

SEPTENTRION



Pigmei hic
habitant.

Groen:
1100
1000
900
800
700
600
500
400
300
200
100
0
100
200
300
400
500
600
700
800
900
1000

DRAGONARTO

OCEANVS HYPER
BOREVS.



**Proyecto de grado para optar al título de
Diseñadora Gráfica**



DRAGONARZO

*Diseño Editorial
y las Nuevas Dinámicas de Lectura*

Diseñadora

Julié S. Daza Castillo

Asesor de Investigación

Adriana Bastidas

Asesor de proyecto Gráfico

Omar Franco Cañón

Jurados

Alberto Vega

Carolina Zambrano

Germán A. Insuasty

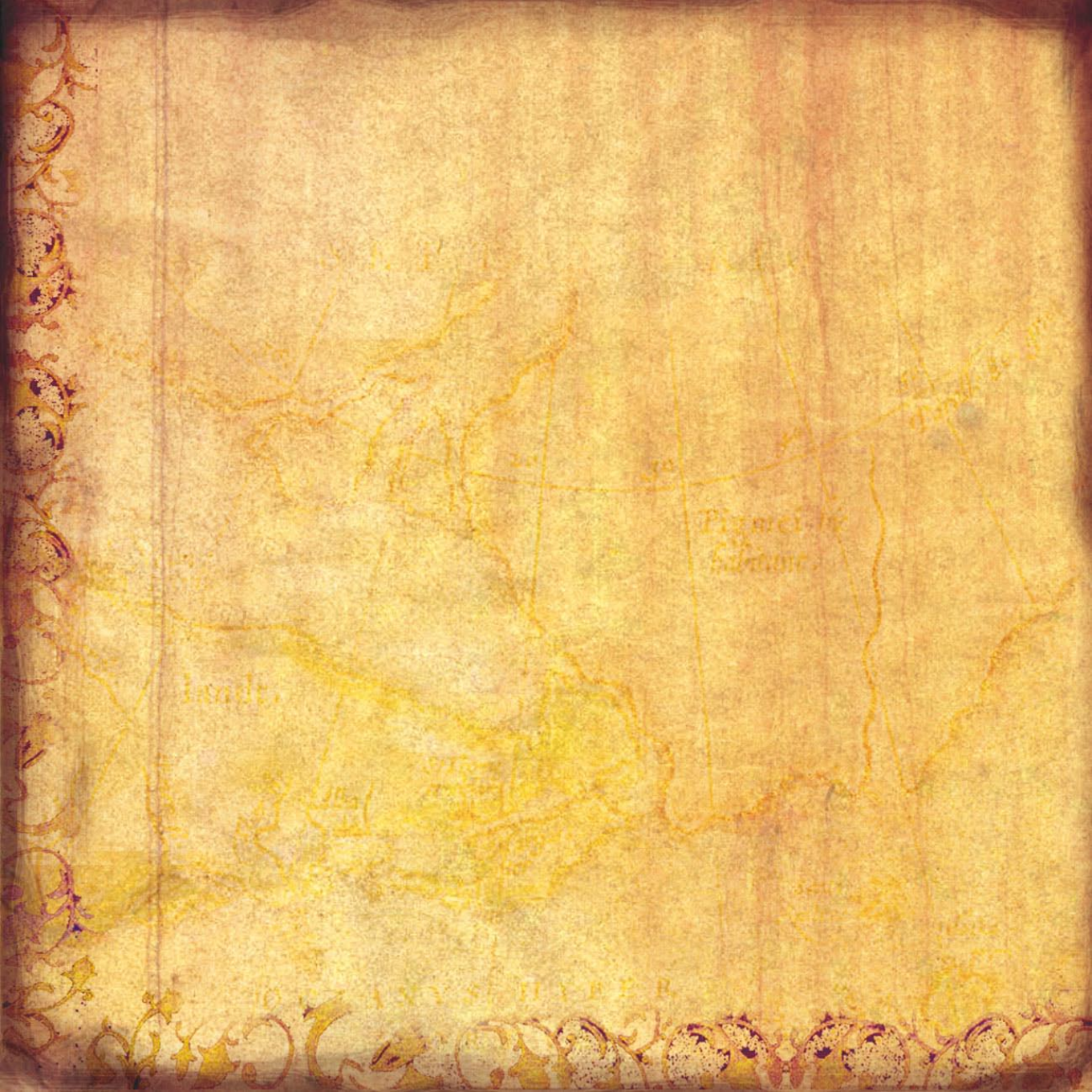


UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Facultad de Artes

Programa de Diseño Gráfico

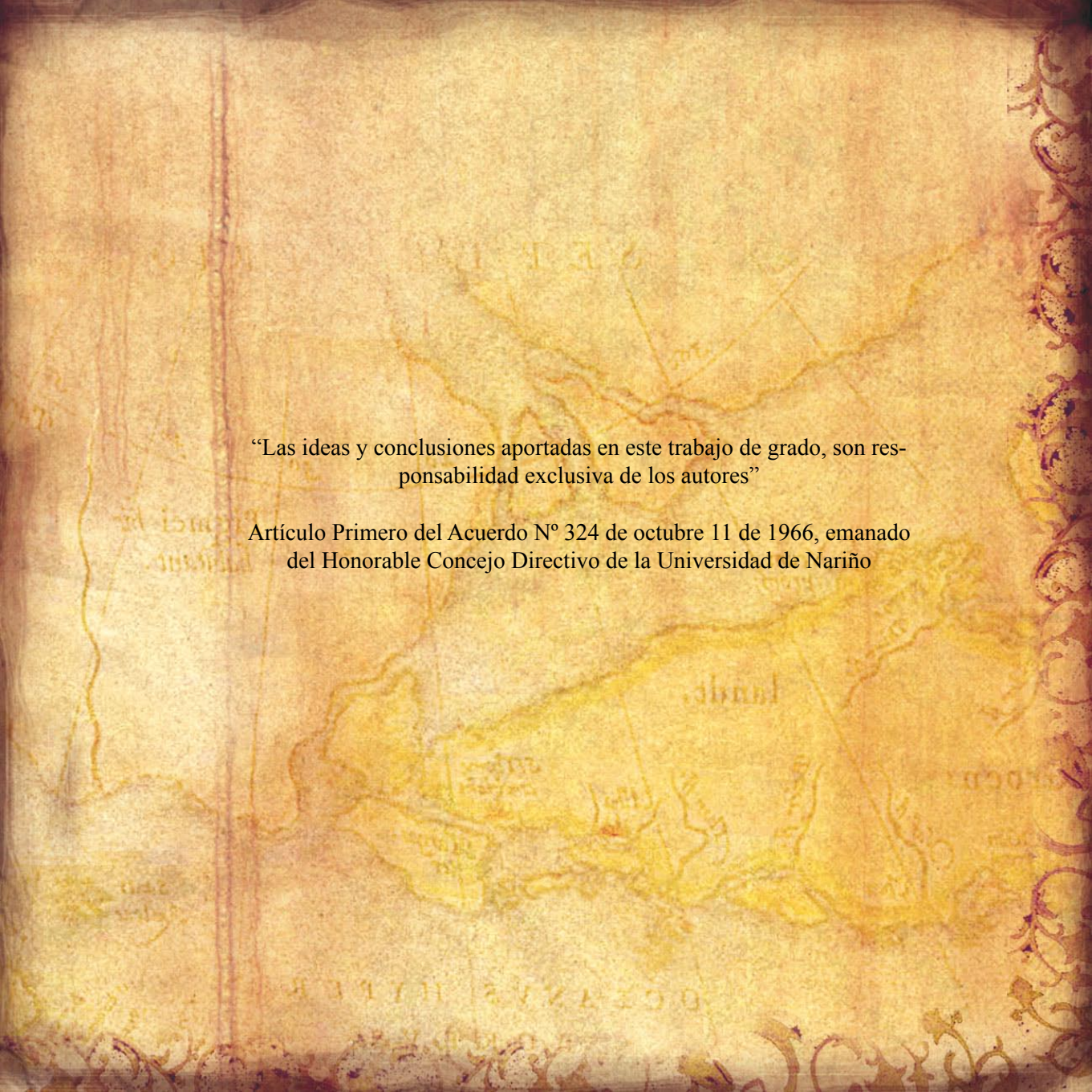
Abril de 2009



Pigmei de
habitant.

landt.

JANVS SHYBER



“Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”

Artículo Primero del Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño



Nota de Aceptación

OMAR FRANCO CAÑÓN
Asesor de Proyecto gráfico

ALBERTO VEGA
Jurado

CAROLINA ZAMBRANO
Jurado

GERMÁN INSUASTY
Jurado



Índice



6 Presentación

8 Carta del Asesor

11 Documentación

24 Sobre el Proyecto

Imaginación

Ámbito

Objetivo Gráfico

Fantasia

LOS DRAGONES

Literatura Fantástica

Diseño Editorial

Dinámicas de Lectura

Libros - Objeto

Libro Artista y
Libro Autor



26 Antecedentes

Técnicos

Gráficos

Literarios

Ilustraciones

Complementos

Composición y montaje

Portada y
Encuadernación

58 Signo
Identificador

33 CREACIÓN DE LA HISTORIA

Clasificación
Dragonil

59 Conclusiones

35 PROCESO GRÁFICO

Selección Tipográfica

Paleta Cromática

60 Bibliografía

Ornamentación

Texturas







Resumen

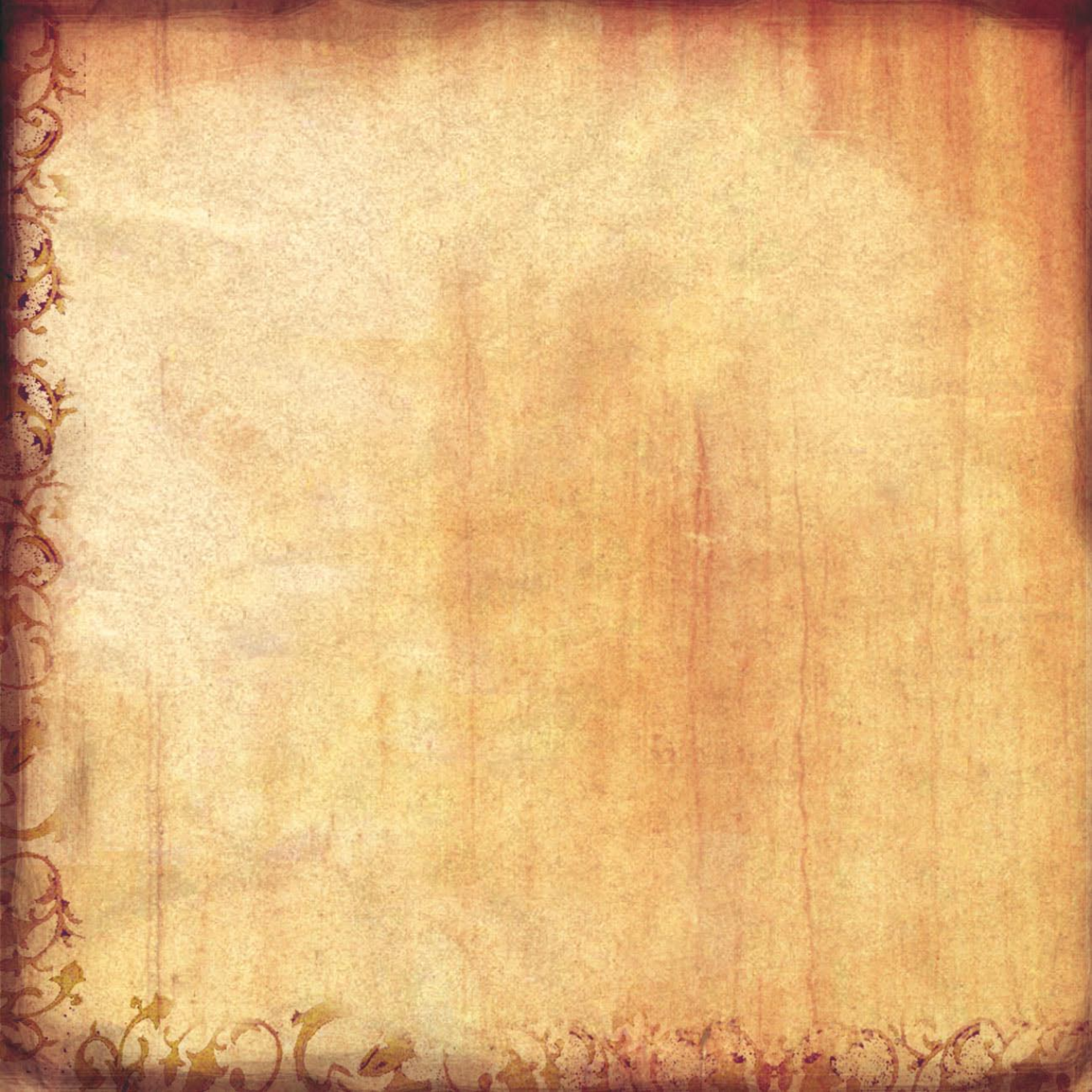


El presente proyecto se desarrolla con el fin de contribuir a las nuevas dinámicas de lectura en los libros impresos, necesidad que se hace evidente en propuestas editoriales cuya forma de lectura es pasiva y lineal, en este sentido se propone una pieza enmarcada en los libros-objeto con la cual se potencie la experiencia del lector y las instancias participativas de este con el libro. El interés radica en lograr una pieza editorial en la que el texto no ocupe todo, una propuesta visual cuya capacidad de evocación hace de cada lectura una experiencia única y subjetiva.

Para concretar el proyecto se parte de una amplia investigación desde la parte técnica, enfocando principalmente los libros-objeto y libros-arte; por otra parte los referentes gráficos desde la arquitectura del libro medieval, y finalmente los referentes literarios a partir de los cuales se estructura la historia y el contenido del libro.

Una vez se establecen los aspectos y factores que determinan el desarrollo del proyecto, se realiza la diagramación y el prototipo del mismo, para ello se tienen en cuenta dos etapas fundamentales; la primera es la Digital, en la cual se estructura el libro con las herramientas de In-Design, Photoshop, Corel e Illustrator; la segunda etapa corresponde a la intervención de las páginas siguiendo la línea de libro-objeto, en la cual se detallan algunas características para fortalecer la presentación del contenido.

Finalmente se expone el libro y se evalúa la experiencia del público para comprobar la efectividad del proyecto, evidenciando la necesidad de potenciar las dinámicas de lectura en los impresos y constatando que los resultados son óptimos en la exposición.



A decorative flourish consisting of thin, black, curved lines that swirl upwards and to the right, ending near the top of the word 'Abstract'.

Abstract

A decorative flourish consisting of a thin, black, horizontal line with several small, stylized floral or star-like motifs attached to it, extending to the right of the word 'Abstract'.

This Project is developed to contribute to new reading dynamics on printed books; the need of this contribution becomes evident in editorial proposals whose sense of reading is pasive and lineal. For this reason a framed in object-books piece, which can enhance experience and the participatory instances of the reader with the book, is proposed. The interest lies in achiving an editorial piece in which not only the text fill the project, but also a visual proposal whose capacity of evocation makes of each reading a subjective and exclusive experience.

To realize this project, an extensive research from the technical is made focused mainly on object-books and art-books, also on graphic references from the medieval book's arquitecture, and finally the literary references from which the story and the content of the book are structured.

Once the aspects and the factors that determine this project's development are established, the layout and the prototype take place. Two main stages are taken into account for this process; the first one is the digital stage in which the book is structured with tools from In-Design, Photoshop, Corel and Illustrator programmes; the second stage is related to the intervention of the pages by following the object-book's line in which some characteristics are emphasized to make the presentation of the content stronger.

Finally, the book "Dragonario" is exhibited, and the audience's experience is evaluated to prove the efectivity of the project by making evident the need of enhancing the reading dynamics in printed books and confirming that results are optimal when books like "Dragonario" are shown.

Presentación



Dragónario es un proyecto enmarcado en el ámbito del diseño editorial, específicamente entre los libros-objeto, que busca potenciar la experiencia del lector y las instancias participativas de este con el libro. El interés radica en lograr una pieza editorial en la que el texto no ocupe todo y no sea la causa de su existencia, una propuesta visual cuya capacidad de evocación permite que cada lectura sea única y subjetiva.

La comunicación visual parte de la importancia que tienen los sentidos y la capacidad receptiva del lector a través de ellos, enriqueciendo las posibilidades de lectura y la interacción del público, partiendo de este hecho, se diseña un sistema en donde lo imaginario, lo técnico y lo lúdico se fusionen para presentar un tema propio de la fantasía, de tal forma, si el Dragón tiene múltiples representaciones, se buscan múltiples medios con

"el misterio inmemorial del libro, su facultad de evocar imágenes y sentimientos que trascienden el mero contenido literario: tal es el secreto encerrado en muchos de estos objetos"

daniel fendrik

los cuales caracterizarlo, al tiempo que se integra al lector y su facultad sensitiva con el libro.

En el contenido se encuentran varias clasificaciones, desde las más conocidas hasta las no tan comunes especies de dragón, para la diagramación se recurre a elementos que estimulan los sentidos del lector en su recorrido a través de las páginas, de igual forma el empaque actúa como refugio de las especies antes descritas y se busca que todas las piezas del sistema se complementen para reforzar este imaginario.



CARTA del ASESOR



Planteamiento conceptual y creativo

Desde planos y reflexiones conceptuales, el proyecto pretende ubicar al libro más allá de la fría imprenta y de los procesos seriados, convirtiendo a Dragonario en una oportunidad de noción de mundo magnífica y original.

El propósito de este trabajo de grado es ligarse dentro de las estéticas propias de los libros de Autor. De esta manera, están presentes en esta propuesta convocados por la exploración: formas, color, soportes, dibujos, textos, y diseños que nutren la idea de “contemplar” al libro, no solamente como un soporte subordinado a un contenido, sino por el contrario un soporte vivo, dinámico, y de vital importancia en la creación de nuevos escenarios de la lectura. Justamente esa condición de materialidad, de versiones diferentes y completas sobre la idea de ese ser fantástico como lo es el dragón, hacen de esta propuesta una oportunidad para esos lectores de gustos





refinados que podrían ver en este ejemplar una excelente oportunidad de viaje por esos fantásticos recorridos, propios de la temática.

Este proyecto se convierte desde nuestra perspectiva en una pieza contemporánea y sincronizada con la actualidad. Donde ese nuevo “andar” del lector, ese nuevo desplazamiento entre imagen y texto le brindan la posibilidad de descubrir escenas nuevas, nuevos recorridos y discursos propios.

En conclusión, Dragonario es un proyecto bello, con estéticas y características propias. Con un importante grado de innovación, donde las posibilidades de lectura no son únicas, por el contrario intentan dinamizar al lector, dejando de lado la pasividad clásica de éste; Es por eso, Dragonario, un proyecto creativo, novedoso y que aporta a las nuevas dinámicas de lectura, a los nuevos roles del lector y a las nuevas estéticas contemporáneas de los impresos.

Omar Franco.



S



TEMA Y DOCUMENTACIÓN

Tema y documentación



Imaginación

Fantasia

Los Dragones en la Fantasia Medieval

LITERATURA FANTÁSTICA

OCEANVS HYPER
BOREVS.

Tema y documentación

“que nunca se pierdan, ni la ilusión,
ni mucho menos la imaginación”



Imaginación

uando se habla de imaginación se habla de un ejercicio o proceso mental de abstracción de la realidad en el que se representan escenarios, personajes, objetos e incluso emociones, es la capacidad de invención que posee el hombre para crear mundos ficticios y quizás desconectarse de la realidad.

Si se trata de transmitir cierta información sobre hechos o personajes que se desconocen o no son verificables, valerse de

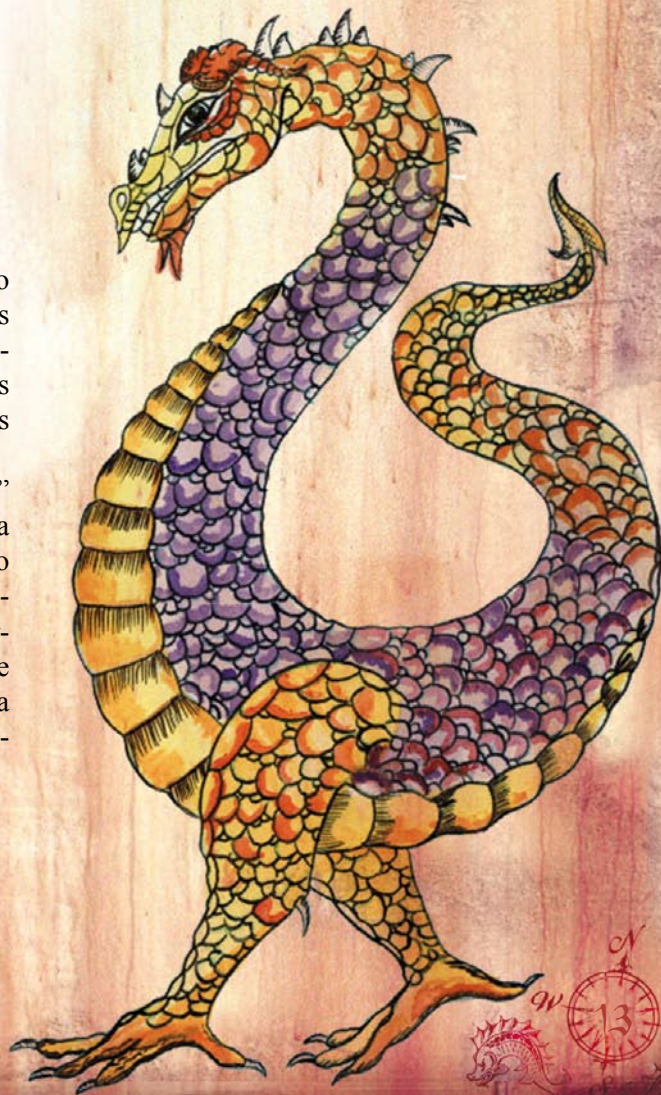
elementos que posibiliten la exploración con los sentidos resulta muy conveniente puesto que ayuda al lector a imaginar cómo era determinado lugar, cosa o personaje, de tal forma, la exploración sensitiva será fundamental en el desarrollo del proyecto, ya que se emplea este recurso para proponer la participación del público en el proceso de lectura.



Fantasia

La Fantasia como facultad de crear lo inexistente, pensar elementos alejados sustancialmente de la realidad, se asocia en gran medida a contenidos épicos generalmente medievales, en contextos misteriosos propios de la imaginación.

Se dice que el concepto de “fantástico” se da como una propuesta que cuestiona o pone en entredicho el orden científico de las cosas; que busca centrar al hombre en la realidad tangible; por su parte la fantasía crea escenarios capaces de opacar esa realidad, sin perder la curiosa relación de lejanía y proximidad que tienen la una con la otra.



Los Dragones

en la fantasía medieval

“vive dios que no ha pisado la tierra bestia
equiparable al poderoso dragón en lo que a
fuerza y majestuosidad se refiere, y pocas hay
en ella tan dignas de los diligentes estudios de
los hombres sabios”¹



través de la historia, el hombre se ha sentido atraído y fascinado por el mundo de los dragones, criaturas que han estado siempre presentes en los mitos y en las leyendas de casi todas las culturas del mundo, ya fuesen como encarnación del mal, consejeros e incluso protectores de la humanidad. Durante la edad media, se convierte a los animales -tanto reales

como imaginarios- en portadores de virtudes o perversiones y se los usa con sentido de enseñanza y advertencia, en este sentido, los Dragones juegan un papel muy importante en la fantasía medieval, en algunos casos, ellos asolan el mundo de formas inexplicables, y de hecho toda su naturaleza resulta complicada.

1. Gildas Magnus, Ars Daconis.
Gazetaprohibida.blogspot.com





Anne Stokes - www.annestokes.com





Literatura Fantástica

L

La literatura fantástica se enmarca en el imaginario colectivo y obedece a la localidad en la que se encuentre, se basa en temáticas extraordinarias, ejemplo son los mitos y leyendas, estas últimas se estructuran en torno a un personaje o acontecimiento particular adquiriendo mayores proporciones y alimentándose de lo sobrenatural, lo extraordinario

e inexplicable, pero que se perciben como posibles gracias a la imaginación del lector, y por parecer convincentes cuando se trata de personajes que pueden ser conocidos cercanos, en este sentido, cabe mencionar la relación que tienen los Dragones (fantasía) y los dinosaurios o reptiles (realidad).

Diseño Editorial

nuevas dinámicas de lectura



Dinámicas de lectura y la relevancia participativa del lector

Actualmente la necesidad de captar la atención del lector en los libros impresos, se hace evidente como respuesta a los niveles de interactividad de otro tipo de libros como los digitales. Un lector en instancias participativas con el texto, enriquece su experiencia y ello permite acoger nuevas posibilidades interpretativas del contenido.

En esta época se requiere potenciar las competencias interactivas frente a los textos escritos que llevan al lector en propuestas unidireccionales. De tal forma, el permitir que el público asuma roles y en

muchos casos se vuelva protagonista de la obra, la pone en un nivel mas elevado frente a propuestas más pasivas, sin embargo esto solo es posible en la medida en que se conozca la naturaleza de estas nuevas posibilidades y sus exigencias para desarrollar habilidades al nivel que los nuevos recursos demandan. En este sentido se estudian algunas propuestas editoriales desarrolladas en pro de la experiencia participativa del lector, como libros de artista y de autor, que se agrupan en los llamados libros-objeto.



soBRE el LibRO-Objeto

“el libro empezó a tener conciencia de su propia individualidad.
podría decirse que, por fin se encontró a sí mismo”

fernando millán²



s una pieza atrayente y sugestiva, es el libro autosuficiente en el que las formas, el color, las texturas, la participación del usuario y demás son los determinantes. Mantiene las condiciones propias del libro (dimensiones, manejabilidad, materiales, etc.) pero acentúa los aspectos plásticos y materiales, al tiempo que desarrolla el aspecto autoreferente. Ese carácter interdisciplinar permite al libro-objeto ser el medio de expresión de cualquier

2. <http://www.escaner.cl/escaner47/articulo.htm>



movimiento de Arte Contemporáneo, en tal medida, todas estas múltiples combinaciones proporcionan un sentido lúdico y participativo a la obra, ya que el libro se puede ver, tocar, oler, hojear, manipular y sentir, y por ende, se usa el libro como un objeto donde se relaciona el mundo físico y espiritual, la ausencia de uno de los dos aspectos convertiría al libro en un simple objeto cotidiano.



LIBRO ARTISTA / LIBRO AUTOR



u origen se da como manifestación artística paralela al arte de vanguardia que nos provee por un lado, la presencia de las nuevas formas de entender y utilizar la escritura en todos los campos expresivos, y por otro la acreditación de formas intermedias o mixtas, propias de todos los movimientos de neo-vanguardia desde comienzos de los años sesenta, estas

características hacen del libro de artista un formato complicado de hacer masivo aunque quizá nos acercan a la materia artística de una manera mucho más personal, abriendo una brecha en la que el diseñador gráfico puede cobrar relevancia desde la parte positiva del acto comunicativo.

Se dice que los libros de artista son netamente Arte Contemporáneo, y esto querrá decir que son producidos por artistas, sin embargo, *Jacques Derrida*³ plantea que desde otras disciplinas es posible realizar también libros de artista, teniendo en cuenta las implicaciones que conlleva.

El libro de artista tiene su vigencia asegurada gracias a la versatilidad demostrada

3. Calderón Tomás, El Libro de Artista en la Era Digital, Facultad de Bellas Artes de Cuenca, Universidad de Castilla La Mancha, 2006, p.3



LA OBRA SE REALIZA CON VOCACIÓN TRIDIMENSIONAL,
contemplándose como una totalidad en su forma.
JOSÉ EMILIO ANTÓN⁴

tanto en lo referente a las características técnicas como en las posibilidades para establecer complicidades con propuestas conceptuales diferentes, sin embargo, supone la intervención de procesos digitales como las nuevas tecnologías que permitan una apropiación del espacio y dominio del mismo con el fin de alcanzar el objetivo comunicacional, adicionalmente, el ideal es lograr un equilibrio entre lo literario, lo artístico y el diseño, disciplinas que fusionen sus conocimientos a favor de las nuevas dinámicas de lectura.

Un aspecto muy importante en este tipo de libros es la inmediatez del acceso a los

contenidos, es fundamental que su lectura y el paso visual no requieran de mayores complicaciones y permita desde la primera hoja una lúdica con el lector disminuyendo la distancia entre este y el conocimiento, Indudablemente todos los componentes del libro son entonces agentes eficaces que se incorporan al acto de lectura, no con propiedades estáticas sino al contrario, se actualizan a la realidad física y mental del lector y por tanto la interpretación (muy subjetiva por ende) que podrá ampliarse si dichos contenidos se conceptualizan desde un punto de vista dinámico.

4. <http://www.librodeartista.info/EL-LIBRO-DE-ARTISTA.html>



En los libros de Autor se aprovechan las condiciones técnicas que rodean la realización material de un libro (grabado, impresión, encuadernación, etc.) con el fin de crear un objeto nuevo que puede mantener el formato tradicional del libro o bien puede tergiversar completamente los convencionalismos, adoptando el libro y despojándolo de sus funciones tradicionales para convertirlo en un arma creativa. Son libros en los que el texto no lo ocupa todo y no es la causa de su existencia, se explora entonces las posibilidades intrínsecas del libro considerado como objeto, como secuencia, y como espacio físico.

Todas estas maravillosas creaciones consideradas como verdaderos “artefactos de la fantasía y la memoria” han sido desde su aparición una fuente inagotable de placer visual y artístico, contribuyen a crear entre los públicos más diversos el disfrute y placer de su observación y establecer vínculos afectivos con el libro como instrumento abierto a la exploración, la creatividad y la fantasía,

contemplando estos libros como objetos artísticos perdurables en la sensibilidad y espíritu.

El libro-objeto va mas allá del acto de leer, se manifiesta como materia: cálida, fría, dura, suave, áspera, olorosa. Lo valoramos en su forma, composición, volumen, color, textura ya que manifiesta el espíritu, la energía de la forma y la materia que la compone.





“el libro es la herramienta humana mas sorprendente, ya que, mientras otros son medios de extensión de las funciones manuales o de los organos de sentido, el libro es una extensión de la memoria y la fantasía”

J.L. BORGES⁵

Las anteriores propuestas buscan involucrar al lector-espectador con el libro en instancias participativas, esta es la base para la elaboración del Dragonario, una pieza de edición especial o limitada, el hecho de no ser fácilmente reproducible propia de los libros de autor no resulta un inconveniente en este caso, además, el público al cual se dirige pese a ser bastante amplio -pues es un tema que atrae tanto a niños como adultos- se reduce a coleccionistas que generalmente establecen lazos muy fuertes con este tipo de piezas editoriales, en tal caso, la propuesta retoma aspectos de libro-artista y libro-autor para presentar y enriquecer un tema de literatura fantástica en complicidad con la imaginación del lector quien tiene entre sus manos un material acorde a las nuevas dinámicas de lectura.

5. <http://elculturaldenerea.com/2009/01/29/el-libro-segun-borges/>



El Proyecto



Dragonario no es un libro de Bibliófilo estrictamente, aunque podría serlo, el público al cual va dirigido se reduce a coleccionistas (entre 18-25 años) interesados en la temática, quienes establecen ciertos lazos y complicidad con una pieza editorial de este tipo.

on el desarrollo de Dragonario como propuesta editorial basada en los libros-objeto, se aspira por una parte a potenciar la dinámica del lector y su visión del contenido, y por otra a estimular el interés en libros impresos de literatura fantástica en ediciones de lujo o ejemplares de colección.

Actualmente la necesidad de captar la atención en libros impresos y de fortalecer las competencias interactivas se hace evidente no solo como respuesta a los niveles de interactividad de los libros digitales, sino también frente a algunas propuestas unidireccionales en textos impresos. Un lector en instancias participativas con el texto, enriquece su experiencia y ello permite acoger nuevas posibilidades interpretativas del contenido.



objetivo gráfico

Elaborar una pieza editorial basados en el imaginario de Dragón, la cual contribuya con las nuevas dinámicas de lectura.

objetivos clave:

Analizar propuestas editoriales sobre Dragones y temas de literatura fantástica.

Identificar la gráfica medieval y tendencias estéticas de los libros de la época.

Explorar algunas herramientas lúdicas para proyectos editoriales.

Experimentar con materiales y elementos de diagramación que faciliten la experiencia sensitiva desde la pieza editorial.



Antecedentes

Para que el análisis de los antecedentes sea más efectivo, se les dividió en tres grupos que responden al fundamento del proyecto y encaminan el desarrollo del mismo, en este punto se debe resaltar tanto el aporte gráfico y estético como el valor comunicativo de las piezas. Se abordan aspectos sintácticos, desde la arquitectura de los

antecedentes técnicos

En este grupo se encuentran los libros-objeto, como propuestas que rompen con los convencionalismos en cuanto a diseño editorial, presentan el contenido de forma alterna y su lectura es muy subjetiva.

De estos ejemplos, se rescata sobre todo lo relacionado a materiales y cómo estos deben reforzar la idea y contenido del libro, en algunos casos la experiencia sensitiva es más evidente que en otros pero todos ofrecen una experiencia diferente al lector, teniendo en cuenta este aspecto, en el Dragonario se recurre a materiales, técnicas y elementos que aporten estéticamente al contenido del mismo.



FRANCIS PICABIA
El Ojo Cámara - Libro Objeto



REGINA SPEKTOR
Samson - Libro Objeto



libros, su estructura, elaboración, materiales y pertinencia de los mismos, y en algunos casos, el contenido y presentación.

En el primer grupo están las Propuestas visuales que enmarcan los libros-objeto, en el segundo grupo la Gráfica medieval y por último el Género mitología / fantasía.



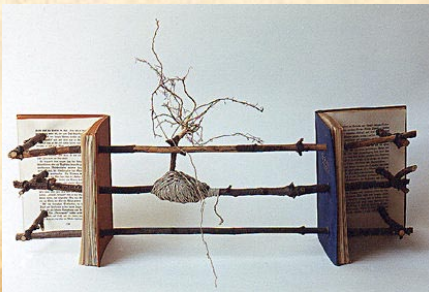
MARCELL DUCHAMP

Boite-en-Valise de 1936



(FCAS) de la Universidad
Veracruzana (UV)

PAT BINDER
Resistencia - 1992





Libros Medievales y MANUSCRITOS ILUMINADOS

<http://www.scriptorium.columbia.edu/highlights> * <http://cartulariummedievales.blogspot.com> * <http://bestiary.ca/index.html>



antecedentes gráficos

Dado que el tipo de estética con la cual se plantea la propuesta de Dragonario responde a la Gráfica Medieval resulta de gran interés profundizar en este punto para identificar las pautas de diseño del contenido del libro.

Es importante resaltar características como fondos de página, ornamentación, colores y fuentes tipográficas que predominan, bloques de texto, filetes, letras capitulares, entre otros... y la relevancia del trabajo artístico de este tipo de obras, con lo cual ganaban no solo en valor de propiedad sino en exclusividad, siendo en su mayoría libros únicos o ejemplares especiales.



... la première fois.
... si fait elle loctoy le que bien
que il soit tout men et le toute
sienne et que par vous soient
amendes tous les meffais et
les trespas des conuencances.
... Daue fait galaor qui meris
... ment commencement de leurte



MANUSCRITO ILUMINADO

Las letras Capitulares (floridas) frecuentemente se decoraban con una escena relacionada con el texto.

Las decoraciones más ambiciosas cubrían un cuarto, la mitad o hasta una página completa.

Iniciales de diferente color y en algunos casos las primeras palabras de la frase en colores alternos, separan párrafos completos

Columnas justificadas, bloque y mancha de texto bastante pesados. Interlínea ajustada.

Filigranas decorativas

El proceso de pintura empezaba con la aplicación de los colores básicos y el delineado del dibujo. Después se aplicaban las sombras y los tonos más oscuros, luego los blancos que creaban efectos lumínicos.

Los colores eran pigmentos vegetales o minerales molidos, que se integraban con clara o yema de huevo, azúcar o cera de oído.



Varios iluminadores compartían la decoración de un libro, las diferentes fases de trabajo eran llevadas a cabo por varios miembros de un mismo taller; siendo el maestro el responsable de la parte más determinante del trabajo, como la composición; y a los aprendices se les confiaba el trabajo que requería menos experiencia, finalmente se armonizaba todo el trabajo.

De esta forma, la especialización del trabajo en la elaboración de un libro creó diferentes disciplinas. Estaban quienes unían las páginas de los códices, los que mezclaban los colores, los encargados de la composición, el diseño y dibujo de las figuras, quienes pintaban con colores las imágenes, quienes hacían la filigrana y los ornamentos decorativos, otros que daban el acabado lustroso a las miniaturas, etc.

Con el paso de los Rollos de Papiro al Códice, se da la elaboración de Páginas en pergamino a partir de la piel de borrego.

Las pinturas en miniatura hacen parte de la ornamentación, en algunos casos algo saturada en la que se recrean escenas del contenido y en su mayoría resaltan formas vegetales, zoomorfas o antropomorfas.

Márgenes bastante amplias que buscan elevar el texto y resaltarlo en la página y dan aire a la ornamentación que le acompaña.

los emperadores y reyes encargaban libros lujosos y muy decorados, que exhibían para provocar la admiración de sus visitantes

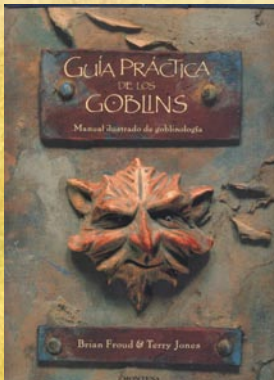




ANDY DIXON / En Busca del Dragòn

antecedentes literarios

De este grupo se rescatan aspectos como el contenido, la parte plástica y la estética que se maneja y complementa la información. A partir de estos textos se nutre el contenido de Dragonario, por una parte sirven de guía para la creación de la historia y por otra nos dan luces hacia el resultado gráfico.



BRIAN FROUD - TERRY JONES
Guía Práctica de los Goblins



creación de la historia y clasificación de la especie dragonil



Los textos que se presentan son producto de una amplia investigación de libros especializados en dragones, libros orientales, bestiarios medievales y de mitos y leyendas asociados al dragón entre otros, que se concreta y redacta al tiempo que se definen los elementos complementarios del sistema. De esta forma, es posible hacer una selección de materiales que componen cada elemento de la propuesta.

En este punto es muy importante la selección de aspectos a resaltar tales como las semblanzas (escamas, cuernos...) hábitats, tendencias, etc. Con el fin de contextualizar al lector y permitirle una relación más directa a fin de recrear el imaginario de Dragón, a la vez que se propone cierta lúdica y nuevas posibilidades de lectura.

La historia y la redacción de la misma en un lenguaje acorde a los textos de literatura fantástica es evaluada por un docente en el área de tal forma que corresponda con el tipo de libros en los cuales se enmarca Dragonario. En esta medida se tiene en cuenta la historia como tal y su redacción acorde al público al cual va dirigida.





Trinity
Parish

1850

OFFICE OF THE



Pigmeti habitant

PROCESO GRÁFICO

Selección Tipográfica

Definición de la paleta Cromática

Texturas y Fondos

La Ornamentación

Las Ilustraciones

Elementos complementarios hacia el Libro-Objeto

Composición y Montaje

Portada y Encuadernación

Signo Identificador del Proyecto

P

ROCESO GRÁFICO



La selección y definición de cada elemento que compone el libro y el sistema en conjunto tiene una razón de ser y su particular representación corresponde a un análisis previo que relacione los datos con la parte gráfica y permita recrear el imaginario de Dragón.



Se parte de la determinación de elaborar el sistema digital y manualmente, atendiendo a la propuesta de libro-objeto. En la primera etapa se concreta el espacio, los materiales y la forma en la que se concentrará la información en el sistema gráfico.

Cada uno de los elementos que se presentan a lo largo del libro son el resultado de un proceso de búsqueda que parte de la definición de cada constituyente del Dragón y su contexto medieval hacia la posibilidad de relacionarlo con lo sensitivo. La idea de integrar al lector con un nuevo sistema visual requiere este tipo de experimentación con el fin de encontrar la forma más apropiada de presentar los datos.

Teniendo en cuenta la clasificación de la especie dragonil y a partir del concepto gráfico se propone el formato, la retícula y la diagramación que estructuran el eje del proyecto.

Se trabaja en un formato cuadrado (30x30 cm), el cual supone la idea de organización, en el Dragionario debe ser así



el contenido descriptivo y el cuadrado nos permite a su vez obtener un formato rectangular, vertical u horizontal que en cierta medida ayuda a dinamizar la secuencia de lectura, posteriormente, se analizan las proporciones en las que se presentará la información tanto en textos, imágenes y los materiales complementarios.



Selección Tipográfica

La **selección tipográfica** para bloques de texto, títulos y letras capitulares responde a una búsqueda del trazo en los textos medievales, con lo cual se logra una estética similar a los libros de la época, similar en el sentido en que corresponda visualmente siempre que esto no signifique arriesgar la legibilidad del contenido.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Deutsche Uncialis

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Stonehenge

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Royal Initialen

En esta medida se escoge la fuente *Deutsche Uncialis* para bloques de texto, su característica curva y redondeada, producto del cambio del papiro por el pergamino como soporte de escritura, hace que sean más sencillas y de fácil lectura, algo que no sucede con los caracteres góticos más rectos y angulares propios de los rollos de papiro. La fuente *Stonehenge* se emplea en titulares, encabezados y para destacar algunos datos y finalmente la fuente *Royal Initialen* para las letras capitulares*, estas se ornamentan digitalmente para integrarse al contenido, ubicadas al inicio de capítulos en un puntaje mayor que los bloques de texto.

* El término “capitular” proviene del latín *capita* (*caput-capitis*) que significa “cabeza” o “comienzo”





Paleta Cromática

Los colores y las texturas eran sin duda determinantes en la gráfica medieval, partiendo de los colores básicos y delineado del dibujo, la aplicación de sombras y tonos más oscuros, luego los blancos que creaban efectos lumínicos, todo el detalle era significativo en la sociedad medieval, donde todo era color pardo, los colores densos, brillantes o matizados se convertían en un símbolo de lujo, puesto que eran difíciles de conseguir.

Teniendo en cuenta estos aspectos y pensando en el predominio de colores pardos, ocre, rojos, verdes y negro en los libros medievales, se conserva unidad cromática en las páginas del Dragonario tanto en los fondos y texturas como en las ilustraciones y la ornamentación en general. Se emplea el blanco, cobre y dorado para exaltar algunos detalles de las páginas.



LA ORNAMENTACIÓN

En los libros medievales la ornamentación cobraba gran relevancia por ser un trabajo minucioso en manos de diferentes artistas quienes decoraban con filigranas y miniaturas que representaban por lo general la naturaleza, animales, monstruos y figuras antropomorfas. Los iluminadores copiaban otras miniaturas o se apoyaban en manuales sobre decoración de libros.



Para la ornamentación de las páginas, se tiene en cuenta principalmente la imagen del dragón. En una primera etapa se realizan los dibujos a mano y se recurre a técnicas como la acuarela, lápiz de color y marcadores, imágenes que posteriormente se digitalizan y se trabajan para armonizar con las texturas de fondo.





Nadie sabe con certeza en
 tiempo ha pasado desde
 Astralun, un soberano que
 dirigió su reino yerno en oriente
 sin embargo, todos recordamos su
 historia ante la fama famosa, y a
 descendencia por siglos, luego fue
 Astralun tenía una hermosa hija,
 la de cualidades y belleza sin igual
 reino y sus alrededores, para la
 fue ella la única capaz de encantar
 fuego de los corazones de cientos
 la caballería restó su existencia.

Muchas pruebas fueron impuestas
 muchos hombres, y muchos días
 fueron espuestas en nombre de la
 canzáble mano de hijo, hijo de Astralun
 no obstante, según la noche en
 viajero con sed de aventura de
 soberano y pútrica sin embargo
 a su reino.

En una segunda etapa, se emplea un patron de imagenes vectoriales con las técnicas antes mencionadas, de esta forma se conserva unidad entre las páginas y se evita un cambio abrupto del trazo vectorial (muy definido) y el desgaste que presentan las ilustraciones, ello con el fin de conservar las características de algunos libros medievales.



Fondos y texturas

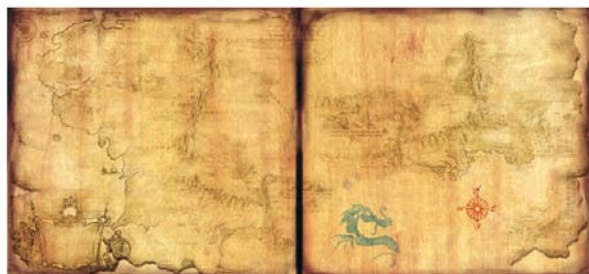
Para elaborar los fondos de las páginas, se toman fotografías de texturas como láminas de metal, madera, papeles tinturados, tierra, cuero, entre otras; estas se intervienen manual y digitalmente. Tras varias pruebas en manejo de color, de yuxtaposición, modulación de matiz y valor de las texturas se seleccionan aquellas que responden a las necesidades del proyecto y se les aplica una sombra que provea la apariencia de envejecido.

Existe cierta variación de las texturas de las página, en unas mas notoria que otras pero siempre conservando la unidad de las mismas; esto resulta importante en la medida que el libro-objeto puede y debe ser detallado, es asi como el lector si decide tomar su tiempo para explorar el libro podrá observar los finos detalles de los fondos en cada página.





Fotografías
Texturas Visuales



Intervención Digital
Fondos para páginas del Dragonario



Las Ilustraciones

Las Ilustraciones son uno de los atractivos del libro, sin embargo no constituyen el fuerte del proyecto que busca centrar la atención en el libro-objeto, no obstante el trabajo que se hace con la imagen aporta a recrear el imaginario de Dragón.

Para trabajar las ilustraciones, se parte de algunos referentes definidos por varios artistas entre los que cabe destacar a Ciruelo Cabral (Ilustrador Argentino especializado en Dragones) y Anne Stokes (Ilustradora Irlandesa) Su trabajo permite concretar la base formal de las ilustraciones, el paso a seguir tras el dibujo en línea es determinar la técnica y unificar las ilustraciones con el fin de lograr mayor unidad en el contenido del libro.



En el proceso de ilustración la técnica principal es la acuarela aplicada con pincel y lapices de color acuarelables, paso a seguir, se definen los detalles con plumilla y tinta china.

Acuarela



Detalle en Tinta



Acuarela



Intervención Digital



Detalle en Tinta



Intervención Digital

Se realizan varias pruebas con cada tipo de Dragón, las ilustraciones seleccionadas se digitalizan y de ser necesario se modifican para vincularlas a las texturas de fondo en las páginas a fin de lograr unidad entre las mimas.



Elementos complementarios hacia el Libro-Objeto

Como elementos complementarios entendemos todos aquellos objetos, materiales y accesorios que son ajenos al proceso de impresión del libro, aquellas cosas que hacen particular esta publicación y hacen que se contemple como Libro-Objeto. Con estos materiales se intervienen las páginas de forma que complementen la información que en ellas se presenta, a su vez dan un valor agregado al libro, haciendo de este una pieza diferente y atrayente, subjetiva y bastante agradable al lector quien tiene entre sus manos una pieza que recrea la estética medieval y le permite enfrentarse al libro de una forma más dinámica, gracias a sus texturas tanto visuales como táctiles, los colores, las formas y soportes e incluso el olor de los materiales, estos son en esencia algunos de los alicientes que nutren la idea de “contemplar” el libro.



Se recurre a diferentes materiales para recrear espacios y reforzar el contenido de Dragonario, entre ellos tenemos: hojas secas, ramas, papeles, cuero, gemas, vidrio, acrílico, metal, un modelado en masilla epóxica (imagen izq.), conchas de mar, escamas, pinturas y tintes, gomas y lacas, purpurina, entre otras.

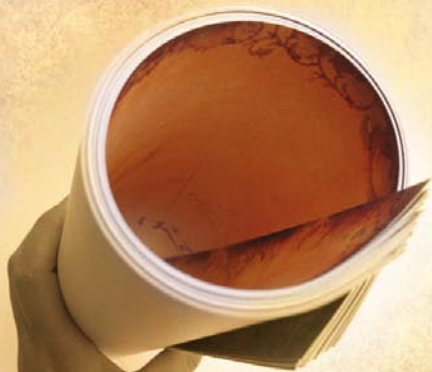




Composición y Montaje

La composición del libro se contempla en dos etapas fundamentales, tras la recopilación de información y concretar los elementos de diseño, partiendo de la bocetación de Dragonario se inicia la primera etapa de diagramación en InDesign, de forma paralela se trabaja en Photoshop, Corel e Illustrator. En este momento se incluyen las texturas, ornamentos, textos e ilustraciones y se dispone del espacio aprovechándolo al máximo, al tiempo se define el lugar que deben ocupar los elementos complementarios, aquellos que son ajenos al proceso seriado de impresión, de forma que facilite la segunda etapa de composición, en esta, el libro una vez impreso y sobre el soporte rígido se interviene siguiendo la línea de libro-objeto, en la cual el autor detalla algunas características fortaleciendo la presentación de las páginas del libro.

Una vez determinados los elementos de composición como retícula, fuentes tipográficas, ornamentos y demás (vistos en páginas anteriores) y tras la impresión de las páginas, se inicia una etapa en la cual se incorporan técnicas de diferentes disciplinas tales como talla o repujado, texturizaciones, envejecidos y la asociación de otros materiales como vidrio, gemas, fibras sintéticas entre otras, ello se unifica con la impresión en diferentes tipos



de papel, finalmente se opta por imprimir en pergamino y cartulina madera de 180 gramos.

Las páginas en cartulina madera se fijan a un soporte rígido (cartón paja de 300 gramos) este da mayor resistencia y durabilidad a la pieza dado que esta debe tolerar el peso de los elementos adicionales a la impresión.







Los bordes de las páginas se pintan con laca y purpurina dorada, esto ayuda a reforzar la adherencia de la cartulina madera sobre el cartón y mejora la apariencia de la misma.



Las páginas se perforan, pintan y decoran manualmente a fin de seguir la línea de libro-objeto, es así como se intervienen con diferentes técnicas y elementos que complementen el contenido de la historia, de esta forma se detallan algunas de las ilustraciones con tintes y pinturas metalizadas, se acoplan otras piezas como el hueso del Dragón (simulación en masilla epóxica) las escamas del Dragón (escamas de pirarucú) o su piel y garras (partes de caimán)



Por otra parte, se recrean espacios y objetos en continuidad con la historia, tales como el tesoro que custodia el Dragón (gemas, metales preciosos, cadenas, etc.) el árbol de peridexión (ramas y hojas secas de árboles aromáticos) el cuerno del unicornio (concha de mar que se pule previamente con esmeril) ello refuerza y potencia el escenario de lectura en el cual ubicamos al lector-espectador.



Portada y Encuadernación

A fin de conservar la estética de los libros medievales, para la elaboración de la portada se emplea cuero en tono marrón, su contorno se graba con punzones teniendo especial cuidado en los acabados internos y bordes de las tapas. Adicionalmente se decora con herrajes elaborados en lámina de cobre, tanto para las esquinas (estos actúan como protector del borde), el lomo y el signo identificador del proyecto en la parte frontal de la portada.





*Argollas planas
sujetas al lomo*



Ojales Metálicos

El sistema de encuadernación consta de placas perforadas (ojales metálicos) al margen interno de cada página, y dos argollas planas que encajan en las perforaciones y sujetan las páginas al lomo, permitiendo su movilidad de una forma ágil teniendo en cuenta que estas poseen un soporte rígido.



El herraje vertical sujeta el lomo del libro, las salientes actúan como bisagras sobre la parte frontal y trasera de la portada, estas se sostienen al cuero con pequeños remaches.



La Experiencia con DRAGONARIO



Tras exponer al público a la experiencia con el Dragonario, se rescatan los óptimos resultados con los cuales se evidencia la necesidad de exaltar la dinámica del lector y la pieza gráfica.





Observar el Libro

El libro se “contempla”

Las instancias participativas de este ejemplar llevan al lector a potenciar la experiencia con los sentidos, en esta medida el libro adquiere un valor agregado con el cual se ubica en un nivel más elevado frente a otro tipo de piezas en las cuales el contenido solo puede ser leído, y salvo el paso de las hojas no es manipulable, este no puede olerse e incluso desarticularse.



Experiencia Olfativa

Los Sentidos



Experiencia Táctil

Los Objetos



Con este ejercicio de exploración y el Dragónario, se evidencia la importancia que tienen los sentidos y la capacidad receptiva del lector a través de ellos, enriqueciendo las posibilidades de lectura y la interacción del público.





Desarticular el Libro
Libro-Objeto



Signo Identificador del Proyecto

En esta simplificación de Dragón, se asocian características del Oriental y el Occidental como el cuerpo de serpiente y las alas respectivamente, la idea es unificar estas cualidades acorde a la primera clasificación que se presenta en el contenido del libro.



DRAGONARZO

La fuente empleada en el logotipo se escoge atendiendo a una búsqueda de rasgos propios de la caligrafía medieval con cualidades Celtas, sin embargo, la fuente original es modificada haciendo una limpieza de los contornos para obtener un trazo mas sobrio y armónico con la imagen del Dragón.

À Á B C D E E G H Ĩ J K L M N O P Q R S C U D W X Y Z

ä ö ç ð é f g h ï j k l m n o p q r s c u d w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Hobbiton Brushhand



Conclusiones

A partir de la elaboración de un libro objeto, se evidencia la necesidad de contemplar posibilidades comunicativas desde diferentes ámbitos, de ahí que todo intento por resolver una problemática de este tipo es vano si no se concibe como proyecto multidisciplinar.

La información que se presenta en un libro, es más pregnante y eficaz, cuando se estimulan los sentidos del lector quien potencia su participación, enriquece su experiencia de lectura y acoge nuevas posibilidades interpretativas del contenido. En esta medida, se da solución a las exigencias de la sociedad contemporánea frente a las nuevas dinámicas de lectura.

Romper con los convencionalismos en materia de diseño editorial, permite proponer nuevas posibilidades comunicativas a partir de diferentes elementos que enriquezcan la experiencia del lector. Ya que toda relación física es importante, el contenido se revela a través de la manipulación del lector-espectador y el libro.

Propuestas editoriales tales como libro-arte, de autor, álbum y pop-up se enmarcan en los llamados libro-objeto, los cuales deben contemplarse desde la relación del mundo físico y espiritual, si se recurre a ellos para presentar cierta información, este no debe ser muy extenso pues esto resulta excesivo para el lector.

Los temas de literatura fantástica forman parte del imaginario colectivo de los pueblos, y su presentación en proyectos editoriales debe ser acorde con el contexto cultural de los mismos.



Bibliografía

CALDERÓN, Tomás, El Libro de Artista en la Era Digital, Facultad de Bellas Artes de Cuenca, Universidad de Castilla La Mancha, 2006, p.3

DRAKE, Ernest. Guía para Draconólogos Expertos, Editores Montena, 2007

El Arte de los Manuscritos Medievales, Edunsa, 1998

El libro del Dragón, Ediciones FOLIO S.A. 2003

GREEN, Michael. De Historia et Veritate Unicornis, Ediciones Urano, 1989

NAUGHTON, Virginia. Bestiario Medieval, Editorial Quadrata, 2005

Webografía

- <http://bestiary.ca/index.html>
- <http://cartulariosmedievales.blogspot.com/2008/05/voz-cartulario-definicion-bilingue-de.html>
- <http://endrina.wordpress.com/category/libros-y-literatura/>
- http://sepiensa.org.mx/contenidos/historia_mundo/media/cultura/libros_1.htm
- <http://www.dac-evditions.com/xindex.htm>
- <http://www.espacioblog.com/rrose/post/2006/12/10/libros-artista>
- <http://www.scriptorium.columbia.edu/highlights/>

Textos en Línea

ANTÓN, José Emilio. El Libro de Artista (en línea). Disponible en la dirección electrónica: <http://www.librodeartista.info/EL-LIBRO-DE-ARTISTA.html>

FENDRICK, Daniel. El libro de las Maravillas (en línea). En: instantesgraficos.blogspot.com, Marzo 25 de 2007. Disponible en la dirección electrónica: <http://instantesgraficos.blogspot.com/2007/03/el-libro-de-las-maravillas.html>

MARATA Laviña, Jaime. El libro de artista. Diálogo entre la palabra y la imagen. 2008 (en línea). Disponible en la dirección electrónica: <http://www.librodeartista.info/El-libro-de-artista-Dialogo-entre.html>

MILLÁN, Fernando. Apuntes para una historia de el libro de artista, el libro objeto, y el libro-obra-de-arte en España (1965-1990) (en línea). Disponible en la dirección electrónica: <http://www.escaner.cl/escaner47/articulo.htm>





Julie Daza C.

— Diseñadora Gráfica —

OCEANVS HYPER
BOREVS.