



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes
Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un recurso editorial ilustrado con actividades recreativas para la exploración emocional y creativa en jóvenes adultos

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Diseñador Gráfico

Autora:

María Belén Rivadeneira Suárez
CI: 0105823538
belenrivasuarez@gmail.com

Director:

Dis. Galo Bernardo Carrión Andrade, Mgt.
CI: 0102623451

Cuenca - Ecuador

19/04/2021



Resumen

Este documento expone la investigación, conceptualización y desarrollo de un proyecto editorial ilustrado que combina la educación emocional y creativa enfocada a jóvenes adultos. Dentro de la metodología de diseño se optó por la de Ambrose y Harris para de manera lineal conseguir el producto editorial como objetivo del proyecto, sin embargo su esencia como tal se diversifica en diferentes ramas y perspectivas de diseño. A través del proyecto, se trata de abordar el tema del viaje del héroe para enlazar la historia del lector que se convierte en usuario dentro del contenido del libro, que fue diseñado con la estructura narrativa de los doce momentos que el héroe enfrenta dentro de un arquetipo de historia épica, de esta manera se creó la parte visual que da interacción al contenido del libro y retrata con claridad el ciclo narrativo y de la vida como aporte a la emoción dentro de las personas. Para la creación de este recurso editorial dentro del primer alcance del proyecto, la revisión de homólogos fue clave para entender la intención de este género literario e interactivo, revisando tres autoras y creativas.

Palabras Clave

Viaje del héroe.Creatividad.Diseño Editorial.Ilustración



Abstract

This document exposes the research, conceptualization and development of an illustrated editorial project that combines emotional and creative education focused on young adults. Within the design methodology, that of Ambrose and Harris was chosen in order to achieve the editorial product as the objective of the project in a linear way, however its essence as such is diversified into different branches and design perspectives. Through the project, it is about addressing the theme of the hero's journey to link the story of the reader who becomes a user within the content of the book, which was designed with the narrative structure of the twelve moments that the hero faces within a epic story archetype, in this way the visual part was created that gives interaction to the content of the libro and clearly portrays the narrative and life cycle as a contribution to the emotion within the people. For the creation of this editorial resource within the first scope of the project, the peer review was key to understanding the intention of this literary and interactive genre, reviewing three authors and creatives.

Keywords

Hero's Journey.Creativity.Editorial Design.Illustration



Indice

Resumen	2
Abstract	3
Agradecimientos	8
Dedicatoria	9
1.La emoción a través de la experiencia	12
1.1 Análisis de homólogos	14
1.1.1 Keri Smith: Destructive is creative	15
1.1.2 May Groppo: Ser observadora, ser protagonista	18
1.1.3 Aniko Villalba: El viaje y la escritura creativa	23
1.2 Recursos de diseño	28
1.2.1 Ilustración	29
2. Proceso de diseño	31
2.1 Proceso creativo	32
2.1.1 Lluvia de ideas	34
2.2 Estructura narrativa	37
2.2.1 Análisis Caperucita Roja, ilustración Adolfo Serra	37
2.2.2 El viaje del héroe y la heroína	40
2.2.3 Actividades acopladas a la narrativa	44
2.2.4 Bocetaje de las actividades aplicadas al formato	53



Indice

3. Diseño final. Concept Art	55
3.1 Diseño de personaje	56
3.1.1 Técnica de ilustración	57
3.1.2 Expresividad	59
3.2 Cromática y tipografía	61
3.3 Diseño editorial	63
3.3.1 Formato	63
3.3.2 Retícula	65
3.3.3 Jerarquía de contenido	67
3.3.4 Diseño de portada	71
3.4 Producto final	73
Conclusiones	77
Recomendaciones	80
Anexos	83



Cláusula de Propiedad Intelectual

María Belén Rivadeneira Suárez autora del trabajo de titulación “Diseño de un recurso editorial ilustrado con actividades recreativas para la exploración emocional y creativa en jóvenes adultos”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 19 de abril de 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Belén', written over a horizontal line.

María Belén Rivadeneira Suárez

C.I: 0105823538



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

María Belén Rivadeneira Suárez en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un recurso editorial ilustrado con actividades recreativas para la exploración emocional y creativa en jóvenes adultos", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 19 de abril de 2021

María Belén Rivadeneira Suárez

C.I: 0105823538



Agradecimientos

Saber que esta historia llega a su momento más épico me hace pensar en todo el camino. En los compañeros de viaje que compartieron esta aventura. Quiero agradecer a cada uno de ellos desde la parte más luminosa de mi ser. Gracias por creer, gracias por estar aquí.

A mis padres, Mary y Franklin, siempre llevo conmigo su amor y su apoyo incondicional. Gracias por acompañarme en cada paso de este proyecto, sus consejos y ánimos.

A mis abuelitos Aidita y Luis por brindarme sus consejos, su amor y sus ocurrencias que han sido fuente de inspiración para mí.

A mis hermanos, Gaby y Mauri por entenderme, quererme y apoyarme con sus comentarios dentro de mi trabajo de titulación.

Al amor de mi vida, Andrés Vásquez por ser compañero incondicional en esta aventura maravillosa de mi proyecto de titulación y de los días. Gracias por amar todos mis colores e involucrarte con tu música en cada paso de mi vida.

A mis grandes amigos en el diseño, José Arias y Ana Cristina Merchán, que han sabido entregarme su cariño sincero y sus más bonitos colores para mi crecimiento personal y desarrollo de cada uno de mis proyectos, incluyendo este. Gracias amigos por estar y diseñar a mi lado.

Finalmente, quiero agradecer de manera simbólica y especial a mis queridos amigos, Koko y Paco por darme su amor y ser inspiración para desarrollar mi visión del mundo y del diseño que hoy plasmo aquí.



Dedicatoria

Dedico todo este viaje a un pequeño ser que apenas empieza su historia. Pequeño Nicolás eres el personaje más especial y el color más bonito que jamás veré. Espero encuentres en este trabajo color e inspiración, pero sobre todo mi amor sincero para ti.
Te espero para dibujar siempre.

Todo mi amor,

:Belén:



Introducción

La salud emocional es el lenguaje que forma parte de cada uno de los seres humanos, darle importancia hace que la conexión personal sea positiva para afrontar situaciones en donde nos sentimos amenazados, y de esta manera transmitir esta experiencia emocional a los demás. Conocer lo que sentimos, nos permite estar preparados ante cualquier momento de la vida.

Pensando en la importancia del desarrollo emocional, este proyecto propone la creación de un producto editorial ilustrado que tiene como objetivo documentar la vida cotidiana a través de la construcción narrativa y de la mano de la creatividad.

Dentro de este proyecto se tocarán varios puntos de interés, siendo cada uno de los capítulos de suma importancia y apoyo entre sí. En el **primer capítulo**, se revisa el marco teórico con base en tres referentes femeninos de la industria creativa, ya que sus productos editoriales transmiten de manera muy cercana el alcance que sea desea conseguir en este proyecto.

Además, se describen las ramas del diseño que serán utilizadas para cubrir las necesidades que se plantean a raíz de la problemática, el final del primer capítulo se evidencia en el brief del proyecto.

El **segundo capítulo**, comprende la exploración en cuanto a la estructura narrativa tomando en cuenta la ideación, el bocetaje y los procesos creativos para la ilustración. A través de este capítulo, se descubrirán las intenciones y el aporte que se realiza mediante el diseño, el desarrollo de la línea gráfica y las herramientas que intervinieron para generar una propuesta metodológica apropiada. Por último, el **tercer capítulo** describe y sintetiza todo el proceso realizado, decisiones finales y acabados para lograr el objetivo del proyecto. Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones por parte de la diseñadora, contando su experiencia y aporte para futuros proyectos, no sólo de la rama editorial sino en cualquiera que requiera exploración creativa y conceptual.



1 La emoción a través de la *experiencia*



1. La emoción a través de la experiencia

La emoción ha sido de interés en el desarrollo y estudio del comportamiento humano, y al ser un factor de nuestro diario vivir, muchas de las investigaciones han centrado sus esfuerzos en estos temas, no solamente como un aporte a la psicología sino también a otras disciplinas como el diseño.

La inteligencia emocional, es un término desarrollado en el año de 1997 por los investigadores John Mayer y Peter Salovey, y representa el punto de partida de innumerables investigaciones.

Mayer & Salovey (1997), definen la inteligencia emocional como

“(...) la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud; la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual (p. 4).”

Cuando se realizó esta definición, la inteligencia emocional empezó a tener mayor protagonismo en muchas áreas, teniendo en cuenta el coeficiente emocional (CE), y el coeficiente intelectual (CI), como parte de la vida y el desarrollo de las personas. Con este antecedente, a través del diseño se han realizado muchos proyectos que incluyen la emoción como su parte fundamental.



Ya sea productos editoriales, campañas publicitarias o productos audiovisuales, estos han querido transmitir un sentimiento de reflexión, una experiencia, una propuesta, una emoción.

Podríamos decir, que esta experiencia emotiva se ejercita a diario, en nuestro trabajo, centro de estudio, hogar, con amigos, pareja y sobre todo en nosotros mismos. Pensando en este factor humano, y a través de la inteligencia emocional, muchos autores han propuesto diferentes maneras de cómo conocernos a nosotros mismos y ejercitar esta parte emotiva mediante la creatividad. Es necesario anotar que no solamente como aporte de la psicología sino que a través del arte y el diseño, se han descubierto nuevas propuestas de entender y conocer las emociones en donde la parte gráfica juega un papel importante para llegar a las personas, en donde los personajes, las historias y la creatividad atraen la atención de las personas para hacerlas partícipes de una experiencia. Ciertamente el diseño, se encuentra en muchos ámbitos de la vida, por no decir en todos. La vida puede ser resumida en un cúmulo de grandes historias, con diferentes personajes, con diferentes escenarios, con una narrativa libre y una perspectiva distinta y la manera en cómo guiamos estas historias define mucho nuestras emociones, nuestra filosofía de vida, esa parte que quizás aún no ha sido descubierta se puede alcanzar a través del diseño y el arte.



1.1 Análisis de homólogos

Los productos editoriales que revisaremos, tienen como propósito entender los objetivos que el ilustrador, diseñador o artista comparten con los demás. Cada una de las autoras, posee una propuesta interesante de ver la vida y canalizar este pensamiento a través de estos libros. Es importante mencionar, que como diseñadores o artistas, nuestro ser creativo se conectará de inmediato con lo que sentimos, y de esta manera la personalidad que se refleja en la parte gráfica.

En líneas generales, los tres libros poseen el mismo contenido, utilizando la emoción y la creatividad para la propuesta de las actividades que guían al lector.



1.1.1 Keri Smith: Destructive is creative

Como primer homólogo, hablaremos del pensamiento de Keri Smith, una artista canadiense y autora de varios libros con actividades divertidas para un público joven. Keri, como artista conceptual desea transmitir en su trabajo la filosofía de la propuesta creativa, haciendo que los lectores no sólo se limiten a recibir el contenido de un libro de manera unidireccional, sino que se convierten en coautores, o como los mira la artista, los lectores como usuarios cada vez que abren el libro. De esta manera, Keri pretende involucrar a las personas que lleguen a tener su libro de una manera diferente. Así, en el año 2007, publicó su libro *Wreck this journal* traducido al español como *Destroza tu diario*. Esta publicación fue la que catapultó la carrera de Keri, y a través de este libro podemos encontrar la propuesta que desea transmitir, las emociones y la intención dentro de su contenido. Asimismo, el libro resume muy bien los factores que son importantes para ella: la creatividad, la casualidad y la transformación.

A través de la creatividad, podemos asegurar que la propuesta de valor se inclina por la creatividad como una parte de todos nosotros que se debe ejercitar a diario y que debe practicarse sin miedos. Hay que tener en cuenta, que esta propuesta no se encuentra de manera explícita, actúa como un mensaje que el mismo lector va descubriendo en cada una de sus páginas.



Figura 1. Portada del libro *Destroza tu Diario* de Keri Smith.

Es así como Keri pone a disposición las actividades de *Destroza tu diario*. En este punto ella habla sobre la lluvia de ideas como una actividad diaria, de cada momento, incluso cuando no lo notamos, estamos siendo creativos. Así mismo en el libro, encontramos actividades que desafían la convencionalidad de lo cotidiano, retando al usuario/lector, a intentar nuevas cosas, a trazar nuevos límites y explorar la imaginación de manera especial. Keri, resume su proyecto con el concepto de la “Creatividad es Destrucción”, y por esta razón el nombre de este producto editorial. “Creatividad es destrucción”, habla mucho más de lo que podríamos entender hoy en día, ya que basta conocer las diferentes metodologías de creación que tiene cada artista o diseñador. Esta premisa de la artista, hace que la transformación sea ese eje importante por donde se tejen nuevas oportunidades de creación, a través de la espontaneidad de nuestros actos, e incluso aquellas actividades que nos hacen sentir incómodos son fundamentales para la liberación creativa, ya que los seres humanos estamos hechos para crear. En resumen, *Destroza tu diario* quiere extender la idea de que lo no convencional está bien, atrevemos a ver la vida sin pensar demasiado en el porqué de las acciones, sino más bien dar apertura a la libertad creadora. Se trata de un encuentro único para cada lector/usuario, que se apropia e interpreta sus páginas de manera individual hacia lo colectivo



Figura 2. Páginas internas "Destroza tu diario". Estructura de página con actividad sugerida / página intervenida. Belén Rivadeneira



1.1.2 May Groppo: “Ser protagonista, ser observadora”

Nos referimos al proyecto de May Groppo, debido a que a lo largo de su vida se ha dedicado al cuestionamiento personal. May, como mujer deja ver no sólo en sus redes sociales, sino en su manera de llegar a las personas, la personalidad de cambio y emprendimiento. Ella es una coach ontológica argentina y define su profesión con un objetivo que abarca mucho de lo que ella hace, “darse cuenta del tipo de observadora que es, y cómo se vive la vida, trabajando desde el ser, considerando las emociones, el lenguaje, el cuerpo.” (M. Groppo, comunicación en línea, 30 de abril del 2020).

La trayectoria de May, no se centra en un enfoque artístico sino más bien la filosofía que ella propone en sus talleres y su contenido en medios digitales aborda temas de autoconocimiento, de la historia que nos contamos a nosotros mismos y el poder que tiene la observación para mejorar muchos aspectos de la vida. El diseño de la vida.

Vuelta al Sol, es el final y quizás el gran inicio de un largo camino para May como autora. A través de esta “bitácora”, los lectores pueden navegar por lugares muy profundos de sí mismos en donde el ejercicio de mente, cuerpo y comparación es clave. La historia de *Vuelta al Sol*, empieza 10 años antes, cuando May se encontraba en un contexto difícil de sobrellevar. Ella explica así esa época, dentro de su sitio web:

Groppo, (2020):



Figura 3. Portada del libro *Vuelta al Sol*, May Groppo

En 2016 me separé del papá de mis hijos y quien fue mi compañero por 11 años. Por primera vez, me encontré sola y con tiempo para mí. Opté por rearmar mi vida, buscar un nuevo hogar y empezar de cero, construir nuevas rutinas con mis hijos como familia. A mediados de 2017, empecé una nueva relación con un hombre que admiro: mi socio/amigo/compañero Mike (y su hija Sofi). Voy paso a paso y el camino está lleno de aprendizajes. Soy aprendiz.

Dentro de esta bitácora personal, ella propone diferentes interrogantes que le ayudaron a mejorar en su vida, y año tras año iba afinando estas preguntas para potenciar cambios significativos, y esa experiencia de vida se materializó en su libro, que permite escribir, dibujar, listar y documentar. La autora resume toda esta experiencia diciendo que, “es un ritual de cierre de etapa que te ayuda a decantar antes de intencionar lo que viene” (M. Groppo, comunicación en línea, 30 de abril del 2020). Un punto importante para conocer la propuesta de May es el *storytelling*, actualmente utilizado en muchas ramas para la creación de contenido único, sin embargo, May en su discurso lo utiliza como una herramienta fundamental para los grupos con los que trabaja y ella lo define como “el arte de transmitir vivencias y conocimiento”. (M. Groppo, comunicación en línea, 30 de abril del 2020).



Figura 4. Páginas internas del libro *Vuelta al Sol* de May Groppo. Utiliza el color como recurso para seccionar el contenido. Monoblock



Esta narrativa, este arte de contar historias, hace que *Vuelta al Sol*, sea un proyecto interesante, ya que sitúa al lector, lo involucra y a través de su propia experiencia va siendo protagonista del libro, entendiendo que el presente es el único lugar en donde la historia puede desprogramarse, hace que sea una aventura, un recorrido en esta bitácora de introspección.

Con respecto al componente gráfico, May nos cuenta que decidió dividir por colores cada sección del libro, tomando como estilo el minimalismo japonés. A partir de esa idea, conectamos el mensaje del producto editorial, ya que el recorrido se construye a través de la parte gráfica y las transiciones de color, que según la autora, invitan a ir cambiando el paisaje.

Este ejercicio de anclar aprendizajes hace que desde su experiencia, se transmita que uno es aprendiz a lo largo de la vida, y que todos los adjetivos que definen nuestra esencia son nada más que un cúmulo de decisiones que vamos tomando, como protagonistas, a lo largo de nuestra historia. May con su trabajo nos invita a profundizar en la observación, para de esta manera ampliar nuevas oportunidades de acción. Junto con la ilustración y diseño nos ayuda a entender que esta filosofía que nos transmite May Groppo, es completamente aplicable a otros proyectos, no sólo a los editoriales. Así es como, a través del pensamiento de May, vemos un proceso de diseño interesante, que responde a las problemáticas desde el lector como protagonista.



y desde ese punto se desglosan nuevas oportunidades, sin tendencias, sin fórmulas, porque cada persona experimenta de diferente manera. Al aportar con el pensamiento propio, las acciones y decisiones hacen que el mundo se llene de historias, y a través de medios proyectos como *Vuelta al Sol*, se abre el camino a crear una comunidad, que piensa, propone y cuenta historias, ya sea como forma de inspiración o como procesos para afrontar nuevos retos creativos.

La visión de May es además empoderar a las mujeres dentro de la industria creativa e incorporar en sus proyectos la vida y visión femenina frente a la vida. Referir mujeres, y trabajar a través de lo que las mujeres piensan, abre una gran puerta a la investigación y desarrollo.



1.1.3 Aniko Villalba: El viaje y la escritura creativa

Conocer el trabajo de Aniko, es inspirador, y a través de sus publicaciones, de su trabajo y su manera de contar la vida podemos descubrir y analizar el pensamiento creativo explorado en otras ramas. Aniko, es una escritora, comunicadora social, tallerista, autora y viajera por el mundo. Desde 2008, ha realizado diferentes viajes y hace las veces de corresponsal de sus experiencias en cada lugar que visitaba. Habiendo publicado libros como *Días de viaje*, *Mapa subjetivo de viaje* y *Síndrome en París*, en el año 2019, Aniko lanza *Ud. está aquí*, libro que analizaremos, y que quizás resuma su propuesta de valor.

Ud. está aquí es un libro a manera de diario, en donde se desarrollan dos ejes creadores: el lugar como pretexto para la anécdota y la escritura. Este libro propone, al igual que sus trabajos anteriores, una manera de ir documentando los detalles en el viaje. Sin embargo, su discurso es más profundo.

Villalba (2019), describe este libro en su sitio web como:

El libro hace un recorrido por las distintas etapas y momentos internos de un viaje: la emoción y los miedos previos, los primeros encuentros con otras culturas, el asombro y la sorpresa constante, la adaptación a rutinas ajenas, las preguntas y desilusiones y los aprendizajes de cada regreso.

Un fragmento del libro se encuentra disponible actualmente, y a partir de ese documento



analizaremos su mensaje, y cómo Aniko emplea la narrativa a través de su experiencia por el mundo.

Dentro del fragmento de “Usted está aquí”, podemos explorar algunas propuestas en las actividades, que van desde documentar los sentidos (olfato, vista, tacto, gusto, oído), hasta actividades un poco más profundas que nos invitan a bucear dentro de nuestros miedos, preguntas existenciales, plantear el amor y el desamor en lo cotidiano. Esta documentación como medio de aprendizaje, hace que la propuesta de viaje tenga una visión, una nueva perspectiva donde dejamos de lado la convencionalidad de ser turista.

Aniko, también va compartiendo su viaje de 10 años, no de manera descriptiva, sino más bien mencionando las experiencias que aportaron a su vida, como mujer, como escritora y viajera. Toda este viaje consigo misma, podría resumirse en lo que ella escribe al respecto en su sitio web:

Me fui de viaje porque quería material para escribir, ya que sentía que en Buenos Aires no me pasaba nada interesante. Gracias a mis viajes llené más de 50 cuadernos (y publiqué más de 500 posts en mi blog de viajes y varios libros), pero ante todo entendí que no tenía que irme al otro lado del mundo para contar historias.

El libro es ilustrado por Vero Gatti, una ilustradora y diseñadora gráfica de Buenos Aires. Vero, utiliza dos colores, amarillo y negro, para ir narrando las experiencias de Aniko.

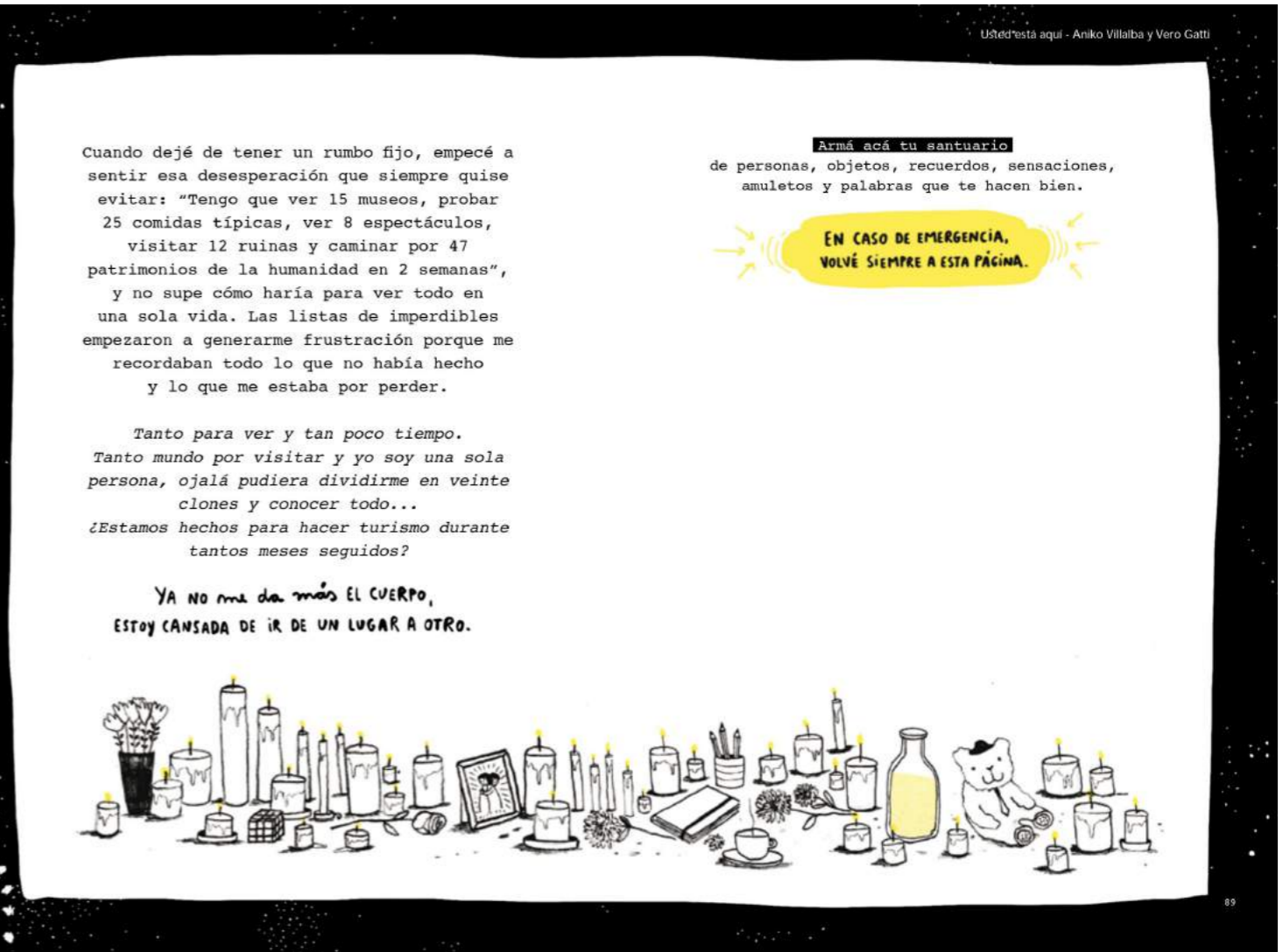


Figura 5. Fragmento del recurso ilustrado del libro "Ud está aquí" para cuarentena de Aniko Villaiba y las ilustraciones de Vero Gatti



Figura 6. Portada del libro *Usted está aquí*, Aniko Villalba.

Las ilustraciones dejan ver la textura del lápiz sin mayores detalles, como un detalle de espontaneidad, lo simple y lo cotidiano.

Además, se diseñan espacios para que el usuario/lector, pueda ir llenando con sus anécdotas, apuntes, ideas o dibujos.

La escritura va guiando las actividades, y estas cuentan con un orden para realizarlas según vayamos descubriendo el libro, ya que en la parte final se encuentran los aprendizajes que Aniko comparte con sus lectores, creando así, una síntesis del conocimiento adquirido en su etapa de viajera mediante ejercicios de escritura creativa, reflexiva e íntima.

Actualmente, Aniko no viaja sino que se dedica a desarrollar contenido para su blog y redes sociales acerca de la escritura creativa, ejercicios para despejar ideas y talleres en línea para promover el hábito de escribir y expresarnos mediante historias. Considerando la escritura como disparador en la documentación de la vida cotidiana, Aniko se define como escritora y comparte su pensamiento en la web

Villalba (2019):

Si quiero sobrevivir en este mundo y entender en qué consiste esto de ser humana, necesito poner todo por escrito: lo que pienso, lo que quiero, lo que me pasa, lo que observo. La escritura me permite ordenar el caos cotidiano y darle un sentido a mi vida.



Tomamos como referente el pensamiento de la vida de Aniko, ya que su historia inspira la exploración de nuevos lugares y atreverse a realizar ciertas cosas que nos llenan de miedo, ya sea por el contexto en el que vivimos o el rol que desempeñamos en la sociedad.



1.2 Recursos de diseño

En cuanto a los recursos de diseño que se utilizaron en estos proyectos, encontramos a la ilustración como una parte fundamental. Se destacan algunos aspectos de los proyectos mencionados en el capítulo anterior para el desarrollo de este, cumpliendo aspectos estéticos, comunicacionales y funcionales para lograr un nivel de interactividad con el usuario/lector.



1.2.1 Ilustración

Habitualmente, se pensaría que en la ilustración se destaca la habilidad de las personas en cuanto al dibujo, el uso correcto de la anatomía y gran destreza en el lápiz. Sin embargo, poco a poco la ilustración ha adquirido una personalidad propia debido a su expansión en el mundo digital, en donde ilustradores comparten sus habilidades, su manera de ver la vida y sus historias, alejando así al espectador del arte académico y de esta manera incorporar nuevos discursos de representación.

El ilustrador español, Alfonso Serra, quien se utilizó como un referente para la generación de ideas en este proyecto, explica que “ilustrar es decidir, ilustrar es contar, ilustrar es observar, ilustrar es... muchas cosas y depende de la visión de cada uno.” (Serra A, 2019, p.6). Y es precisamente eso lo que se desea destacar de este proceso, la flexibilidad que tiene la ilustración frente a la vida y el arte de contar historias. Sin embargo, es importante destacar que muchas otras ramas cumplen con el mismo objetivo de contar historias como la fotografía, la pintura, la música o la escritura creativa por nombrar algunos ejemplos, ya que cada vez más se adaptan nuevos formatos de expresión.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Proceso de *Diseño*



2. Proceso de diseño

Las herramientas utilizadas en este proyecto se han recopilado del libro Metodología del diseño (Ambrose y Harris, 2010), de donde se adaptaron diferentes recursos con la finalidad de tener un proceso lineal que nos ayuda a desarrollar un proyecto editorial. La metodología se organizó en las siguientes fases:

- Fase 1: Definición
- Fase 2: Investigación
- Fase 3: Ideación
- Fase 4: Prototipo
- Fase 5: Selección
- Fase 6: Implementación
- Fase 7: Aprendizaje

Es importante aclarar, que dentro de cada fase se utilizaron varias herramientas para la exploración de ideas y conceptos, que posteriormente concluyen luego en el producto editorial.



2.1 Proceso creativo

Dentro del proceso creativo, es importante recalcar que más allá de la metodología, la perspectiva de la propuesta resume también las herramientas que la autora de este trabajo aplica para conceptualizar ideas y crear nuevos discursos narrativos.

El término creatividad suele ser tan utilizado como cuestionado. La creatividad, puede llegar a ser entendida como un momento de inspiración o incluso algo místico que ocurre dentro del proceso, donde las ideas llegan sin aviso y ocurre algún tipo de magia, sin embargo no funciona así.

Dentro de este proyecto, describiremos algunos de los elementos que se incorporaron para el proceso creativo y ayudaron a la creación de la propuesta de diseño. Sin embargo, es importante entender que la creatividad no posee una fórmula, sino más bien actúa de manera flexible y eso es lo que trataremos de explicar durante el proceso de ideación.

El proceso creativo que se ha seguido está inspirado en la vida y el arte de contar historias a través de la ilustración. Entendiendo estos dos temas que se plantean, el proceso se ha ido acoplando a las necesidades que el proyecto quiere reflejar en esencia. Es así, cómo se conjugan los tres enfoques desarrollados en el primer capítulo, revisando la influencia y el pensamiento que existe detrás de los tres libros y las tres autoras, que son parte de la investigación para proponer el contenido y el tono que tendrá este producto editorial.



emoción y creatividad

Figura 7. Ilustración de las temáticas del proyecto.

Por una parte, la vida como tal, hace que el proyecto se enlace con la experiencia, tocando temas y emociones que pueden conectarse a la universalidad del ser y existir, como acto humano, que se descubre con el paso de los días. Por otro lado, tomando en cuenta el trabajo de Aniko Villalba, y la herramienta de journaling aplicado a la escritura creativa, podemos conceptualizar de mejor manera las actividades que se proponen. Es así como la estructura creativa nace de la necesidad de guiar la historia mediante las actividades propuestas, y que el lector pase a ser ese autor que se involucra en cada una de las páginas.



2.1.1 Lluvia de ideas

Las ideas en este proyecto se desarrollan alrededor de la creatividad y la emoción (Figura 5), y se han generado dando prioridad a la cantidad sobre la calidad, para indagar aspectos que puedan incluirse y que formen parte de la narrativa, el personaje y sobretodo el diseño de las actividades que guiarán a nuestro lector/usuario.

En primer lugar, se realizó una lluvia de ideas de manera escrita, en donde se listaron todas las situaciones que pueden ser contempladas en torno a la vida, como etapas, emociones, aventuras, entre otros. Esta lluvia de ideas fue guiada por el libro de herramientas *Graphic Design Thinking, de Ellen Lupton (2011)*, y se ha utilizado este recurso como parte del proceso en la exploración de ideas.

Para reforzar la idea para la construcción de los elementos gráficos, se realizó un tablero de inspiración de manera digital para la recopilación de referentes de ilustración, proyectos similares y resumir la personalidad que desea ser alcanzada.



Figura 8. Registro del proceso de lluvia de ideas para el desarrollo de las diferentes temáticas del proyecto.



Figura 9. Moodboard/tablero de inspiración. Se destacan los conceptos de creatividad, emoción y ciclo de la vida para la propuesta narrativa y visual del libro.



2.2 Estructura narrativa

La estructura narrativa se realizó utilizando algunos referentes, tomando en cuenta los temas que se mencionaron antes como el ciclo de la vida y el desarrollo de actividades guiadas. Se agregaron también los momentos contemplados en el viaje del héroe que describiremos más adelante y que serán parte fundamental de la línea narrativa que se desarrollará en el contenido.

2.2.1 Análisis Caperucita Roja, ilustración Adolfo Serra

A partir del potencial del libro ilustrado por Adolfo Serra, Caperucita Roja, del año 2013, se tomaron algunos aspectos en cuanto al estilo y la manera de guiar este cuento infantil, en el cual, el diseño de personajes y el contexto que presenta pueden ser interpretados de diferentes maneras. También se tomó como referente el trabajo del libro Destroza tu diario, de Keri Smith, debido a su propuesta de actividades para explorar la creatividad y que forma parte del análisis inicial sobre las estructuras narrativas de contenido e intención.



Figura 10. Página fragmento del libro *Caperucita Roja* de Adolfo Serra. Utiliza la mancha de tinta y grafito combinada con el color rojo para resaltar al personaje principal entre sus páginas.



Figura 11. Página fragmento del libro *Caperucita Roja* de Adolfo Serra. Utiliza la mancha de tinta y grafito combinada con el color rojo para resaltar al personaje principal entre sus páginas.

A partir del potencial del libro ilustrado por Adolfo Serra, *Caperucita Roja*, del año 2013, se tomaron algunos aspectos en cuanto al estilo y la manera de guiar este cuento infantil, en el cual, el diseño de personajes y el contexto que presenta pueden ser interpretados de diferentes maneras. También se tomó como referente el trabajo del libro *Destroza tu diario*, de Keri Smith, debido a su propuesta de actividades para explorar la creatividad y que forma parte del análisis inicial sobre las estructuras narrativas de contenido e intención.

Adolfo Serra, en el cuento utiliza la ilustración como medio de interpretación y narrativa. Al analizarlo, se puede apreciar el uso de una cromática reducida, en donde el rojo, el amarillo y el negro, recorren cada una de sus páginas. Los personajes que presenta, son como el cuento original, en donde la caperucita roja es la protagonista y está siendo acechada por el lobo.

El cuento no usa texto, son solo las ilustraciones las que van tejiendo la idea narrativa. El color es clave y funciona como un punto para enfocar la atención del lector. Las manchas que forman parte de las páginas poseen gran expresividad debido al trazo y la textura que representan.

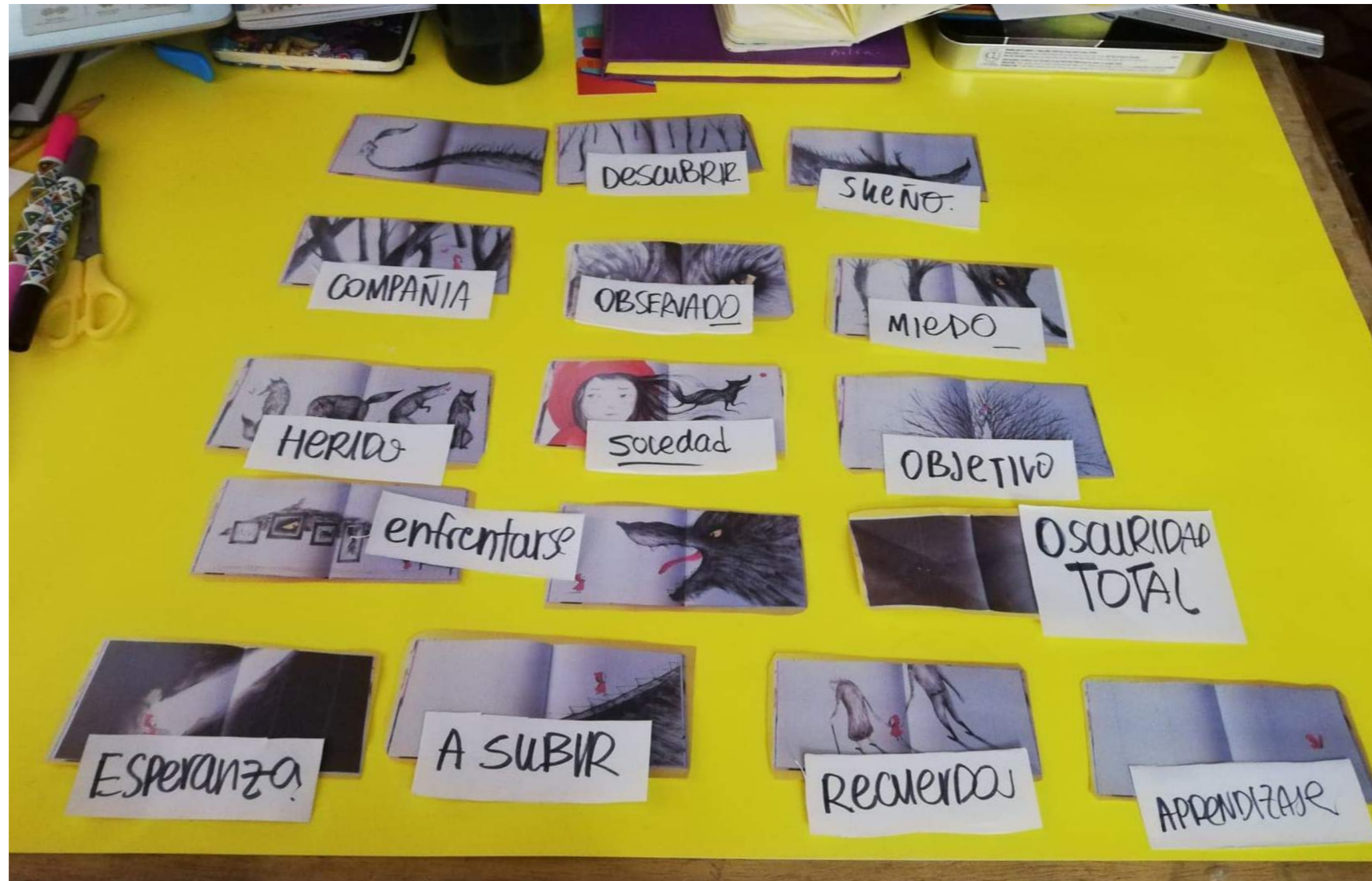


Figura 12. Análisis y bocetaje de la estructura narrativa y de ilustración, Caperucita Roja, Adolfo Serra.



2.2.2 El viaje del héroe y la heroína

Finalmente, el último recurso que se incluye es la lógica narrativa del viaje del héroe, analizado por el escritor estadounidense Joseph Campbell, en su libro *The Hero with a Thousand Faces*, publicado en el año de 1949. Campbell, a través del libro hace un análisis desde las corrientes del psicoanálisis, citando en gran parte del texto el trabajo de Sigmund Freud, donde sitúa en su investigación al ser humano y los diferentes arquetipos como parte de la historia contada, desde una mirada antropológica, su ubicación física en el mundo y su visión espiritual.

Es importante mencionar lo que para el autor es el héroe como personaje, y él lo define de la siguiente manera:

Campbell (1949):

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano (p.36)



Tomando en cuenta al ser humano como personaje principal de su propia vida, se destaca los momentos que vive de manera ordinaria y por otro lado esas experiencias que salen de lo cotidiano. De esa manera, las actividades que se realizaron fueron pensadas e inspiradas en este ciclo para documentar la vida del lector/usuario en contexto de que su propia vida es parte de una historia increíble.

A partir de este análisis se incluyen temas como comunes la compañía, el miedo, la frustración, el enfrentarse, el aprendizaje y cómo compartirlos en las páginas del libro y a los demás en la vida cotidiana. Estos temas comunes parten de la pregunta, *¿quién alguna vez ha realizado o se ha sentido de cierta forma?*. Es decir, que el viaje del héroe como punto de partida y arquetipo, hace que la universalidad de la emoción en las personas conecte de manera inmediata, ya que hablamos de actos cotidianos como sentirse triste, feliz, lograr objetivos o enfrentar fracasos. Es así como las actividades fueron creadas a través de la lógica del ser protagonista y enfrentarse a la página en blanco como oportunidad de documentar sus gustos, miedos y logros.



Figura 13. Estructura planteada de acuerdo al "Viaje del héroe" de Joseph Campbell, ilustración Belén Rivadeneira.



Figura 14. Estructura planteada de acuerdo al "Viaje del héroe" de Joseph Campbell, ilustración Belén Rivadeneira.



2.2.3 Actividades acopladas a la narrativa

Con base en esta estructura narrativa se adaptaron los doce momentos existentes en el “viaje del héroe” a un lenguaje sin tecnicismos para poder dar el mensaje correcto al lector/usuario.

A partir de estos ciclos narrativos (Figura 10 y 11), se puede definir una estructura que gira en torno a un sentir universal, que se definiría como la conexión entre las personas por sus emociones y eventos cotidianos que forman parte de la vida, desde el momento en que nacemos, hasta el momento de partir, conjugando así el ciclo de la vida y el ciclo narrativo de la historia. Cada capítulo del libro aborda a través de la propuesta de sus actividades un espacio para apropiarse del libro y generar el contenido del ser protagonista tomando en cuenta formas de expresión como el dibujo, la fotografía, el collage, la música, la ilustración y la escritura creativa, siendo estas herramientas, un complemento de las actividades para que el lector/usuario pueda documentar sus días y descubrirse en la historia.

A continuación se describe el contenido de cada uno de los capítulos que forman parte de la propuesta narrativa final.



Pequeño

El primer capítulo corresponde al *mundo ordinario* que propone la estructura original. Las actividades dentro de este capítulo abarcan el inicio del viaje como los primeros pasos de la infancia. Explora temas de la inocencia donde el lector recuerda momentos específicos de sus recuerdos de pequeño, anclando las sensaciones en el juego, el miedo y la opinión. Se proponen cuatro actividades, que son:

- Los colores de mi niñez: Corto y pego papeles de colores que me gustaban de niño
- Mis juguetes favoritos: Dibujo mis juguetes favoritos, anota una pequeña anécdota
- No me gustaba comer: Dibujo la comida que odiaba
- Miedo a la oscuridad: Dibujo los monstruos debajo de mi cama.

Viajero

El segundo capítulo corresponde a la *llamada a la aventura* en la estructura de Campbell. Dentro de este capítulo se sitúa al lector/usuario como un viajero y se asocia con la expectativa de conocer nuevos lugares. Además, las actividades ayudan a documentar la importancia de la preparación para emprender una aventura. Se proponen cinco actividades:



- Viajero hoy: Describo los lugares que recorrí hoy
- Kit del viajero: Dibujo lo indispensable en mi mochila de viaje
- Canciones de viaje: Escribo las canciones para escuchar en el camino
- Viajero del futuro: Pego postales de lugares que quiero visitar.

Bloqueado

El tercer capítulo corresponde al *rechazo de la llamada*. A partir de este punto, el héroe se siente obstaculizado por algo mucho más grande que él. Así, las actividades ayudarán a que el lector/usuario documente los momentos en donde se siente estancado y visualice la esperanza como acto para avanzar. Se proponen para ello dos actividades:

- Estancado: Escribo un momento en donde me sentí muy bloqueado.
- Esperanzador: Escribo lo que me motiva para salir de un bloqueo.



Acompañado

El cuarto capítulo corresponde *al encuentro con el mentor*. Dentro de esta parte, el lector/autor explora el sentimiento de estar junto a alguien, en dónde documenta sus lazos afectivos, y describe este personaje importante en su día a día. Las actividades que se proponen para este capítulo son:

- Aventura juntos: Collee características físicas
 - Su color junto a mí: Pinto su silueta junto a la mía, con nuestros colores favoritos
 - Célebre: Anoto las frases que dice mi compañero
 - Hogar dulce hogar: Dibujo cómo es la casa de mi compañero
 - Eres increíble: Firmo este diploma de reconocimiento y entrégalo
-

Inseguro

El quinto capítulo corresponde al momento *cruzando el primer umbral*. En este capítulo, el lector/usuario podrá documentar la parte del viaje en donde se enfrenta a lo desconocido, tratando de definir y reflexionar sobre ello. Las actividades que se proponen para documentar este momento son:

- Lo desconocido es... :Entrevista a un desconocido sobre qué es lo desconocido. Anota sus respuestas
- Futuro desconocido: Pega aquí una selfie actual y escribe cómo piensas que te verás en un par de años.



Amigo

El sexto capítulo corresponde al momento *los aliados, los enemigos, las pruebas*. El lector/usuario tendrá la posibilidad de ser parte de un contexto de experiencia interpersonal. Se proponen actividades para realizarlas con personas del círculo afectivo del protagonista, dando énfasis a la fuerza en las batallas y haciendo alusión a los amigos como los aliados de la aventura del héroe. Las actividades que se proponen son:

- Reclutemos aliados: Me dibujo y pido a mis amigos que se dibujen junto a mí
- Contrase: Anotamos los mejores atributos del equipo y nuestras debilidades
- Diseño de armadura: Dibujo como se vería mi traje especial
- Épico: Me tomo una foto con una pose ganadora y la pego aquí.

Alentado

El séptimo capítulo corresponde al momento *internamiento a la caverna más profunda*. En esta parte el héroe está más cerca al momento más complicado de su viaje. El lector/usuario explorará la expectativa y la preparación antes de enfrentarse a un gran punto de giro, en dónde no sabe qué le espera pero se siente animado. Las actividades que se proponen para el desarrollo de este capítulo son:



Invencible

- Me preparo: Anoto las actividades que realizo para sentirme más seguro antes de un gran desafío.
 - Carta de ánimo: Me escribo una carta positiva para leerla después.
 - Soundtrack de ánimo: Dibujo el álbum de la canción que me motiva y escribo la parte de la canción que más me gusta.
-

El octavo capítulo corresponde al momento de *ordalía suprema*. Es este capítulo, el héroe tiene su mayor enfrentamiento con un enemigo dentro de la aventura, en donde la valentía se distingue en las decisiones que el protagonista toma para ganar la batalla. El lector/usuario documentará su vida usando como disparador la fuerza y el enojo para realizar las actividades. El capítulo Invencible trae las siguientes actividades:

- Mis caras de enojo: Pego fotografías que demuestran mi ira
- Sin control: Lleno esta página con garabatos.
- Buzón de quejas: Escribo todas las cosas que me molestan y las guardo aquí
- Apagón: Apaga todas las luces y dibuja lo que puedas distinguir.



Iluminado

El capítulo nueve corresponde al momento de la recompensa, *el elixir del conocimiento*. En esta parte de la historia, el héroe recoge todo el aprendizaje posterior a la gran batalla. El lector/usuario documentará este aprendizaje para compartirlo consigo mismo y con los demás. Se proponen las siguientes actividades:

- Aprendizaje: Anotar las lecciones de vida que he tenido
 - Detrás de las cortinas: Pego una foto que evoque mucha luz
 - Luz compartida: Escribo frases positivas y las dejo en lugares públicos
 - La gran recompensa: Lleno esta página con buenos pensamientos.
-

Temeroso

El capítulo diez corresponde al *regreso con persecución*. En esta parte de la historia, el héroe regresa a casa pero aún tiene algo que le preocupa o lo acecha en su camino. El lector/usuario documentará el sentirse perseguido y asustado. Las actividades que se proponen son:

- Sentimiento de persecución: Me dibujo con algo que me acecha desde lejos
- Me asusta: Hago una lista de cosas que me asustan y voy tachando si dejo de temer.



Renovado

El capítulo once corresponde al penúltimo momento del viaje del héroe que propone Campbell, este es la **nueva resurrección**. El lector/usuario renace de una manera diferente, conectándose con sus sentidos y recorriendo las páginas anteriores de su viaje. Se proponen las siguientes actividades:

- Renacer: Lista de cosas que me hagan sentir como nuevo.
- Olores: Describir los aromas que me hacen sentir como nuevo
- Limpieza extrema: Limpio mi habitación y me deshago de las cosas viejas. Dibujo y anoto porque ya no son importantes
- Yo, me, mi, conmigo: Organizó un plan para consentirme. Anoto lo que haré hoy

Protagonista

El capítulo doce corresponde al último momento del viaje del héroe, el retorno con el **elixir del conocimiento**. El lector/usuario tiene la posibilidad de documentar aspectos de su vida para trascender en el tiempo, siendo el protagonista del último espacio del libro. En este capítulo, el personaje ilustrado que acompaña las actividades durante todo el libro no aparece ya que el lector usuario se guiará por la intuición y el aprendizaje de todo el contenido anterior. Se proponen las siguientes actividades:



- Cupones musicales: Escribe una lista de canciones que te encanten y comparte estas recomendaciones a tu yo del futuro
- Cámara del tiempo: Realiza un video contando cómo es tu presente. Este video te servirá para documentar quién eres, desde el aspecto físico al emocional. Guárdalo y míralo mucho tiempo después. En estas páginas puedes hacer un collage con todo lo que hablaste en tu video al futuro.

Anecdotario

Las últimas páginas de la propuesta pertenecen a un espacio en donde el lector/usuario puede escribir, dibujar e ir recolectando momentos de la vida cotidiana cómo le parezca conveniente. Este espacio es un lienzo en blanco para que el lector/usuario vaya creando y enfrentándose a la parte final del viaje del héroe, en donde la vida vuelve a su estado natural y la historia se reinicia, siendo otro punto de partida. Dentro de estas páginas se sugiere la exploración de los **5 sentidos (Tacto, oído, gusto, vista olfato)** con la intención de documentar elementos ordinarios de la cotidianidad de manera única, y así apropiarse al lector/usuario de hábitos de exploración mientras percibe del mundo. Las anécdotas en este apartado del libro funcionan como disparadores creativos para crear nuevas historias y como se mencionó anteriormente dotar al héroe el sentir del mundo ordinario para impulsar momentos extraordinarios. .



2.2.4 Bocetaje de las actividades aplicadas al formato.

Luego de realizar el desarrollo de la estructura narrativa y el contenido textual que va a tener el libro, se realizó el bocetaje con cada una de las páginas, la división de capítulos y de las actividades para de esta manera conocer el aproximado de hojas que tendría la propuesta .

Este bocetaje dentro de un formato a escala aportó de manera significativa para tener el contenido de una manera mucho más visual y contemplar cada uno de los detalles que se involucrarán ya en la parte digital. El libro con el contenido propuesto anteriormente tendría entonces 120 páginas divididas en 6 cuadernillas para su armado final.



Figura 15. Machote a escala del contenido y segmentación de las actividades en el formato. Belén Rivadeneira



Diseño final

Concept Art

3.1 Diseño de personaje

El personaje que actúa como complemento de las actividades y posee características específicas que fueron diseñadas para acompañar el contenido. Los rasgos que se tomaron en cuenta para su desarrollo, desde la parte del bocetaje, fueron realzar la naturaleza del ser en el ciclo de la vida y la expresividad corporal como lenguaje visual.

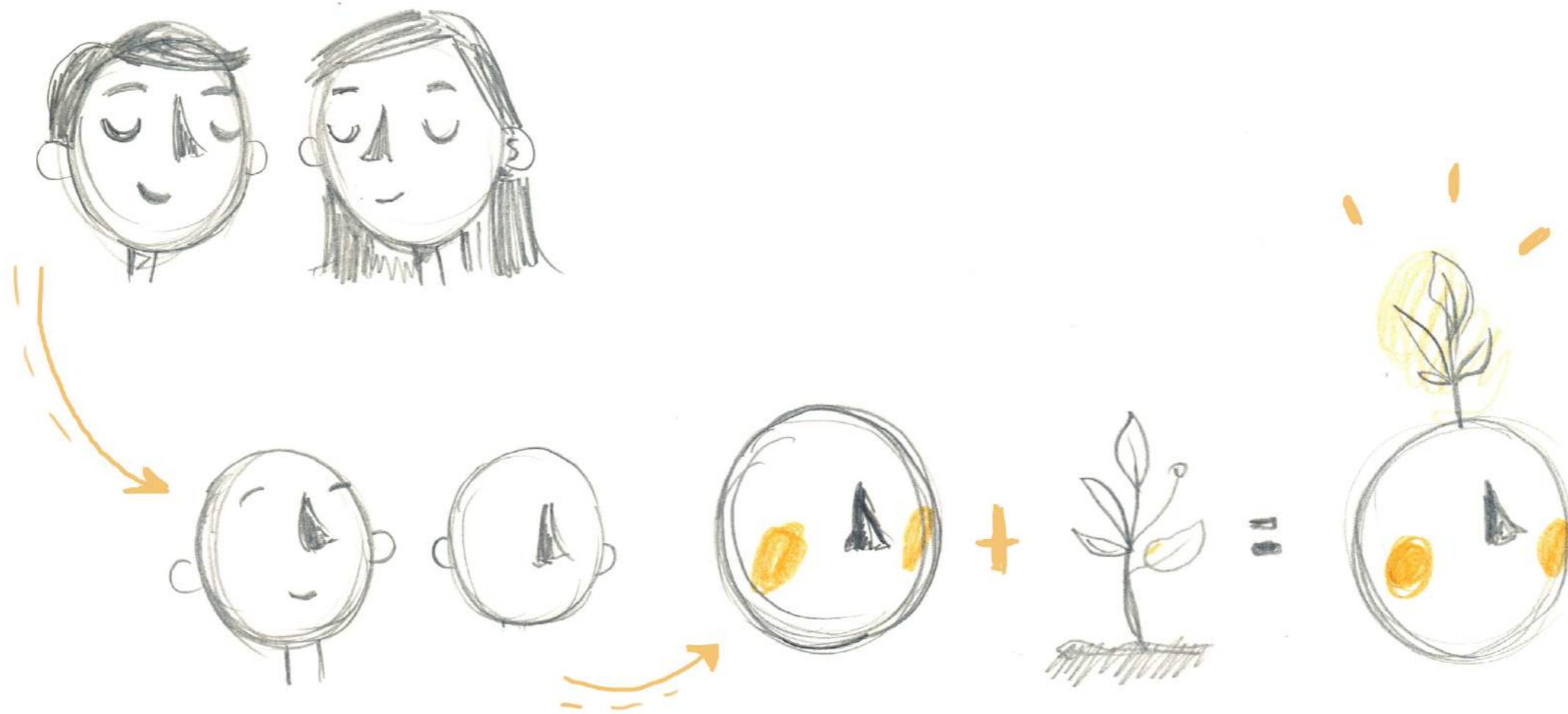


Figura 16. Diseño de personajes. Proceso donde se fusiona el trazo relajado y el ciclo de la vida para la creación del personaje.

3.1.1 Técnica de ilustración

Debido a que el personaje es un complemento, la técnica de ilustración que se utilizó no ahonda en detalles, acoplándose así al tono comunicacional que las actividades sugieren. Por esta razón, el personaje ha sido ilustrado de manera digital imitando en esencia la soltura del lápiz y el bocetaje de exploración. Se destacan dos tipos de líneas, una como gesto inicial del dibujo y otra para corregir y delimitar mejor la forma del personaje. (Figura 14)

Además se adiciona un toque de color para realzar las formas y hacer que el personaje refleje mayor vivacidad.

Las ilustraciones fueron desarrolladas en el programa Adobe Photoshop.



Figura 17. Lámina comparativa, boceto inicial a lápiz / digitalización de la ilustración, manejo de textura en trazos.



Figura 18. Lámina proceso de digitalización. Boceto digital pincel simulando el trazo de lápiz / Boceto con toques de color / Boceto e ilustración final con trazo de color negro para delimitar la forma.



3.1.2 Expresividad

En cuanto a la expresividad del personaje, como se mencionó anteriormente, utiliza el lenguaje corporal para representary transmitir las emociones de las actividades propuestas en el libro. A través de su cuerpo, el personaje destaca el temor, alegría o duda que pueda tener en el transcurso de su viaje dentro de la narrativa.

Adicionalmente, una característica física del personaje que ayuda a relatar su emoción dentro del contenido es una planta en su cabeza que va creciendo según la narrativa. Esta característica en particular, desea destacar la universalidad del ser emotivo de una manera ilustrada, ligando además el concepto del ciclo del viaje que el héroe o heroína realiza. De este modo la expresividad del personaje toma total relevancia para de alguna manera guiar al lector/usuario en el desarrollo de la actividad propuesta. Sin necesidad de rasgos faciales, se logra que el diseño del personaje brinde audacia y nuevos lenguajes para entender las emociones en las personas.

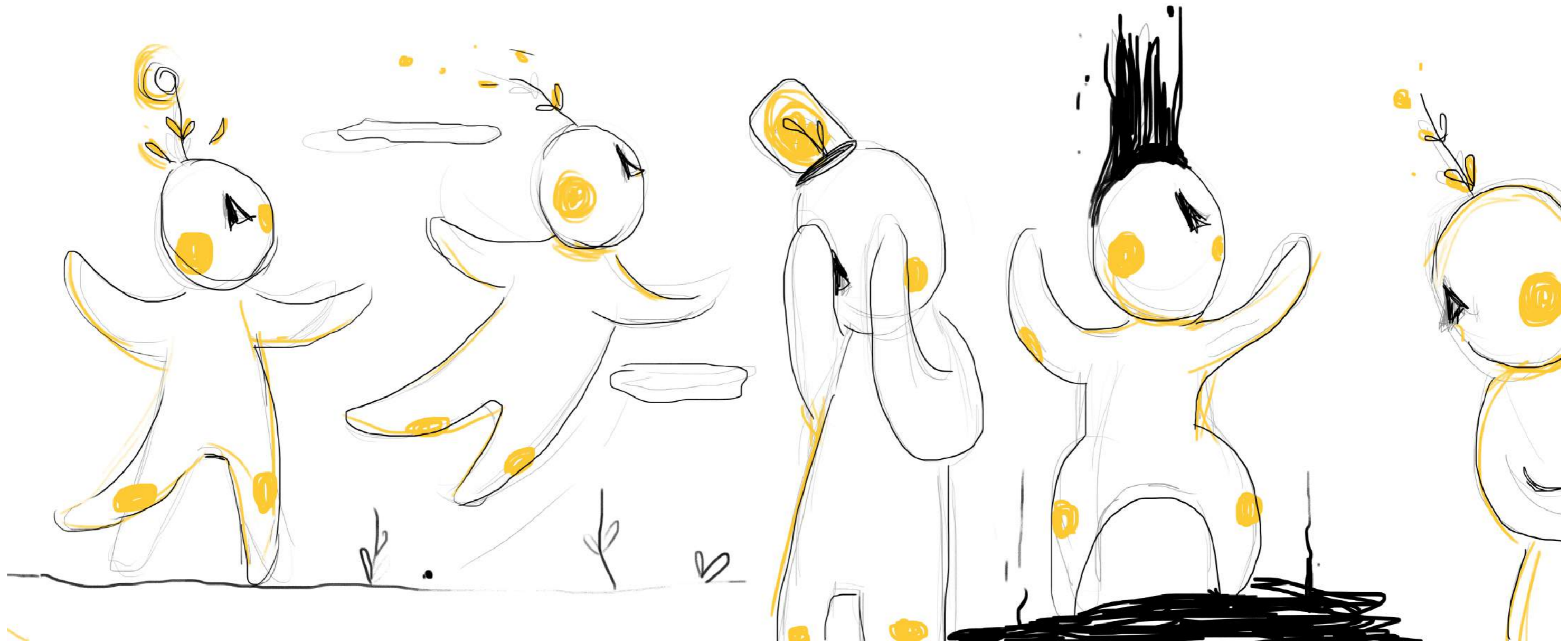


Figura 19. Expresión corporal del personaje, se ilustran las siguientes emociones de izquierda a derecha: alegría, entusiasmo, miedo, ira, curiosidad o inseguridad.



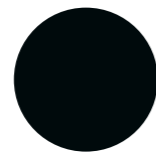
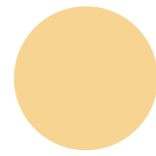
3.2 Cromática y tipografía

A través de las páginas del libro se puede descubrir la intención y mensaje en cuanto a su concepto enlazado al contenido, es decir que sus espacios están diseñados para que el lector/usuario pueda interactuar. Se destaca gran cantidad de blanco en las páginas y que los recursos ilustrados no estén cargados de ornamentos para que no compita con la ejecución del lector/usuario al enfrentar las actividades.

Los colores que se utilizaron responden a los conceptos de luz y oscuridad que el héroe descubre en varios momentos del viaje, siendo estos: amarillo y negro, con sus correspondientes gradaciones de color.

Para los textos del libro se utilizó la fuente **Quicksand**, una tipografía de carácter acogedor por su forma y construcción, para brindar al lector/usuario un espacio amigable en donde trabajar. La fuente cuenta con múltiples variaciones que fueron aplicadas para jerarquizar los textos de la propuesta.

La combinación de estos recursos desean que el estilo las páginas sea limpio, amigable, de contraste y cambio, ya que la narravita exige estos valores para la estructura narrativa del viaje.



Quicksand

Momento de partir - **Bold**

Momento de partir - **Semibold**

Momento de partir - **Medium**

Momento de partir - **Regular**

Momento de partir - **Light**

Figura 20. Tipografía y cromática utilizada. Se implementa el amarillo para simbolizar la luz y el negro para representar la oscuridad del personaje y el contraste en la historia.



3.3 Diseño editorial

3.3.1 Formato

Debido a que el producto final corresponde a un libro, se han considerado varios conceptos editoriales, para que el contenido gráfico y de texto compartan un espacio armónico en cada una de las páginas. Para la diagramación del documento se utilizó el programa Adobe Indesign que gracias a sus herramientas de reticulación aportaron de manera indicada con las necesidades del proyecto editorial.

Para la composición de los elementos en la página: texto, ilustración y espacio destinado para que el lector/usuario participe en la actividad, se consideró un formato de libro perteneciente a la categoría pocket o de bolsillo. Según el *Manual profesional de diseño editorial* (2014), el tamaño sugerido es de 14x18,5 cm, sin embargo se eligió una variante a este formato, siendo el tamaño final de 15 x 19 cm. Este formato cumple con aspectos de portabilidad y facilita el desarrollo de las diferentes actividades del libro, ya que su función es a manera de diario o cuaderno de notas que puede ser transportado a todas partes.

Por otra parte, el formato del libro hace que el contenido sea acoplado a una composición de página doble para brindar mayor espacio de desarrollo de las actividades y separar las diferentes partes del libro. Con base en estos lineamientos iniciales, se realizó el bocetaje de todo el contenido del libro para determinar de manera rápida los aspectos de texto e ilustración dentro del formato, y de esta manera expresar el tono comunicacional de las diferentes páginas.

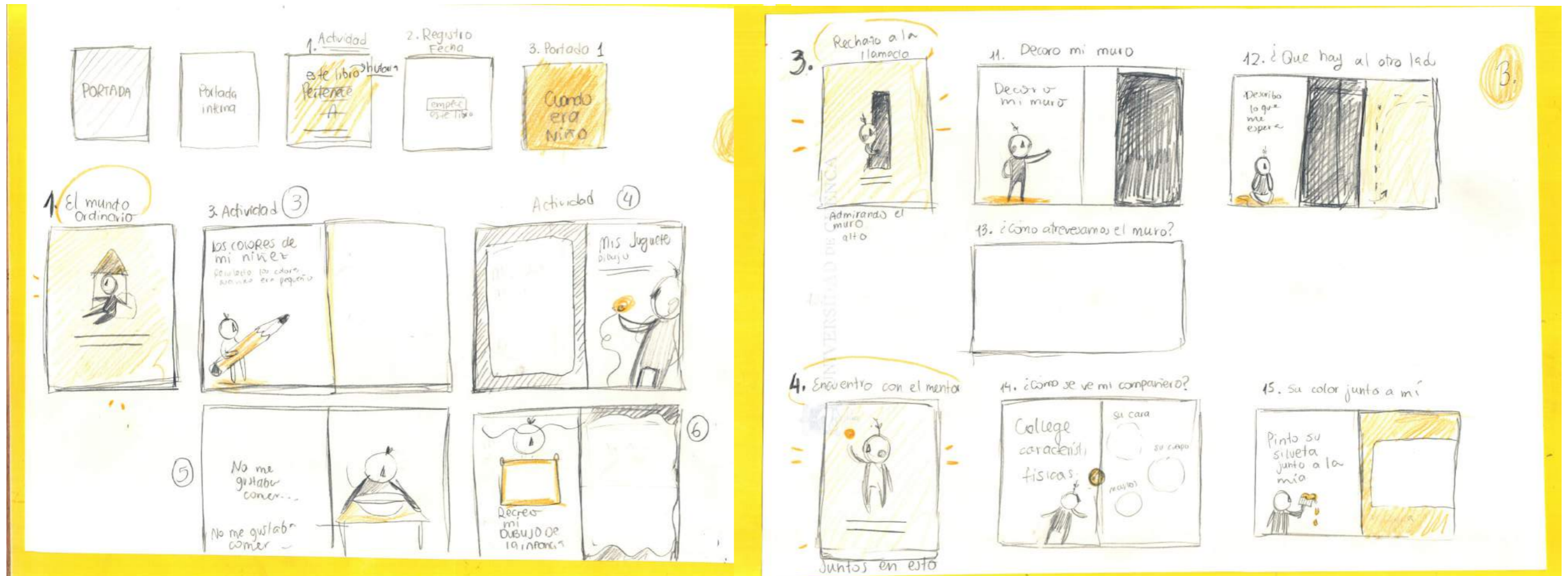


Figura 21. Fragmento del Bocetaje del contenido del libro respecto al formato y recurso ilustrado. Exploración de páginas tipo como portada de y disposición de las actividades



3.3.2 Retícula

Para definir la mancha impresa y poder situar los elementos en las páginas se eligió el canon Van der Graaf, y se complementa la estructura de la página con un sistema de columnas para acoplar el contenido en las páginas.

El canon Van der Graaf, puede ser entendido de la siguiente manera:

Es un método utilizado para dividir las páginas de un libro en proporciones armoniosas. Funciona con cualquier proporción anchura. altura de una página, y permite al diseñador ubicar un bloque de texto de modo que se mantengan las proporciones de la página. (Ambrosse & Harris, p. 17)

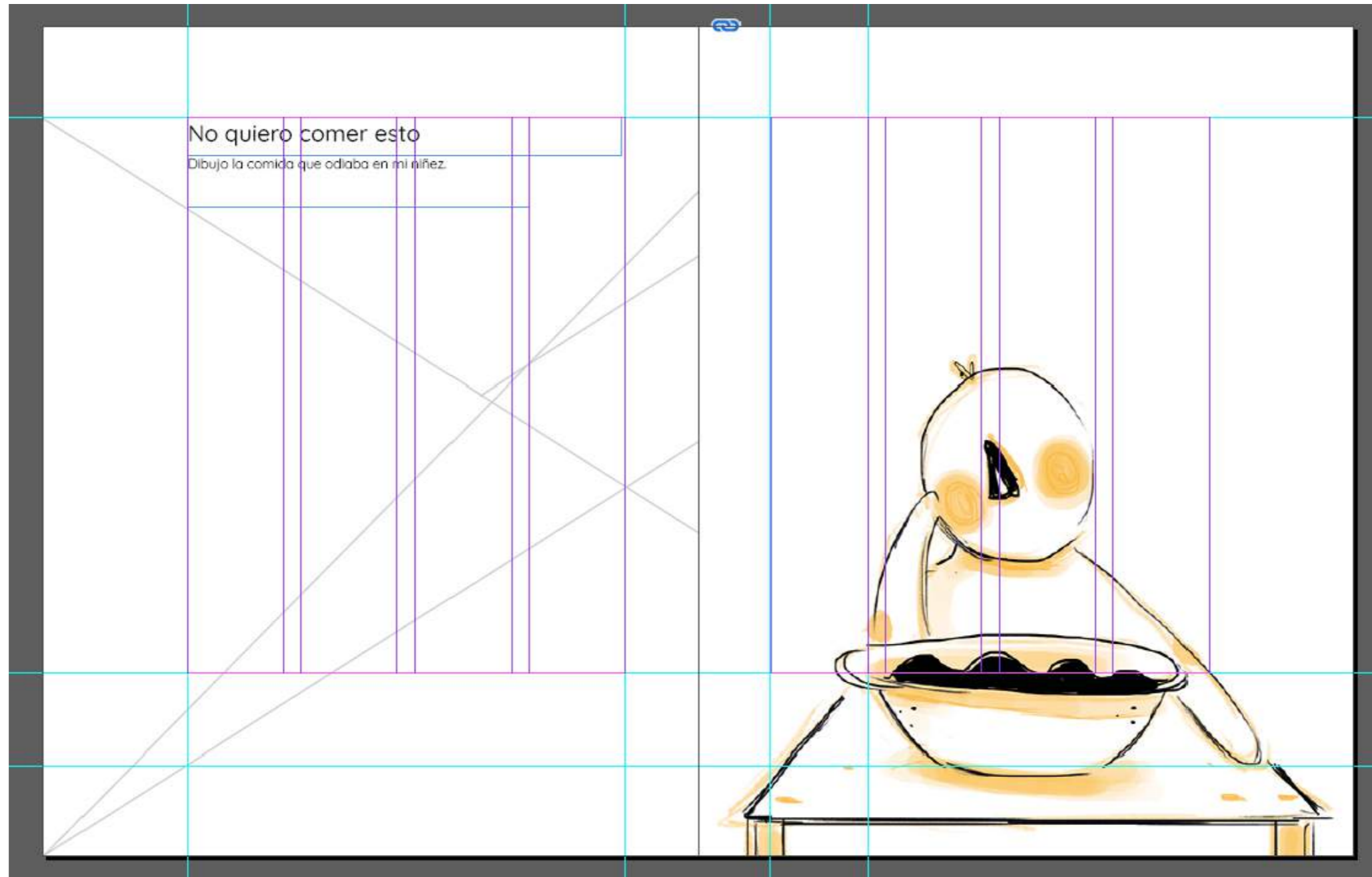


Figura 22. Retícula y contenido. Estructura doble página texto e ilustración, con base en el canon Van der Graaf y sistema de columnas.



3.3.3 Jerarquía de contenido

Con respecto a la organización de los contenidos se tomaron en cuenta dos grupos: los elementos textuales y los elementos ilustrativos. Ciertamente, los bloques de texto no son extensos. Sin embargo, son importantes para definir la relación entre ellos y que el orden de lectura sea el adecuado.

En cuanto al texto, se distinguen 5 tipos de jerarquías:

- Título principal del libro
- Títulos secundarios por cada momento o capítulo
- Títulos terciarios por cada actividad
- Subtítulos con el texto corrido de las actividades
- Créditos del libro

Todos los elementos antes mencionados corresponden al contenido general del libro, distinguiéndose entre sí mediante aspectos como tamaño de texto, color, estilo tipográfico y ubicación en la diagramación de la página.

Asimismo, para los elementos ilustrativos que acompañan al texto se distinguen 4 tipos de jerarquías siendo estas:

- Ilustraciones de portada y contraportada
- Ilustraciones distintivas para cada momento o capítulo
- Ilustraciones que acompañan la actividad propuesta.
- Ilustraciones ornamentales para estilo de página.



Figura 23. Jerarquía de contenido. Estructura de página doble. Créditos de la obra / Portada interna.

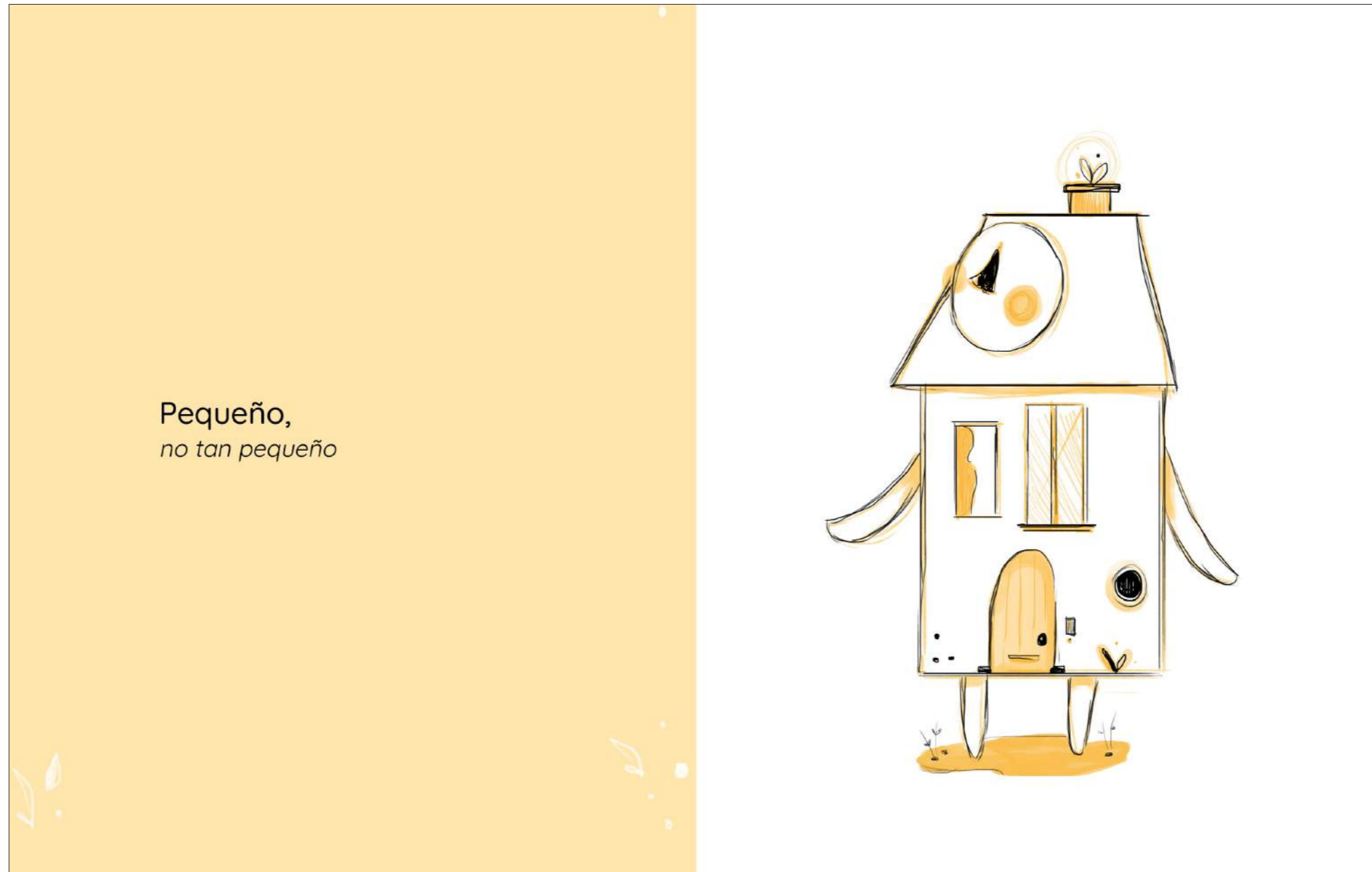


Figura 24. Jerarquía de contenido. Estructura de página doble. Nombre del capítulo 1 / Ilustración de bienvenida a las actividades.



Figura 25. Estructura de página doble. Nombre de la actividad y su descripción detallada / Recursos ilustrados para la interacción del usuario.

3.3.4 Diseño de portada



Figura 26. Estructura portada. Se coloca en la parte central el título del libro, personaje y firma de la autora.

Los elementos gráficos dentro de la portada están alineados en la parte central, ubicando al título del libro, personaje y autor en diferente jerarquía. El color de la portada es amarillo y dentro de esta base de color se distingue el blanco y negro para textos e ilustración.

Como complemento a la portada se desarrolló una textura para la parte interna con el personaje y sus diferentes emociones dentro de la historia y de esta manera dar la bienvenida al lector/usuario al contenido que se tiene preparado.



Figura 27. Textura interior de la portada. Ilustraciones del personaje en sus diferentes emociones y posiciones. La planta en su cabeza indica el momento que atraviesa, ya sea ira y miedo, alegría y conocimiento.



3.4 Producto Final

El prototipo del libro ilustrado ***Momento de partir, documentando la vida cotidiana***, fue impreso a láser en papel bond de 120 gramos para que el lector/ usuario pueda escribir, dibujar o rayar sin transferir a las otras páginas. Su portada es semirrígida y con puntas redondeadas para conservar las páginas y que sea fácil de llevar a todas partes. El libro además abordó otros elementos ilustrados que acompañan el concepto del libro, como pequeñas macetas con el personaje que representan el crecimiento del ciclo de la vida y el desarrollo de la historia del lector/usuario.



Figura 28. Portada del libro. Se acompaña el producto con 3 macetas que representa al personaje y sus ideas.



Figura 29. Libro cerrado y abierto. Se acompaña con el personaje del libro y un lápiz para invitar al lector/usuario a llenar las actividades.



Figura 30. Libro momento de partir con material adicional: Macetas concepto ciclo del viaje y móvil del personaje.



Conclusiones

La creatividad y la emoción fueron esas dos fuentes importantes que formaron parte de todo el proceso de diseño en este proyecto, y para relatar la experiencia de su desarrollo se tienen algunas conclusiones que surgieron al involucrar estos dos aspectos.

Trabajar el marco teórico a través de la investigación de homólogos fue enriquecedor ya que no sólo se involucró el libro de las autoras como un objetivo gráfico, sino que se investigó a las mujeres de estos proyectos con la finalidad de conectar de manera más acertada con su contenido y su corriente de pensamiento plasmada en estos libros. De esta manera, el proceso creativo se guía también con la necesidad de entender mucho más a las personas, conocer su historia e intervenir con las herramientas de diseño para plasmar un producto que busca seguir conectando con más personas.

Pensar, sentir y diseñar en un contexto femenino da mucho más realce al proceso de este proyecto, ya que todos los homólogos fueron mujeres que pusieron a través de sus libros, vivencias personales dirigidas al autodescubrimiento como eje creativo y emotivo.



Reconocer la metodología lineal para conseguir el producto final que es el libro ilustrado sugiere un proceso que tiene un objetivo trazado que logró ejecutarse con éxito, sin embargo en este proyecto no se tiene marcado un fin específico, hablando de la parte práctica, ya que luego de la producción del libro se pueden aplicar otras metodologías que giran entorno al diseño colaborativo e incluso otros canales de difusión y socialización del proyecto, como encuentros con los lectores/usuarios, conferencias, laboratorios creativos e incluso formatos no visuales como podcasts. La idea de este proyecto tiene páginas en primera instancia pero ámbitos explorativos infinitos, ya que su propuesta narrativa tiene al sentir cotidiano y el ciclo de la vida como centro de todo, dando así una apertura creativa muy amplia ya que cada persona se apropia de su historia y la cuenta de manera particular.

Adaptar la idea a través del tiempo es un momento de la historia que tuvo que atravesar este proyecto de titulación, que inicialmente fue pensado para ser aplicado de manera presencial en el marco de terapias emocionales, sin embargo debido a la pandemia mundial por Covid-19 tuvo que adaptar sus objetivos a nuevos horizontes donde el lector/usuario documente su viaje de manera personal mediante el diario y que a través de canales digitales, como lo comentamos anteriormente, pueda compartir su historia al mundo.



Finalmente, puedo concluir este proyecto con una gran sonrisa en mi rostro, teniendo presente que al inicio de mi viaje todo fue difuso y hoy he logrado ser la protagonista de mi historia. Como autora de este libro, a través del diseño he logrado conceptualizar todo el pensamiento creativo en mi mente, y plasmarlo a través del storytelling, la escritura creativa, la ilustración y mi propia historia dentro de la carrera como recorrido y de mi vida personal en un libro. Hacer que todo esto funcione no fue sencillo, y verlo hoy reflejado es una satisfacción que en algún momento del camino vi lejana.

Sólo espero que muchas más historias en el diseño sucedan, por hoy, luego de todo, es **MOMENTO DE PARTIR.**



Recomendaciones

Explorar el sentimiento de vivir a través del diseño, si bien puede ser un acto poético, es un pensamiento que no sólo resuelve problemáticas sino que hace que proyectos como este cobren vida. La recomendación a todos los exploradores gráficos sería que sueñen más y por ende se diseñará más acorde a esa energía que nos mueve desde lo emotivo hasta lo creativo que forma parte de nuestro universo de diseño. Mantener viva la exploración de nuevas historias, nos brinda un abanico de oportunidades en el ámbito laboral y entender que si bien el diseño resuelve problemáticas también propone de forma independiente para documentar procesos, estrategias y encontrar nuevas herramientas ya sea como inspiración gráfica o exploración de nuevas maneras de entender el diseño.



Referencias bibliográficas

Ambrose, G., & Harris, P. (2007). *Layout*. Barcelona, España: Parramón.

Bergson, H. (2016). *La evolución creadora (2ª ed.)*. Buenos Aires, Argentina: Cactus.

Bisquerra, R. (2012). *Diversidad y escuela inclusiva desde la educación emocional*. Barcelona, España.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Editorial Design*. London, England: Laurence King Publishing Ltd.

Groppo, M. (2020). *Sobre May*. Recuperado de <https://maygroppo.com/bio-may-groppo/>

Lupton, E. (2012). *Graphic Design Thinking (2ª ed.)*. Barcelona, España: Gustavo Gili

Maskinger, M., & Bardel, W. (2013). *Drawing Ideas (2ª ed.)*. New York, United States: Watson Guptill Publications.



Mayer, J.D., & Salovey, P. (1997). *What is emotional intelligence?* In Salovey, P., & Sluyter, D.J. (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence..* New York: Basic Books.<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>

Sleepydays, (2020). *Adolfo Serra, un ilustrador de cuaderno*. Recuperado de <https://www.sleepydays.es/2019/05/adolfo-serra-un-artista-de-cuaderno.html>

Villalba , A. (2019). *Escribir.me*. Recuperado de <https://www.escribir.me/aniko-villalba/>



Anexo 1

Entrevista 1

Nombre: May Groppo

Objetivo de la entrevista:

Conocer un poco más sobre el personaje de la autora de manera personal y las intenciones de su discurso reflejado en el producto editorial. Conocer fundamentos de narrativa e interacción con su público objetivo.

Perfil de la entrevistada:

Coach ontológica y autora de *Vuelta al Sol*, bitácora de introspección.

Guión:

¿Podrías explicarme a breves rasgos qué hace un coach ontológico?

Un coach ontológico tiene conversaciones privadas con su coachee a través de las cuáles la ayuda a ampliar su mirada del mundo (darse cuenta del tipo de observadora que es y cómo se vive la vida), para así poder ampliar sus acciones y por ende sus resultados. Se trabaja desde el SER y no tanto desde la acción. Miramos tanto las emociones, como el lenguaje y el cuerpo.

Ahora, me gustaría saber sobre “Vuelta al Sol”, ¿A qué hace referencia una bitácora de introspección?

Es un ritual de cierre de etapa que te ayuda a decantar antes de intencionar lo que viene.



¿Cómo nacieron las preguntas de tu libro, en qué se fundamentan?

En 2010 comencé a juntar preguntas que encontraba por ahí, las testeaba y las ajustaba año a año, buscan ayudar a decantar y pasar en limpio todo tipo de cosas, desde triviales hasta más profundas.co objetivo.

¿Cuál sería ese mensaje clave que quieres transmitir a través de tus preguntas?

Honrar la vida y el recorrido de cada persona. Dejar de ir en automático, conectarse más con lo que quiere subir el volumen y lo que quiere bajar.

¿Qué otros recursos fueron utilizados en el libro? Hablando de ilustración o narrativa.

El equipo de diseño de Monoblock hizo un gran trabajo. El concepto que queríamos traer era: que sea colorido, que tienda más a un minimalismo japonés, que el protagonismo esté dado por quien escribe las respuestas.

Puedo ver que el libro tiene diferentes colores, ¿estas divisiones ubican diferentes secciones de las preguntas?

Sí, distintos capítulos de introspección, para que también te invite a sentir que vas caminando... con el paisaje que cambia.

Por otra parte, veía en tu biografía el hecho de ser tallerista de “Storytelling”, ¿Podrías contarme cómo definirías tú ese término?

Crear relatos o experiencias memorables, lograr que el encuentro o mensaje pueda ser recordado una semana después. El arte de transmitir vivencias y conocimiento.



¿Cómo es la comunidad del “club de la exploración”? Me parece interesante esa comunidad de buscadores.

Somos 25 mujeres (a hoy en cuarentena, el año pasado éramos 65) que formamos un círculo, tribu donde reina la amorosidad y la curiosidad. Las guío en dos encuentros semanales donde vamos viendo distintas temáticas que nos invitan a conocernos más por dentro y en compañía de otras mujeres que nos entienden, no nos hacen sentir raras y nos impulsan a nuestra mejor versión.

Mi investigación tiene como título “Diseño de un recurso editorial ilustrado con actividades recreativas para la exploración emocional y creativa en jóvenes adultos”, ¿Qué te viene a la mente al escucharlo?

La exploración emocional y creativa en adultos a través de recursos editoriales ilustrados.

Me sale como resumen, sé que estoy sacando cosas pero a veces no hace falta decir todo junto, no?

Pensé en :

<https://www.anikovillalba.com/>

<http://www.kerismith.com/>



Anexo 2

Entrevista 2

Nombre: Cristina Yépez

Objetivo de la entrevista:

Conocer la visión creativa y emotiva de la ilustradora en sus proyectos, su aporte y .

Perfil de la entrevistada:

Ilustradora infantil independiente..

Guión:

Primero, quisiera refrescar un poco la historia de, ¿cómo empezaste a ilustrar?

Fue el momento en donde descubrí que la carrera que había estudiando no me apasionaba, entonces en la búsqueda de lo que me hacía feliz, me encontré con el dibujo y con ello la ilustración infantil como forma de interpretación y me lancé a ello.

¿Qué temas son una constante en tus ilustraciones?

Un tema que ha sido una constante en mis ilustraciones desde siempre ha sido el feminismo y encontrar la manera de expresar lo que siento sobre esos temas que me importan es lo que trato de transmitir.

¿Qué tan personal se convierte la ilustración al momento de transmitir emociones?

Uno como persona siempre se ve reflejado en su trabajo, y la ilustración al ser un medio de expresión y comunicación tiene mucho que ver con la persona que lo relata. No puedes desprenderte de tu trabajo, sino más bien darle la vuelta y expresar por ese medio quien eres.