 83. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Desencuentro*.



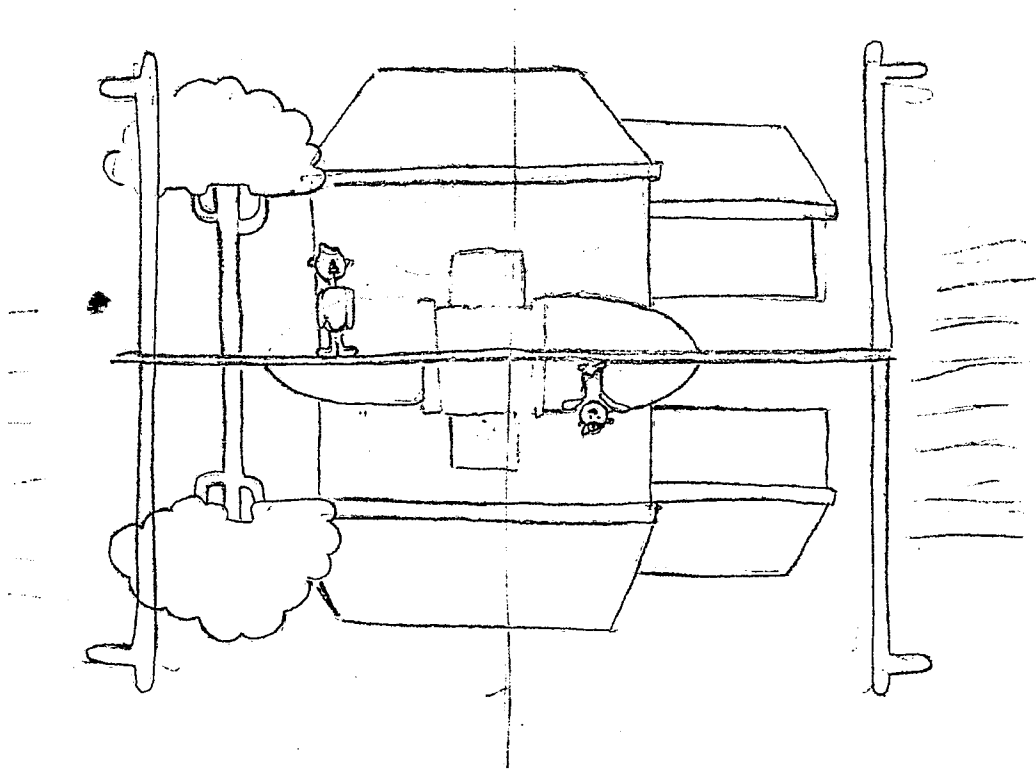
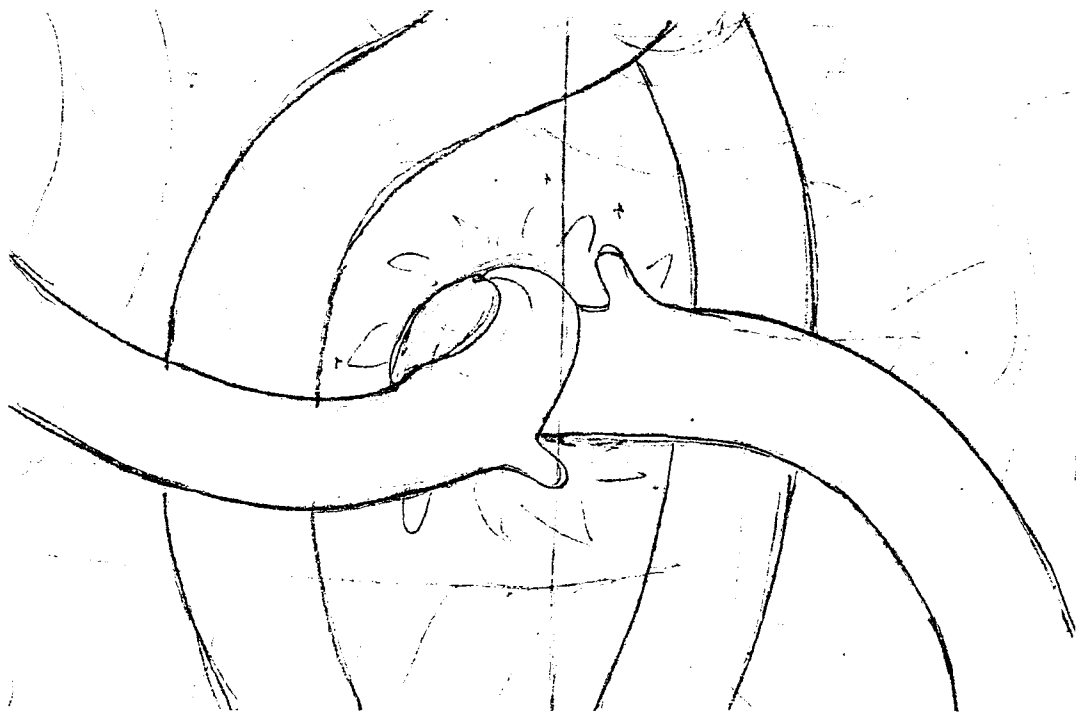
Figuras 84 y 85. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Desencuentro*.



Figuras 86 y 87. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Desencuentro*.



Figuras 88 y 89. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Desencuentro*.



Figuras 90 y 91. Propuesta con boceto manual para las escenas seleccionadas del cuento *Desencuentro*.

Bocetos vectoriales: del papel a la pantalla.

La segunda parte, a la que hemos decidido llamar boceteo digital, corresponde a la exploración de posibilidades, esta vez a partir de los recursos digitales, para la definición final del estilo y estética. Estos bocetos se abordan desde las ideas generadas a partir de los bocetos a lápiz, los cuales se trasladan a Adobe Illustrator, con el fin de obtener resultados más próximos al diseño deseado. Esta etapa debe

entenderse como un proceso de boceto dado que, una vez intervenidas las propuestas manuales por herramientas digitales, estas también deben recorrer un trecho importante hasta lograr la ilustración final.

Primero se trasladaron los personajes y escenarios a su versión digital, utilizando para esto colores arbitrarios y escalas de grises, con el fin de definir, ahora desde el abordaje digital, otras características que de otra manera no podrían resolverse en papel.

DEFINICIÓN



4 MEDIO QUE NOS VAMOS CONOCIENDO



ANONIMATIC

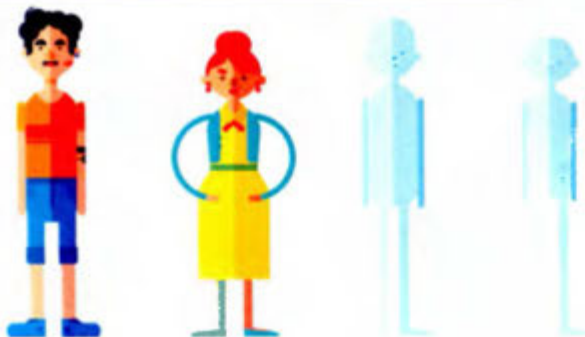


Figura 92. Personajes finales trasladados a su versión digital. Primer acercamiento al color, color arbitrario.



Figura 93. Diseño de indumentaria para una escena específica del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Figura 94. Primeros acercamientos al color en los espacios físicos. Colores arbitrarios. Escenas no acabadas.

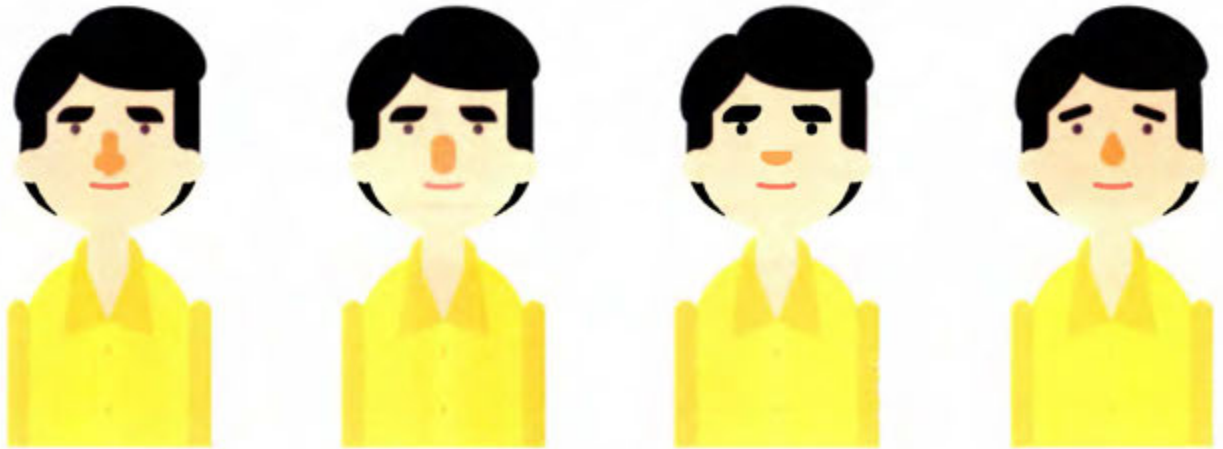


Figura 95. Variaciones de facciones para el personaje Gerardo del cuento *A medida que nos vamos conociendo*. Estas variaciones se aplican luego del primer encuentro con el boceto vectorial, con el fin de explorar diversas opciones.



Figura 96. Diseño de diversos objetos partiendo de escala de grises.

Bocetos vectoriales: prueba y error en la aplicación del color.

Tras seleccionar contenido sobre el que se puede trabajar se realizan las primeras exploraciones de color, con la intención de definir una o varias paletas de muestras. Anteriormente se mencionó una aplicación arbitraria de color, pues el mismo es necesario para reconocer las formas y elementos que componen la figura. Este apartado se dedica a señalar las pruebas de color realizadas tomando en cuenta conceptos importantes como saturación, contraste, armonía, luces y sombras.

La primera prueba de color se realiza partiendo de una triada de color, se definen características para la misma tales como exclusión de texturas y motivos, se utilizan poco los modos de fusión para aportar volúmenes o generar profundidades, sin embargo, se llega a la conclusión de que, este tipo de paletas no permiten aprovechar todos los elementos que componen los escenarios y personajes; se pierde la calidad de la ilustración, unos elementos se mezclan con otros y se evidencia la necesidad de una mayor cantidad de tonos y matices.

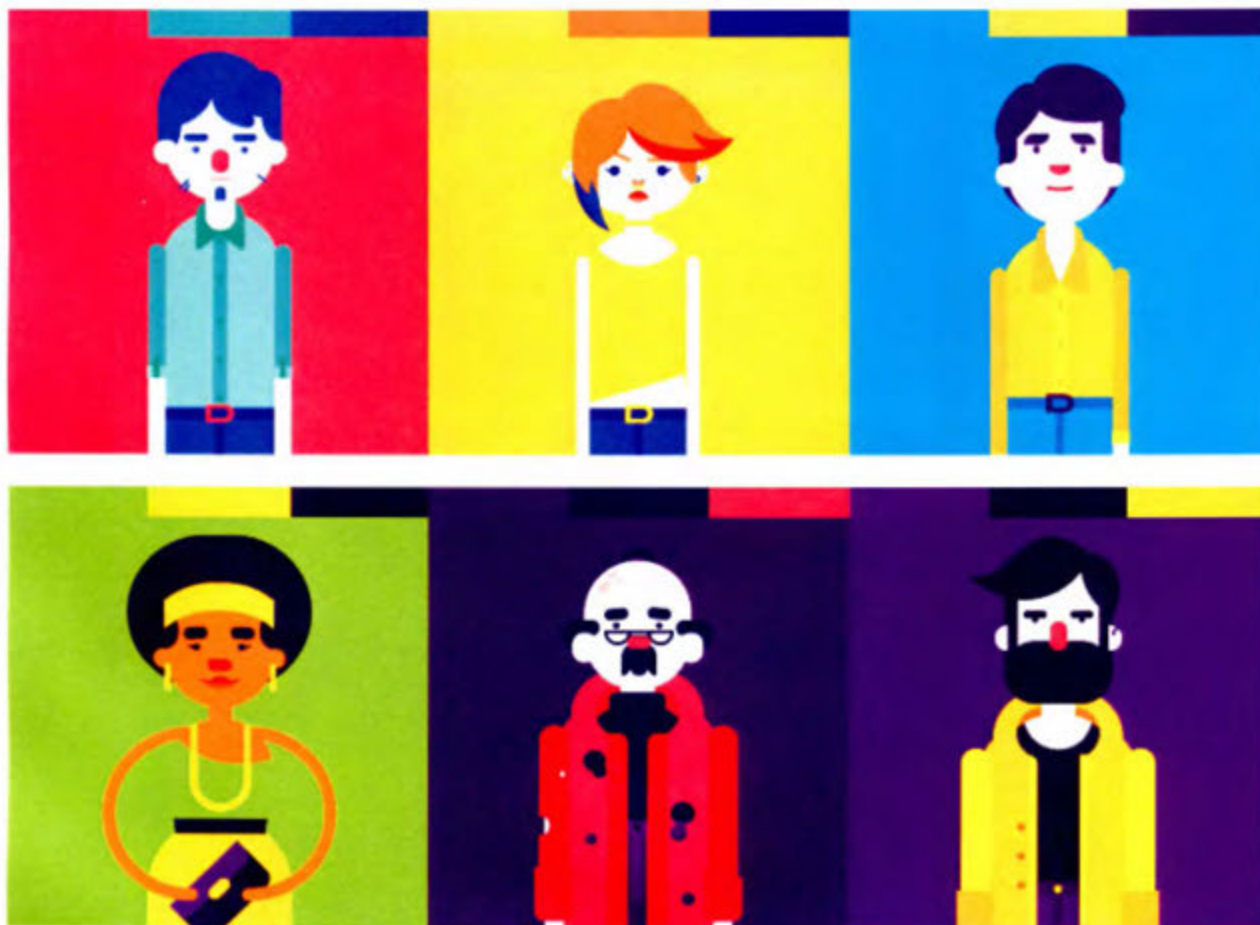


Figura 97. Bocetos vectoriales, pruebas de color aplicando triadas de colores saturados.



Figuras 98, 99 y 100. Bocetos vectoriales, pruebas de color aplicando triadas de colores saturados con algunos modos de fusión.



Figuras 101 y 102. Bocetos vectoriales, pruebas de color aplicando paletas de color más complejas y adoptando simulaciones naturalistas.

Estilos definitivos: paleta de color e ilustraciones finales.

Sobre la marcha en las pruebas de color se toma la decisión de empezar a elaborar las ilustraciones finales, partiendo de los bocetos a lápiz

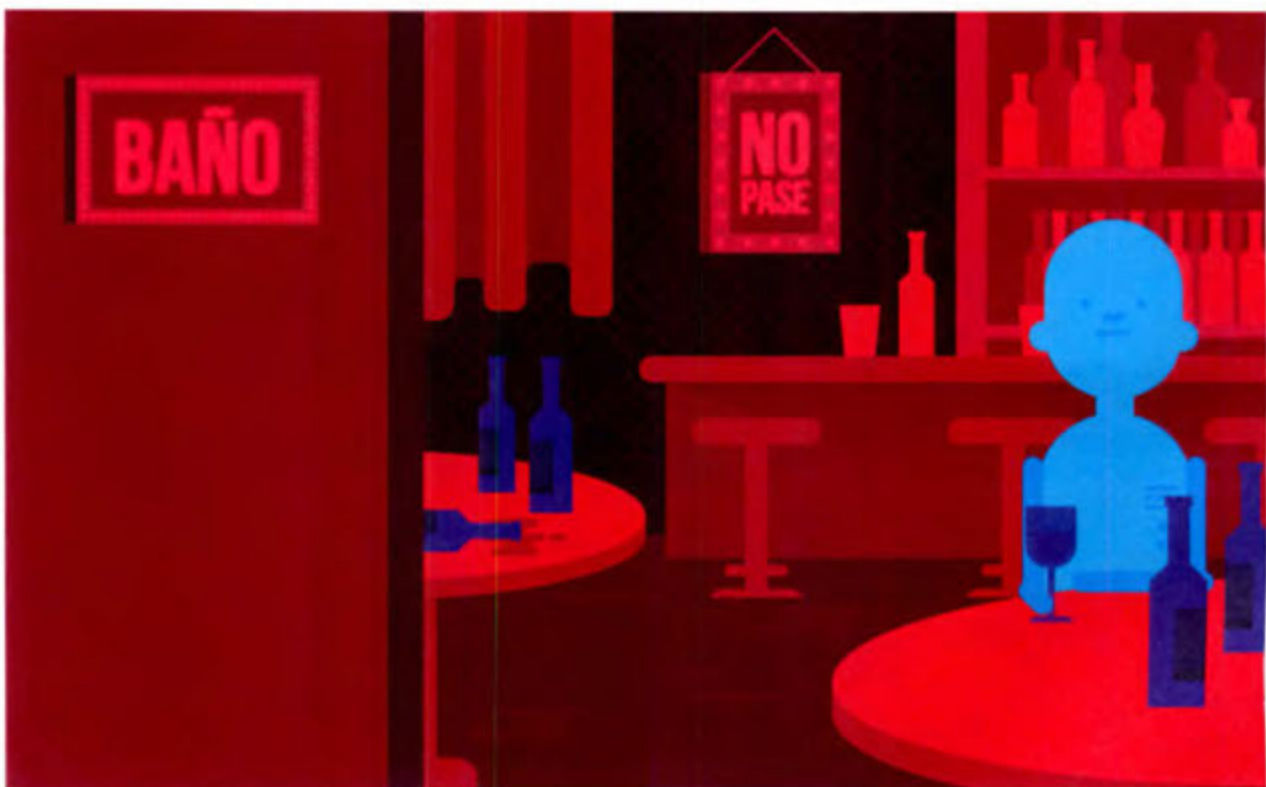
seleccionados, no solo con el fin de avanzar, sino que, el abordaje de las escenas definitivas permite aplicar nuevas pruebas de color directamente sobre las ilustraciones finales, y esto agiliza la toma de decisiones en dicho aspecto.



Figura 103. Pruebas de color sobre ilustraciones definitivas, cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Figura 104. Pruebas de color sobre ilustraciones definitivas, cuento A medida que nos vamos conociendo.



Figuras 105 y 106. Pruebas de color sobre ilustraciones definitivas, cuento Anonimatic.



Figuras 107 y 108. Pruebas de color sobre ilustraciones definitivas, cuento *Desencuentro*.

De igual manera que con la digitalización de los personajes, los primeros acercamientos a las ilustraciones finales se hacen desde el abordaje arbitrario del color. Durante este proceso se toma la decisión de asignar una paleta de color a cada cuento, tomando en consideración la personalidad y el lenguaje de los mismos. Además, se decide que, no

se abordará desde la idea de que cada objeto tiene que obedecer a la concepción naturalista que se tiene sobre el color del mismo, sino que, debe responder a un discurso estético, basado en la armonía del color.

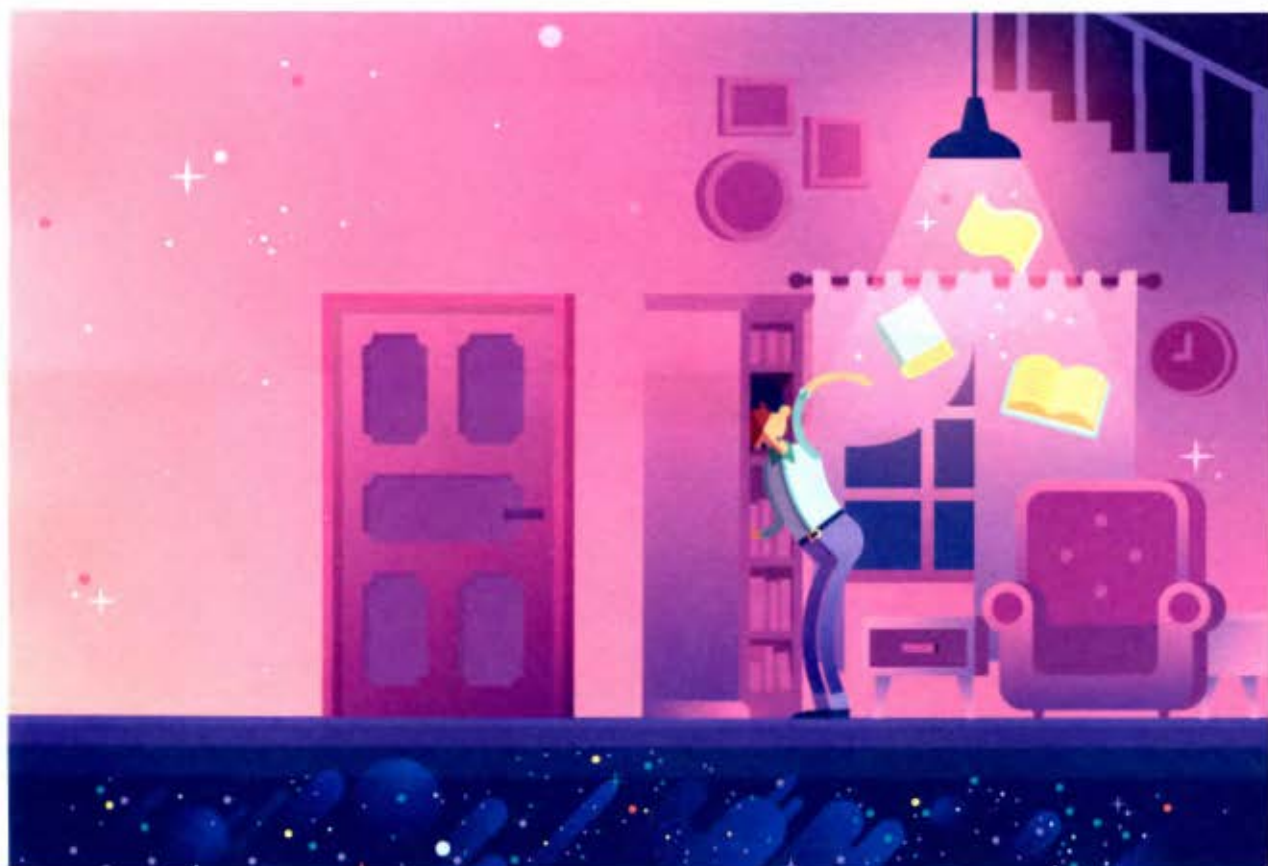
A continuación, se presentan los resultados finales de las ilustraciones de cada uno de los cuentos.

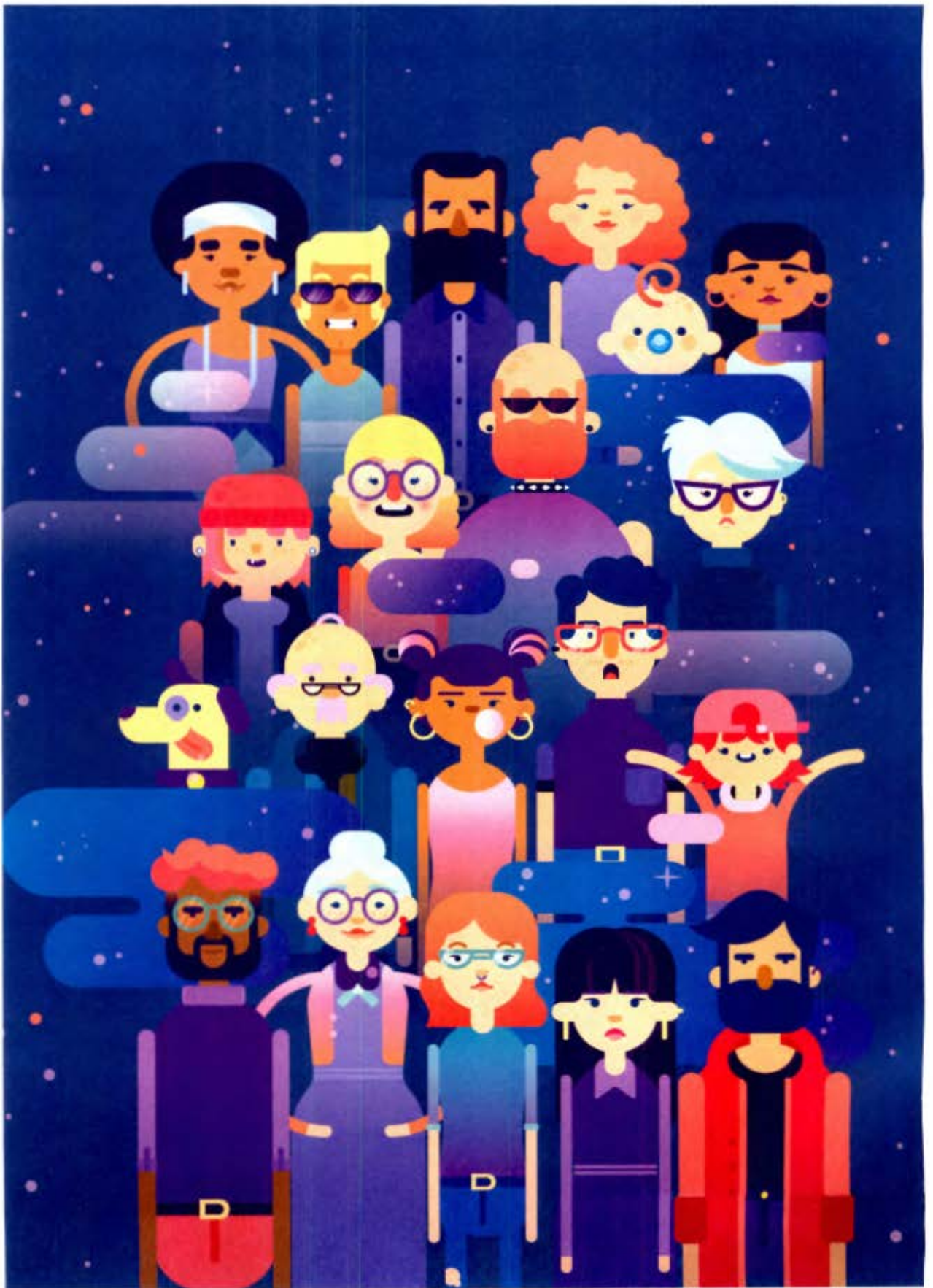
Cuento: *A medida que nos vamos conociendo.* Ilustraciones finales.

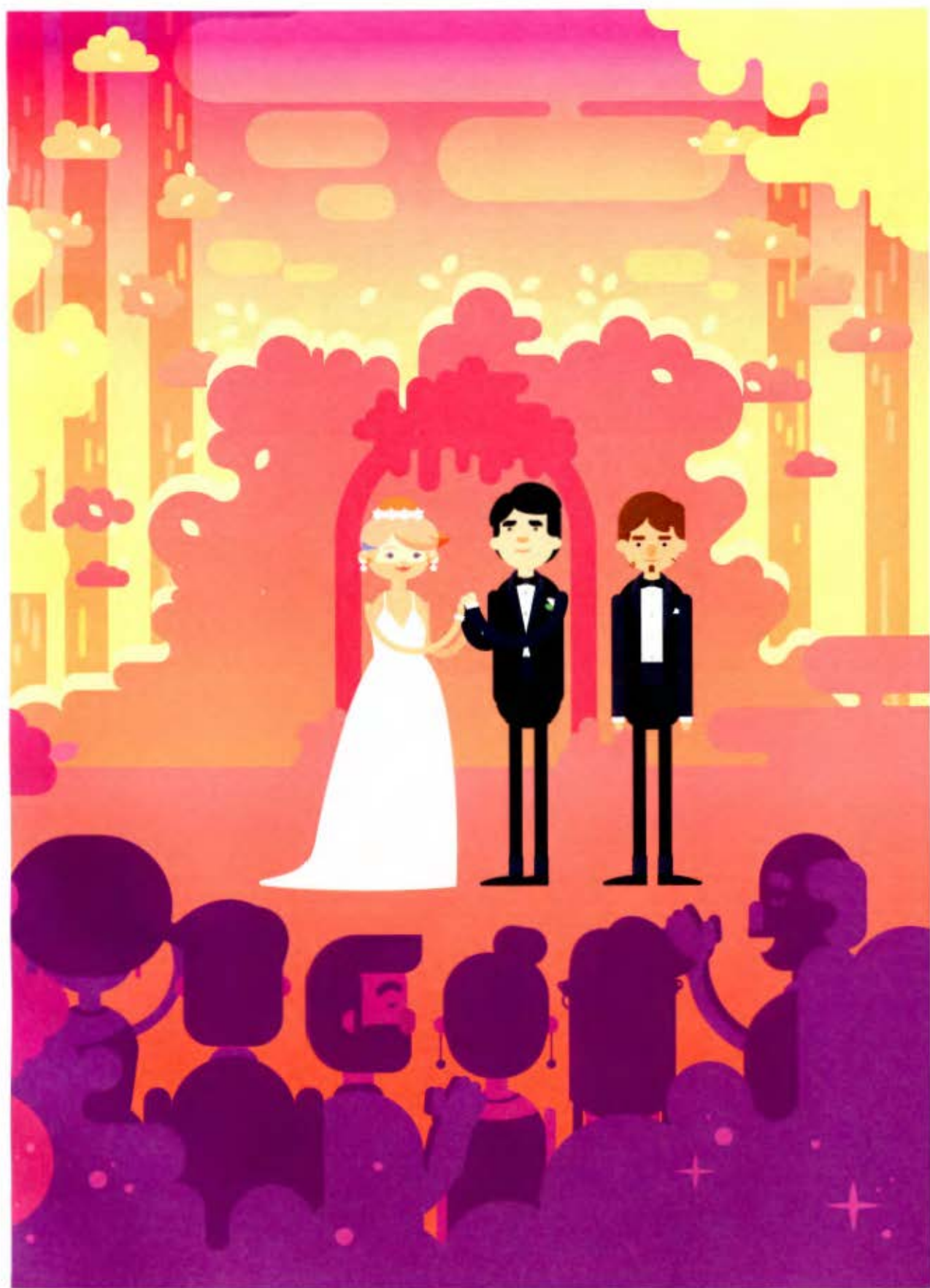




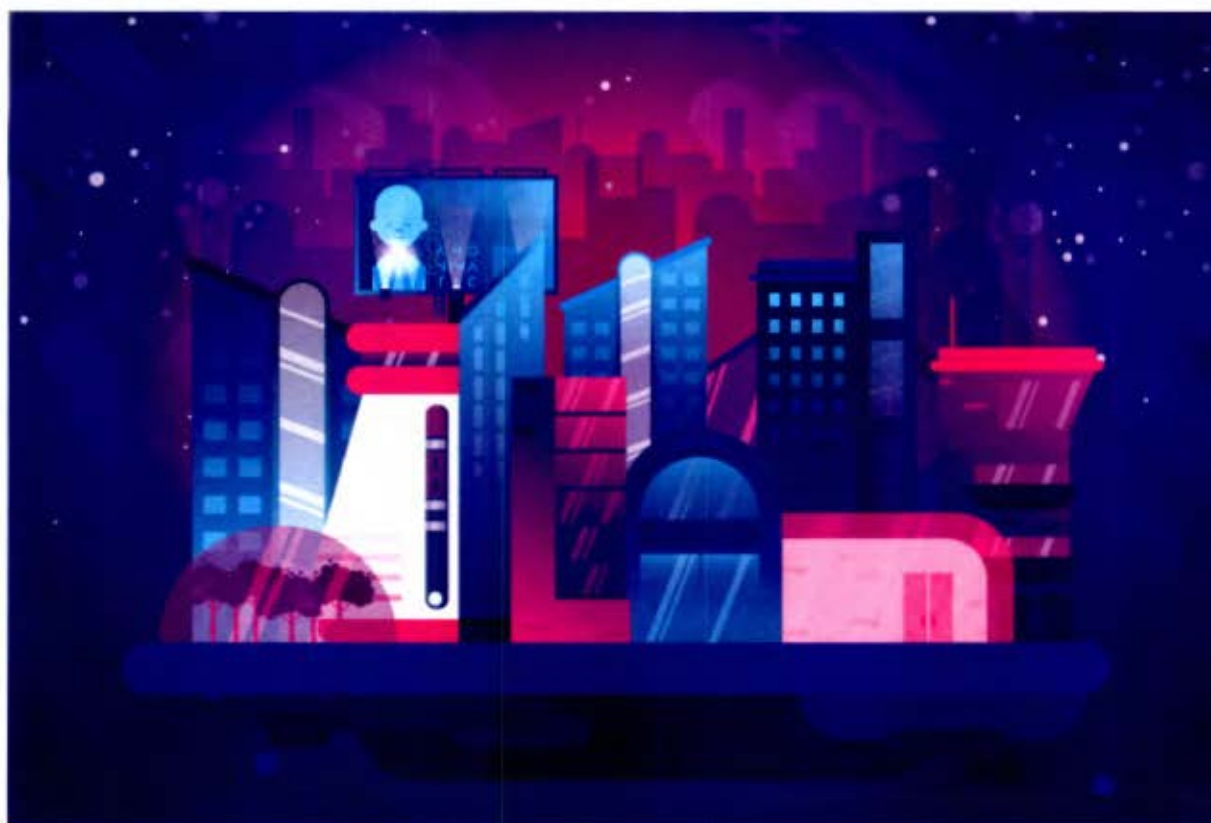








Cuento: *Anonimatic*. Ilustraciones finales.

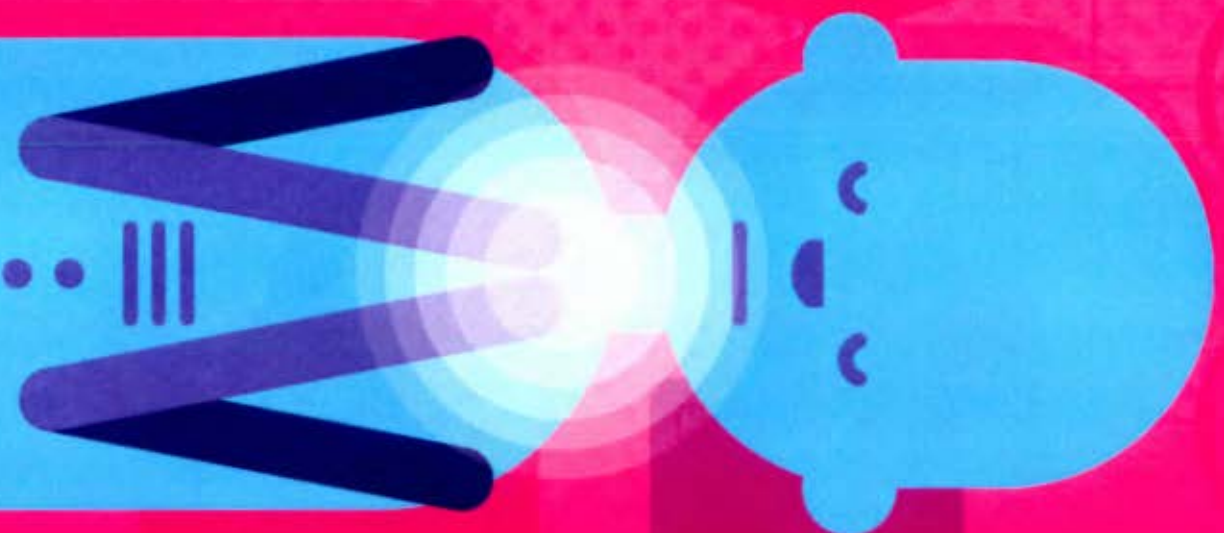








NO
MIRA
FIC



LANZAMIENTO
01013000

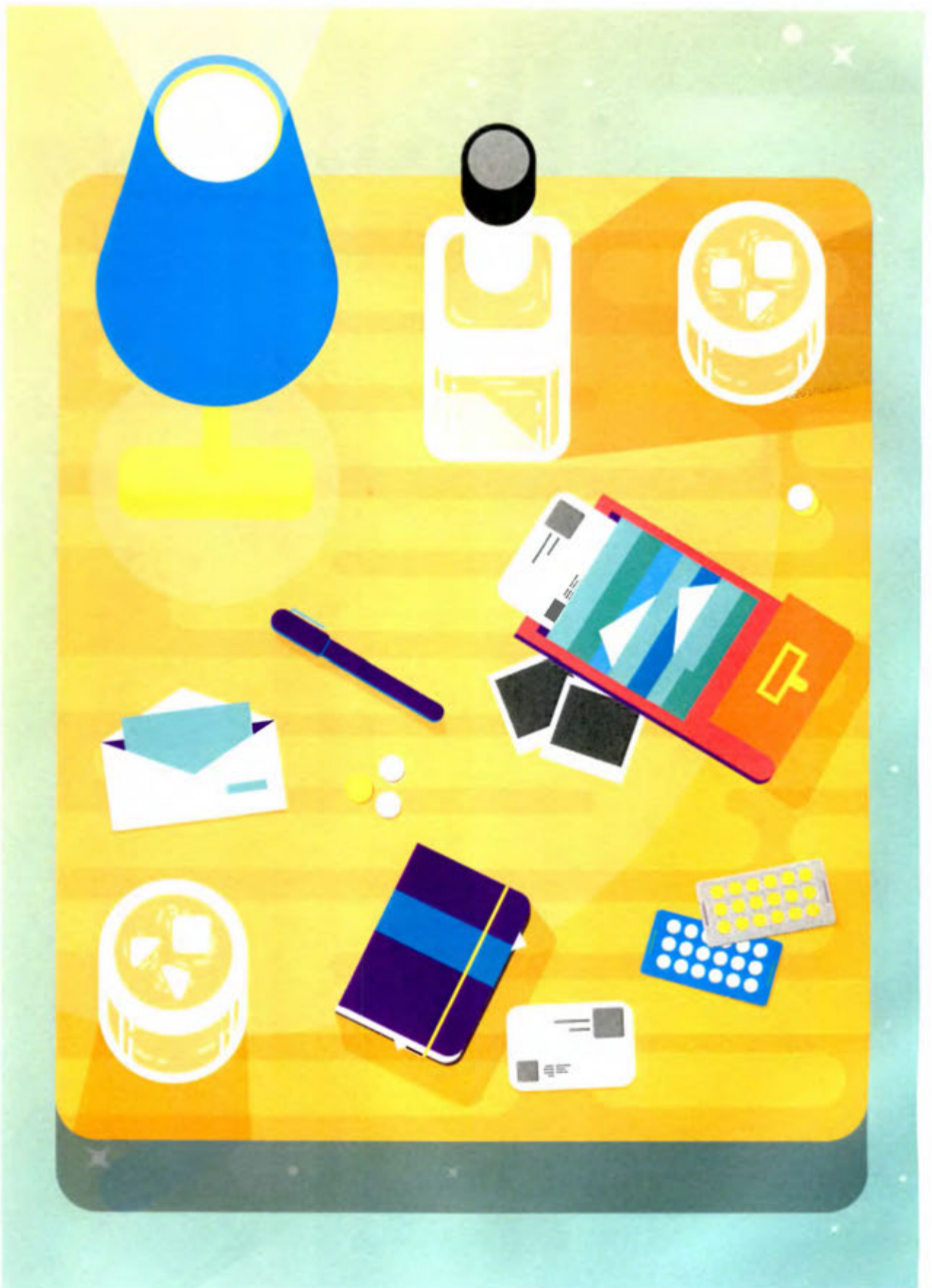
...
escoger · evolucionar

Cuento: *Desencuentro*. Ilustraciones finales.









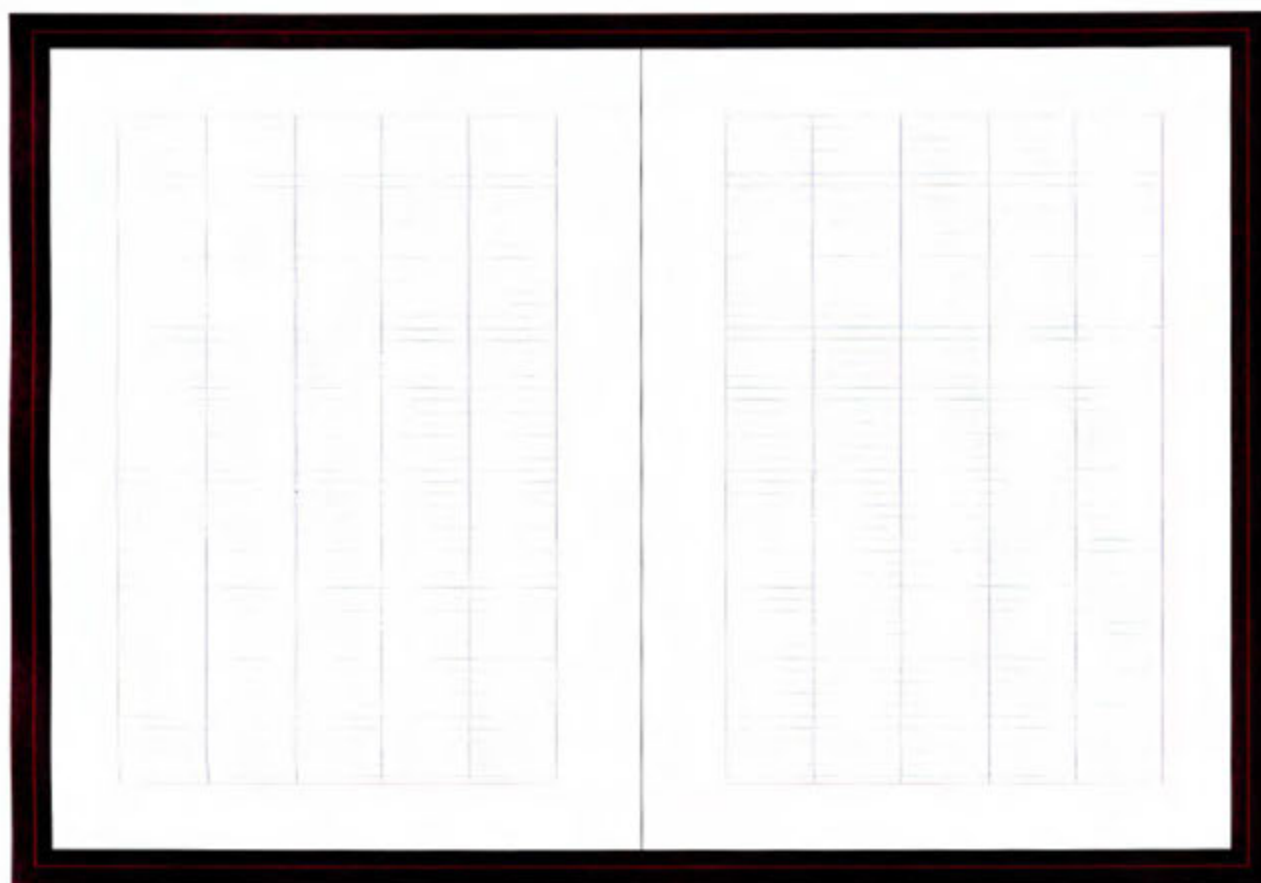
Diagramación: interacción entre palabra e imagen.

Una vez definidas e ilustradas las escenas en el formato definitivo y con el recorrido cromático establecido inicia el proceso de diagramación del texto.

A partir de este momento Adobe InDesign se vuelve una valiosa herramienta: se genera la retícula de cinco columnas, se establecen márgenes de

dos centímetros para los lados externos, y dos centímetros y medio para el margen interno, tomando en consideración el encolado final.

Para el cuerpo de texto se utiliza la tipografía Fox Sans TRF, en once puntos y con interlineado alineado con la cuadrícula base, una tipografía delgada, palo seco, que estéticamente se vincula con las ilustraciones. Todas estas características se definen en una página maestra para lograr la unificación de todos los cuentos.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!;"#\$%&/()=¿?

Figura 110 (arriba). Reticula para diagramar los libros impresos. Figura 111 (abajo). Tipografía para cuerpo de texto, Fox Sans TRF.

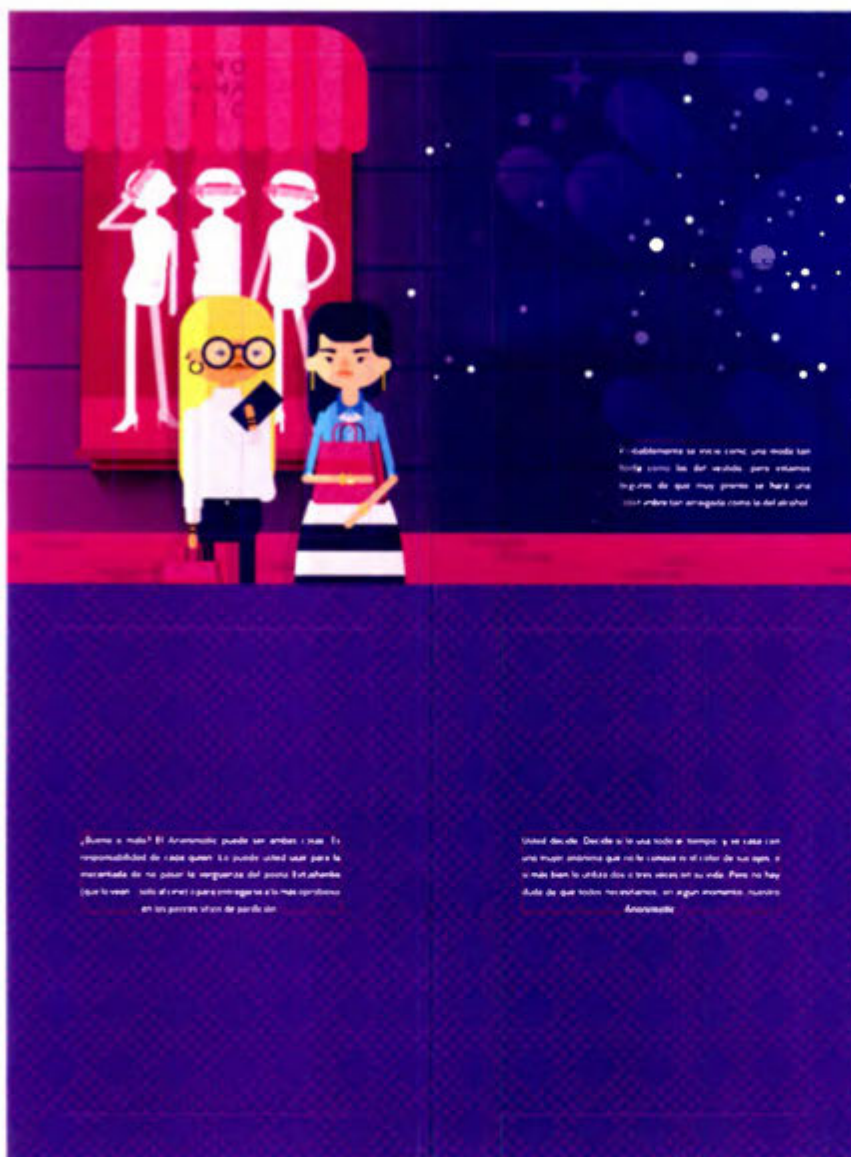


Figura 112. Ejemplos visuales de la utilización de la retícula y la adaptación del texto y la imagen a la misma.

Posterior al diseño de las páginas internas de los libros se realiza la portada. Las portadas sigue un proceso similar al resto de ilustraciones, pero se llega al acuerdo de que, estarán compuestas por elementos

ya diseñados e ilustrados: primero se realizan bocetos manuales para definir elementos básicos de la composición, luego desde Adobe Illustrator se abordan los mismo para el resultado final.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ; " # \$ % & / () = ¿ ?

Figura 113. Tipografía de resalte, CODE PRO.

El diseño de la portada es uno de los procesos más importantes en la construcción del libro impreso, es la carta de presentación del mismo, un pequeño adelanto del contenido sin revelar demasiado. El diseño de la misma conlleva un proceso detallado y cuidadoso, se definen características que permiten la interrelación de los cuentos: el título del libro y el nombre del autor se alinean al centro, y se ubican

en la parte superior, también alineado vertical y horizontalmente se encuentra un objeto clave o personaje, el fondo es texturizado y tanto la portada como la contraportada son un diseño de pliego continuo. La tipografía de resalte para la portada CODE PRO (ver imagen 113), en el tamaño pertinente para cada caso, una tipografía gruesa, con serifa y que permite dinamizar la propuesta.



Figura 114. Portada *A medida que nos vamos conociendo*.



Figura 115. Portada Anonimatic.

DESENCUENTRO

Alí Viquez

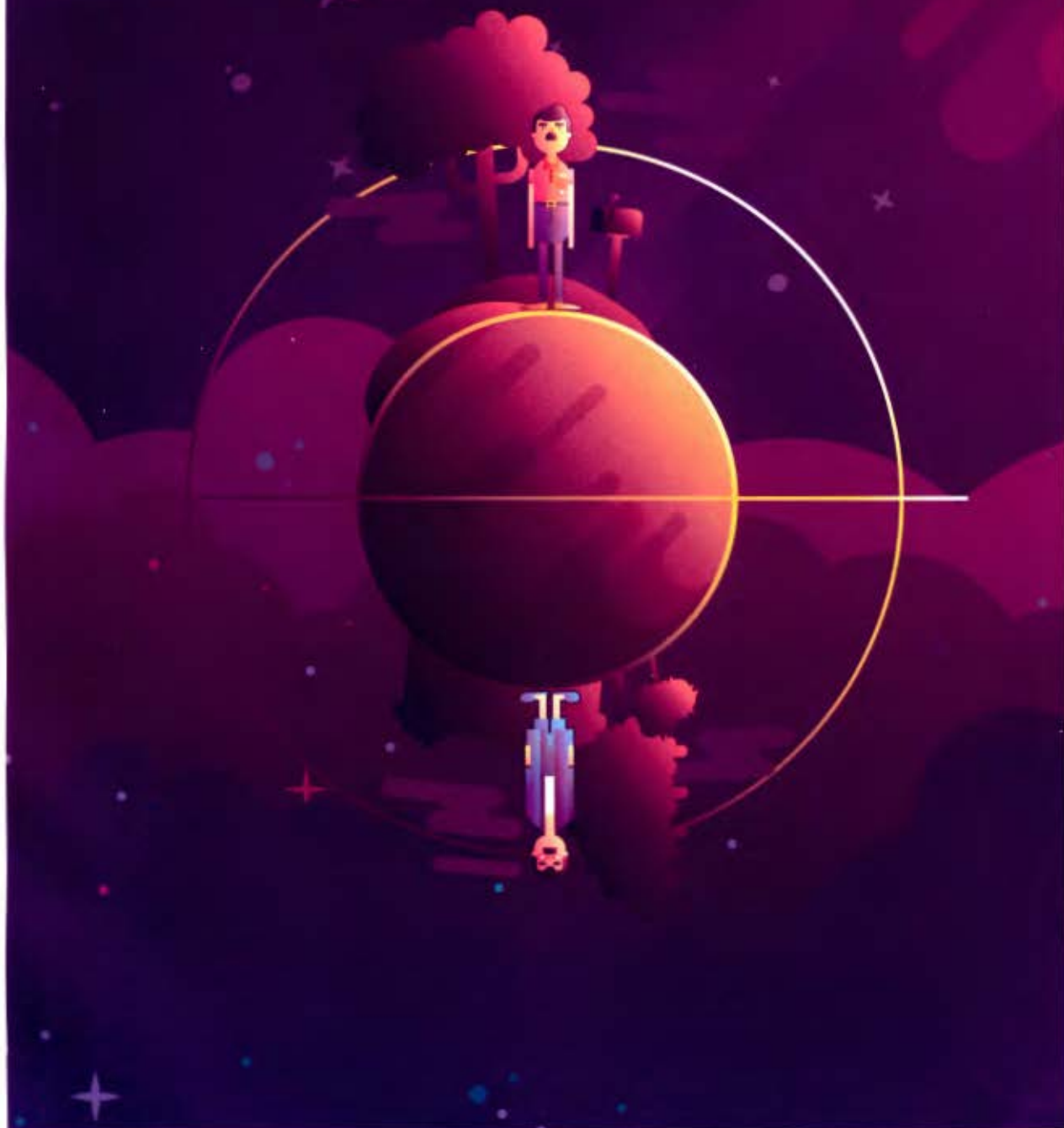


Figura 116. Portada *Desencuentro*.

Subsiguiente, se elabora las partes restantes del libro. La portadilla, la dedicatoria y el colofón son diseñados en conjunto, para establecer una lógica visual entre ellos. La portadilla incluye además un objeto icónico

reconocible en las ilustraciones internas y la dedicatoria es más un texto creativo que se interrelaciona con el contenido narrativo de cada cuento.

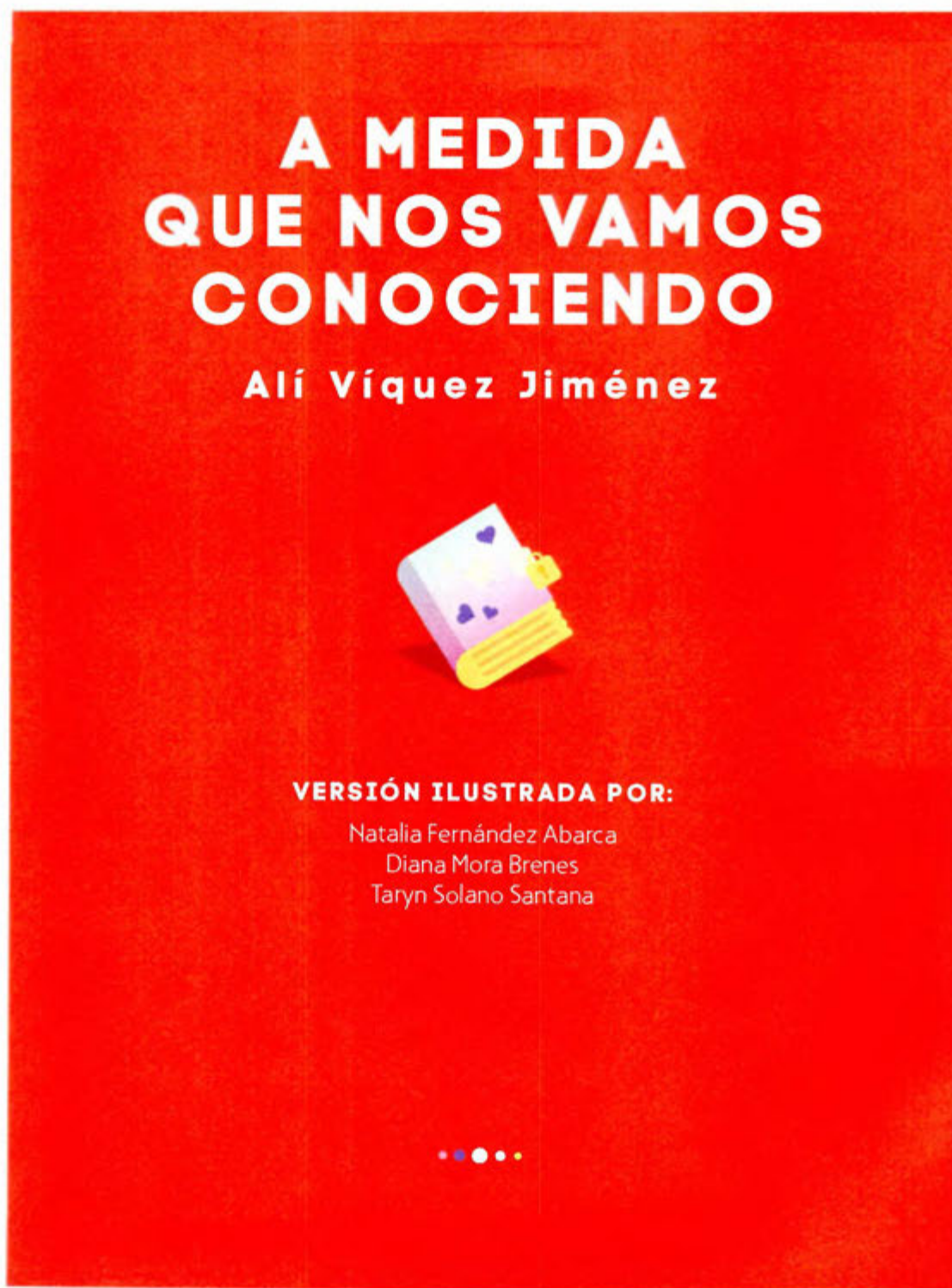


Figura 117. Portadilla del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Figura 118. Colofón del cuento *A medida que nos vamos conociendo*.



Figura 119. Dedicatoria del cuento *A medida que nos vamos conociendo*. En la leyenda se lee: *Para todos los que somos más de uno.*

Las guardas son diseñadas a partir de motivos creados tomando como base elementos de cada uno de los cuentos. Los objetos en cuestión se estilizan, en lugar de representar a través de formas rellenas se utiliza la línea para evitar sobrecargar la composición. El trazo de la ilustración es segmentado para generar una propuesta visualmente más atractiva.

Una vez diseñadas todas las partes del libro, se realizan pruebas de impresión de partes específicas que, a partir de la percepción de las integrantes, pueden ser conflictivas. Estas pruebas permiten revisar las paletas de color, tamaños en las tipografías, facilidad de lectura y diseño general. Las pruebas de impresión se realizan en el material previamente seleccionado para la impresión final, papel couché de 200 gramos, siguiendo los formatos de exportación que se emplearían en las impresiones finales.

El proceso de impresión de los libros se lleva a cabo en Vector4, centro de impresión digital y litográfica. La comunicación con el encargado y arte finalista del centro de impresión es de suma importancia, pues es necesario especificar características con las que se imprimirán los libros: se determina a través de estas conversaciones los formatos para exportar los archivos, formato final de los libros y presentación.



Figuras 120, 121 y 122. Detalles de los motivos para las guardas de los cuentos impresos: *Anonimatic*, *A medida que nos vamos conociendo*, *Desencuentro*.

Productos promocionales: diseño e impresión.

La segunda parte de proyecto compete a productos promocionales generados a partir de las ilustraciones finales. De primera entrada, se genera una lista de posibles productos que puedan ser creados, para abordar de manera apropiada el objetivo de llevar los cuentos más allá del libro físico impreso. Empezar desde esta perspectiva las ilustraciones permite explorar gran variedad de soportes, materiales, tipos de impresión; a la vez que ahonda en la exploración de la oferta del mercado sobre reproductibilidad de la imagen en diversos soportes.

Como se ha mencionado anteriormente, los diseños para cada producto son extraídos de las

ilustraciones, ya sea que estas se adaptan en su totalidad al nuevo formato, o que son extraídos de ellas objetos y/o personajes, es preciso entonces decir que, no se generan nuevas ilustraciones para cada objeto utilitario, sino que, se intenta aprovechar los resultados ya existentes.

Para generar un panorama más definido de cómo se podría ver cada objeto utilitario se realizan propuestas para cada objeto con al menos una ilustración de cada cuento, además, estos son previsualizados de manera exploratoria a través de la intervención imágenes *mock-up*, con el fin de dimensionar el diseño desde una perspectiva más realista. Los *mock-ups* permiten también escoger aquellos diseños se llevarán hasta la versión impresa.



Figuras 123 y 124. Ejemplos de propuestas de diseño de productos promocionales no acabados, utilizando *mock-ups* extraídos de la red.



Figura 125. Ejemplo de propuesta de diseño de productos promocionales no acabados, utilizando mock-ups extraídos de la red.

Abordaje individualizado de los diseños para productos promocionales, sistemas de impresión para su reproducción y diseños digitales para redes sociales.

A partir de este momento se describirán los diseños seleccionados y los medios utilizados para la impresión de los productos promocionales. También se escogen los centros de impresión para definir formatos y tamaños de cada producto, este acercamiento permite además determinar qué soportes maneja cada uno de los centros de impresión contactados.

Para asegurar el ordenamiento de los productos, y considerando la cantidad de material impreso, este apartado se clasificará por sistemas de impresión.

01. Impresión digital.

Los productos impresos con este sistema son: un bloc de notas, dos carteles tamaño carta, un póster de gran formato y un calendario de mesa. Para aprovechar este sistema de impresión, se requiere exportar los diseños en alta calidad, en formatos *.PDF* o *.jpeg*.

El bloc de notas se diseña en *Adobe Illustrator*, utilizando colores con opacidad reducida para asegurar una la correcta escritura. El formato del diseño es de relación 1:1, diez centímetros por diez centímetros, con 100 hojas impresas, encolado en el borde superior. Se extrae de la ilustración seleccionada el personaje anónimo que se esconde en su casa mientras escribe, del cuento *Anonimatic*.



Figuras 126. Diseño final definitivo para bloc de notas de 100 hojas.

Los *stickers* adhesivos se imprimen en papel adhesivo troquelado con un pre-corte. Este producto se presenta en láminas, estas láminas contienen varios *stickers* troquelados, cada una de estas láminas responde a cada uno de los cuentos, por

lo que se realizan tres láminas de *stickers*, cada una de éstas contiene ocho figuras troqueladas. El formato final de cada lámina de *stickers* es de cinco y media pulgadas por cuatro pulgadas y un cuarto ($\frac{1}{4}$ de hoja tamaño carta). El archivo se envía en .PDF editable, con dos capas: una para los diseños y otra con un trazado de una tinta plana para el troquel, debidamente identificado. Los diseños específicos para cada lámina de *stickers* son:

01. A medida que nos vamos conociendo: un bus, una jarra cervecera, una planta, un sombrero, una billetera, una hoja de papel, una banca del parque y el diario de Lilieth.

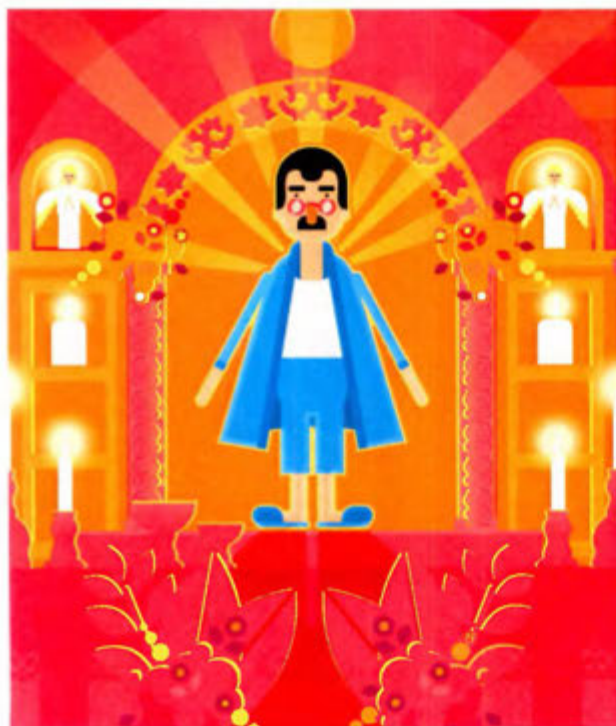
02. Anonimatic: contiene el aparato disipador de identidades, un celular, sobres de papel, una bolsa de compras, una taza, uno lentes, una pancarta y una copa de vino.

03. Desencuentro: la burbuja de la camiseta del niño, un buzón, una libreta, un libro abierto, un vaso *whiskero*, un perro, una billetera y un jarrón con flores.



Figuras 127, 128 y 129. Diseño final definitivo para láminas de stickers.

Los carteles se presentan en dos formatos: pequeño y gran formato. Los correspondientes al pequeño formato son tamaño carta (ocho y media pulgadas por once pulgadas), impresos sobre papel couché. Los diseños seleccionados son, la primera ilustración



Figuras 130. Diseño final definitivo para carteles tamaño carta.

de *A medida que nos vamos conociendo*, la vista lateral del bus en el que viaja el protagonista; mientras que el otro diseño seleccionado corresponde al altar en el que Enrique Torres visualiza Mariano Meza en *Desencuentro*.

También se hace una propuesta impresa de póster en gran formato, con medidas de 90 cms por 60 cms. Este último se imprime a través de un plotter de impresión, en vinil adhesivo que luego se adhiere a una lámina de PVC, para darle mayor resistencia. El diseño seleccionado para este póster es la caída de los personajes anónimos en *Anonimatic*, los colores han sido modificados de la paleta original con el fin de aprovechar las posibilidades de la ilustración y el medio en que se imprime



Figuras 131. Diseño final definitivo para póster gran formato.

Por último, para el calendario de mesa se diseña una portada y los doce meses del año 2019. El formato es media carta (cinco y media pulgadas por ocho y media pulgadas). Además para su diseño, se crea previamente una retícula, con márgenes de dos centímetros lado superior, y siete milímetros los tres lados restantes, esto con el fin de asegurar un espacio pertinente para los resortes, que se ubican en la parte superior. Los diseños, tanto de las ilustraciones como de las palabras se realizan en *Adobe Illustrator*.

Las páginas se imprimen en papel couché de 200 gramos, lo mismo para la portada, sin embargo, esta última es laminada para reforzar y proteger. Para el diseño del calendario se extrajeron diversas ilustraciones de los tres cuentos, y se presentan en orden *Anonimatic*, *Desencuentro* y *A medida que nos vamos conociendo*; el diseño de la portada es un área extraída de una página no ilustrada del último cuento mencionado.



Figuras 132 y 133. Retícula utilizada para diagramar las páginas internas del calendario, diseño para portada del calendario.



Figuras 134. Diseño de páginas internas del calendario.

02. Sublimación.

El sublimado facilita una impresión de buena calidad en diferentes soportes. Este sistema se utiliza en la creación de los siguientes productos: Dos tazas (una de porcelana y otra de aluminio), un estuche protector para teléfono inteligente, dos almohadones, un bolso de tela y un espejo. Para este tipo de sistema de impresión los artes finales deben presentarse al tamaño real final del objeto, para evitar la pérdida de calidad, además deben enviarse en formatos de alta calidad .PDF o .jpeg.

El formato definitivo para el diseño del protector para teléfono inteligente depende del tipo del modelo del dispositivo que se desee imprimir. En este caso, solo para efectos del proyecto, se ha utilizado el modelo para iPhone 6. Sin embargo, basta con presentar el archivo en formato vertical para realizar la impresión. El diseño se debe presentar en formato .PDF. El diseño seleccionado para el protector para teléfono inteligente se extrae de una de las páginas no ilustradas de *Desencuentro*, es una burbuja que funciona como ventana con un primer plano de una mesita sobre la que reposa un teléfono fijo.



Figuras 135. Diseño final definitivo para protector para teléfono inteligente.

Las tazas requieren dos diseños diferentes, ya que, se ha decidido presentar dos formatos distintos: una taza básica de porcelana y una taza de metal, conocida como *taza tica*; los diseños en ambos casos deben enviarse en las medidas exactas acordadas con el impresor. En el caso de la taza de porcelana, la medidas requeridas son veintiún centímetros por nueva centímetros, el archivo debe presentarse en formato .PDF, para asegurar la alta calidad de la impresión. Para esta taza se modificó la ilustración seleccionada, con el fin de ajustarla al formato, la misma se refiere a la escena del parque, con el

anciano, de *A medida que nos vamos conociendo*. La *taza tica* tiene una medida más angosta, el área de impresión es de veintiún centímetros por cinco y medio centímetros, en este caso el diseño se dispone en la parte superior de la taza, cerca de la boquilla y también se debe presentar en formato .PDF. El diseño para la taza es un replanteamiento del motivo utilizado en la escena de la conversación telefónica entre Claudia y Enrique en *Desencuentro*



Figuras 136. Diseño final definitivo para taza de metal.



Figuras 137. Diseño final definitivo para taza de porcelana.

Se realizan también, por medio de sublimación, dos almohadones, ambos impresos sobre tela de gabardina. El primero, que es un extracto de la segunda ilustración de *A medida que nos vamos conociendo* -la escena que ocurre en el interior del bus-, almohadones es de formato cuadrado (1:1), de cuarenta centímetros por cuarenta centímetros.

El caso del segundo almohadón es particular, se imprime también sobre tela y se recorta siguiendo la forma de la cabeza del personaje Anónimo

del cuento *Anonimatic*, sin embargo, su proceso de impresión es el mismo; es un almohadón de cuarenta centímetros por treinta centímetros. Ambos almohadones se rellenan y confeccionan manualmente. En ambos casos los diseños se deben presentar en formato *.PDF*.



Figuras 138 y 139. Diseños finales definitivos para almohadones.

Por otro lado, el diseño para el espejo puede presentarse en cualquier formato que permita alta calidad, *.PDF* o *.jpeg*. Debe enviarse este diseño en sus medidas definitivas, en este caso, diez centímetros por diez centímetros. Se trata en este caso de un espejo circular, y el diseño seleccionado es un motivo original de una las guardas del cuento *A medida que nos vamos conociendo*, en este caso, los colores han sido modificados para generar mayor contraste.



Figuras 140. Diseño final definitivo para espejo.

Se realizó además el diseño para un bolso de tela confeccionado con manta blanca. El diseño tiene una medida de ocho y media pulgadas por once pulgadas. La imagen utilizada corresponde a una de las ilustraciones del cuento *A medida que nos vamos conociendo*, en dicha ilustración interactúan los personajes Lilieth y Gerardo.



Figuras 141. Diseño final definitivo para bolso de tela.

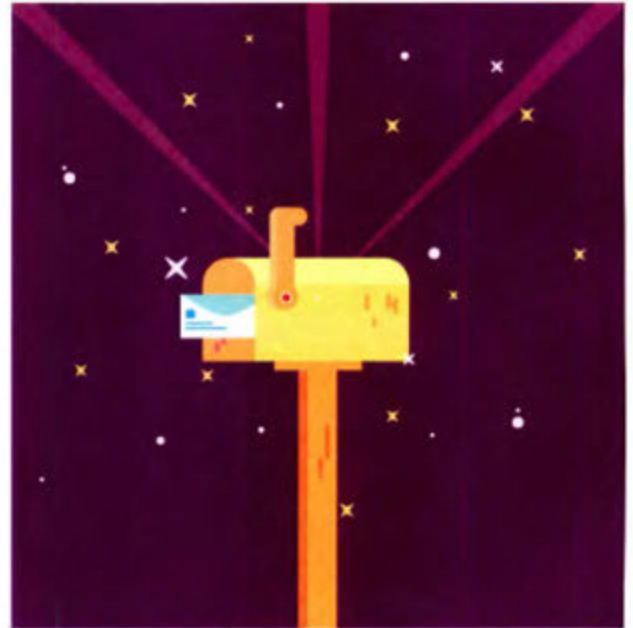


Figuras 141. Ilustración del diseño final definitivo para bolso de tela.

03. Serigrafía.

El proceso de serigrafía se utiliza en la impresión de los diseños para camisetas. La serigrafía, permite la impresión sobre cualquier color de tela asegurando un acabado de gran calidad. Existe además la ventaja, al menos en el caso presente, de que, el método de serigrafía permite abarcar amplios espacios de las camisetas, aprovechando las posibilidades de esta característica para resolver propuestas innovadoras. El taller de impresión es el encargado de separar las tintas del archivo adjunto, el cual se envía en formato .ai, con el fin de permitir a los encargados manipular el arte, y asegurar el tamaño final definitivo, según las medidas y talles de las camisetas. Además, se adjuntan archivos con mock-ups para que los impresores tenga una concepción más clara de lo que se desea lograr. Se realizan dos camisetas: una de niño, de talla ocho; y una de adulto de talla mediana (M). La camiseta de niño presenta un diseño

centrado y aislado sobre tela de algodón amarilla, la burbuja presente en el niño del cuento *Desencuentro*; mientras que, el diseño para la camiseta de adulto abarca el área desde el dobladillo, en el centro, y se expande hasta morir en ambos hombros, este diseño se coloca sobre una camiseta de color morado; para este diseño, se extrae el buzón de la primera escena del cuento *Desencuentro*.



Figuras 142 y 143. Diseño final definitivo para camiseta de adulto talla M (izq.) y camiseta de niño talla 8 (der.).

04. Impresión 3D.

Con el fin de explorar áreas más allá de la impresión sobre un medio o soporte, se lleva a uno de los personajes diseñados hasta la impresión 3D. La impresión 3D permite crear objetos originales e innovadores, en este caso particular, se tomó la decisión de generar una maceta para plantas, basada en el diseño de la cabeza de Claudia, personaje de *Desencuentro*. Todo el proceso de modelado 3D es asumido por los encargados de impresión, por lo que, basta con una imagen de referencia -en este caso la cabeza de uno de los personajes-, para que ellos pueden generar el producto deseado. La máquina encargada de imprimir el objeto utiliza plástico mezclado con fécula de maíz -en su composición química- para la reproducción de la pieza: el plástico se calienta y se derrite y a través de una fina jeringa se expulsa el material derretido y se va dando volumen a la pieza. La técnica de impresión 3D es relativamente nueva, por lo que, los acabados aún son relativamente artesanales, tal es el caso de los colores, que son aplicados a mano, ya que, los polímeros exclusivos para la impresión 3D se presentan en colores muy reducidos, y no permiten, mientras la máquina ejecuta la reproducción de diseño, el cambio de una color a otro.



Figura 144. Resultado final de maceta de personaje, a través del proceso de impresión 3D.

5. Textiles.

El último medio físico utilizado para la reproducción de los elementos de las ilustraciones, corresponde a textiles, excluyendo los almohadones, abordados con anterioridad. Corresponde en este apartado mencionar dos productos: un muñeco de peluche hecho a mano y una serie de tres parches bordados. Tanto el rostro del muñeco como los parches bordados son asignados para su confección al mismo taller.

En primera instancia, el muñeco representa al personaje protagonista del cuento *A medida que nos vamos conociendo*. El rostro es bordado mientras que el resto de partes son cortadas y cosidas manualmente. Las telas utilizadas son docoma y licra elástica.

Por otro lado, los parches representan tres ítems, uno de cada uno de los cuentos: la burbuja de la camiseta del niño de *Desencuentro*, el diario de Lilieth de *A medida que nos vamos conociendo*, y el aparato disipador de identidades de *Anonimatic*. Los parches son bordados con hilo de algodón, con un pequeño borde blanco por motivos meramente estéticos.

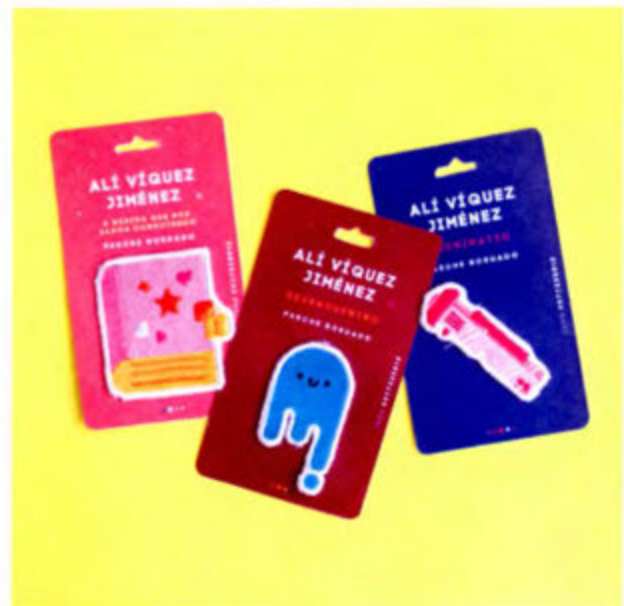


Figura 145. Parches bordados.



Figura 146. Peluche bordado.

Además de los diseños reproducidos en objetos físicos, el presente proyecto tiene propuestas digitales que se sustentan también en las ilustraciones definitivas de los libros impresos, sin embargo, al tratarse de productos digitales, algunos de ellos son diseños originales exclusivos para redes sociales, otro por ejemplo utiliza imágenes mock-up para conseguir resultados más estéticos, se generaron también otras propuestas que involucran texto e imágenes en movimiento.

El contenido para redes se divide en imágenes estáticas e imágenes con movimiento.

Inicialmente se realizaron bocetos manuales para definir el concepto de cada uno de los contenidos. Son bocetos pequeños y básicos que funcionan para definir el orden que tendrán los objetos que componen la imagen final.



Figura 147. Bocetos manuales para diseño digitales dirigidos a redes sociales (posts e historias).

Para el contenido en redes se trabajan algunos aspectos técnicos de igual forma para todos los diseños, ya que las imágenes se diseñan para funcionar tanto en Facebook como en Instagram; todos los diseños que van dirigidos a la sección de noticias de Instagram y al muro de Facebook se crean siguiendo la proporción común para redes sociales, 1:1. Por otra parte, las imágenes para historias del Instagram se producen con una proporción de 3:9.

En cuanto a los formatos de exportación, las imágenes estáticas se exportan en archivos .png, ya que, es el formato más adecuado para el medio digital; las imágenes con movimiento, por su parte, se exportan como archivos .gif o .mp4.

01. Texto e imagen.

Para esta propuesta se utilizan frases y/u oraciones extraídas de los cuentos, tal cual y se intervienen con vectores. Estos diseños suponen una interacción de la palabra y la imagen en una propuesta estética focalizada en apuntar la atención hacia un extracto puntual de la historia. Se llevaron a cabo dos diseños, ambos realizados en Adobe Illustrator, donde en ambos casos se emplean la paleta de color, la tipografía y algunos elementos del mismo cuento, que se interrelacionan en diferentes planos dando mayor dinamismo y estableciendo una coherencia visual con el cuento:

Frase extraída del cuento Anonimatic: “Es un hecho real que todos necesitamos nuestro Anonimatic”.

Frase extraída del cuento A medida que nos vamos conociendo: “Supe a partir de entonces que éramos un grupo...”.



Figuras 148 y 149. Imágenes para redes sociales: texto y vectores. Extractos de los cuentos A medida que nos vamos conociendo (arriba), Anonimatic (abajo).

02. Fotografía intervenida con gráficos y vectores.

Se trata de diseños que ponen en interacción la imagen fotográfica del producto con elementos ilustrados. En este caso se utilizaron propuestas generadas con mock-ups, se seleccionan diseños propuestos que, por diversos motivos no se seleccionaron para impresión. La descripción del objeto se ubica en alguna de las esquinas, dependiendo de la composición.

Carátula para teléfono inteligente (smartphone): Se utiliza parte de la portada del cuento Anonimatic. Se entretrejen el elemento fotográfico con los elementos vectoriales, y se ubican sobre un fondo plano saturado.

Paraguas: *Mock-up* de un paraguas con mango, con el diseño de la escena del parque del cuento A medida que nos vamos conociendo, en ésta aparecen elementos del mismo parque que refuerzan la narrativa del cuento incluida en la propuesta.



Figuras 150 y 151. Imágenes para redes sociales: mock-ups intervenidos con vectores. Carátula para teléfono inteligente de Anonimatic (arriba), Sombrilla de A medida que nos vamos conociendo (abajo).

Libros: Se efectúan tres diseños utilizando *mock-ups* de libros en diferentes perspectivas. Estos están también intervenidos con vectores: personajes y objetos. Se representa los tres libros impresos a través de esta propuesta, ya sea el interior o el exterior de los mismos.



Figuras 152 y 153. Imágenes para redes sociales: mock-ups de libros. *Desencuentro* (abajo), *A medida que nos vamos conociendo* (arriba).



Figura 154. Imagen para redes sociales: mock-ups de libros. Anonimatic.

03. Fotografía de producto.

Se lleva a cabo una sesión fotográfica de algunos de los productos impresos finales. Para un mejor aprovechamiento y efectividad se realiza un repaso de acciones y elementos a tener en consideración: se escoge una localidad, hora, fecha y se realiza una pequeña lista de posibles elementos y materiales que puedan aportar valor a la imagen final.

En algunas de las fotografías existe intervención de modelo humano, mientras que otras son meramente objetos que por su diseño y color armonizan con los productos impresos pertinentes al presente proyecto.

Algunos detalles técnicos del proceso fotográfico: La sesión de fotos se lleva a cabo durante mañana y parte de la tarde con el fin de sacar máximo provecho a la luz natural del día y se repasan ideas generales para lograr tomas cercanas a la estética consultada durante la revisión de los elementos visuales de referencia. Se utilizan materiales como cartulinas y foam para lograr fondos planos y pulcros, además de objetos de cocina y accesorios personales.

La sesión de fotos se lleva a cabo con una cámara Nikon D3100, con lente de 55mm y trípode tradicional. Las fotografías son capturadas en formato .RAW, para un total de 110 imágenes, en seis horas de trabajo continuo

Las fotografías seleccionadas se editan en *Adobe Photoshop* y se exporta a formatos y calidades aptos para el medio digital y las redes sociales.



Figuras 155 y 156. Imágenes para redes sociales: fotografía de producto. Taza de porcelana (arriba), calendario y bloc de notas (abajo).



Figuras 157 y 158. Imágenes para redes sociales: fotografía de producto. Taza de metal (izq.), espejo (der).



Figura 159. Imagen para redes sociales: fotografía de producto. macetera.



Figura 160. Imagen para redes sociales: Póster tamaño carta.



Figura 161. Imagen para redes sociales: Bolso de tela.

04. Imágenes digitales en movimiento.

Este último apartado hace referencia a los clips generados a partir de animaciones y vídeo. Es pertinente decir que, la intención final de abordar la propuesta desde la perspectiva de la imagen en movimiento responde a una necesidad de exploración de las posibilidades hasta las que puede llegar una historia contada a través la ilustración vectorial. Se generan entonces dos formatos: imágenes *.gif* y vídeos *.mp4*.

En cuanto a los gifs, estos se generan en *Adobe After Effects*, a partir de los vectores originales utilizados para las ilustraciones de los libros impresos. Los vectores se importan al mencionado programa y a través del empleo de la línea de tiempo y el uso de *keyframes*, se crean transiciones y efectos que son los que permiten generar una imagen en movimiento. Es necesario señalar que las animaciones generadas son más conceptuales, con ideas generadas a partir de la lectura de los cuentos.



Figura 162. Imágenes para redes sociales: imagen en movimiento .gif: personajes del cuento *Desencuentro*.



Figura 163. Imágenes para redes sociales: imagen en movimiento .gif: *mock-up* y vectores.



Figura 164. Imágenes para redes sociales: imagen en movimiento .gif: varios personajes.

Se realiza además un vídeo corto con modelo humano, en el que, interactúan personajes ilustrados con el entorno capturado. La modelo interactúa con el libro impreso *Desencuentro*, y a partir de la importación del

vídeo a *Adobe After Effects* se generan animaciones básicas para los personajes que intervienen en la escena.



Figura 165. Propuesta para contenido para historias de *Instagram*, efecto boomerang.

05. Historias:

Para finalizar la recopilación de productos digitales es necesario referirse a las historias de *Instagram*. En este caso, la producción del vídeo es menos elaborada, y se lleva a cabo a través de la captura de imagen con un teléfono inteligente. La intención detrás de este formato obedece a la necesidad de conseguir una

toma espontánea y casual, por lo que, la captura del vídeo se realiza directamente desde de la aplicación.

El resultado son varios vídeos con efecto *boomerang*, en los que la modelo humana interactúa con la copia impresa de *Desencuentro*, mostrando el acabado final del libro.



Figura 166. Propuesta para contenido para historias de *Instagram*, efecto boomerang.



Figura 167. Propuesta para contenido para las redes de Instagram, efecto boomerang.

CONCLUSIONES



CONCLUSIONES Y ALCANCES

Conclusiones

A lo largo del desarrollo de este trabajo se concluyen varios puntos, partiendo de los objetivos del mismo.

Primeramente es necesario señalar la importancia al seleccionar las obras dentro del marco de producción literaria de Alí Viquez Jiménez. Alí Viquez es un escritor que aborda de una manera filosófica la literatura que produce, los cuentos de su antología *A medida que nos vamos conociendo* son cortos pero con contenido profundo en los monólogos que los personajes principales tienen con ellos mismos. Esta es una característica primordial al momento de seleccionar los tres cuentos, de sus ocho prosas en la antología ya mencionada.

La existencia de personajes, aunque invisibles o carentes de nombre propio, que se trata de hombres y mujeres de diversas edades y características físicas, dio al proyecto el primer acercamiento al estilo deseado y el impulso para generar todos y cada uno de los materiales. Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, el boceteo y diseño de personajes fue el primer paso para continuar con el resto del proyecto. La existencia de personajes en los cuentos de Alí Viquez, evitó un proceso complicado de análisis literario, lo que posiblemente -en términos de tiempo- hubiese limitado la producción competente a diseño de productos.

Los temas atemporales y casi espaciales permitieron el abordaje estético y conceptual de los espacios físicos en que se desarrollan las escenas. Por otro lado, las descripciones de los escenarios que existen no son detalladas, sino que, sirven para posicionar al lector en un espacio físico, en el que generalmente, se desarrolla un monólogo interno del personaje presente. Esta característica permitió explorar de forma lúdica las escenas, en las que los personajes existen en espacios surreales, que a la vez permite la exploración más allá de la ilustración meramente descriptiva y naturalista. Los cuentos seleccionados son narrados en primera persona, esto posibilitó un acercamiento más íntimo para con los mismos; a esta realidad responden, en contraposición con los otros cuentos no seleccionados, *A medida que nos vamos conociendo*, *Anonimatic* y *Desencuentro*.

La ilustración acá lograda extrae de la palabra de Alí Viquez elementos clave que permiten la exploración, el abordaje y el acercamiento para la generación del libro diagramado e impreso, así como la generación de otros productos impresos en otros medios y productos digitales; todo esto a través de una propuesta más conceptual y lúdica.

Dicho lo anterior, se concluye que, se logró concretar el objetivo sobre la creación de personajes y escenarios que permitan la elaboración de otros productos gráficos.

Además, el abordaje de las características físicas de los personajes, así como los elementos y espacios físicos que componen las ilustraciones evidentemente permiten la reproducción de los mismos en diversos medios y soportes, por lo tanto, a la creación de materiales promocionales, ya sea que se utilice parcial o totalmente la o las ilustraciones finales.

Todos los elementos que componen las ilustraciones permiten crear productos digitales e impresos, a parte del libro como tal. Algunos escenarios sin personajes, entonces, fueron utilizados para la generación de propuestas y diseños que podía o no llevarse a cabo, como es el caso de la portada para el calendario. También se desarrollaron productos en los que únicamente se utilizaron a los personajes, como el almohadón de *Anonimatic* o el bloc de notas del mismo personaje. Los objetos también eran aislables y por lo tanto a partir de sus diseños fue posible generar propuestas de materiales promocionales, como los fueron los *stickers*.

Además, la síntesis de la figura humana representada en los personajes, así como la síntesis de la forma de los objetos y elementos naturales dan acceso a formas innovadoras de reproductibilidad, como es el caso de la maceta basada en el diseño del personaje *Claudia*, o el muñeco de peluche del protagonista de *A medida que nos vamos conociendo*, o los parches bordados, objetos extraídos de los tres cuentos.

Estos son solo algunos ejemplos puntuales que permiten concluir que, cada una de las pequeñas partes que en conjunto conforman las ilustraciones finales pueden ser utilizadas, extraídas, editadas y modificadas para diseños alternativos; dicho esto, se evidencia que, todos los elementos cumplen una función que va más allá de su participación en el libro impreso.

Finalmente, se expone aquí lo alcanzado en cuanto a la generación de insumos para la producción de

productos promocionales y el contenido para redes sociales.

Es necesario recalcar que, los libros impresos como tales, son los que abren paso a la creación de otros productos, sin el texto no hubiese sido posible generar las ilustraciones, y sin la ilustraciones finales no habría contenido gráfico para la producción de diversos productos, en diversos formatos y soportes. Esta última se ajusta, se edita y se modifica; y por lo tanto es posible generar nuevas propuestas a través de ella, y a la vez que permite aprovechar diversos mecanismos de impresión.

Sobre los insumos digitales y contenido para redes sociales, es necesario no solo mencionar que de hecho fue posible generar contenido a través de los diseños finales de las ilustraciones, sino que, la variedad producida fue amplia. Se exploraron áreas más allá de la producción vectorial, y a través de la animación, la fotografía de producto y el vídeo se amplía la cantidad de contenido para una hipotética red social. Los diseños generados, en sus diversos formatos, pueden ser expuestos en las diversas formas de contenido que ofrecen las redes sociales, las cuales permiten la reproducción de vídeos, imágenes en movimiento tipo *.gif* e imágenes estáticas; ya sea a modo de *posteo* o a modo de *historia*.

A través de estas últimas afirmaciones se puede ultimar que, en efecto, se completaron varias y diversas propuestas que permitieron la producción de productos promocionales, y más aún, a partir de estos productos y de diseños exclusivos para medios digitales se pudo confeccionar contenido variado y suficiente para completar una exploración sobre contenido para redes sociales.

Tanto los libros ilustrados, como las aplicaciones promocionales y el contenido para redes sociales fueron abordados a lo largo del proceso creativo del proyecto acá presentado, de tal manera que lograron interactuar y conectar entre sí. La obra de

Alí Viquez Jiménez permitió, por su abordaje desde este trabajo, esta *interacción* entre medios.

Si bien es cierto, si se enfocan los esfuerzos a un punto particular de las variantes acá abordadas, los resultados pueden ser más complejos y elaborados, el cometido de crear una interacción entre las diversas manifestaciones del medio impreso con el medio digital fue satisfactoria y suficiente. Se evidencia a lo largo del proyecto, por su realidad, enfoque y abordaje; que, para conclusión del mismo, el medio impreso y el medio digital debían y lograron armonizar, conectándose de tal manera que, es posible afirmar el alcance del objetivo principal.

Alcances

El diseñador gráfico, no solo como profesional en su área, sino con su formación artística es un profesional que cuenta con las herramientas necesarias para realizar propuestas innovadoras, a la vez que aprovecha su especialización para acceder a nuevas tecnologías y combinarlas con métodos tradicionales de producción.

A partir de lo expuesto anteriormente, es posible afirmar que el trabajo acá presentado aborda diversas áreas del diseño gráfico, lo que permite puntuar realidades extraídas de los resultados alcanzados.

Se debe mencionar de primera entrada que, como se ha dicho en las conclusiones, el abordaje específico de alguna de las áreas que este proyecto abarcó, permitirá a aquellos que las exploren, una serie de soluciones, conclusiones y resultados más puntuales que respondan a las realidades

pertinentes de dichas áreas; por ejemplo, aquellos que deseen enfocar sus esfuerzos específicamente en la fotografía de producto podrán alcanzar resultados específicos para la misma. Esto a su vez evidencia que, aquellos que enfoquen futuros proyectos a áreas puntuales deberán profundizar en la investigación, conceptualización y análisis de la misma; por ejemplo, las redes sociales, sus tipos de contenido, flujo de información y algoritmos son todo un tema, que por cuestiones de tiempo y objetivos no han sido abordados en este proyecto.

Con algunos de los resultados obtenidos, se puede afirmar además, que este proyecto puede funcionar como impulso para aquellos que quieran abordar formas alternativas de reproductibilidad y diseño de productos, tal es el caso de los productos textiles o el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de impresión 3D, un área relativamente nueva, que ofrece infinitas posibilidades, para las cuales, los diseñadores gráficos debemos estar listos.

Por otro lado, con los resultados plásticos de este proyecto, es posible recomendar a futuros interesados en la ilustración que, obviamente, a través de la misma, es posible no solo generar productos promocionales, de diseño y estéticamente placenteros, sino que, aquellos que tengan interés en un estudio de mercado, pueden incluso incursionar en la producción de una marca y/o una serie de productos y sus posibles consumidores; todo esto, necesita evidentemente, un abordaje desde las áreas de mercadeo y/o publicidad, en las que se establezcan públicos meta, posibles variantes, flujo de mercado y mercadeo; todas estos, conceptos no estudiados en el trabajo acá presentado.

Aquellos diseñadores y artistas cuyo interés literario sea un punto de partida valioso para el desarrollo de un proyecto de grado encontrarán en este documento, una sutil sugerencia de la importancia que puede tener la ilustración y el diseño para la obra de escritores, nacionales o no.

El abordaje de la obra literaria puede ir más allá de lo meramente estético, puede incluir desde el análisis literario como vía para la justificación de una propuesta estética, hasta impulsar el reencuentro del lector con una historia de antaño. El diseñador tiene entonces la tarea de proponer a partir de la perspectiva de un público meta o un posible lector/consumidor.

Se puede sugerir también al abordaje de la obra literaria como nueva propuesta estética para la exploración de medios y estilos; o la utilización de la misma como un canal para incentivar a nuevos lectores a descubrir o redescubrir autores, estéticas y narrativas que quizá antes no conocían. Todos estos aspectos requieren su estudio especializado y focalizado, que no competen al presente proyecto; pero el cual puede funcionar como un impulso para incentivar este tipo de abordajes.

Dicho esto, se puede concluir que, un análisis literario más exhaustivo y focalizado, permitirá a otros un abordaje conceptual más profundo, pero el cual es totalmente válido.

El proyecto acá presentado coquetea con diversos enfoques: habla de literatura, de narrativa, ilustración, productos y redes sociales; es una exploración que roza sutilmente la superficie de temas que, abordados desde la especificidad, pueden dar paso a propuestas plásticas interesantes y valiosas.

A pesar de ser una pincelada de lo que se puede lograr a través de la narrativa y la ilustración, este proyecto, -así como el documento que lo acompaña y los productos finales logrados- pretende funcionar para otros como un recurso valioso o punto de partida para la definición de un tema de estudio, un proyecto de emprendedurismo o un impulso para la exploración de distintas posibilidades que se pueden alcanzar cuando se establecen las relaciones *palabra-imagen, digital-análogo*.

ANEXOS



Cuentos extraídos del libro *A medida que nos vamos conociendo*, de *Alí Viquez Jiménez*:

Anexo 1. Cuento A medida que nos vamos conociendo.

Generación espontánea. Inadmisible explicación en casi todos los casos, que hube de aceptar para el que ahora me ocupo de contarles. Magia, sería la otra posible, pero ¿cómo hablar de magia si lo único que ocurrió fue un mirarse a medias? Para decir "magia", para llenarme la boca con tan grave palabra, tendría que contar con mucha más pirotecnia. Lo siento pero seré modesto: aquí las miradas sólo podrán sazonarse con esa vaga felicidad que vino con ellas, y que se fue con ellas, sin saber cómo ni por qué.

Generación espontánea, dije, que comenzó para mí pasadas las cinco de la tarde de un día lunes lluvioso, laboral y tumultuoso. Circunstancias habituales: retorno fatigado al apartamento, microbús llena, ánimo como para cagarse en la humanidad entera. Me percato de repente: conozco a uno. Sí, no cabe duda, entre la multitud de viajeros estorbosos y fugaces que me rodean y casi diré me asfixian, hay uno diferente porque yo lo conozco.

Me permito abrir un paréntesis. Disculpen esta impericia, esta torpeza al escribir. Me atropello, nada va en orden. No soy escritor, y esta maldita tensión me pone tan tenso. El paréntesis se titula:

ACERCA DEL VERBO CONOCER.

En primer término, aclaro que tengo mal carácter y por eso no me agrada contar con demasiados conocidos. No soy el más apropiado para hablar del tema. Ahora bien, es imposible quitarse de encima a todo el mundo, y así he tenido que cargar con unos cuantos que no podría decir me son extraños, y ellos han tenido que aguantarme. Por temporadas, eso sí.

Pongamos de ejemplos a Gerardo Arguedas y a mi hermana Lilieth. A Gerardo me lo presentaron hará dos años y meses. Cuestión de negocios. ¿Qué sé yo de él? Ingeniero agrónomo. Veintisiete o veintiocho años. Estatura media. Ojos grises. Sonrisa apagada. Tipo incapaz de cometer excesos y por ello aburrido en extremo. Mediocre y clase media. Sentimental pasadas las tres copas, y con ganas entonces de no controlar sus emociones, pero siempre frustrado ya que jamás bebe seis completas. Le gustan el tango y la milonga, como a la mamita. Otra cosa: una vez, al salir de la oficina, se nos atravesó un gato negro; él se devolvió los tres pisos y sin ascensor. Diz que se le había olvidado un papel. Conque sí: supersticioso en secreto; lo que diría la gente de esta "debilidad". Ha vivido con sus padres hasta ahora, y la semana entrante se casa. Según sé, estas son las horas en que su madre no aprueba a la novia. Me extraña profundamente su actitud. Para explicarme el que se atreva a actuar sin el consentimiento materno, y también para reírme un poco a su costa, he dado en imaginar que Gerardo ha recibido poderosas señales de lo oculto que lo instan a contraer matrimonio.

Eso fue acerca de Gerardo, un conocido. Ahora paso a otro tipo de conocido. Todo lo que sé del tema Gerardo, como ven, lo he sabido a la distancia, sin grandes confianzas de por medio. Pero con mi hermana Lilieth es otra cosa. Aparentemente, ya que la vi crecer, debía conocerla "íntimamente". Es menor que yo siete años; tiene veintitrés. Ha sido siempre esmirriada y paliducha; de niña tuvo el cabello hermoso y ahora, de acuerdo con las exigencias de la moda rockera, se lo echó a perder. Muy notables ciertos ataques de cólera que tuvo o padeció periódicamente como hasta los quince años. Le venían unas veces muy bien fundadas en las cosas de siempre de la dragona (our mother), pero otras sin el menor motivo, sólo como si tuviera que descargar la rabia de estar viva. Mala estudiante. Muy miope. Tímida, escribía sus intimidades en un grueso diario. Quizá no propiamente un diario, sólo un cuaderno de

apuntes. Confieso haber tenido ya más de veinte años cuando lo hallé por casualidad y lo leí de cabo a rajo. Ella nunca lo supo. Hubiera dado igual; Lilieth me odia como si estuviera al tanto también de esa canallada. Ella piensa que soy indiferente a todo (cierto), por lo tanto, inmune (falso). Cree que no he tenido jamás un problema. Bueno, pero no se trata de hablar de mí. En el diario encontré una cantidad respetable de narraciones, plagadas de detalles soeces, referentes a las maldades cometidas por nuestra madre. Ningún relato es veraz, puedo asegurarlo, aunque no le hubiera faltado a Lilieth material verdadero para retratar a esa mujer como una arpía. Pero, caramba, ¿por qué habría de ser mi hermana una realista? Esa escuela anda muy de capa caída, sobre todo en lo que a diarios íntimos se refiere. También leí unas cuantas escenas eróticas, narradas en tercera persona, y que sólo reflejaban un desconocimiento supremo del asunto sexual por parte de mi hermana. En los últimos años, se aficionó al estridente rock, como si una feroz adolescencia no le hubiera comenzado hasta los veinte. Fui yo quien le presentó a Gerardo, una vez que se vio en la obligación, por órdenes de nuestra madre, de pasar a mi oficina. Ya he dicho que me odia, pero a partir de entonces ha fingido quererme y tomó por costumbre hacerme una visita semanal, procurando coincidir con mi cita con Gerardo. La semana entrante se casarán, y Lilieth ya no tendrá que ocultar cuánto me detesta. ¿Serán los colores azul y naranja del pelo de mi hermana las señales que los espíritus dieron a Gerardo para que la tome por esposa?

Si mal no recuerdo, yo quería llegar a esto: tengo dos casos; uno de un tipo que he visto casi sólo en citas de negocios, otro de una muchacha con la que crecí. Pues bien, ¿diferencias fundamentales en cuanto al conocimiento que tengo de ellos? Ninguna. Yo no sé quiénes son realmente. Con mi experiencia anterior, mis pobres reflexiones, mis escasas lecturas de novelas, materialismo histórico, existencialismo, psicoanálisis (oh, sí, yo soy un tipo culto), con todo eso tan superficial y seguramente tonto, yo me

armo y le asigno a cada uno palabras, sus nombres respectivos. Gerardo: edípido, pequeño burgués. Lilieth: (Me callo porque antes debo consultar con un especialista. Pobre chica). También sé algunos calificativos que me convendrían a mí. No importa cuánto me precie de conocer a alguien, aunque sea yo mismo, ni cuánto esfuerzo invierta en ello, jamás paso del límite de los nombres. En breve diré: ese conocimiento es pura obra literaria.

Fin del paréntesis.

Fue distinto aquel lunes del que les cuento. Debería ser simple de expresar, y sin embargo me hago un embrollo tremendo. Sucede que apenas puede decirse, y siempre se dice mal: experimenté un conocimiento sin palabras. Allí había un tipo sentado delante, y yo con costos le veía medio rostro y el cuello y ya no recuerdo cómo eran, y no importa porque no se trataba de eso, de su aspecto, ni de su nombre, su profesión, su familia o sus problemas. Nada de eso. Sólo unas cuantas miradas y la sensación. La certeza. Él también me miraba de vez en cuando y supe que también sabía. Nos conocíamos, estábamos juntos y era una vaga pero innegable felicidad. El viaje se hizo tan grato. Al llegar cada cual fue por su lado sin decir palabra. Nada más.

No pensé mucho en el asunto; mi vida siguió tan aburrida e insípida por unos días más. Hasta que. Esta vez sucedió mientras hacía fila en el banco. La otra persona era una mujer. Fue nada más llegar y sentirla conmigo, aquí tan cerca toda ella, completa, sin que le faltara nada. La mujer me sonrió; no había duda de que el conocimiento era recíproco y por él teníamos una pequeña amistad, unos minutos lejos de cualquier soledad, cualquier angustia.

El siguiente encuentro ocurrió en el parque, con un viejo que a pesar de la lluvia se sentaba en una banca con su paraguas enorme y su capa llena de agujeros. Ahí pasamos un rato; yo me mojaba sentado en la acera. Fue entonces cuando me

enteré. El viejito se levantó y al pasar junto a mí dejó caer una nota: "Sartre se equivocó". Supe a partir de entonces que éramos un grupo, sí, un grupo de verdaderos amigos, y había que salir a la calle a encontrarse cada vez que se podía. Sí, lo hacían todos los miembros, comenzando por ese viejito para quien la lluvia no era obstáculo; salir y caminar y esperar, horas y horas con paciencia y disimulo porque los otros (no miembros) no entenderían, y así hasta dar con otro miembro, el reconocimiento vendría de inmediato.

Entonces se tenía una suerte de alegría y todo el esfuerzo había valido la pena.

Difícil precisar cuántos integrantes llegamos a formar el grupo; más difícil aún establecer sexos o edad promedio. Por lo que a mí respecta, creo haber sido un miembro entusiasta; le dediqué al grupo un rato todas las tardes y los fines de semana íntegros. Lo ideal hubiera sido hacer mis rondas en días hábiles, porque entonces las multitudes son más espesas y hay más posibilidades de éxito. No obstante, dadas mis condiciones laborales, esto era imposible. Aun así, mis encuentros, opino, no fueron escasos. Bueno, debo admitir que descuidé algo el trabajo. El promedio que me he calculado es de 0.85 por semana, o sea más de tres encuentros al mes. Nunca participé en uno de más de veinte minutos. Nunca crucé palabra, a excepción de aquel papel, con ninguno de los otros miembros. Imagino que el silencio era la regla que todos respetábamos. Quizá un resguardo de nuestra felicidad, o la manifestación de nuestro miedo. Pero no, no filosofemos.

En fin, fue bueno mientras duró. Algunos dirán que cometo un abuso al llamarle a eso "grupo", que imagino sin fundamento lo de que los demás también andaban recorriendo la ciudad para encontrarse. Los motivo a que piensen un poco y si no son ni muy tontos ni muy incrédulos, se convencerán de que lo ocurrido tuvo que ser parte de un juego con reglas idénticas para todos y en el

que todos sabíamos de los demás.

Degeneración espontánea. Hace meses que no participo en ningún encuentro, y la verdad ya no los espero. Me he resignado; pero cuando recién noté que cesó he de admitir que me dolió profundamente. No tengo que negar que era muy aficionado a los encuentros y me gustaban los compañeros. De pronto, veintidós días y nada. Un mes. Cuatro. Quise hacer algo. No podía ser que todo se acabara así como así. ¿Desaparecería el grupo? Recuerdo una tarde en que, tras recorrer el centro por horas, desesperado, acudí a la guía telefónica, qué tontería. Incluso comencé a leer algunos nombres, y entonces... idiota. ¿Acaso sabía cómo se llamaba uno solo, uno cualquiera? Pero, ¿a quién demonios buscaba? No recuerdo ninguna cara, ningún nombre y menos una dirección. Salgo a la calle y me paseo mirando cada rostro, y me digo que tal vez sí, que tal vez ese, como yo, es un exmiembro. Un par de veces he notado que alguien me devuelve una mirada penetrante y he estado seguro, el corazón agitado, de que sí, este sí es, y este está pensando lo mismo que yo. Inútil decir que no me he atrevido a hablar ni he hecho nada, como los demás. Es irónico, cualquiera de todos los desconocidos puede ser uno del grupo, pero también podría haber un ex-miembro en cualquiera de los conocidos. ¿Quién me dice a mí si Gerardo no fue, o incluso Lilieth? ¿Acaso yo voy a preguntarles? No, claro que no, nunca haría semejante cosa, yo decir eso jamás, yo sólo felicidades, Lilieth, felicidades, Gerardo, me alegro mucho por ustedes, mi amigo y mi hermana, que sean muy dichosos, sí que fue una linda boda.

Anexo 2. Cuento Anonimatic.

No necesitamos a una gran estrella para anunciarnos; cualquiera lo hará bien. Y esto es sólo parte de lo bueno del producto.

La verdad es que pocas veces habíamos confiado tanto en el futuro de un nuevo artefacto. Será un éxito desde que comience su distribución ya que la necesidad del público es inmensa. ¿Para qué publicidad, para qué crear necesidades ficticias? Es un hecho real que todos necesitamos nuestro Anonimatic.

Claro que no se ha de pensar que hemos descuidado lo que concierne a las ventas. Tenemos nuestra campaña, cómo no. Consiste en la contratación de miles de (este término pronto dejará de ser despectivo, y en ese próximo sentido es que lo uso) cualesquieras que iniciarán en puntos claves la fase de aceptación del producto dentro de lo normal. Pues pensamos que lo más difícil, ante un producto novedosísimo con las características del Anonimatic, sería que una sola persona se decidiera a utilizarlo.

Irónico, pero en estas circunstancias no haría más que llamar la atención. Claro que no faltaría quien quisiera hacerlo, y de hecho algunos lo harán cuando Anonimatic aún no sea frecuente, pero este grupo de exhibicionistas no constituye nuestro mercado. Nuestro mercado es mucho más amplio. Nuestro mercado (perdóneseme la frase de político) somos todos.

Probablemente se inicie como una moda tan tonta como las del vestido, pero estamos seguros de que muy pronto se hará una costumbre tan arraigada como la del alcohol. Encontrará enemigos en ciertos grupos, pero confiamos en que la fuerza de la necesidad es mayor que la de cualquier principio moral, religioso, filosófico, intelectual, etc. Además, hay algo obvio: quien más despatrique contra el Anonimatic, quien más presuma de no necesitarlo, será quien más lo use. Tal suele acontecer...

No se crea que Anonimatic es simplemente una máscara. No, señores, nada tan burdo. Anonimatic es un complejo artefacto que sin embargo se porta fácilmente y se manipula en forma sencillísima.

Anonimatic puede definirse como un disipador total o parcial de la identidad.

Funciona a gusto del cliente. Este puede programar su Anonimatic para que disipe su identidad completamente, lo cual incluye: su rostro, su estatura, su peso, su color, su voz, su edad, sus huellas dactilares y su sexo. Con excepción del rostro, las otras siete características pueden mostrarse al público si se desea (disipación parcial de la identidad). Por ejemplo, un hombre puede salir a la calle mostrando que es varón, alto y blanco, pero nada más. No se sabe qué edad tiene, cuánto pesa, cómo es su cara o su voz, etc. Alguien puede ir por ahí simplemente con su voz (lo cual puede delatar otras cosas de su persona, aunque no necesariamente) Alguien más puede llevar sólo su sexo (esto, claro está, se hace en forma discreta, no se trata de nudismo). Por cierto que en esto del sexo damos la variedad de servicios que más adelante especifico.

La disipación funciona así: en el caso del rostro, se le sustituye al usuario por uno de rasgos indefinidos, semejante al de un maniquí. La estatura se convierte en estatura mediana: entre 1,70 y 1,80 mts. El peso también es ni poco ni mucho: entre 68 y 78 kgs. El color lo escoge el cliente: tenemos gris, celeste y violeta. La voz es neutra, de esas que nunca pueden recordarse. La edad, treinta años (se ha preferido más bien joven que viejo). Las huellas dactilares se borran. Y en cuanto al sexo, hay, además de las generalidades de neutro, masculino y femenino, seis especificaciones optativo-adicionales: varón heterosexual, mujer heterosexual, varón homosexual, mujer lesbiana, varón bisexual, mujer bisexual. Y, repito, con la mayor discreción, pero sin lugar a dudas.

Claro está que todo funciona interrelacionadamente. Por ejemplo, si se ha decidido mostrar el sexo, ya sea sólo como masculino o femenino, o con alguna especificación, esto influirá en las características que, dentro de rasgos indefinidos por supuesto,

ha de tener el rostro. También modificará el tono de voz, un poco la estatura y otro poco el peso. La edad también influye en peso (se eleva un poco con los años), en voz, en rostro y en sexo. Y la edad y el sexo, si se combinan, crean una serie de matices que gracias a la programación del Anonimatic hallan una feliz realidad anónima.

Comenzaremos introduciéndolo en esos sitios donde nadie quiere ser visto: las casas de citas. Servirá para clientes y eventualmente para trabajadores. Poco a poco lo llevaremos a los bares, los baños sauna, los cines pornográficos y, en fin, los sitios de diversión. Hay que entender que el Anonimatic es un producto preponderantemente nocturno. Lo cual no quita que pensemos penetrar en el acontecer diurno. Anonimatic servirá a gente ocupada en ciertas labores penosas durante el día. Nos referimos no tanto a la labor en sí como a la actitud de la persona que la desempeña. Ser, digamos, chofer de bus o escritor de novelitas rosa puede resultar, dependiendo de la persona, un orgullo o una vergüenza. Si es lo segundo, use Anonimatic y listo. Además, no dudamos que se creará un amplio mercado que utilizará el Anonimatic sin ningún motivo especial, sólo porque le gustará hacerlo.

Se nos atacará de muchas maneras, así que mejor vamos respondiendo. Se nos dirá que fomentamos el vicio, entendiendo por este la promiscuidad, el homosexualismo, la prostitución, el consumo de drogas, etc. Esto dirán los religiosos. Las esposas (aunque no sería de extrañar que las mujeres recurrieran a su Anonimatic más que los hombres). Nosotros responderemos que si no se "peca" ha de ser por convicciones y no por vergüenza. Dios en el Edén no escondió la fruta prohibida: la puso a la vista y alcance de Adán y Eva. Se nos dirá que fomentamos la falta de civismo, la apatía social y ciudadana y, en dos platos, la vagancia. (Lo dirán los políticos.) Respondemos que el trabajo y los deberes del ciudadano han de basarse en la responsabilidad de cada cual y no en la presión que

los demás ejerzan sobre él. Se nos acusa de borrar al individuo, de mutilar el yo. Respondemos a los intelectuales que el yo es poca cosa, como saben los freudianos y quizá supieron los griegos en el teatro, y que, bueno, a nadie se obligará a usar el Anonimatic. Usted podrá decidir por sí mismo si va por la calle ya cosificado, sin necesidad de esperar miraditas sartrianas de los otros. Además, con este producto contribuimos a la libertad del ser humano, dejándolo optar por tener o no su identidad a la vista de los otros. (Si él mismo no se conoce, ya no es nuestro problema...) To be or not to be, that is the question. Anonimatic ayudará responder.

No queremos terminar esta reseña sobre el nuevo Anonimatic sin un par de observaciones más. Parece necesario hacer notar que hasta llegado el estadio actual de desarrollo tecnológico de la humanidad, el Anonimatic era un imposible. No hablamos sólo de la cuestión involucrada en la construcción del aparato, sino también y sobre todo de la erradicación de la delincuencia que ha tenido lugar en nuestra época. Anonimatic sólo puede existir en estas sociedades donde los sistemas de seguridad y protección son infalibles. De otro modo habría sembrado el caos, y lo hubieran prohibido las autoridades, con toda razón pues podría ser utilizado por los delincuentes. Así pues, Anonimatic es un hijo de nuestro tiempo, y ante nuestro tiempo no hemos de cerrar los ojos, sino que los abriremos lo más posible con actitud indagatoria.

¿Bueno o malo? El Anonimatic puede ser ambas cosas. Es responsabilidad de cada quien. Lo puede usted usar para la inocentada de no pasar la vergüenza del poeta Evtushenko (que lo vean ir solo al cine) o para entregarse a lo más oprobioso en los peores sitios de perdición. Usted decide. Decide si lo usa todo el tiempo, y se casa con una mujer anónima que no le conoce ni el color de sus ojos, o si más bien lo utiliza dos o tres veces en su vida. Pero no hay duda de que todos necesitamos, en algún momento, nuestro Anonimatic. Muy pronto a la venta en su distribuidor más cercano.

Anexo 3. Cuento Desencuentro.

Tan sencillo al principio como que no me llegaba toda la correspondencia, y en cambio recibía parte de la suya. Nada, pues a devolvérsela, y él unos días después me enviaba la mía, mire usted que coincidencia que se hayan equivocado justo así, la mía para usted y la suya para mí. Claro, enorme coincidencia, pensaba yo, un poco irónicamente y no sé bien por qué, tal vez porque yo no soy de los que se sorprenden. Él tampoco, pero habrá creído que era lo correcto mostrarse un poco alarmado. Le respondí con un telegrama: "Cartas recibidas. Si, muy rara casualidad, Gracias." Este telegrama me lo vinieron a entregar por la tarde. Me estuve riendo un buen rato de la infinita ineptitud del mundo que nos rodea. Volví a mandarlo al día siguiente y otra vez lo llevaron a mi casa. Mi esposa lo había abierto, no porque pensara que telegrama = malanoticiarreentina, sino porque es decididamente entrometida con mi correspondencia y la lee siempre que llega cuando yo no estoy. "¿Qué tontería es esta, me preguntó, de ponerte telegramas para ti mismo?" Le expliqué que era un error que estaban cometiendo en el correo, que les había dado por intercambiar mis cartas con las de un tipo. No me creyó. "Esto te lo has enviado tu mismo. Alguna jugarreta tendrás entre manos." En fin, mi mujer está llena de malos pensamientos.

Todos ellos se le confirmaron (no sin cierta razón, lo admito) cuando, al día siguiente, no recibí el cheque de mi salario. No sólo no estaba en la Oficina Financiera cuando fui a reclamar, sino que los funcionarios aseguraban que el procedimiento de envío había sido perfectamente normal. Me mostraron el recibo; adivinen quién lo había firmado. Reí; mi esposa en cambio reaccionó seriamente. Estaba convencida de que el cheque lo tenía oculto en mi poder "Es solo otro estúpido cuento como el del telegrama."

Lógicamente decidí hablar con él. Tomé el

autobús. Cuando estuve cerca de su casa pensé en telefonarle para avisarle de la visita. El número lo había buscado antes en el directorio. Reconocí enseguida la voz de Claudia terriblemente malhumorada. Ajá: Claudia es el nombre de mi mujer. Esta vez no me ref. Claro que tampoco tuve miedo. Ni sentí que estaba sucediendo algo espantoso. Uno ya ha visto demasiadas películas.

Frente a su casa, un niño bien vestido se me acercó a pedirme dinero. Le regalé un par de monedas. Se molestó por mi avaricia. "Dame más papá. Quiero ir al cine." Si, por supuesto, le di suficiente. Como en un sueño, me escuché decir: "Pórtate bien y no tardes."

Él estaba ahí dentro, en bata, fumando en una (ridícula) pipa de Sherlock Holmes. Un señor bajito; cuando abrió la puerta, creí por un instante que estaba hincado.

-¿Usted es Mariano Meza?, le pregunté.

-Sí.

-Enrique Torres.

Nos estrechamos rápidamente la mano. Me ofreció asiento, y murmuró algo sobre el desorden de la casa. Estábamos nerviosos al principio, y hubo un silencio lleno de tabaco y bastante estúpido. En fin fuimos hablando; me informó que era profesor de filosofía de la universidad.

-Pero equivoqué mi profesión, porque debí simplemente dedicarme a la agricultura.

-Bueno, le dije, yo soy contador. Y si se tratara de escoger, hubiera escogido ser vago.

Se sonrió:

-¿La vida contemplativa? Al cabo mi idea de ser agricultor viene a ser lo mismo, porque yo idealizo todo eso de la finquita, las plantas, como no fuera

un trabajo muy duro en realidad...

-¿Qué es la realidad?

-No lo sé: soy profesor de filosofía. Pero el trabajo es duro de todas formas. ¿Un trago?

-De whisky.

El bar parecía oriental. Sirvió los tragos, y de una hielera sin hielo sacó un papel.

-¿Ese bar es chino?

-Ajá, Pero tranquilo. El whisky es escocés. Tome su trago y su cheque. Lo mandé dos veces por correo y siempre me lo devolvieron.

-Sí, conozco el procedimiento.

Se sentó; se acomodó los anteojillos; se aplastó el bigote.

-Nuestras direcciones no tiene casi nada en común, dijo.

-No.

-¿Cuál es su segundo apellido?

-Jiménez.

-Yo soy Muñoz. ¿Y en cuanto a los cárnes? Voy por los míos.

Pusimos todas nuestras identificaciones sobre la mesita, y en nada concordaron.

-Es perder el tiempo, le dije. El sintió como si lo hubiera sabido desde hacía rato, como lo sabía yo.

-Entonces no hay forma de dudarlo, afirmó.

-Es una lástima este asunto, solo me ha traído

problemas. Bueno, tal vez cambie.

-¿Quién lo dice, usted o yo?

-Da igual.

-Por supuesto.

Hablé como si estuviera leyendo, y aún así tengo la impresión de que el otro tipo hubiera deseado más solemnidad que otra cosa:

-Somos el mismo hombre.

Volvió a sentarse. Yo me había levantado desde que entré; el sillón era muy necesario luego de caminar tanto.

-En matemáticas se puede afirmar por ejemplo que $A=B$. Son iguales, hay identidad entre los dos miembros de la igualdad. Pero eso es solo porque los números son abstracciones. Además es que los matemáticos se dan ciertas licencias... Lo único que la inteligencia admite es que $A=A$, o ni eso... simplemente... simplemente A.

-Abstracciones... Uno se habría creído algo más que eso.

Pues... aún podríamos pensar en otras posibilidades.

-¿Dice usted más consoladoras?

-Digo simplemente otras, ya veremos cómo resultan.

-¿Se acuerda de aquello de los mundos paralelos? Dos mundos idénticos, en los que sucede exactamente lo mismo siempre, pero que no llegan a tocarse jamás. Tal vez nosotros somos hombres paralelos.

-De nuevo son matemáticas, si me permite la perogrullada.

-Claro, y una recta es de nuevo una atracción, algo intocable...

-Además, aquí estamos conversando y hace un momento nos estrechamos la mano. Los mundos paralelos jamás hacen ese contacto. Es lo extraño. No nos hemos confundido. El hecho de que conversemos lo demuestra. De otro modo, nos estaríamos leyendo la mente, o ni eso: solo habría una persona hablando consigo misma.

Me levanté a mirar por la ventana. No lo he querido hacer notar, pero estaba muy cansado de tenerlo frente a mí. Sólo esa tarde, sólo unos minutos de la tarde estuvimos juntos, y sin embargo ha sido un lapso suficiente para que su recuerdo me resulte antipático.

-¿Cuándo nació?

-En el 43.

-Yo en el 41. Esto, me parece, elimina la posibilidad de que siempre hayamos sido el mismo.

-Sí, nuestra identidad es reciente.

-Sin embargo, cabe considerar la posibilidad de que los tiempos (hablo del suyo y del mío; hablo del tiempo de cada uno) coincidan, aunque no transcurran similarmente en el espacio, quiero decir, en el reloj.

-Pero nuestro encuentro de estos días corresponden a momentos en que su tiempo y el mío si transcurren similarmente en el reloj.

-Claro, por eso los demás nos confunden. Pero no siempre ha sido así, sólo por ahora. Como un auto que rebasa a otro menos veloz. Por unos instantes, los dos van al lado, avanzan juntos.

-En rigor sería por un solo instante. Un solo instante que como un punto o un número es nuevamente

una abstracción matemática.

-En rigor un auto jamás rebasa a otro. A estas horas Aquiles va todavía detrás de la tortuga.

Una mesita con fotos atrajo mi atención. Dos fotos de chicos (uno era el que me había pedido el dinero); la foto de una mujer. Y más allá él, pero en esa foto no me fijé. La mujer no era exactamente hermosa, pero tenía ese encanto que parece venir de la fragilidad.

-¿Es feliz?

-A veces. Últimamente menos. Todo se me hace pesado. ¿Y usted?

-Yo me aburro casi de por vida.

-O sea... le gustaría cambiar.

-¿A usted no?

-¿Por qué lo dice?

Nos miramos fijamente. El sentado, yo de pie. Era atrozmente pequeño, repulsivo; era yo, qué diablos.

-No finjamos inocencia. Se nos ha ocurrido a los dos.

-Está bien; se hace y hasta nunca.

Le devolví el cheque. Salió de prisa, como apurado por el miedo de que yo me arrepintiera. Me sonreí: Claudia lo regañaría duramente por haberse salido a la calle en bata. Me serví otro whisky chino en el bar escocés.

Escenas específicas extraídas de cada uno de los cuentos, utilizadas para ser representadas a través

de ilustración:

Anexo 4. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 1:

"Generación espontánea. Inadmisible explicación en casi todos los casos, que hube de aceptar para el que ahora me ocupo de contarles. Magia, sería la otra posible, pero ¿cómo hablar de magia si lo único que ocurrió fue un mirarse a medias? Para decir "magia", para llenarme la boca con tan grave palabra, tendría que contar con mucha más pirotecnia. Lo siento pero seré modesto: aquí las miradas sólo podrán sazonzarse con esa vaga felicidad que vino con ellas, y que se fue con ellas, sin saber cómo ni por qué."

Anexo 5. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 2:

Escena dentro del bus: acción descrita en el texto correspondiente a la escena 1 (ver anexo 4).

Anexo 6. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 3:

"Pongamos de ejemplos a Gerardo Arguedas y a mi hermana Lilieth. A Gerardo me lo presentaron hará dos años y meses. Cuestión de negocios. ¿Qué sé yo de él? Ingeniero agrónomo. Veintisiete o veintiocho años. Estatura media. Ojos grises. Sonrisa apagada. Tipo incapaz de cometer excesos y por ello aburrido en extremo. Mediocre y clase media. Sentimental pasadas las tres copas, y con ganas entonces de no controlar sus emociones, pero siempre frustrado ya que jamás bebe seis completas. Le gustan el tango y la milonga, como a la mamita. Otra cosa: una vez, al salir de la oficina,

se nos atravesó un gato negro; él se devolvió los tres pisos y sin ascensor. Diz que se le había olvidado un papel. Conque sí: supersticioso en secreto; lo que diría la gente de esta "debilidad". Ha vivido con sus padres hasta ahora, y la semana entrante se casa. Según sé, estas son las horas en que su madre no aprueba a la novia. Me extraña profundamente su actitud. Para explicarme el que se atreva a actuar sin el consentimiento materno, y también para reírme un poco a su costa, he dado en imaginar que Gerardo ha recibido poderosas señales de lo oculto que lo instan a contraer matrimonio.

Esó fue acerca de Gerardo, un conocido. Ahora paso a otro tipo de conocido. Todo lo que sé del tema Gerardo, como ven, lo he sabido a la distancia, sin grandes confianzas de por medio. Pero con mi hermana Lilieth es otra cosa. Aparentemente, ya que la vi crecer, debía conocerla "íntimamente". Es menor que yo siete años; tiene veintitrés. Ha sido siempre esmirriada y paliducha; de niña tuvo el cabello hermoso y ahora, de acuerdo con las exigencias de la moda rockera, se lo echó a perder. Muy notables ciertos ataques de cólera que tuvo o padeció periódicamente como hasta los quince años. Le venían unas veces muy bien fundadas en las cosas de siempre de la dragona (our mother), pero otras sin el menor motivo, sólo como si tuviera que descargar la rabia de estar viva. Mala estudiante. Muy miope. Tímida, escribía sus intimidades en un grueso diario. Quizá no propiamente un diario, sólo un cuaderno de apuntes. Confieso haber tenido ya más de veinte años cuando lo hallé por casualidad y lo leí de cabo a rajo. Ella nunca lo supo. Hubiera dado igual; Lilieth me odia como si estuviera al tanto también de esa canallada. Ella piensa que soy indiferente a todo (cierto), por lo tanto, inmune (falso). Cree que no he tenido jamás un problema. Bueno, pero no se trata de hablar de mí. En el diario encontré una cantidad respetable de narraciones, plagadas de detalles soeces, referentes a las maldades cometidas por nuestra madre. Ningún relato es veraz, puedo asegurarlo, aunque no le hubiera faltado a Lilieth

material verdadero para retratar a esa mujer como una arpía. Pero, caramba, ¿por qué habría de ser mi hermana una realista? Esa escuela anda muy de capa caída, sobre todo en lo que a diarios íntimos se refiere. También leí unas cuantas escenas eróticas, narradas en tercera persona, y que sólo reflejaban un desconocimiento supremo del asunto sexual por parte de mi hermana. En los últimos años, se aficionó al estridente rock, como si una feroz adolescencia no le hubiera comenzado hasta los veinte. Fui yo quien le presentó a Gerardo, una vez que se vio en la obligación, por órdenes de nuestra madre, de pasar a mi oficina. Ya he dicho que me odia, pero a partir de entonces ha fingido quererme y tomó por costumbre hacerme una visita semanal, procurando coincidir con mi cita con Gerardo. La semana entrante se casarán, y Lilieth ya no tendrá que ocultar cuánto me detesta. ¿Serán los colores azul y naranja del pelo de mi hermana las señales que los espíritus dieron a Gerardo para que la tome por esposa?”

Anexo 7. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 4:

“No pensé mucho en el asunto; mi vida siguió tan aburrida e insípida por unos días más. Hasta que. Esta vez sucedió mientras hacía fila en el banco. La otra persona era una mujer. Fue nada más llegar y sentirla conmigo, aquí tan cerca toda ella, completa, sin que le faltara nada. La mujer me sonrió; no había duda de que el conocimiento era recíproco y por él teníamos una pequeña amistad, unos minutos lejos de cualquier soledad, cualquier angustia.”

Anexo 8. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 5:

“El siguiente encuentro ocurrió en el parque, con un viejo que a pesar de la lluvia se sentaba en una

banca con su paraguas enorme y su capa llena de agujeros.”

Anexo 9. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 6:

“Difícil precisar cuántos integrantes llegamos a formar el grupo; más difícil aún establecer sexos o edad promedio. Por lo que a mí respecta, creo haber sido un miembro entusiasta; le dediqué al grupo un rato todas las tardes y los fines de semana íntegros. Lo ideal hubiera sido hacer mis rondas en días hábiles, porque entonces las multitudes son más espesas y hay más posibilidades de éxito. No obstante, dadas mis condiciones laborales, esto era imposible. Aun así, mis encuentros, opino, no fueron escasos. Bueno, debo admitir que descuidé algo el trabajo. El promedio que me he calculado es de 0.85 por semana, o sea más de tres encuentros al mes. Nunca participé en uno de más de veinte minutos. Nunca crucé palabra, a excepción de aquel papel, con ninguno de los otros miembros. Imagino que el silencio era la regla que todos respetábamos. Quizá un resguardo de nuestra felicidad, o la manifestación de nuestro miedo. Pero no, no filosofemos.”

Anexo 10. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 7:

“Recuerdo una tarde en que, tras recorrer el centro por horas, desesperado, acudí a la guía telefónica, qué tontería. Incluso comencé a leer algunos nombres, y entonces... idiota. ¿Acaso sabía cómo se llamaba uno solo, uno cualquiera? Pero, ¿a quién demonios buscaba? No recuerdo ninguna cara, ningún nombre y menos una dirección.”

Anexo 11. Cuento A medida que nos vamos conociendo. Escena ilustrada 8:

"Salgo a la calle y me paseo mirando cada rostro, y me digo que tal vez sí, que tal vez ese, como yo, es un exmiembro. Un par de veces he notado que alguien me devuelve una mirada penetrante y he estado seguro, el corazón agitado, de que sí, este sí es, y este está pensando lo mismo que yo. Inútil decir que no me he atrevido a hablar ni he hecho nada, como los demás. Es irónico, cualquiera de todos los desconocidos puede ser uno del grupo, pero también podría haber un ex-miembro en cualquiera de los conocidos. ¿Quién me dice a mí si Gerardo no fue, o incluso Lilieth? ¿Acaso yo voy a preguntarles? No, claro que no, nunca haría semejante cosa, yo decir eso jamás, yo sólo felicidades, Lilieth, felicidades, Gerardo, me alegro mucho por ustedes, mi amigo y mi hermana, que sean muy dichosos, sí que fue una linda boda."

Anexo 12. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 1:

"La verdad es que pocas veces habíamos confiado tanto en el futuro de un nuevo artefacto. Será un éxito desde que comience su distribución ya que la necesidad del público es inmensa. ¿Para qué publicidad, para qué crear necesidades ficticias? Es un hecho real que todos necesitamos nuestro Anonimatic."

Anexo 13. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 2:

"Probablemente se inicie como una moda tan tonta como las del vestido, pero estamos seguros de que muy pronto se hará una costumbre tan arraigada como la del alcohol."

Anexo 14. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 3:

"...quien más despotriquee contra el Anonimatic, quien más presuma de no necesitarlo, será quien más lo use. Tal suele acontecer..."

Anexo 15. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 4:

"Anonimatic puede definirse como un disipador total o parcial de la identidad."

Anexo 16. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 5:

"Este puede programar su Anonimatic para que disipe su identidad completamente, lo cual incluye: su rostro, su estatura, su peso, su color, su voz, su edad, sus huellas dactilares y su sexo."

Anexo 17. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 6:

"Comenzaremos introduciéndolo en esos sitios donde nadie quiere ser visto: las casas de citas. Servirá para clientes y eventualmente para trabajadores. Poco a poco lo llevaremos a los bares, los baños sauna, los cines pornográficos y, en fin, los sitios de diversión. Hay que entender que el Anonimatic es un producto preponderantemente nocturno. Lo cual no quita que pensemos penetrar en el acontecer diurno. Anonimatic servirá a gente ocupada en ciertas labores penosas durante el día."

Anexo 18. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 7:

"Nos referimos no tanto a la labor en sí como a la actitud de la persona que la desempeña. Ser, digamos, chofer de bus o escritor de novelitas rosa puede resultar, dependiendo de la persona, un orgullo o una vergüenza. Si es lo segundo, use Anonimatic y listo. Además, no dudamos que se creará un amplio mercado que utilizará el Anonimatic sin ningún motivo especial, sólo porque le gustará hacerlo."

Anexo 19. Cuento Anonimatic. Escena ilustrada 8:

"Muy pronto a la venta en su distribuidor más cercano."

Anexo 20. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 1:

"Tan sencillo al principio como que no me llegaba toda la correspondencia, y en cambio recibía parte de la suya. Nada, pues a devolvérsela, y él unos días después me enviaba la mía, mire usted que coincidencia que se hayan equivocado justo así, la mía para usted y la suya para mí."

Anexo 21. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 2:

"Lógicamente decidí hablar con él. Tomé el autobús. Cuando estuve cerca de su casa pensé en telefonarle para avisarle de la visita. El número lo había buscado antes en el directorio. Reconocí enseguida la voz de Claudia terriblemente malhumorada. Ajá: Claudia es el nombre de mi

mujer. Esta vez no me reí. Claro que tampoco tuve miedo. Ni sentí que estaba sucediendo algo espantoso. Uno ya ha visto demasiadas películas."

Anexo 22. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 3:

"Frente a su casa, un niño bien vestido se me acercó a pedirme dinero. Le regalé un par de monedas. Se molestó por mi avaricia. "Dame más papá. Quiero ir al cine." Si, por supuesto, le di suficiente. Como en un sueño, me escuché decir: "Pórtate bien y no tardes." "

Anexo 23. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 4:

"Él estaba ahí dentro, en bata, fumando en una (ridícula) pipa de Sherlock Holmes. Un señor bajito; cuando abrió la puerta, creí por un instante que estaba hincado. Nos estrechamos rápidamente la mano."

Anexo 24. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 5:

Aclaración: la ilustración correspondiente a esta escena representa gráficamente la frase incluida en la ilustración anterior: " Nos estrechamos rápidamente la mano."

Anexo 25. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 6:

"Pusimos todas nuestras identificaciones sobre la mesita, y en nada concordaron."

Anexo 26. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 7:

"¿Se acuerda de aquello de los mundos paralelos? Dos mundos idénticos, en los que sucede exactamente lo mismo siempre, pero que no llegan a tocarse jamás. Tal vez nosotros somos hombres paralelos."

Anexo 27. Cuento Desencuentro. Escena ilustrada 8:

"Le devolví el cheque. Salí de prisa, como apurado por el miedo de que yo me arrepintiera. Me sonreí: Claudia lo regañaría duramente por haberse salido a la calle en bata. Me serví otro whisky chino en el bar escocés."

Imágenes editables (mock-ups) para la previsualización de diseños, propuestas visuales y generación de contenido para redes sociales:



Anexo 28. Bolso de tela (tote bag). Obtenido de GraphicBurger: <https://graphicburger.com/canvas-tote-bag-mockup>.



Anexo 29. Libro #1. Obtenido de CoverVault: <https://covervault.com/8-5-x-11-standing-hardcover-book-mockup>.



Anexo 30. Camiseta para niño. Obtenido de MockUpWorld: <https://www.mockupworld.co/free/baby-shirt-mockup>.



Anexo 31. Tazas de porcelana, autor: Aleksandr Samochernyi, <https://www.freepik.com/aleksandr-samochernyi>. Obtenido de Freepik: https://www.freepik.com/free-psd/two-mugs-on-yellow-background-mock-up_1128390.



Anexo 32. Cobertor para teléfono inteligente (Iphone case). Obtenido de MockUpWorld: <https://www.mockupworld.co/free/iphone-case-mockups>.



Anexo 33. Taza de metal esmaltada. Obtenido de JustFreeMockUps: <https://www.justfreemockups.com/mockups/enamel-mug-mockup>.



Anexo 34. Portaretratos, autor: Vincent Wielders, <https://www.behance.net/vincentwielders>.
Obtenido de PSDrepo: <http://psdrepo.com/psd-poster-mockups/>



Anexo 35. Libro #2. Obtenido de EnvatoElements: <https://elements.envato.com/book-mockup-vol-2-R8FUHB>.



Anexo 36. Paraguas. Obtenido de Graphic-DL: <http://graphic-dl.com/item/15327>.

BIBLIOGRAFÍA



Díaz, F. (1 mayo, 2009). Alí Viquez Jiménez, escritor y poeta costarricense. Recuperado de: www.lasemifusa.com/ali-viquez-jimenez-escritor-y-poeta-costarricense/

Fallas, E. (31 enero, 2018). Novela premiada de Alí Viquez: lectores a fuego lento. La Nación. Recuperado de: <https://www.nacion.com/viva/cultura/novela-premiada-de-ali-viquez-lectores-a-fuego-lento/OAAZCITUWREXFKCL6UTO3NMDRQ/story/>

Fernández, A. (22 abril, 2017). Leer más en Costa Rica ¿deber o placer?. La Nación. Recuperado de: <https://www.nacion.com/viva/cultura/leer-mas-en-costa-rica-deber-o-placer/SI3FOP2ESFC4PMZNQO54LFOWEI/story/>

Gamboa, H. (22 noviembre, 2015). Ruth Angulo y sus bellas ilustraciones para 'Los cuentos de mi tía Panchita'. La Nación. Recuperado de: <https://www.nacion.com/viva/cultura/ruth-angulo-y-sus-bellas-ilustraciones-para-los-cuentos-de-mi-tia-panchita/57DHQWXOG5GBNBFRLHVOH4GSY/story/>

Heller, E. (2008). Psicología del color. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Herrera, K. (28 de octubre de 2015). Las 5 redes sociales favoritas de los jóvenes ticos. La Prensa Libre: <http://www.laprensalibre.cr/Noticias/detalle/45125/431/las-5-redes-sociales-favoritas-de-los-jovenes-ticos>

Hütt, H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. Reflexiones, 91(2): 121-128. Portal de revistas académicas, UCR: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/1513>

Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. MIT Technology Review. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Microsoft. (2015). Microsoft Attention Span Research Report. (Nº1). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/265348695/Microsoft-Attention-Spans-Research-Report>

Muñoz, E. (4 abril, 2016). Alí Viquez es el nuevo Premio Nacional de Literatura. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2016/04/04/ali-viquez-es-el-nuevo-premio-nacional-de-literatura.html>

Rodríguez, H. (productora). (2017). Punto y coma. [televisión]. Costa Rica: Audiovisuales UNED.

Sanagustin, E. (Ed.). (2009). Del 1.0 al 2.0: claves para entender el nuevo marketing. Recuperado de <http://emprenderioja.es/>

Sánchez, M. A., & Pinochet Sánchez, G. (2017). El rol de las redes sociales virtuales en la difusión de información y conocimiento: estudio de casos. *Universidad & Empresa*, 19(32), 107-135. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.12804/http://revistas.urosario.edu.co/index.php/empresa/article/view/4847>

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona, España: Egedsa.

Sola, B. (24 septiembre, 2012). La semilla de 'Cuentos de mi tía Panchita'. *La Nación*. Recuperado de: <https://www.nacion.com/archivo/la-semilla-de-cuentos-de-mi-tia-panchita/6DDYFUSTYRGZREF2BM4EHRHDMA/story/>

Villagrán Arroyal, I. (2018). El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital. *El Ornitorrinco Tachado. Revista De Artes Visuales*, (7), 47-55. Consultado de <https://ornitorrinco tachado.uaemex.mx/article/view/9785>

We Are Social. (2018). *Digital in 2018: Q3 Global Digital Statshshot*. Recuperado de <https://digitalreport.wearesocial.com/>