



FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

LITERATURA



VISUAL

El diseño gráfico en la ampliación de la experiencia lectora a través
de la potenciación de la relación lector - contenido - continente

AUTORA: ORLEIDY DEL CARMEN FERMIN MARANTE

TUTOR: JUAN FERNANDO BURGOS

Reconocimiento-No comercial



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial

The background is a light gray field filled with a repeating pattern of various geometric and abstract shapes. These shapes include circles, squares, triangles, zig-zags, and wavy lines, all rendered in a slightly darker shade of gray. The pattern is dense and covers the entire area.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial

Recuerda cuando todavía creías en historias de fantasía

www.bdigital.ula.ve

*"Fairy Tales are more than true;
not because they tell us that dragons exist,
but because they tell us that dragons can be beaten"*

- Gilbert K. Chesterton -

Reconocimiento-No comercial

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



FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

LITERATURA VISUAL:

El diseño gráfico en la ampliación de la experiencia lectora a través
de la potenciación de la relación lector - contenido - continente.

Caso de estudio: El Catalejo Lacado - Philip Pullman

Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico

Autora: Orleidy del C. Fermín Marante

Tutor: Juan Fernando Burgos

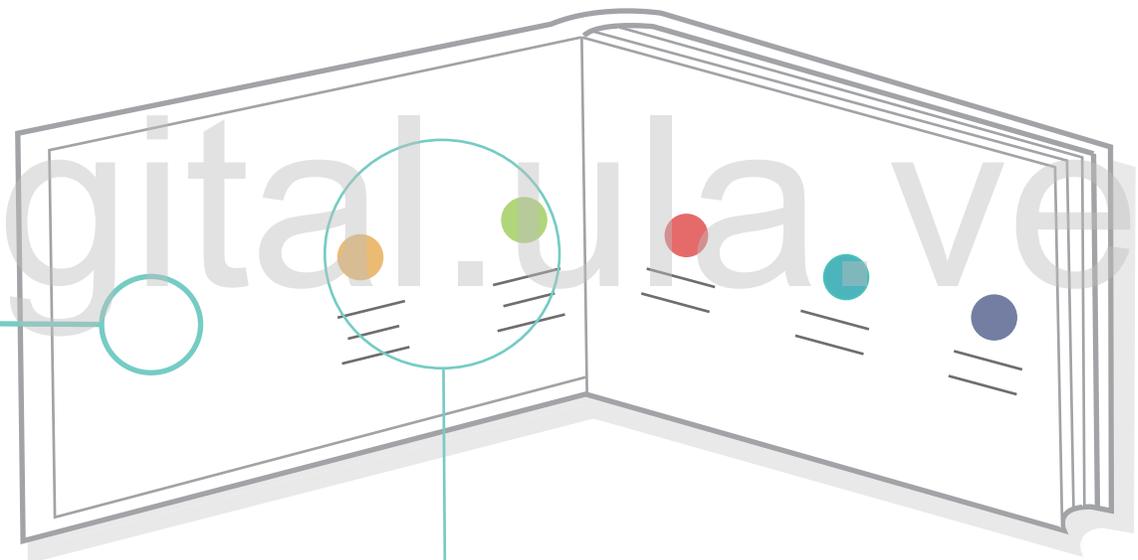
Asesor: Yonathan Alarcón

Mérida, 2018

Reconocimiento-No comercial

ESTRUCTURA DE LA TESIS

- 1. CONTENIDO DEL INFORME
 - Dividido por fases -



Los capítulos del informe adquirieron los nombres de cada fase involucrada en la creación y desarrollo del proyecto.



FASE 1
EMPATIZAR



FASE 2
EXPLORACIÓN



FASE 3
METODOLOGÍA



FASE 4
IDEAR



FASE 5
CONCLUSIÓN

2. SISTEMA GRÁFICO

Citas del Profesor Juan Fernando Burgos.

Tomadas de las reuniones de tutorías y consideradas relevantes para el desarrollo de cada fase.

Línea de Tiempo

Posiciona al lector dentro de las fases del informe



Definiciones y/o Citas

Relacionadas con el proyecto y su propuesta.

Citas

No están relacionadas directamente con el contenido de la propuesta pero si a nivel sentimental.

Reconocimiento-No comercial

www.bdigital.ula.ve

Para la niña de grandes ojos que
veía dragones en las nubes,
y no paraba de soñar meciéndose...

Reconocimiento-No comercial

Quiero agradecerles...



A mi querido tutor **Juan Fernando Burgos**, profesor ejemplar. Aquí está impresa su sabiduría y su experiencia académica.



A mi **Tony**, compinche de grandes planes y tardes de Pepsi con asesorías para la vida.



A mis **padres** la oportunidad brindada de haber vivido en Merida y de estudiar en la Universidad de Los Andes, lugares que ahora forman parte de mi

A **Nefer**, por liberarme de la tiranía existencial y la opresión de lo ordinario

Gabriel, gracias por ser una GRAN basura
Lección aprendida.

Maru, por cada café compartido, y grandes consejos que me han educado en más de un sentido



FASE 1

EMPATIZAR



FASE 2

EXPLORACIÓN

12
Resumen

18
Problemática

30
Antecedentes

14
Introducción

22
Justificación

42
Marco Teórico

24
Objetivo General

25
Objetivo Específico

INDICE



Reconocimiento-No comercial



FASE 3

METODOLOGÍA

64

Marco
Metodológico



FASE 4

IDEAR

80

Propuesta



FASE 5

CONCLUSIÓN

120

Conclusión

122

Bibliografía

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial



R·E·S·U·M·E·N

El propósito de este proyecto no es otro que ampliar la experiencia lectora de una narrativa fantástica por medio del diseño gráfico como herramienta potenciadora para la relación lector-contenido-continente, y que específicamente utiliza como caso de estudio la novela fantástica *El Catalejo Lacado* de Philip Pullman.

En la literatura fantástica, existen complejidades propias de su narrativa, como el contenido denso y complejo utilizados en la creación de múltiples mundos, personajes ficticios, artefactos y las relaciones propias entre cada uno, las cuales son expuestas usualmente a través de extensas cantidades de texto sin el aprovechamiento de recursos visuales o criterios de diseño.

El diseñador mediante un proceso de análisis e interpretación ofrece una serie de datos que amplían la lectura y la multiplican. Todo esto a partir de la constitución de un lenguaje gráfico que permite establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Brindando de esta manera, al lector atento, una lectura más completa.

El proyecto se desarrolla en diversas fases experimentales, propias de una metodología híbrida que toma elementos metodológicos propuestos por John Bowers e impulsada por una exploración personal, que dan como consecuencia un sistema gráfico con resultados favorables para la ampliación de la experiencia lectora.



S · U · M · A · R · Y

The purpose of this project is no other than to expand the reading experience of a fantastic narrative through graphic design as an enhancing tool for the reader-content-relationship, and which specifically uses as a subject of study the fantastic novel *The Amber Spyglass* by Philip Pullman.

The novel as three-dimensional support, object of the design, appears to have a mere commercial value, where the text seems to be sufficient in itself to be understandable. In the case of fantasy literature, there are complexities inherent to its narrative, such as the dense and complex content used in the creation of multiple worlds, fictitious characters, artifacts and the proper relations between each one, which are usually exposed through extensive amounts of text without the use of visual resources or design criteria.

The designer through a process of analysis and interpretation offers a series of data that expand the reading and multiply it. All this from the constitution of a graphic language that allows to establish relationships between different ideas and concepts. Therefore providing by this way, to the attentive reader, a more complete reading.

The project is developed in different experimental phases of an hybrid methodology that takes methodological elements proposed by John Bowers and driven by personal exploration, which result in a graphic system with favorable results for the expansion of the reading experience.



I·N·T·R·O·D·U·C·C·I·Ó·N

Este proyecto tiene como principal preocupación la interacción lector-contenido dentro de una narrativa fantástica, siendo para efectos de esta propuesta la novela fantástica “El Catalejo Lacado” de Philip Pullman nuestro caso de estudio. Buscando ampliar la experiencia lectora por medio de la implementación un sistema gráfico que potencie dicha relación

La limitación del entendimiento de contenidos complejos y densos suele ser un problema común dentro de la narrativa fantástica por los grandes elementos involucrados en la trama y la falta de aplicación de criterios de diseño en su estructura, que permita el entendimiento y retención del contenido.

Estando acostumbrados a ver en su mayoría una composición lineal poco manipulable para el lector, quien posee pocas oportunidades para visualizar la narrativa y encontrar nueva información que amplíe la experiencia lectora y multiplique el aprendizaje.

Por lo tanto, el estudio del contenido, la categorización de la información y la aplicación de elementos visuales serán procesos y herramientas relevantes en el desarrollo de la propuesta, convirtiendo al diseño gráfico en herramienta primordial para la comprensión y retención del contenido al permitirle una experiencia más inmersiva al lector que lo atrape dentro de la historia.



El proyecto está conformado por varias fases que responden al desarrollo de la propuesta en sí misma, estas se irán abordando a lo largo del informe, desde la **fase 1: Empatizar** (planteamiento de la problemática) hasta la **fase 4: Idear** (la propuesta) que expondrá la mejora de la experiencia lectora, a través de la potenciación de la interacción lector-contenido-contenido por medio de la aplicación de un sistema gráfico aplicable a cualquier narrativa fantástica.

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

01

Reconocimiento-No comercial



- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- JUSTIFICACIÓN
- OBJETIVO GENERAL
- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

P · L · A · N · T · E · A · M · I · E · N · T · O D · E · L P R O B L E M A

En el marco de acción del diseño actual, donde se está trabajando más por el diseño como comunicación, sería interesante mirar en términos de la comunicación visual los asuntos de la literatura. Pensar al libro como espacio sin límites, donde convergen las voces de varios autores; el diseñador, autor del formato; el escritor, autor del texto; lector, autor de la lectura. Lectores todos, indiferentemente atrapados en las redes de todos los lenguajes que el libro necesita, en la búsqueda del equilibrio estético y funcional, entre el texto, el contenido y los espacios que lo comprenden.

La presente propuesta parte de la experiencia lectora como problemática principal, donde dicho concepto no parece abordarse normalmente para optimizar la interacción de cada lector con el contenido y su continente (el libro), y permita construir representaciones acertadas, y producciones de sentido. La novela como soporte tridimensional, objeto del diseño, aparenta tener un mero valor comercial, donde el texto parece ser suficiente por si solo para ser comprensible.

El principal objetivo de un comunicador visual es facilitar el entendimiento de la información a través de la aplicación del diseño. Sin embargo, no se puede diseñar sin saber quién pretende interactuar con el producto del diseño.

En el caso de la literatura fantástica, que establece nuestra zona de estudio, existen complejidades propias de la narrativa, como el contenido denso y complejo utilizados en la creación de múltiples mundos, personajes ficticios, artefactos y las relaciones propias entre cada uno, las cuales son expuestas usualmente a través de extensas cantidades de texto sin el aprovechamiento de recursos visuales o criterios de diseño.

Un problema bien planteado, ya es
media solución *John Dewey*

Experiencia lectora:

*Es el resultado de la experiencia ÚNICA de cada lector
con el texto*

Michael de Certau

**Desde el diseño, los focos de acción se exploran
y determinan con mayor facilidad a partir de la
identificación y definición de conce**

Lo planteado hasta ahora delimita la problemática encontrada en el presente proyecto, todo lector requiere de la capacidad de retener, memorizar, asociar y comprender el contenido. Una narrativa no debería estar exenta del pensamiento analítico y mucho menos cuando la información que maneja es compleja y densa. Tal es el caso de la novela fantástica El Catalejo Lacado de Philip Pullman. Narrativa extensa y argumentalmente confusa, donde el lector debe procesar una historia de gran riqueza imaginativa y con un trasfondo científico-bíblico desarrollado en distintos planos de universos (multiversos), criaturas fantásticas, numerosos personajes con interconexiones particulares. Se presenta como literatura infantil-juvenil, (9 - 16 años) aún cuando expone grandes representaciones ficcionales de teorías científicas, teológicas y filosóficas que limitan el acceso al código escrito (términos, elementos culturales, históricos, etc.) para un lector iniciado, restringiendo el entendimiento y el aprendizaje. Por lo general esta limitante obliga al lector a depender de herramientas y procesos de búsqueda (diccionarios, internet) que consumen mucho tiempo debido a su falta de innovación y la regularidad en el uso de lenguajes complejos, entorpeciendo la relación del lector-contenido y haciendo de la experiencia un proceso pesado.

La propuesta igualmente determina que no parece existir espacio para los criterios de diseño, como herramienta que amplie y beneficie la experiencia lectora, por ejemplo, el desaprovechamiento del color como recurso diferenciador. La carencia de elementos visuales e ilustrativos que aclaren o reiteren información al lector y la falta de elementos organizativos y representativos que faciliten el reconocimiento y la percepción de elementos narrativos, desaprovechando las oportunidades de aprendizaje y comprensión que permite la combinación de medios semióticos visuales y textuales.

El lector permanece suspendido en un ir y venir entre líneas, sin realmente penetrar su mirada en la página, sumido en un patrón de lectura sencillo y consistente. La página como simple espacio que se ofrece para imprimir, desperdiciando sus posibilidades para establecer relaciones, esclarecer conceptos y ampliar información.

Aprender sobre las condiciones que definen un problema, es el primer paso para resolverlo. ,

EL CATALEJO LACADO

SERIE LA MATERIA OSCURA - LIBRO III

PHILIP PULLMAN



AVENTURAS

- Viaje por mundos paralelos
- Lucha del Bien contra el Mal



FILOSOFÍA

- Destino versus el libre albedrío
- Autoridad versus libertad



RELIGIÓN

- Rebelión contra la opresión dogmática de la iglesia.



FANTASÍA

- Presencia de criaturas fantásticas



CIENCIA

- Explicaciones de leyes físicas.

PHILIP PULLMAN 1946 - PRESENTE

Mejor conocido por su controversial trilogía fantástica “La Materia Oscura”. Pullman es un escritor británico y desde sus inicios como narrador, siempre ha defendido a ultranza la fabulación como un elemento indisoluble de la trayectoria vital de quien se acerque para escuchar o para leer sus historias: el cuentista debe ofrecerse al servicio de un argumento claro y de un sentido trepidante de la aventura y debe proponer un elenco de personajes dotados de autonomía suficiente que les permita disfrutar de una libertad de elección que, en ocasiones, puede quedar alejada de las filias o fobias del propio escritor. Con este grado de autonomía se consigue la verosimilitud y la coherencia de unos hechos y unas acciones que visten la progresión narrativa de los libros. La trilogía de La Materia Oscura procura dar buena cuenta de ello. -00-

NARRADOR

“La Materia Oscura” está relatada en tercera persona por un narrador omnipresente. Los lectores van leyendo sobre cada evento a través de la perspectiva de múltiples personajes.

LA NARRATIVA

Obra donde confluyen distintas influencias, entre las que se cuentan el poema épico **El Paraíso Perdido** de John Milton (de donde Pullman sacó el título genérico de la trilogía), las obras del poeta visionario inglés William Blake, un breve ensayo filosófico del romántico alemán Heinrich von Kleist –Sobre el teatro de marionetas– e incluso personajes universales de la literatura infantil como los Mumin de la autora finlandesa Tove Jansson (de los que el autor se sirvió como modelo para crear a los mulefas).

La trilogía es una obra en la que Pullman se propuso ofrecer su particular visión del mito del pecado original. Y lo hace a través de los ojos de dos niños, Lyra Belacqua y Will Parry, y de un despliegue de personajes, subtramas y arquetipos, todo ello barnizado con una pátina de reflexión filosófica que puede ser la razón por la que los libros han gozado del favor de un público tanto joven como adulto. La riqueza del texto, como ya sucediera con La historia interminable de Michael Ende, da pie a un amplio abanico de lecturas que permite a cada lector satisfacer sus propios intereses e identificarse con alguno o algunos de sus múltiples personajes.

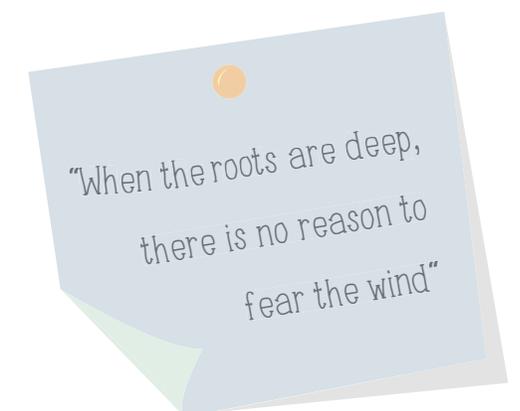
J·U·S·T·I·F·I·C·A·C·I·Ó·N

En esta propuesta, no buscamos otra cosa que como comunicadores visuales el signo de nuestra presencia como autores del continente, sea tan contundente como la del escritor, autor del contenido, siendo ambos fundamentales en el acto creativo de la lectura. Este proyecto determina que dicha relación entre diseñador y autor debe enfocarse desde la experiencia lectora, es decir, pensar en el lector como punto de partida para potenciar la interacción lector-continente-contenido.

Partiendo de esta premisa la propuesta permite que el lector no dependa de la excesiva memorización, tiempo y experiencia lingüística para poder comprender y retener los contenidos de la narrativa. Determinando que la correcta utilización de criterios del diseño gráfico se convierten en herramientas fundamentales para presentar contenidos narrativos de manera organizada y comprensible.

Para efectos de este proyecto tomaremos como caso de estudio la obra El Catalejo Lacado de Philip Pullman. Estableciendo un proceso de análisis e interpretación para ofrecer datos que amplíen la lectura y la multipliquen. Todo esto a partir de la constitución de un lenguaje gráfico que permita establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Brindando de esta manera, al lector atento, una lectura más completa y ampliando la experiencia lectora. Enfatizando que lo mejor que le puede pasar a la novela como continente narrativo es que el comunicador visual dedique interés en pensar en ella, indagar en sus interioridades y dar a conocer a los interesados los resultados de su búsqueda.

La responsabilidad de un diseñador gráfico para garantizar que la información proporcionada por el autor se presente al lector de manera óptima va más allá de la composición de las páginas y selección tipográfica. Como comunicador visual está obligado a analizar los campos de la interpretación visual, traduciendo contenidos e ideas que se entenderían mejor con imágenes (Haslam, 2013).





En lo referente a las imágenes, Obiols explica que la ilustración, en algunas ocasiones, aporta a la historia aquello que ni ella misma dice, hace referencia a su contenido, pero se emancipan y nos comunican más cosas. La representación visual tomaría así, un rol activo en la construcción del relato al permitir absorber con mayor facilidad grandes cantidades de información con rapidez y de manera contundente. Creando así el diálogo entre dos códigos simultáneo (gráfico y texto) para la producción de sentido, originado en la necesidad de que el lector viaje de lo verbal a lo visual y de regreso, en la búsqueda de una expansión del entendimiento y el aprendizaje. Reforzando la estructura tradicional del libro con la delimitación de elementos referenciales en la presentación del contenido mediante el uso de cambios tipográficos, grosor, puntaje y a través de otros recursos gráficos como líneas, sombras, colores y cambios de papel.

La inclusión de mapas, gráficos, diagramas o referencias ilustrativas en la novela, estarían diseñados de manera que el lector pueda comparar y contrastar datos. Encontrar una estructura dentro de la narrativa. Optimizar la página comunicando contenidos y ampliando ideas aprovechando el margen unificado. La información presentada en una composición que permita al lector comparar los diagramas. Estableciendo así una nueva estructura para que la información sea mas inteligible, permitiendo establecer una relación más directa y aguda entre el lector y la historia por medio del continente. Innovar los métodos de búsqueda tradicionales, proponiendo un sistema más ágil, optimizando así los tiempos de búsqueda, al trabajar en conjunto con recursos de almacenamiento de datos codificados (códigos QR) y la curiosidad e interés del lector por obtener una experiencia lectora más completa.

En un contexto donde lo visual posee implicaciones igual, y en algunos casos más amplias y trascendentales que la palabra, es pertinencia del comunicador visual poner a disposición de la sociedad recursos propios de su lenguaje para contribuir a la optimización de la literatura.

www.obidigital.ula.ve

La justificación es una respuesta directa al planteamiento del problema.

Sin olvidarnos que debemos justificar el proyecto y su propuesta, no el diseño gráfico, la comunicación visual o alguna otra variante.

O · B · J · E · T · I · V · O G · E · N · E · R · A · L

www.bdigital.ula.ve

Establecer la relevancia del diseño gráfico en la ampliación de la **experiencia lectora** a través de la potenciación de la **relación lector - contenido - continente**.

Lo más importante en un proyecto es que exista una coherencia en el discurso.

Lo que está en el título tiene que aparecer de alguna manera estipulado en el objetivo general.

Reconocimiento-No comercial

O · B · J · E · T · I · V · O · S E · S · P · E · C · Í · F · I · C · O · S

Determinar las necesidades del lector para una experiencia lectora optimizada.

Extraer y categorizar los elementos narrativos de la obra literaria: **"El Catalejo Lacado"** de Philip Pullman



Desarrollar un sistema visual que explore los resultados de la aplicación del diseño en la ampliación de la experiencia lectora.

Establecer las posibles traducciones visuales que amplíen las condiciones de interacción entre el lector-contenido-continente.



L·Í·N·E·A·S D·E I·N·V·E·S·T·I·G·A·C·I·Ó·N

Diseño gráfico en la ampliación de la experiencia lectora a través de la potenciación de la relación lector - contenido - continente.

www.bdigital.ula.ve

P · A · L · A · B · R · A · S C · L · A · V · E · S

- Literatura visual
- Sistema gráfico
- Experiencia lectora
- Relación lector - contenido - continente.
- Narrativa fantástica