



Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Departamento de Diseño

Doctorado en Diseño

"Análisis sobre el desarrollo de la narrativa visual contemporánea en los libros de Alicia en el país de las maravillas"

Tesis para obtener el grado de

Doctor en Diseño

Mtro. Jesús Alberto Guerrero Villalba

"Becado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología"

Director

Dr. Efraín Rangel Guzmán

Codirector

Dra. Hortensia Mínguez García

Ciudad Juárez, Chihuahua, a 27 de octubre de 2023

Índice

Introducción.....	9
--------------------------	----------

Capítulo 1. Contando historias a través de la imagen: La narrativa visual.

1.1. Los orígenes y la esencia de la narrativa.....	19
1.1.1. Modelos de narrativa: La versatilidad de las historias y sus estructuras.....	23
1.1.2. Cambios y continuidades de la narrativa visual.....	27
1.1.3. El alcance e implementación de la narrativa visual.....	43
1.2. La evolución de la narrativa visual contemporánea.....	54
1.2.1. De la mente a la ilustración: Procesos y producciones de las imágenes narrativas...59	
1.2.2. El valor de las imágenes: La narrativa visual dentro de los medios comunicativos.....	68
1.2.3. Técnicas digitales de representación de la imagen y el diseño.....	73
1.2.4. La importancia de la comunicación visual en los medios digitales y su función interactiva.....	78

Capítulo 2. La lectura digital infantil: La narrativa visual digital y el uso de las tecnologías emergentes.

2.1. La creación y desarrollo del libro electrónico.....	83
2.1.1 Elementos y composición del ebook.....	93
2.1.2. Las diversas tipologías del libro electrónico.....	99
2.1.3. La revolución de las tecnologías aplicadas en el libro electrónico.....	105
2.2. El factor narrativo de las imágenes dentro del libro electrónico infantil.....	111
2.2.1. El poder de la imaginación: La fantasía y las imágenes en el ámbito infantil.....	113
2.2.2. La ideación de las ilustraciones del cuento de Alicia en el país de las maravillas....	122
2.2.3. Eneatipos de personalidad para el diseño de personajes.....	128
2.2.4. Eneatipos de los diseños de personajes de Alicia en el país de las maravillas.....	132
2.2.5. De la tinta al píxel: Las técnicas de ilustración tradicionales y digitales.....	138
2.3. Efectos de la pandemia: Crisis, necesidades y adaptaciones de la narrativa visual.....	145
2.3.1. Nuevas oportunidades y cambios motivados por los efectos de la pandemia.....	149
2.3.2. Innovación e implementación de los medios digitales en el ebook.	155
2.3.3. Reflexiones para nuevas acciones respecto al ebook infantil en tiempos de pandemia.....	160

Capítulo 3. Análisis de la narrativa visual del cuento infantil de Alicia en el país de las maravillas.

3.1. Estado del arte de los libros digitales infantiles.....	167
3.2. Desarrollo de la propuesta. Selección del caso de estudio.....	173
3.3. Desarrollo de la propuesta. Metodología aplicada a los libros de Alicia en el país de las maravillas.....	185
3.4. Análisis de la narrativa visual de las diferentes ediciones del libro de Alicia en el país de las maravillas.....	188
3.5. Reflexiones sobre la evolución y la implementación de nuevas tecnologías dentro de la narrativa visual infantil.....	214
Conclusiones.....	218
Referencias bibliográficas.....	229
Anexos.....	238

Índice de figuras, fotografías y cuadros.

Figura 1. Modelo de Shannon y Weaver.....	25
Tabla 1. Tabla de las partes de una historia de María Prado.....	27
Figura 2. Orbis Sensualium Pictus de Jan Amos Komenský.....	34
Figura 3. Harry Potter and the philosopher's stone de J.K. Rowling.....	36
Figura 4. Ilustración de Alicia y la Oruga de John Tenniel.....	37
Figura 5. Maus de Art Spiegelman.....	40
Figura 6. La llegada de un tren, Hermanos Lumière.....	42
Figura 7. Escena de Hades y Perséfone.....	45
Figura 8. El rey amarillo, Santiago Carusso.....	49
Figura 9. Mapa conceptual sobre la narrativa visual.....	51
Figura 10. Detalle 1. Mapa conceptual sobre la narrativa visual.....	52
Figura 11. Detalle 2. Mapa conceptual sobre la narrativa visual.....	53
Figura 12. Esquema sobre la relación de la cibercultura y la narrativa visual.....	59
Figura 13. Libro digital interactivo, Smile and learn digital creations.....	80
Figura 14. Hipertext Editing System, Doug Engelbart.....	84
Figura 15. Sofbook Modelo SB-200 ebook.....	86
Figura 16. Plataforma Kindle.....	87

Figura 17. Portada del libro: Montando la bala de Stephen King.....	89
Figura 18. Tableta infantil Tabeo.....	93
Figura 19. Formación de tipografía mediante píxeles, Luciana Aguilar.....	96
Figura 20. Ebook: La cenicienta, Edward Bryan.....	98
Figura 21. Página web Get Epic, Suren Markosian.....	100
Figura 22. Lectura de ebook dentro de la plataforma Kindle.....	102
Figura 23. The Ghostkeeper's Journal, Japhet Asher.....	104
Figura 24. PlayTales, Japhet Asher.....	110
Figura 25. Norske Folkeeventyr, Peter Christen.....	115
Figura 26. Conto de guerra, Camillo Diaz Baliño.....	116
Figura 27. ¿Dónde está mi peluche?, Marion Billet.....	118
Figura 28. Boceto del personaje Alicia, Walt Disney.....	119
Figura 29. Primera ilustración de Alicia y el conejo blanco, Lewis Carroll.....	123
Figura 30. Ilustración de Alicia, John Tenniel.....	124
Figura 31. Ilustración de la reina de corazones, John Tenniel.....	125
Figura 32. Ilustración a color de Alicia, Harry Theaker.....	126
Figura 33. Mad tea party, Salvador Dalí.....	127
Figura 34. Ilustración de Alicia, elaboración propia.....	133
Figura 35. Ilustración del conejo blanco, elaboración propia.....	133

Figura 36. Ilustración de la reina de corazones, elaboración propia.....	134
Figura 37. Ilustración del sombrerero, elaboración propia.....	134
Figura 38. Ilustración del gato risueño, elaboración propia.....	135
Figura 39. Ilustración de la oruga, elaboración propia.....	135
Figura 40. Ilustración del dodo, elaboración propia.....	136
Figura 41. Ilustración con lápices de colores: el sastrecillo valiente.....	140
Figura 42. Tira cómica de periódico: Peanuts.....	141
Figura 43. Tira cómica de periódico: Garfield.....	142
Figura 44. Diferencia de vector y bitmap.....	143
Figura 45. Toy Story, Pixar.....	144
Figura 46. Clear Speech, Judy Gilbert.....	150
Figura 47. Skippyjon Jones, Judy Schachnet.....	155
Figura 48. Películas caseras, Soup2Nuts.....	158
Figura 49. Sponge Bob Ready to Read, Nickelodeon.....	159
Figura 50. La Cenicienta, Nosy Crow.....	162
Figura 51. La liebre y la tortuga, itbook.....	163
Figura 52. El gigante de barro, Marta Sánchez.....	164
Figura 53. Edición del 50 aniversario del libro: The very hungry caterpillar.....	168
Figura 54. Tentomon: The Unauthorized Biography, FoxKids.....	170

Figura 55. A Story Before Bed, Jackson Fish Market.....	170
Figura 56. The Icky Mr. Fox, IckyPen Ltd.....	171
Figura 57. Toy Story: Woody y su aventura de realidad aumentada.....	172
Figura 58. Star Wars: Guía del explorador galáctico, Disney.....	172
Figura 59. Ilustración del libro de Alicia en el País de las Maravillas.....	175
Figura 60. Ilustración del ebook de Alicia en el País de las Maravillas.....	174
Figura 61. Libro pop up de Alicia en el País de las Maravillas.....	179
Figura 62. Libro de realidad virtual de Alicia en el País de las Maravillas.....	180
Figura 63. Mapa de relación de imágenes de los libros de Alicia.....	182
Figura 64. Imágenes que cuentan con una conexión de los libros de Alicia.....	184
Figura 65. Have you seen elephant?, David Barrow.....	187
Figura 66 . Expresiones para el personaje Ghost Rider, Alessandro Esparza.....	243
Figura 67. Musas de Acuarela, Elena Mir.....	244
Figura 68. Portada de libro: El segrest de la guardiana, David Heras.....	245
Figura 69. Detalle del mapa de relación de imágenes del libro de Alicia en el país de las maravillas.....	246

INTRODUCCIÓN

La siguiente tesis doctoral contiene el proceso, las interpretaciones y resultados que se han elaborado a lo largo de la investigación. Cada una de estas partes ayudan a comprender lo que es la narrativa visual y su relación con los libros de *Alicia en el país de las maravillas*. Es fundamental conocer los conceptos y teorías que ayudan a dar paso, y entendimiento a cada uno de los puntos que forman la narrativa visual. Si bien, el principal propósito es percatarse de los elementos indispensables para entender la narrativa visual infantil, también es importante revisar cómo ha cambiado y evolucionado este tipo de narrativa una vez que se han venido implementado las tecnologías emergentes. Las tecnologías brindan un nuevo desarrollo y forma de visualización de la imagen que se da gracias a los dispositivos como las computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.

El estudio ayuda a crear una herramienta que permita analizar los casos seleccionados y desarrollar una metodología propia, es decir, una aportación que permita analizar las cualidades del libro en su contenido narrativo visual. Se considera que, de esta forma pueden identificarse características distintivas que forman parte de la imagen, los elementos que siguen vigentes y cuáles cambian conforme pasan los tiempos o inclusive, las adaptaciones que se realizan por las necesidades de los contextos sociales. De entre las partes que conforma la imagen, es necesario conocer no solo su forma o iconicidad, sino también lo que el color brinda al mensaje mismo.

El proyecto de investigación se realiza en Ciudad Juárez, Chihuahua, México; en la promoción del doctorado en diseño de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, que acontece del año 2020 al 2023. Esta investigación es de alcance descriptivo, con enfoque cualitativo orientado a la recolección de datos. Los datos recolectados se delimitan al análisis pormenorizado de un caso de estudio, concretamente, del libro de *Alicia en el país de las maravillas* en cuatro de sus diferentes ediciones: la primera, que data de su aparición en 1865, la segunda de 2000, la tercera de 2003 y la cuarta de 2020. Se realiza una propuesta de análisis de contenido cualitativo; para distinguir los elementos y procesos, tales como determinar el objeto de análisis, la manera en la que se codifica, ver su categorización, comprobar esa fiabilidad del sistema de codificación y por último ver las inferencias.

La investigación tuvo diferentes etapas, la primera es la documentación, después la segunda fue la creación de entrevistas semiestructuradas a especialistas, la tercera etapa es la revisión de metodologías que pueden ayudar a sustentar la herramienta de análisis. El primer paso es documentarse sobre el tema de la narrativa, la narrativa visual, los modelos de narrativa, el ebook, la relación de la narrativa visual con los medios digitales, y otros aspectos que caracterizan al libro infantil, como la fantasía, el desarrollo de la imagen y el uso del color. Primero, se buscaron los conceptos de la narrativa, narrativa visual, el ebook y las tecnologías emergentes. De esa forma se tiene una idea de los elementos que los caracterizan. El documentarse de autores que hablen sobre estos temas, ayuda a entender el desarrollo y cambios que han surgido durante las diferentes épocas, así vemos su evolución, sus variaciones y lo que ha permanecido en los distintos períodos.

La segunda etapa, fue el hacer entrevistas semiestructuradas a especialistas. Se buscaron personas que fueran ilustradores, diseñadores gráficos o que hayan trabajado en la creación de personajes y entornos dentro del ambiente infantil. Entre ellos se encuentra el Licenciado Alessandro Esparza, quien es ilustrador y diseñador gráfico, la Doctora Elena Mir, que es especialista en la ilustración de libros y experta en multimedia, y por último el Doctor David Heras, quien es ilustrador y trabaja en diferentes proyectos donde relaciona el diseño y las tecnologías emergentes. Los entrevistados ayudan a entender los procesos que se realizan para la creación de la ilustración, cómo influye el diseño dentro de las páginas de los libros y cómo es la relación con el escritor de la obra. Es importante destacar el tema de la narrativa visual, por lo cual se realizaron preguntas sobre las cualidades que debe tener la imagen para poder tener un valor comunicativo.

La tercer etapa, es la revisión de metodologías que sustentan la herramienta de análisis. Con la documentación que se había elaborado previamente, se comprenden las cualidades que son necesarias examinar, como el color, la iconología e iconografía de la imagen, los eneatis de personajes, elementos interactivos, los aspectos del libro, etc. En base a las metodologías y teorías de los autores se logró generar una herramienta que ayuda a analizar todos los puntos importantes del libro infantil y así adquirir los resultados deseados de cada uno de los distintos tipos de libro. El caso de estudio elegido fue el libro de *Alicia en el país de las maravillas* y sus diferentes presentaciones o evoluciones que ha tenido conforme el paso de los años y el

implemento de la nueva tecnología. Lo siguiente, son los resultados, esto nos lleva a una reflexión y una discusión sobre lo que se ha analizado. En este caso, es importante responder nuestro problema, que tienen que ver con cómo conocer cuáles son los elementos y características que determinan que una imagen pueda contar una historia y a su vez, cómo la imagen digital ayuda a establecer una nueva función visual dentro del libro.

Por las áreas abordadas, lo mismo que por el enfoque, se decidió manejar una estructura del documento en tres capítulos. El primero que se titula: "La narrativa visual", donde se revisa el concepto, antecedentes, modelos y características de esta. El segundo lleva por título: "La narrativa visual ligada al ebook infantil y las tecnologías emergentes", en el cual, se abordan los antecedentes del ebook, sus tipologías, su relación con la narrativa visual, así como también, los efectos que causó la pandemia. En el tercer capítulo, aborda "el análisis de la narrativa visual del cuento infantil de Alicia en el país de las maravillas". Al final se integran las conclusiones, y se explica de qué manera se fueron resolviendo interrogantes centrales del estudio, tales como: ¿Cuáles son los elementos necesarios que debe tener la imagen para poder dar un mensaje? ¿Cómo es el desarrollo e ideación de las imágenes que son utilizadas dentro de los libros infantiles? ¿Qué funciones o elementos son agregados a la imagen al ser utilizados dentro de los medios digitales? ¿Cuáles son las características que cambian según la época en la que es presentada el libro infantil? Y, ¿Cómo es el enfoque del diseño narrativo de las imágenes dentro de los distintos formatos?

Dentro del capítulo uno, en primera instancia, se da a conocer el significado de la narrativa, los modelos narrativos y su importancia dentro de los antecedentes históricos. Una vez revisado esto, se ofrece un panorama sobre los inicios, evolución e implementación. De esta forma, se explica el proceso y producción de las imágenes como medio narrativo que se implementan en campos específicos de diferentes medios de comunicación, enfatizando así, las técnicas de representación y el diseño que son sumamente necesarios para que la imagen pueda dar un mensaje de manera visual.

En el segundo capítulo, se revisa la narrativa ligada al mundo infantil, por ello, se abordan temas como la fantasía y la ideación de las imágenes para este público. Una vez explicado lo anterior, se examinan las ilustraciones de Alicia en el país de las maravillas para

poder identificar sentidos y significados que se localizan en la ideación y los eneatis de personalidad que son creados para el diseño de los personajes que aparecen en la historia. Después se retoma el tema del ebook para conocer sus antecedentes, tipologías y su relación con la imagen. Por último, se abarca parte de los efectos que causó la pandemia en relación con necesidades que surgieron por tal situación, y en la que los aparatos electrónicos y material visual digitalizado jugó un papel preponderante para poder mitigar el enclaustramiento al que se sometió la sociedad mundial.

El tercer capítulo, se centra en el análisis de la narrativa visual del cuento infantil de Alicia en el país de las maravillas, destacándose, en primer lugar, un estado del arte de los libros digitales infantiles que fueron de relevante necesidad para poder conocer los contextos y perspectivas teóricas y metodológicas en las cuales se han generado las distintas contribuciones a este campo. Dentro de esta búsqueda, se le prestó atención importante a la perspectiva teórica de la iconología e iconografía, (Panofsky, 1996 y Burque, 2001). También a otras contribuciones realizadas desde el punto de la psicología del color, (Gage 2001, Heller, 2004 y Parramón, 2009); y autores como: Palmer (2005, Pérez (2013), Andreu (2013), Molina (2017), quienes han centrado su atención en el estudio de los eneatis de los personajes y, por último, se destaca a Prado (2012), que nos ofrece un panorama muy amplio sobre las diversas partes que conforma un cuento.

Con las contribuciones que cada uno de los autores realiza al objeto de estudio, se puede respaldar en lo teórico y metodológico; lo mismo que las entrevistas realizadas a expertos en el diseño, ilustración y narrativa visual infantil ayudaron a entender los entramados que se evidencian en la creación de estos materiales lúdicos e interactivos para un público de infantes que cada vez más tienen apego a estos medios digitales que los impresos.

Por su parte, la herramienta de análisis que se desarrolla gracias a cada uno de los capítulos cuenta con un soporte teórico, además de que se agregan nuevas aportaciones y enfoques a las teorías y metodologías que fueron implementadas por antiguos investigadores del tema de la narrativa visual y de los medios digitales. El análisis ayuda a entender el significado que se encuentra detrás de la imagen, la interpretación que le da el diseñador, lo que uno interpreta y lo que tiene de significado a nivel histórico o social. Aunque, es bien cierto que, la

imagen cuenta con elementos como los trazos, colores, interacciones, forma de lectura, tipografía, modos de visualización y aspectos del libro que permiten la comprensión del contenido de la imagen.

Encontramos que la narración siempre ha estado presente en la historia de la humanidad de una forma u otra, ya sea contenida dentro del marco de un relato, un libro, una pintura histórica o desplegándose a lo largo de una serie de imágenes que el ilustrador yuxtapone con un fin narrativo. De hecho, originariamente, casi todos los medios cuentan con ejemplos de secuencias narrativas visuales, por ejemplo, dentro de las tablas que Fra. Angélico dedicó a San Nicolás de Bari entre el año de 1430 y 1432 o los lienzos en los que Rubens plasmó la vida de María de Medici (1622-1624).

Con la llegada de la imprenta, los libros tomaron otra manera de presentar la narrativa visual, brindando ilustraciones que apoyaran visualmente la lectura y dándole así un mayor soporte al mismo texto. Las ilustraciones tenían una forma de ser presentadas dentro de estos libros, cada una de ellas tomaba una representación para brindar una secuencia con la historia, fue así como se implementó una nueva manera de apoyo y representación.

El libro infantil y el cómic se basan en la concatenación secuencial de las imágenes, las cuales se disponen de modo que el flujo temporal del relato queda articulado por el orden de sucesión de las imágenes. En dichos casos, las ilustraciones presentadas tienen una mayor importancia y peso dentro de la misma estructura del libro, cada una de estas imágenes muestran una idea de representación y estructura para que el lector sea capaz de reconocer la idea que se está representando; todos los elementos gráficos tienen una relación y secuencia que dan un seguimiento a la historia.

Gubern (2013) menciona, que el ser humano ha sido capaz de desarrollar un lenguaje verbal articulado, y más tarde fue capaz de fijar este pensamiento mediante la escritura, desde la piedra hasta llegar a los medios digitales o computacionales. Este tipo de evolución cuenta con un contexto histórico, social y cultural, siempre contando con una manera de expresarse; actualmente se debate acerca de la implementación de las nuevas tecnologías y se percibe una amenaza, mientras que otros suponen un disfrute y una evolución natural de los formatos físicos a los digitales.

La tecnología ha cambiado el ritmo de la vida de las personas, actualmente la humanidad se encuentra en una época en la que es indispensable estar conectados a Internet y a los aparatos electrónicos. En consecuencia, estos dispositivos se presentan inherentes a la cotidianidad, involucrados en los distintos ambientes de las actividades de la gente, ya sea en el medio laboral, educativo o social, se encuentran en cualquier lugar y se puede acceder a la información de manera global.

Desde hace años el medio digital ha evolucionado rápidamente, es casi imposible de creer que fue en tan poco tiempo. La era digital y tecnológica llegó y se ha apoderado de todos los espacios conocidos por el hombre, creando nuevas maneras de comunicación. Ellis (2018), del Departamento de Estudios de Comunicación de la Universidad de York en Toronto, pensó que el formato digital desplazaría a los demás medios de comunicación, sobre todo los medios impresos, ya que la convergencia hizo que creciera el interés en los jóvenes por un aumento en el gusto de los medios digitales, es por esto, que la construcción de los relatos y contenidos se cambiaron a un medio de consumo tecnológico. Núñez y Zamora (2017), expresan que los niños y los jóvenes tienen una mejor relación y acercamiento con las tecnologías y su desarrollo. Manifiestan que los niños tienden a tener un alcance a los medios digitales, socialización y desarrollo social que tienen por medio de las diferentes plataformas.

La investigación parte de la necesidad de conocer las características y elementos que ayudan a determinar la cualidad narrativa de una historia, además conocer, cómo los ebooks dan nuevas funciones que son implementadas a la imagen. Por tal motivo, se busca comprender las cualidades de la imagen que es utilizada en los libros y sí en dado caso, las imágenes pueden cambiar de significado o encuentran una mejor manera de expresar su narrativa gracias a la nueva presentación de formato que se da a la evolución tecnológica. Es importante enfatizar, la parte del diseño editorial, personajes y entornos que son creados para presentarle al lector una nueva experiencia visual y funcional.

Por esta razón, las nuevas estructuras, los diferentes tipos de presentación y la aplicación de la narrativa visual son de un gran impacto para los medios digitales, abordando distintas maneras de mostrarse hacia el usuario. Los libros dentro de los medios digitales tienen una manifestación que da una nueva manera de ser interpretada tanto por el usuario, cómo por el

autor que gracias a las diferentes herramientas cuenta con mucha más libertad para dar vida a su relato. Es por ello, que es de importancia conocer la evolución de la narrativa visual de los últimos años.

En el análisis, primero se revisa una obra impresa del año de 1865, después su versión ebook del 2000, para revisar también su versión de libro pop up del 2003 y por último, su interpretación de realidad virtual que data del año del 2020, la cual es una combinación del libro impreso y digital, esto delimitándose dentro de la obra de Lewis Carroll de *Alicia en el país de las maravillas*, para ver todas las maneras en las que ha cambiado y cómo se han implementado estos cambios, sus puntos positivos y negativos, elementos que han quedado atrás y otros nuevos que se han implementado con la llegada de los medios digitales. Es importante destacar que los años seleccionados para la investigación tienen relación con sus diversas apariciones de la novela que se presentan en diferentes formatos e interpretaciones, de esa manera se tendrán casos de estudio que son de importancia para la evolución tecnológica de la narrativa visual infantil y conocer las nuevas implementaciones que se han realizado en los últimos años.

En cuanto a la metodología, se revisan autores que traten los diferentes temas de interés. En primera instancia es importante conocer la narrativa visual, esta se fundamenta desde la perspectiva de teóricos como Salisbury y Styles (2014), *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*. Su enfoque trata acerca de la narrativa visual infantil, revisando los elementos que la conforman y el cómo en el ambiente infantil, la imagen es la que toma un papel mucho más importante, ya que se argumenta que los niños son sumamente visuales. Dentro de su investigación, no solo se ve el valor narrativo de las ilustraciones, sino también el diseño que se ha creado dentro de los libros, el acomodo y juego con el texto, también es relevante, ya que en ocasiones la imagen puede tomar gran parte del formato y romper con el fluido de las palabras. Estos autores ayudan no solo en saber lo que es la narrativa visual, sino que determinan las cualidades que dan paso a la narración de las imágenes y lo que el ilustrador ha dejado dentro de su diseño de personajes y entornos.

Otro de los estudios y métodos relevantes, son los de Panofsky (1996), *El estudio de la iconografía y la iconología* y Burke (2000), *iconografía e iconología*. La iconografía ayudó a entender y relacionar elementos que son semejantes o habituales a lo conocido, mientras que la

iconología nos ayuda a entender su contexto cultural e histórico. De esta forma, a través del apoyo de la iconografía e iconología se pudieron revisar a fondo los textos, buscando la relación de las imágenes y su importancia. Y así, de manera muy analítica, se pudieron conocer elementos relevantes de los libros como: la escena, gestos, personajes y lo que se percibe dentro de la imagen; todo esto para entender a detalle las imágenes y el contexto en el que se desarrolla. De esa manera, se pueden distinguir cada una de las partes que nos ayudan a entender mejor el significado.

Para conocer sobre el color, se revisan autores como: Gage (2001), *Color y cultura: la práctica y el significado del color*, Parramón, (2001), *Teoría y práctica del color*, y Heller, (2004), *Psicología del color*. El estudio de Gage (2001), determina cómo el color constituye una relación con los sentimientos y la naturaleza, destacando cómo los colores eran utilizados por la realeza para resaltar su importancia dentro de la sociedad, gracias al uso de colores vivos como el rojo, púrpura y dorado. En este caso, el ser humano ya le daba un valor y un sentir al color. Por otra parte, el estudio de Heller, (2004), ayuda a entender la relación del color con la psicología del ser humano, haciendo que los colores puedan determinar emociones. Por último, Parramón (2001), ayuda a comprender como el negro, el blanco y los grises, dan una perspectiva a emociones y a las situaciones que aparecen en una imagen. Digamos que, el negro es oscuridad, mientras que los blancos son lo más puro.

Además, fue indispensable conocer sobre el desarrollo de una historia, por eso, se revisa a Prado (2012) y su documento titulado: *La influencia de la lectura de cuentos en el desarrollo narrativo en los niños*. Su estudio revisa cada una de las partes que conforman un cuento, el cómo es presentado dentro de la narración y las cualidades que tiene cada una de las partes. Dentro de la investigación, se hace conocer cómo dentro de la historia, el hombre ha contado sucesos que van desde lo sonoro, lo escrito y hasta con el uso de las imágenes. Esto último siendo una parte importante para la investigación.

Autores como Rocher (2016), *El cuento y la novela digital* y Rodríguez (2000), *El libro digital*. Fueron indispensables para comprender no solamente las cualidades del ebook, sino también la parte histórica, formatos y elementos que son destacados dentro de la implementación del uso de las nuevas tecnologías. Esto permitió tener una idea e hizo reflexionar sobre las

innovaciones e implementaciones de los medios digitales en el ebook. En este caso, dando un enfoque al ebook infantil y el cómo se desarrollan las imágenes que son usadas dentro de los libros digitales.

Dentro del tema del libro digital, se revisó acerca de los medios interactivos que son implementados para conocer, no sólo el estado actual, sino sus comienzos. Esto hace que se pueda modificar e influenciar la manera de leer el libro, ya sea utilizando hipertextos, medios interactivos o códigos qr. Dentro del documento: *Make it big: Los elementos interactivos*, de Rello y Marcos (2016), se destacan todas las partes que son necesarias para dar una nueva experiencia a la lectura de los ebooks y él cómo se busca implementar la interactividad dentro de los medios digitales.

Estos autores, entre otros que fueron añadidos para realizar el estudio de la narrativa visual y el libro digital, hacen que se tenga un enfoque distintivo de las partes importantes que hacen que los libros digitales infantiles encuentren una nueva manera de presentación. Al entender cada una de estas teorías y métodos se logra un mejor enfoque a la herramienta de análisis y así, tener en cuenta cada uno de los elementos que la debe conformar.

Al final, esta investigación busca ampliar el tema de la narrativa visual contemporánea centrada en el libro electrónico infantil y las diferentes formas en la cual puede ser presentada gracias al uso de diferentes herramientas tecnológicas, donde el diseñador tiene la libertad de crear una nueva manera de presentar las imágenes e ideas que se están narrando dentro de la misma historia.

CAPÍTULO 1.

Contando historias a través de la imagen: La narrativa visual.

En el presente capítulo se aborda la narrativa desde el punto de vista de distintos autores para conocer su significado, así mismo las diferentes épocas que ayudarán a fundamentar la evolución y manera de ver de la misma, se observará cómo han cambiado las definiciones y cómo se relacionan con el avance tecnológico y la aparición de los medios de comunicación masivos.

La misma evolución de la narrativa que se aplica y desarrolla por medio de la comunicación oral y escrita se ha ampliado y desarrollado potenciando la creatividad humana y es una manera de expresarle al mundo ciertas particularidades, ideas, contextos o incluso la cultura. En este sentido, la narrativa ha tenido un gran desarrollo y experimentación gracias a las vanguardias literarias como el creacionismo, experimentalismo, dadaísmo, surrealismo, neorrealismo social, cosmopolitismo y fragmentos de escritos relacionados con las nuevas tecnologías que permiten desarrollar nuevos niveles de diseños creativos y potenciarlos.

Se resuelven preguntas de investigación que ayudan a comprender el desarrollo histórico y tecnológico de la narrativa visual infantil, los elementos que la conforman, los estilos de representación visual que son abordados dentro de la narrativa visual y los aspectos gráficos que se toman en cuenta para la realización de los elementos utilizados dentro de la misma. Es importante tener un conocimiento sobre la narrativa en general para después abordar y enfocarnos en el que se de nuestro interés, como es el caso de la narrativa visual, por lo que se revisarán a distintos autores que definan la narrativa como es el caso de Juan Luis Linares (1996), Jorge Mendoza García (2005), Pablo Dema (2008) y Román Gubern (2010). De esa manera, se dará paso a la narrativa visual con los autores Martín Salisbury (2012) y Morag Styles (2012), quienes han trabajado dentro del ámbito infantil con los cuentos ilustrados.

En resumen, se estructura el primer capítulo sobre narrativa visual, primero mostrando la definición y antecedentes históricos de ella; seguidamente, para realizar el análisis en cuanto a sus inicios, margen comunicativo que tiene dentro del libro ilustrado, su importancia e implementación y elementos que la definen. Después, se hablará sobre los principales

exponentes de la narrativa y narrativa visual para conocer las diferentes definiciones de los autores, su evolución y aplicación a lo largo de las diferentes épocas. Una vez comprendiendo esto se dará paso al desarrollo del subcapítulo de la imagen como medio de elaboración de un mensaje, donde se verá la importancia de esta dentro del medio narrativo, así como su proceso de ideación, producción y valor de la imagen al ser adaptado dentro de los cuentos clásicos.

1.1. Los orígenes y la esencia de la narrativa.

La narrativa como palabra tiene una relación etimológica con el conocimiento. "La narración no es solamente una manera de dar un discurso, sino que se da una configuración de los textos y la manera de organizar el mismo pensamiento". (González y Reboratti, 1997, p. 1). Es así, como la narrativa es una forma universal que data de la antigüedad en organizar el conocimiento del ser humano. La narración se remonta al pasado oral y la sociedad suele expresar sus ideas culturales de forma narrada, ya que es necesario exponer sus vivencias en forma de relatos.

El ser humano piensa su vida en forma narrativa, como una especie de relato que va cambiando conforme el tiempo y a su vez, piensa narrativamente en las vidas de las demás personas. Todos creemos que las personas son impulsadas por deseos y por las creencias que las llevan a actuar de una determinada manera, pero las personas son actores y sujetos que actúan motivados por sus metas y objetivos. Las personas, sus acciones, sus objetivos, sus instrumentos y el medio en el cual se mueven, son componentes que forman parte de la narrativa.

Según González y Reboratti (1997), no existe una historia si no hay narración, ya que los hechos se transforman en historias en las cuales se narra una trama; estos hechos cuentan a su vez con causas y consecuencias que se vinculan de manera casual y toman una perspectiva que permite evaluar e interpretar los sucesos. Se menciona que las narraciones pueden ser analizadas en tres niveles o aspectos, los cuales son la historia, el relato y la narración. La historia es el contenido narrativo del texto, el relato es el discurso que es elegido por el narrador para contar la historia y, por último, la narración es el acto narrativo del conjunto de las situaciones reales o ficcionales que se quieren relatar.

La narrativa suele ser asociada con la capacidad humana de saber formalizar y compartir una experiencia con otras personas; es gracias a esta capacidad que la narrativa se puede colocar como una relación interpersonal que ayuda al desarrollo de otras personas que comparten las historias y se identifican con ellas. "Saber narrar es una habilidad que se enraíza también en una determinada forma de pensamiento, el pensamiento narrativo, implica una honda de vinculación entre una peculiar *expertise* y una cierta espontaneidad/creatividad que van armonizándose" (Balduzzi, 2017, p. 148). La narración es entonces un recurso importante para educar al ser humano. Esto implica la capacidad de contar historias que den detalles a conceptos determinando los hechos, acciones, emociones, discursos y palabras.

Saber narrar es una habilidad que se enraíza también en una determinada forma del pensamiento, este tipo de pensamiento se le conoce como pensamiento narrativo, que a diferencia del pensamiento lógico o científico implica una vinculación entre una peculiar experiencia y una espontaneidad o creatividad. Una de las formas más importantes de la narración es la oral, ya que tiene una relación más interpersonal entre las personas y esto hace que se compartan sentidos y significados. El contar historias es no solo una actividad lúdica, sino también es imprescindible para comprender el sentido profundo de la experiencia y de la vida humana, esto implica que se tiene que dar un orden determinado a los acontecimientos que se están contando para poder entender el discurso. Por lo que la capacidad narrativa puede poner en marcha una relación entre las personas que inciden en la construcción de las identidades de los diferentes sujetos que cuentan y comparten dichas historias y se identifican con ellas.

Existe también una relación entre la narración y la experiencia. La experiencia es el contenido propuesto que manifiesta una gran relevancia y trascendencia para la persona que está narrando; todas las historias que muestran una fuerza educativa destacable se caracterizan por su contenido, este contenido puede ser moral, existencial o personal. El contenido moral por ejemplo es cuando se dan lecciones para no acostumbrarse a los fracasos o errores de la vida y poder sobrellevarlos. El contenido existencial es cuando se ejemplifica con un episodio psicológico sobre las diferentes cuestiones que se presentan a lo largo de nuestra vida. Por último, el contenido personal es el que se remonta a los acontecimientos íntimos de un individuo, este tipo de contenido se suele contar a una persona de confianza.

La narración entonces no solo es proponer el contenido narrativo, sino que también es tener la oportunidad de ser escuchado para así retomar una experiencia en particular de la vida y compartirla para que se dé un nuevo significado y sirva para educar a las nuevas generaciones. Sin embargo, la narrativa no solo pretende educar, sino que también cuenta con el fin de entretener y persuadir. ¿Cuál es entonces la diferencia entre el cuento infantil *ricitos de oro y los tres osos* y un artículo periodístico sobre estadísticas de ataques de osos? Ambas narrativas tratan sobre la interacción entre humanos y osos, pero la diferencia radica en que la primera es una historia inventada, mientras que la segunda informa sobre hechos reales y estadísticos.

La narrativa generalmente se clasifica como ficción o no ficción. La ficción está basada en eventos imaginarios o historias que en realidad no ocurrieron, son aquellas que nacen de la imaginación humana. Por otro lado, la no ficción sería toda aquellas que está basada en hechos reales, por lo regular consiste en ensayos, escritos informativos y periodísticos. Esto nos lleva a narrar eventos reales de las personas, dentro de las cuales se pueden contar biografías y autobiografías donde se pretende contar la vida de una persona. Estas dos clases nos ayudan a determinar la libertad con la que el autor cuenta su historia, ya que esto define si cuenta con la libertad de crear hechos fantásticos o apegarse a la realidad.

La narrativa es la capacidad de exteriorizar la identidad individual que tiene cada persona y aparece en etapas posteriores. "El paradigma narrativo que algunos autores proponen se apoya en las ideas de Foucault (1966), sobre la relación entre el relato y el poder, y en las de Derrida (1987), a propósito de los mecanismos de desconstrucción, y constituye un importante desarrollo de la corriente socioconstruccionista". (Linares, 1996, p. 27). Así, la narrativa está en contacto y en intercambio continuo con el entorno del individuo. Es el medio a través del cual el individuo interacciona con el medio. Muchos de los factores que pueden influir son, por ejemplo, el pertenecer a un grupo que puede llegar a crear ideologías con el sujeto, ya sea su clase social, nación o religión; es por ello, que se pueden hacer hechos fantásticos o modificaciones imaginarias de hechos históricos, abriendo paso a mitos y leyendas que son transmitidas de generación en generación.

En la vida cotidiana encontramos cantidades de narraciones sobre las experiencias colectivas, la humanidad descubre narraciones de historias y al igual que en la literatura. "Las

narraciones sobre acontecimientos significativos del pasado, si quieren ser buenas o atractivas en ciertas ocasiones recurren a lo incierto, a lo ambiguo, a las múltiples interpretaciones". (Mendoza, 2005, p. 14) La narrativa también es una manera de dar sentido al mundo por medio de historias que son construidas basándonos en hechos reales o imaginarios¹, por lo que se trata de imitar de cierta forma la vida, construyendo los eventos con discursos y posibilidades que permiten la constitución de acontecimientos que dan ciertamente una manera de expresarse de los autores. Todo lo que el autor crea dentro de su misma narración debe tener un significado y un sentido; esto lo hace de manera que reitere todo lo que ha vivido o experimentado, pero que valga la pena guardar y cobrar vida en nuestra narración.

Para Gubern (2010), la cultura es un sistema de transmisión social del comportamiento humano. La conexión de lo emocional y lo intelectual es bien conocida en muchas experiencias del ser y es base de muchas de las prácticas religiosas e ideológicas, las cuales tratan de dar una explicación a diferentes fenómenos que ocurren durante su desarrollo. Así, para pasar este tipo de información a las siguientes generaciones, el hombre hace uso de la narrativa donde hereda esas ideas elementales y respuestas psíquicas de experiencias humanas universales. En un principio, únicamente se tenía la capacidad de lenguaje para crear infinitos mundos posibles. En el siglo XVII, comienza el estudio de darle origen y lógica a las lenguas, cuando los gramáticos de la escuela de Port Royal empezaron a introducir un enfoque racionalista a estos temas. Se desconoce si la lengua humana nace de la onomatopeya o se derivó de las contracciones vocales en el curso del esfuerzo de los trabajos colectivos o como complemento funcional de un lenguaje gestual. De cualquier forma, el lenguaje verbal constituye una compleja habilidad específica para el pensamiento y para la comunicación social en el nicho biocultural del ser humano; y el querer comunicarse y expresar los pensamientos y sentimientos, es una genuina necesidad y facultad humana.

¹ Dentro de las diferentes culturas indígenas se narra y representa el origen del universo de diferentes maneras, por ejemplo, dentro de la cultura rarámuri, el tejer no es únicamente un placer creativo, sino que es un espacio donde se expresan con libertad las nociones complejas de los saberes ancestrales. La creación artística o artesanal nos abre ventanas a distintas facetas del pensamiento. La creación de materiales es un reflejo del ser humano y las experiencias que tiene dentro de su misma cultura. Todos los elementos de expresión se relacionan con el entorno en el que vive, de tal manera que lo textil es un reflejo de ello. La aguja representa el esfuerzo del ser humano, mientras que el hilo es aquello que lo une con el mismo entorno donde vive, para así conformar el tejido que es una representación del mismo universo al que pertenecen.

El hombre es un ser visual, Gubern (2010), afirma que entre el 65 y el 90 por ciento de la información que recibe el ser humano en la vida diaria procede del canal visual, las zonas motoras del cerebro dedican su función al movimiento de la boca para realizar el habla y al movimiento de la mano, que es responsable de la escritura. Se dice que el *Homo scriptor* (aproximadamente hace 6,000 años), fue el que comenzó con el proto grafismo y grafismo figurativo, el cual figuraba sus ideas con un carácter simbólico. La habilidad para producir representaciones icónicas en las paredes de las cuevas definió sus rasgos y surgió esa capacidad intelectual y manual que fue posteriormente la adquisición de un lenguaje articulado.

"La narrativa nace cuando los seres humanos de las civilizaciones antiguas (3000 a.C. - 476 d.C.) observaban los eventos que les rodeaban y tenían esa necesidad de explicar los fenómenos naturales que escapaban a la comprensión del ser humano; por lo que los individuos decidieron crear dioses, semidioses y héroes". (Gubern, 2010, p. 40). Cada uno de los eventos naturales, como los cambios climáticos, por ejemplo, tenía una deidad y una historia detrás de ella para poder comprender el suceso. De esta manera, se podía pasar esta narración a diferentes generaciones para continuar con el legado cultural que tenía una cultura en específico.

La escritura es una manera de narrar los acontecimientos o anécdotas de una manera más perdurable. Los humanos no necesariamente necesitaban ir al colegio para aprender el habla, sin embargo, para aprender la escritura, requerían primero aprenderla por medio de una enseñanza sistemática. Es así, cómo la escritura dio paso a un soporte extramental y conservable de las ideas. La sustitución del habla, digamos de lo acústico por lo visual o la escritura fue asociada por McLuhan (1967), a una destribalización de la humanidad, supuso una revolución cognitiva de enormes consecuencias, añadiendo que la escritura ha sido calificada como una tecnología del intelecto que surge para expresar y estabilizar nuestras narraciones en una manera textual que da apoyo a la misma memoria humana.

1.1.1. Modelos de narrativa: La versatilidad de las historias y sus estructuras.

Existen diferentes géneros narrativos donde se da una expresión a las historias que son relatadas, estas pueden ser basadas en hechos reales o ficticios. Muchas de estas narraciones pueden llegar

a representar acontecimientos históricos dentro de una sociedad, esto hace que se pase de generación en generación, sin embargo, es el autor de esta narración quien le da un sentimiento propio y le da una razón a la historia. (Querelle y Cia, 2015)

Hay elementos dentro de estas narraciones que son necesarias para establecer el mundo, personajes, lenguaje, acontecimientos y tiempo. Estos elementos son: el narrador, personajes, ambiente, acontecimiento y dialogo. (Querelle y Cia, 2015). Cada uno teniendo una importancia dentro de la historia, pero es el narrador quien le presta la voz a la historia y cuenta cada hecho para que el lector pueda entender lo que está sucediendo.

El narrador suele ser esta figura invisible que es testigo de lo que pasa en la historia y lo dice directamente al lector, sin embargo, el narrador puede aparecer en diferentes formas según la historia, un personaje principal o secundario puede ser el narrador de la historia, un testigo que haya estado en el lugar de los hechos. (Querelle y Cia, 2015). En sí, el narrador es aquel que describe todos los acontecimientos, pero no solo de manera física, sino que también psicológica enseñándole al lector lo que está bien y mal dentro de las decisiones que hacen los personajes.

Otros elementos como el ambiente permiten que el lector pueda deducir e imaginar un lugar de manera geográfica para relacionar los personajes con culturas y sociedades que ya existen dentro de la realidad en la que vive. Los acontecimientos es otro elemento que ayuda a distinguir las acciones de los personajes, es decir que dentro de la historia se ve lo que está pasando con cada personaje y al final se puede ver un claro desarrollo. Por último, tenemos al dialogo, el cual es la conversación que tiene cada uno de los personajes y ayuda a entender la relación entre ellos, además de que los diálogos ayudan a darle una voz propia a cada uno.

En cuanto modelos de comunicación podemos ver diferentes instrumentos que se basan en la manera en la que el autor percibe una realidad y en cómo trata de explicarlas al mundo exterior. "Las teorías de la comunicación necesitaron, al igual que cualquier disciplina académica una legitimización para ser considerada en el ámbito de la ciencia." (Rodrigo, 1995, p.2). En base a esta necesidad surgen los modelos, los cuales proponen una manera de homogenizar las ideas o formas en las que se presenta una historia, en este caso, los elementos que son necesarios para dar una comunicación estructurada que explique esa realidad. Estos modelos narrativos

ayudan a racionalizar las ideas y darle un sentido para poder comunicarlas sin problema, reflejando a su vez las emociones y características que el autor desea implementar.

Uno de los modelos de comunicación más importante es el de Shannon y Weaver que data del año de 1949, donde se ve un entendimiento entre los diferentes mecanismos de la comunicación para comprender cuales son los fundamentos y procesos que se deben llevar dentro de una perfecta comunicación. Según Weaver (1972), la comunicación debe de revistar distintos problemas para poder llegar a entenderse con claridad, pero se debe planear lo que se desea transmitir, después, se debe ser preciso dentro del mensaje para dar un significado deseado y por último se debe tener una comunicación eficaz hacia el destinatario para que la información llegue tal como lo da la fuente.

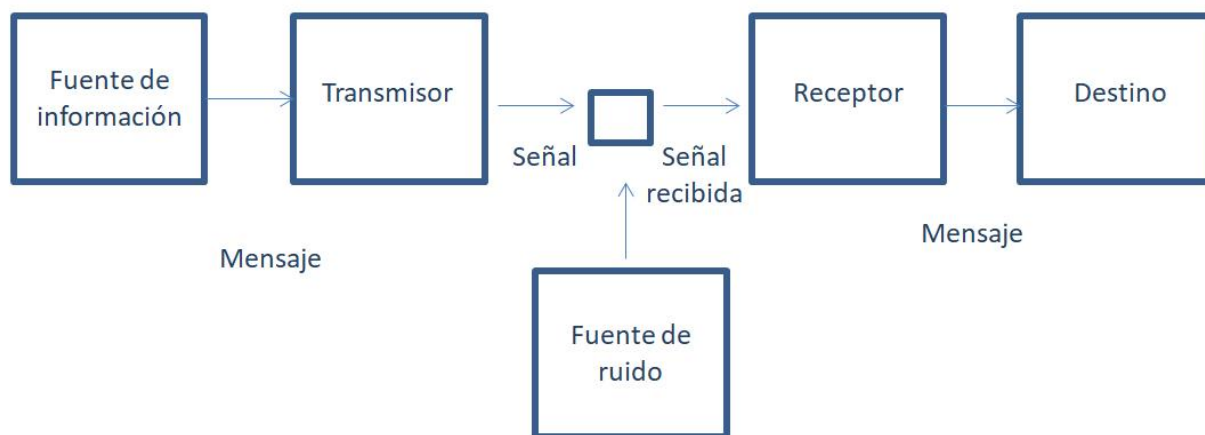


Figura 1. Modelo de Shannon y Weaver. (1949).

"Las características en la construcción de cinco elementos sustantivos de todo cuento literario: tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final." (Zavala, 2019, p. 26) Estos cinco elementos dan estructura al cuento o historia que se está narrando. Tanto una narración hecha de manera oral como una escrita debe coincidir en estas ideas, ya que le dan forma y estabilidad a la narrativa que el autor está implementando. El tiempo nos ayuda a establecer la era en la que transcurre la historia, el espacio es el lugar, los personajes son los partícipes, mientras que la instancia narrativa es la historia en sí, para después dar paso al desenlace y final de esta.

El narrador de la historia debe de tener siempre en mente la necesidad de los lectores, ya que siempre debe mantenerlo en expectativa para que nunca se desprenda de la historia y cree esa ilusión que lo hace inmerso a este mundo que puede ser verídico o fantástico. Por tal motivo, se considera al cuento clásico como una representación de las historias reales, contando con una forma interesante de contar que mantiene en tensión a quien lo esté escuchando o leyendo, inclusive haciéndolo participe de la historia. "El narrador es confiable (no hay contradicciones en su narrativa) y es omnisciente (sabe todo lo que el lector requiere saber para seguir el orden de la historia)." (Zavala, 2019, p. 28)

Por otra parte, es necesario conocer cómo se desarrolla la historia para entender la estructura de la narración. Las historias contemplan una estructura, cómo: una introducción, un nudo y un desenlace, cada una de ellas se puede explicar tomando en cuenta diferentes aspectos. Por ejemplo, la introducción, debe de contener el principio de la historia, debe presentar los elementos principales como la locación, el personaje o personajes principales que serán utilizados a lo largo de la historia. "Los elementos que conforman la superestructura de una narrativa plenamente constituida, o como él lo denomina «la estructura general de una narrativa»" (Galván, Mendivelso y Betancourt, 2015, p. 39). Entonces estos elementos o partes de una historia permiten guiar al lector durante el tramo de la historia y darle un contexto sobre los sucesos que se narran.

Respecto al nudo, encontramos que es la parte con más importancia del cuento, este debe de enfocarse en la evolución del personaje principal, hacia donde quiere ir y qué es lo que quiere lograr; después sigue el conflicto o clímax de la historia, en donde podemos encontrar un villano que bloquee el desarrollo del personaje principal o un impedimento que no permita avanzar al protagonista, de tal manera que el personaje o personajes traten de resolver el problema, aquí los participantes de la historia encuentran una solución a aquello que no les permite avanzar. Por último, desenlace, es el final de la historia misma, aquí ya se ve una solución al problema que se encontraba dentro del nudo, para ello es importante también saber que aquí los finales deben de ser felices o satisfactorios para lograr un buen cierre y dar paso a la enseñanza o moraleja que nos deja la narración del libro. (Prado, 2012, pp. 12 -17)

En la siguiente tabla se muestra las diferentes partes con las que cuenta una narración y que son necesarias para realizar el estudio de la narrativa visual.

Partes de una historia	Contenido
Introducción.	-Principio de la historia. -Presentación de elementos, personajes y locaciones. -Detalles de todos los aspectos que contiene la historia.
Nudo.	-Parte más importante de la historia. -Se plantea un conflicto dentro de la historia. -Los personajes tratan de resolver el problema.
Clímax	-Es el punto más alto e importante de la historia. -Es el punto donde hay un enfrentamiento o aparece un evento importante. -Se puede ver un arreglo en la historia.
Desenlace.	-Final y solución del problema. -Final feliz o satisfactorio. -Enseñanza o moraleja.

Tabla 1. Tabla de las partes de una historia. María Prado. (2012)

1.1.2. Cambios y continuidades de la narrativa visual.

Dentro de la narrativa visual los componentes narrativos, discursivos y expresivos de cada una de las imágenes deben de interpretar lo que se está expresando dentro del texto o complementarlo. Esta narrativa puede optar por diferentes medios de representación, ya sea que la imagen sea la conductora principal de la historia o que la imagen sea solamente una interpretación y percepción de los mundos, personajes y situaciones que se están narrando, dando paso a un punto medio entre la imagen y el texto. "La ilustración debe plantear una acción comunicativa con valores lúdicos, prácticos o críticos; estos valores se definen conceptualmente en la intersección de las ideas y del lenguaje". (Salisbury y Stylers, 2014, p.7)

Los pensamientos del ser humano dan un concepto a ciertas imágenes dándoles un valor, inclusive brindándoles cierta divinidad a la imagen. "Como hay innumerables cosas más allá del alcance del entendimiento humano, usamos constantemente términos simbólicos para representar conceptos que no podemos definir o comprender del todo". (Jung, 1966, p. 21). Es así como se le da un peso simbólico a estos aspectos pictográficos que salen de la conciencia del hombre de

manera inconsciente; estas imágenes salen de las ideas y precepciones de la misma realidad. Todos los aspectos que se relacionan con los sentidos visuales se adentran en la memoria para convertirlos en interpretaciones de la vida y experiencias del individuo. Esto también da paso a las costumbres y cultura de la persona, por lo que en muchas sociedades se representa al sol como una imagen religiosa que el hombre ve como el dador de vida. Dentro del arte egipcio el faraón Tut Ankh Amon es representado con un disco solar y las manos finalizan con los rayos del sol simbolizando el poder de dar vida y es una representación de todo lo divino.

La narrativa visual tiene que ver con la creación de estos símbolos e iconos que se conocen gracias a la manera en cómo está constituida una sociedad. Genette (1982), expresa que existe una imitación, que es lo que consiste en imitar una construcción propia de otra lengua o hacer un cambio de algo que ya es conocido. Esta imitación surge y se construye a través del mismo lenguaje, la cual permite una formalización del contenido a partir de los propios términos que están siendo descritos de manera textual o gráfica. Si bien, esta imitación se puede decir que es la manera en cómo se relacionan las ideas implementadas por la misma sociedad, estas también cuentan y describen una variedad de contextos y, por consiguiente, es posible comprender los términos que se están representando y describiendo.

Para transformar un texto, puede bastar con un gesto simple y mecánico; para imitarlo, en cambio, es preciso adquirir un dominio menos parcial, el dominio de aquel de sus caracteres que se ha elegido para la imitación; de aquí que, por ejemplo, Virgilio deje fuera de su gesto mimético todo o que en Homero es inseparable de la lengua griega. (Genette, 1982, p. 15 - p. 16)

Estos simbolismos e iconografías que se dan gracias al ámbito visual son una parte importante para el ser humano, ya que dentro de cualquier lenguaje es posible comunicar algo sin necesidad de textos o palabras, solo presentando un elemento visual podemos dar a conocer un significado. Esto sucede, ya que es reconocido de manera inmediata por el usuario que lo está visualizando y que ya conoce su concepto, de esa manera puede saber la referencia. Al ver una obra gráfica y contemplarla da un encuentro comunicativo que está dentro de nuestros sentidos y pensamientos. (Eco y Miralles, 1996). Esta transmisión de información es potenciada gracias a su valor narrativo, el cual es proporcionado por el mismo autor que diseñó la obra que se está

observando, dando sentido a la interpretación gráfica que es plasmada. El acto comunicativo a través de las imágenes es creado gracias a la relación entre conceptos y conocimientos que cuentan las personas.

Para Eco y Miralles (1996), el lector quiere ir más allá del mismo concepto y quiere dar una construcción semiótica del mismo texto, dando así uso de la imaginación de este para poder dar forma e imagen a los personajes y entornos que se encuentran dentro de la historia. El autor nos habla sobre la fábula y sus principios semióticos que muestran como coopera el texto y el mismo lector dentro de las narraciones para desarrollar modelos de interpretación, dando paso a una semiótica textual de la narrativa. Dicho esto, la ideación de estas imágenes se basa en el contexto cultural y social del individuo, integrando así los elementos que le ayudan a describir y comprender las situaciones que se encuentran en la lectura.

El lector modelo de una historia no es el lector empírico. (..) El lector empírico puede leer de muchas maneras, y no existe ninguna ley que le imponga como leer, porque a menudo usa el texto como un recipiente para sus propias pasiones, que pueden proceder del exterior del texto , o este mismo se las puede excitar de manera casual. (Eco y Miralles, 1996, p. 16)

El estudio de Gubern (2010), también destaca por su aportación hacia la narrativa visual y cómo es que gracias a ella es posible interpretar y conocer sobre nuestro pasado gracias a las memorias que son guardadas no solo de manera escrita, sino también gráfica, lo cual añade un gran valor para interpretar la manera de vivir y pensar de la época en la que fue concebida la obra. Es importante destacar que la literatura fantástica ayudó a construir un imaginario para los lectores, lo cual hizo que se extendiera aún más la imaginación individual de cada una de las personas, claro que la interpretación tenía relación con la misma sociedad, los arquetipos, los estereotipos y los valores morales y estéticos de cada uno. "Los textos narrativos empujaron a sus lectores a viajar mentalmente a otros ambientes o a otras ciudades". (Gubern, 2010, p. 49).

Las ilustraciones no solo son un reporte gráfico de las ciudades o lugares que visitaban las personas que narraban las historias, sino que llegó un momento donde estos lugares pertenecían a un inconsciente humano, algo que quedaba mucho más allá de lo que se conocía en

la vida real. Esto dio paso a la creación de entornos fantásticos, animales y personajes que no estaban basados en cosas reales o conocidas por el hombre. (Gubern, 2010). La misma escritura, junto con su interpretación gráfica conducían inmediatamente a un mundo fantástico que tenían un origen sin precedentes. De esta manera la persona que hacía posible este trabajo expandía sus ideas y contribuía al mismo imaginario humano por medio de los libros.

Si bien, la cualidad gráfica del artista consta en reproducir algo conocido por el ser humano, también se debe destacar el mundo fantástico e imaginario como se comentaba anteriormente. Lo fantástico es todo aquello que tiene un sentido distinto a lo que conocemos científicamente, por lo tanto, es conocido como algo irreal. En sí, la imaginación es un concepto que el ser humano utiliza para crear todos esos aspectos de vida cultural que es posible gracias a la creación de los artistas y diseñadores. De cierta forma la cultura es algo que viene de parte del hombre; todo lo que conocemos y está hecho por el hombre es cultura, y el mismo mundo imaginario es una creación que se basa en las mismas ideas del ser humano.

Es interesante como tendemos a utilizar la imitación de manera directa o indirecta, ya sea usando ideologías de personas que nos pueden conducir a otros modelos y maneras de pensar e interpretar las cosas. Podemos imitar un género, una obra o un autor, sin necesidad de caer dentro de una parodia, ya que necesitamos definir las limitaciones en la que podemos transformar ciertos puntos dentro de lo que necesitamos interpretar. El tener una noción extensa de un concepto nos ayuda a entender hasta qué punto tenemos ese sentido de imitación y tratar de hacer singularidades que nos lleven a un camino distinto al que ya se había abordado anteriormente. De cierta manera, nosotros contribuimos a ese imaginario, añadiendo algo extra a lo convencional y conocido por el ser humano y su cultura. (Gubern, 2010)

El narrar es una manera de contar y referir a historias antiguas o relevantes de la sociedad. "La memoria tiene una estructura narrativa. Sus contenidos, formas y maneras de expresión así lo ponen de manifiesto." (Mendoza, 2005, p. 9). Las narraciones tienen un contenido que es relevante a la vida del individuo, expresando sentimientos y experiencias que sostienen las historias. Por lo tanto, con el paso de los años las historias toman una gran riqueza de información que nos trasladan a épocas antiguas donde se cuentan eventos importantes de nuestro pasado.

La cultura deposita la actuación humana en un marco interpretativo dotándola de significado, lo que se da a partir de la implementación o imposición de patrones inherentes a los sistemas simbólicos de la cultura. (Mendoza, 2005, p. 10)

Las experiencias sociales y la forma de cómo se narran estas realidades nos permiten acceder a nuestros sentidos y crear una imagen de lo que se nos está narrando. La memoria modela la experiencia del ser humano y da sentido al mundo. Estas formas de pensar nos ayudan a organizar nuestras ideas y experiencias pasadas. El aprender de nuestro pasado nos guía a tener un mejor futuro. Los aspectos culturales nos ayudan a adquirir maneras de interpretar lo sucedido y narrar los acontecimientos para fabricar nuestras propias historias, ya sea de manera textual o visual.

Los relatos también son narrados e interpretados desde una perspectiva en particular. Las personas cuando se expresan también consideran sus memorias que tienen que ver con su manera en la que fueron educados y sus vivencias. Cuando hacemos memoria, recordamos y reproducimos diferentes discursos que relacionamos con nuestras acciones pasadas, de tal manera que nos expresamos gracias a los conocimientos que hemos adquirido en el transcurso de nuestras vidas. La manera en la que interpretamos nuestras ideas y las plasmamos tiene relación con el tiempo de vida, los actores, escenario y acciones. Resulta importante resaltar que cuando se narra no sólo se pronuncia una vivencia, además se ponen de manifiesto las formas que caracterizan al propio grupo." (Mendoza, 2005, p. 25).

La narrativa visual ha estado presente durante la historia del hombre y ha ido evolucionando conforme el paso del tiempo, siendo así la principal manera de expresión del ser humano. Su historia recorre diferentes culturas y períodos, desde la época de la última era glacial con sus pinturas rupestres hasta la actualidad. En sí, esta narrativa siempre está evolucionando y adaptándose según la época, técnica y tipo de representación.

El arte rupestre se encuentra entre lo narrativo y lo simbólico, ya que se creaban estas imágenes que daban a entender el modo de vida del cazador. "Su gran expresividad, la variedad de temas y el detalle con el que se representan algunas figuras parecían sugerir que la determinación de la función y significado de estas pinturas era una tarea sencilla, al igual que su

autoría y cronología. Sin embargo, esta determinación se ha revelado llena de dificultades." (Martí, 2003, p. 59). Este tipo de representaciones gráficas, ya contaban con una forma de expresarse por parte de sus creadores, que a su vez prestaban especial atención a sus entornos para poder representar sus utensilios de caza, animales y sus acciones de disparo o de las heridas que podrían surgir para compartir esa experiencia a futuro.

Una de las culturas más importantes dentro de la narrativa visual es la egipcia. Los egipcios crearon un sistema de imágenes que representaban diferentes ideas y mensajes, estos fueron denominados jeroglíficos los cuales se encontraban dentro de las pirámides y tablillas para dar a conocer la historia del pueblo y de sus creencias. El jeroglífico era el sistema de escritura que utilizaba la cultura egipcia, ellos combinaron estos signos con otros fonéticos que representaban un sonido. Estos símbolos o figuras representaban partes de su historia o del mismo faraón que se encontraba dentro de la pirámide, gracias a ellos podemos conocer parte de su historia y su cultura. (Donadoni, 2002)

Al aparecer los primeros tipos de escritura, hizo que el ser humano tuviera la necesidad de inventar algo que sirviera para transmitir y conservar mensajes. "A partir del cuarto milenio a. C., los antiguos egipcios y el pueblo sumerio, en Mesopotamia, competían ante la Historia por ser los primeros en inventar una escritura y también un soporte." (Panyella, 2005, p. 17). Los sumerios utilizaban tablillas arcilla para transmitir sus mensajes que se basaba en la escritura cuneiforme, mientras que los egipcios inventaron el papiro que fue mucho más práctico y sencillo de utilizar que la arcilla.

Gracias a la determinación del ser humano por querer comunicarse y dejar sus conocimientos, hizo que aparecieran otras formas para usar recursos e ideaciones para dejar mensajes. "A partir del siglo Medio (2000 a. C.) se establecieron escuelas seculares, adscritas al palacio y a la administración del estado, conocidas como casa de la vida." (Panyella, 2005, p.21) La creación de estas casas de vida, hicieron que aparecieran personas que tuvieran una capacidad intelectual de interpretación y representación, esto favorece a la constante renovación y cambio que la misma escritura.

En roma aparece la necesidad de tener un lugar en el cual se trata de preservar todo este conocimiento, dando paso al uso de bibliotecas. "En la villa de los Papiros de Herculano se puede vislumbrar otro aspecto del mundo de las letras en Roma: sus bibliotecas". (Clayton, 2015, p. 35) Las bibliotecas eran un esfuerzo para rescatar todo el pensamiento poético y filosófico conocido, algunos de estos rollos se guardaban en habitaciones oscuras; por lo tanto, para poder leerlos se necesitaba salir al patio del lugar donde había luz.

En China se comenzó a utilizar puntas rígidas de madera o bambú como base de escritura, pero se tenía problema para poder trasladarlos o guardarlos, por lo que se comenzó a idear en un nuevo soporte de escritura, dando paso a la fabricación de papel. Hunter (1978), menciona que en 250 b. C. en China se revoluciono la forma de escritura, haciendo que el uso de la tinta ayudara a la evolución de la caligráfica y la creación de escuelas que utilizaran pinceles para la creación de una escritura dinámica y fluida.

En la Edad Media, la ilustración fue aplicada como apoyo para la narrativa en los manuscritos, En los santuarios cristianos se preservaban los manuscritos y se copiaban libros, estos eran acompañados por bellas ilustraciones religiosas que ayudaban a concretar la idea de los diferentes pasajes. Los monasterios fueron un centro cultural, educacional y tenían actividades intelectuales, es así como gracias a ellos se creó la actividad de la *scriptoria* que su función era escribir, copiar e ilustrar libros. (Zúñiga, 2018, p. 27)

Según Martínez (2016) dentro de la narrativa visual infantil se cuenta con el *Orbis Pictus* o *Orbis Sensualium Pictos* que data del año 1658 y fue creado por el educador Jan Amos Komenský y es considerado el primer libro creado para un público infantil en mente. El libro está dividido en diferentes capítulos que están ilustrados y se encuentran con una pequeña descripción que le acompañan; los textos se encuentran en latín y dentro de las diferentes asignaturas del libro se pueden encontrar temas religiosos, botánica y las diferentes actividades de la época. Este libro cuenta con un gran valor visual gracias a las diferentes representaciones que se realizaron para semejar las distintas lecciones y actividades que el infante puede realizar a lo largo de su vida. Muchas personas de la época eran analfabetas por lo cual este libro formó una parte importante para la educación gracias a su manejo de la narrativa visual.

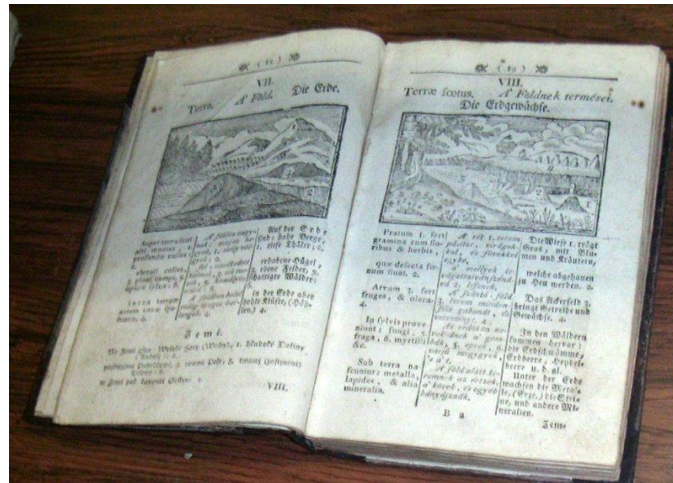


Figura 2. Orbis Sensualium Pictus, Jan Amos Komenský (1658)

En la actualidad, la ilustración ha ayudado a los medios publicitarios, educativos y al público a comprender una idea. Los libros educativos cuentan con distintas ilustraciones para que el lector pueda relacionarse más fácilmente con lo que está leyendo, de esta manera se crea una relación visual con la idea que se está estableciendo; al tener esa imagen la persona tiene una mayor comprensión de la lección.

Dentro de estos libros infantiles podemos ver cómo la ilustración ayuda a enfatizar la moraleja, la cual el personaje aprende al final de la historia; además de que este mismo hace sentirnos acompañados dentro de la lectura. Su estructura narrativa sigue el esquema tradicional de formarse por un planteamiento, un nudo y un desenlace. La situación inicial o planteamiento suele mostrar un niño o una criatura que tiene que resolver cierto problema, por consiguiente, se crea una manera de buscar una serie de sucesos que nos hace recorrer diferentes escenarios para sentirnos parte de ella y estar inmersos. Al final, todos los problemas y sucesos se resuelven; esto crea una estructura lineal en la cual se avanza y se cierra la historia, haciendo que el niño comprenda la moraleja. Encontramos que las diferentes ilustraciones dan una interacción con el texto, haciendo que se cree una nueva forma de comunicación y, a su vez, una nueva manera de representación con el cual tienen que ver aspectos de arte y diseño. Estas imágenes tienen un

significado cognitivo, emocional y social, que representan el espacio real o virtual del ser humano. La colaboración del texto y la misma ilustración son la parte principal que constituye la composición de la narrativa visual; la cual es compleja y diferente en cuanto a su creación, percepción interpretativa y planteamiento.

Los cuentos tienen un apoyo visual gracias al manejo en conjunto de texto e ilustración, lo cual hace que el niño sienta empatía con los personajes, les hagan vivir emociones, sentimientos y los trasladen a un mundo interesante y fantástico. En la actualidad, la sociedad es muy visual debido a estímulos externos, la era de la tecnología digital nos ha convertido en seres visuales, estamos acostumbrados a ver los símbolos gráficos y señales sensoriales ante las formas, colores y objetos representados, ya sean reales o irreales, animados o inanimados; todas estas imágenes suelen ser utilizadas para la información. Es por ello, que la ilustración es una parte visual importante que acompaña al texto o inclusive puede sustituir al mismo.

Según Infante (2014), la ilustración es toda imagen, dibujo, pintura o grabado que es utilizada para ilustrar un libro. En sí, es un componente gráfico que complementa al mismo texto. La misma ilustración surge gracias a una idea que proviene de la narración; son representaciones de los personajes y entornos que vemos dentro de la lectura y se representan para que las personas puedan tener una imagen del aspecto de los participantes y como son los lugares en los que se encuentran. El mismo ilustrador o diseñador debe tener en mente el mismo carácter estético y creativo que se debe tomar para poder hacer este tipo de interpretaciones gráficas. Por otra parte, existe una imagen descriptiva, que es aquella que nos da un mensaje y en muchos casos puede acompañar o no al texto. Esto hace que tengamos la posibilidad de comprender el escrito de una manera más simple y reconocer lo que está sucediendo.

El libro ilustrado cuenta con una combinación del texto y el manejo de la imagen para interpretarlo. La relación que encontramos dentro de este medio y las formas narrativas que son utilizadas nos dan un significado que se complementa y fusiona desde su origen, ya que gracias a la representación gráfica se potencia el texto y se complementa para dar una mejor experiencia al usuario. Un ejemplo de esto, lo encontramos dentro de los libros de *Harry Potter* (1997), los cuales cuentan con una imagen reconocible del personaje principal, tan es así que muchas

personas no necesitan leer el libro para conocer las características del protagonista, sino que ya cuenta con una representación reconocible. (Cortes, Urbaneja y Nogueiras, 2010, p. 66)

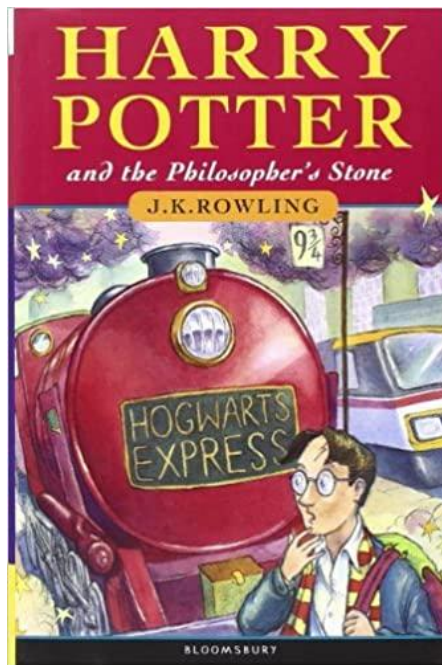


Figura 3. Harry Potter and the philosopher's stone, J.K. Rowling (1997)

Para Méndez y Chávez (2017), la representación de estas imágenes cuenta con un gran contenido en cuanto a su diseño y técnica, cada una de las imágenes son recreaciones de los pasajes que leemos dentro de las lecturas y esto debe de tener concordancia con lo que se está representando, haciendo que exista una conexión en cuanto al contenido del texto y la ilustración. Existe a su vez, una importancia individual que tiene la imagen, ya que cuenta con esa capacidad de expresar algo que muchas veces dentro de la lectura no pudimos percibir del todo. Pequeños detalles como la vestimenta y colores que utiliza el protagonista, ver esas representaciones del bosque oscuro donde se encuentra, etc. Esos detalles gráficos nos ayudan a empatizar un poco más con lo que el personaje está experimentando dentro de la misma.

Muchos autores de cuentos infantiles, como es el caso de Lewis Carroll, tenían una relación directa con sus ilustradores, el presentaba la idea y ellos elaboraban la representación

gráfica de los personajes y mundos imaginarios. John Tenniel fue el ilustrador del libro de *Alicia en el país de las maravillas* y contribuyó en diferentes libros del mismo autor. Él disfrutaba mucho de los mundos que se encontraban dentro de las mismas narrativas que hacía Carroll, por lo cual decidía ayudarlo en crear estas ilustraciones que dieran vida y complementaran al texto. Tenniel no veía de un ojo, sin embargo, eso no le impedía para realizar sus ilustraciones. (Córdoba, 2010)

Las ilustraciones de Tenniel fueron sumamente importante, pero siempre se tuvo una relación estrecha y abierta con Carroll. Para Hancher (2019), la obra de Lewis Carroll cuenta con 34 viñetas y fueron creadas con instrucciones que fueron dadas por el mismo Carroll para garantizar que las imágenes reflejaran el mundo fantástico que se podía leer dentro de su obra. Se menciona que el mismo Carroll entregó una fotografía de la niña Mary Hilton Badock para que la utilizara como referencia para hacer el personaje principal de Alicia, pero al revisar las fotografías el mismo Tenniel prefirió hacer caso omiso e inventar su propia representación del personaje. Al final Tenniel demostró un gran manejo al diseñar los personajes y el mismo Carroll aceptó los cambios que se habían realizado. Gracias a la relación de producción que tenían, ambos pudieron seguir trabajando en diferentes obras y demostrar porque el texto y la imagen trabajan en conjunto para brindar un mensaje más claro al lector.



Figura 4. Ilustración de Alicia y la Oruga, John Tenniel (1865)

Salisbury y Styles (2014), mencionan que existe una relación entre el rol del ilustrador dentro de las palabras que están escritas, lo cual se puede describir como una decoración, una interpretación o explicación visual del texto por medio de conceptos y procesos. Combinar las palabras con dibujos hacen que se dé un nuevo significado a lo que se está leyendo; de cierta forma, las mismas imágenes nos remontan a tener una visión más clara de lo que estamos interpretando dentro de la lectura, gracias a ellas podemos ver con claridad como son los personajes y los lugares en los que se encuentran.

Las ilustraciones son una expresión visual de lo que se encuentra escondido dentro del texto, de esa forma las imágenes deben de mostrar claramente el suceso o los sucesos de la historia. Salisbury y Styles (2014), expresan lo siguiente: "Esta relación entre las palabras e imágenes han sido vagamente descritas por artistas y académicos como entrelazado interfonal (Ahlberg); es cómo un compositor pensando en música mientras lee poesía". (p. 7). Es la captura de la magia y complejidad que se encuentra dentro del texto. El lenguaje que es utilizado dentro de las lecturas describe y explora los diferentes acontecimientos, es por ello, que, gracias a la imagen, podemos entender con más facilidad estas historias.

La comunicación visual es un término que es utilizado con frecuencia cuando se habla de narrativa visual. El diseño gráfico y la ilustración utilizan este mismo concepto de poder comunicar algo por medio de una imagen. (Dabner, Stewart y Vickress, 2022). Claro que existen diferentes tipos y medios para interpretar y expresar este tipo de medio comunicativo, pero es realmente importante enfatizar los libros ilustrados como el medio donde se hace más evidente esta relación entre texto e imagen. Los creadores de los libros ilustrados tratan de explicar diferentes historias que tengan un impacto social y cultural, que sirva como apoyo para el lector primerizo.

Al incluir estas imágenes dentro de los libros hay un nuevo planteamiento lógico, ya que en la actualidad los lectores suelen interactuar con pantallas que requieren imágenes para acercarse a la información. Los libros ilustrados brindan esa opción de adecuarse a un público infantil para que paulatinamente comiencen a tener práctica sobre la lectura. Existen, a su vez, libros infantiles que sirven como mediadores para este tipo de público para que poco a poco vayan experimentando con libros más complejos que contribuyan con su formación como lector.

Las imágenes mismas son una manera llamativa de invitar al lector a ser parte de la lectura, por lo que en la actualidad se toma muy en serio el diseño editorial y las ilustraciones creadas para las portadas de los libros. (Styles y Arizpe, 2006).

La narrativa visual no solamente se ha visto involucrada dentro del libro infantil, también se debe mencionar el cómic o historieta, en la cual su estructura es equivalente a la de un cuento y se construye con base en un personaje principal y sus interacciones con los otros personajes que aparecen a lo largo de la historia. El tipo de lenguaje del cómic es de tipo gráfico, ya que utiliza la ilustración como parte principal de su estructura y sus diferentes tipos de estéticas y estilos que los ilustradores utilizan. (Mazo, 2013). Dentro del campo de los cómics también se encuentra la novela gráfica, la cual va dirigido a un público joven o adulto gracias al tipo de temáticas que utilizan, ya sea de tipo social, político o cultural. La novela gráfica utiliza una narrativa compleja que define un mundo, espacio, tiempo, acciones, personajes, etc.

La novela gráfica debe contener un concepto de discurso y una visión de un mundo de tipo cinematográfico. A esta complejidad narrativa también le corresponde la complejidad plástica, ya que la novela gráfica se trata con un lenguaje plástico estético que es generador de sensaciones y contenidos. Una de las novelas gráficas más importantes es *Maus: Relato de un superviviente* (1980) del autor estadounidense Art Spiegelman. Esta novela gráfica trata sobre las experiencias propias del autor y las entrevistas que le realiza a su padre, las cuales narran su vida como judío polaco y su supervivencia del Holocausto. Esta historia se publicó en dos partes y posteriormente fueron unidas dentro de un tomo único. *Maus* ha sido considerado como un libro de memorias, biográfico, histórico e inclusive se podría decir que intenta crear una mezcla de diferentes estilos para crear su propio tipo y ritmo de narración; es por ello, que, en el año de 1992, se convirtió en la primera novela gráfica en ganar el premio Pulitzer, el cual es dado por logros en el periodismo impreso y en línea, la literatura y la composición musical en los Estados Unidos de América. (Mazo, 2013, pp. 19 - 21)

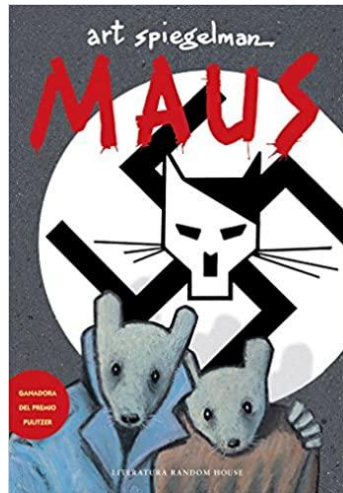


Figura 5. Maus, Art Spiegelman (1980)

La ilustración dentro de la narrativa visual ayuda a hacer que algo sea claro o atractivo, este es un dibujo que es usado no solo como parte decorativa, sino que aclara el texto y da paso a una idea que le representa. (Salisbury y Styles, 2014). Es así, cómo gracias a la ilustración, se puede clarificar y solidificar un mensaje que aparece en diferentes medios de comunicación, ya sea medios impresos como libros o periódicos, hasta medios publicitarios de televisión e internet.

Las imágenes comunican por medio de su representación y expresión, esto lo vemos dentro de la misma concepción de los dibujos y el diseño gráfico. Al contemplarlas nos da una idea del mensaje que nos está dando el autor gracias a su contenido de información y la manera en la que persuade a la persona que la observa. (Dabner, Stewart, Vickress, 2022). Existe un lenguaje visual dentro de las ilustraciones que nos transmiten la información de una manera interpretativa. Es interesante como gracias a nuestros conocimientos que hemos adquirido a lo largo de nuestras vidas podemos relacionar esas imágenes con referencias de objetos reales o experiencias. Por lo que el ilustrador nos da un reflejo de la vida, creando algo que asemeja la realidad. Entre más real sea la imagen más interesante y clara es para el receptor.

Para abordar y comprender un poco más sobre la evolución y aplicación de las nuevas tecnologías dentro de la misma narrativa visual es importante conocer el trabajo de los hermanos Lumière, quienes son los inventores del cinematógrafo. Según Genovés (2013), el cinematógrafo fue patentado el 13 de febrero de 1895 y fue el mismo año cuando los hermanos Lumière

filmaron su primera película llamada: *La sortie des ouvriers des usines Lumière a Lyon Monplaisir*. (Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir), la cual fue presentada el 22 de marzo de 1895, tres días después de haber realizado el rodaje. En un principio se hicieron presentaciones solamente en sociedades científicas como la Universidad de la Sorbona y otros lugares, pero con el paso del tiempo y gracias a su gran aceptación decidieron hacer una exhibición de su película de una manera comercial. Las personas que lograron ver la cinta quedaron fascinadas, ya que podían ser testigos de la vida cotidiana y conocer más sobre otro tipo de actividades que ellos desconocían, esto causó el interés de muchos por documentar parte de las vivencias y poder presenciarlas a futuro.

Los hermanos Lumière no creían que fuera algo tan importante su invención y consideraban que no tenía algún futuro, por lo cual creían que no era un negocio rentable, ya que solo lo veían desde una posición económica y científica, no tomando en cuenta que tenía la posibilidad de hacer un producto de tipo comercial que llegara a las grandes masas. Sin duda, el movimiento de los fotogramas hacía que las personas tuvieran un gran interés en ver estos rodajes, que dentro del mismo año de 1895 tomó gran impacto dentro de la sociedad haciendo que comenzará la época del cine mudo que duró hasta 1929. (Genovés, 2013)

Estas imágenes o fotogramas contaban historias y nos presentaban diferentes personajes que se enfrentaban a diferentes situaciones, muchas de ellas involucraban a un héroe que trataba de salvar a la damisela en peligro de un villano. Haciendo que las personas que acudían a estas visualizaciones estuvieran inmersas en lo que se estaba presentando. Como se mencionaba anteriormente, estas historias no contaban con sonido alguno, por lo tanto las personas tomaban gran atención a lo que aparecía dentro de la pantalla, los héroes posaban de una manera heroica para hacer ver que el haría cualquier cosa con tal de salvar a su amada, mientras que los villanos llegaban a ser una representación un poco caricaturesca, ya que se exageraban todos los rasgos como son la manera misteriosa de vestir y su forma de comportarse, estos villanos por lo general utilizaban ropas negras y capa, haciendo que parecieran un tipo de sombra que se llevaba a la damisela sin dejar algún rastro.

Genovés (2013), destaca que la misma imagen y representación de cada uno de los roles de los personajes se hacía de esta manera para destacar su papel dentro de la historia y que el

usuario pudiera seguir fácilmente la trama de esta. Un poco después, en 1927 se agregó sonido a las películas mudas, siendo *El cantante de jazz* la primera película en contar con efectos sonoros que acompaña el filme, haciendo que las películas sonoras fueran cada vez más habituales y esto hizo que el cine mudo fuera desapareciendo poco a poco.



Figura 6. La llegada de un tren, Hermanos Lumière (1895)

Con el arribo de las nuevas tecnologías también se vieron cambios en la manera en cómo se les daba importancia a las imágenes para dar un mensaje. Las computadoras mostraron que tenía que haber una interfaz amigable y reconocible para todos los usuarios que la utilizaran, por lo que se crearon diferentes iconos en la pantalla que cumplían diferentes funciones; estos iconos como son los folders, las flechas, las hojas, papelera de reciclaje, etc. mostraban que era sencillo relacionar una imagen con la idea principal con la que fue concebida. Es claro que las flechas nos dan una guía y dirección de hacia dónde debemos ir y la papelera de reciclaje es donde debemos colocar todos los documentos no deseados. Todas estas fusiones son claras, pero eso es gracias a David Canfield Smith (1976), quien creó todos estos nuevos iconos tomando en cuenta que diseñaba una interfaz a nivel mundial. Estos diferentes iconos son tan claros que no han cambiado su esencia aún contada con todas estas nuevas actualizaciones y modelos. (Celestino, 2002).

La narrativa visual sigue expandiéndose y evolucionando con el mismo ser humano, siendo aplicada en diferentes medios, pero siempre siendo su función primordial el dar a conocer un mensaje y expandir la misma cultura humana. El mismo lenguaje que se da gracias a las imágenes contiene un mayor efecto que las palabras mismas y de cierta manera se manifiesta en nuestros recuerdos y emociones. La mente humana piensa, recuerda y sueña en imágenes, ya que para nosotros las imágenes son atractivas y emotivas y eso hace que lo almacenemos más

fácilmente a nuestra memoria y poder recordarla con mayor facilidad y apego. (González, 2016, pp. 68 -71).

Según Buzan (2013), cuando se lee una palabra y se cierran los ojos lo que vemos en nuestra mente es el significado mismo de la palabra que hemos leído, por lo que cuando leemos una palabra la relacionamos rápidamente con un objeto, persona, animal o entorno. Esto ocurre gracias a que nuestra mente produce imágenes sensoriales que son asociaciones y enlaces que son arraigados del mismo conocimiento del ser humano. Las mismas palabras solo son parte del significado que le queremos dar, sin embargo, el mismo cerebro es quien genera esta asociación y crea una imagen tridimensional. Es por lo anteriormente expuesto que es posible que las imágenes lleguen a tener un protagonismo en muchos de los medios de comunicación, inclusive llegando a opacar las mismas letras o sonidos que se pueden dar en los diferentes medios. Las imágenes nos ayudan a relacionar nuestras ideas y a su vez a interpretar lo que el mismo diseñador o artista pretende resaltar y explicar dentro de su trabajo.

1.1.3. El alcance e implementación de la narrativa visual.

La narrativa es un elemento importante para comunicar experiencias y pasajes de la vida de este ser humano desde tiempos ancestrales, ya que siempre se ha tenido la necesidad de contar los hechos que se están presentando para poder comunicarlo a las nuevas generaciones. (Williams, 1992, p.47). Existe a su vez, un impulso para emplear la narrativa como un medio de representación visual, lo cual puede suceder en la unión entre la imagen y la narración para brindar un mensaje, pero se ha mostrado que la misma imagen puede transmitir estos relatos que son los mismos arquetipos e ideas de la sociedad.

La narrativa visual la encontramos en la misma historia y está relacionado en nuestros aspectos culturales y sociales, esto tiene que ver con el arte, las pinturas rupestres, las nuevas propuestas gráficas contemporáneas y todos los diferentes medios de representación visual como es el caso del dibujo, la pintura, el grabado, el video, etc. La ideación artística surge con base en la traducción en imágenes de los relatos históricos, bíblicos y mitológicos, ya que se hace una relación con las palabras y es llevado en la creación de imágenes para dar un significado a las

narraciones. Estas mismas imágenes son creadas para dar soporte a los textos o reemplazar totalmente el mismo para dar una representación gráfica de las ideas expuestas en la lectura. (Williams, 1992, pp. 59 - 62).

El ser humano muestra sus ideas dentro de las mismas imágenes, tratando de plasmar su razón natural e intelecto. Para Costa (2003) el diseñador hace una nueva perspectiva del mundo gracias a las imágenes que se crean dando un vistazo a las experiencias que lo desenvuelven y por esto se es susceptible a la representación de las narrativas visuales; lo cual es una forma en la que se interpreta y crea lo que está dentro del conocimiento humano, los conocimientos de las imágenes, su valor simbólico e icónico se brinda gracias a que estamos expuestos a experimentar y agregar nuevos significados a lo que ya hemos conocido por parte de los ilustradores de antaño. Esto se da por el uso de las nuevas técnicas de representación y la forma en cómo va avanzando el ser humano, y no solo de manera tecnológica, sino también en los conocimientos que va adquiriendo para poder expresar sus ideas de una manera interpretativa por medio de la misma imagen.

La narrativa visual se establece como el fundamento de la narración que es predilecta en el campo de las artes visuales, ya que la misma imagen es la que nos denota un significado, el cual puede ser desarrollado de diferentes maneras gracias al diseñador que la crea. Según Arrebola (2017), se deja parte de la esencia y conocimiento de la persona dentro de las imágenes que se crean para dar un mensaje. Estas imágenes vinculan los hechos, la época e identidad de la persona, ya que estas imágenes crean un vínculo entre su misma narrativa y su valor cultural, haciendo que tengan un resultado muy valioso para conocer el pasado, presente y futuro de estas ideas. En otras palabras, las imágenes mismas transportan al usuario a otra época y tiempo en el cual fueron concebidas, pero también pueden llevar a idear nuevas maneras de emplearlas en un futuro.

La narrativa visual tiene una gran importancia para el ser humano y por lo que se da una interpretación del espacio, tiempo, contención y tipo de extensión de las diferentes obras. Esto da un marco de cómo son elaboradas las imágenes que tienen un contenido narrativo. Por eso las acciones que se realizan son sometidas al juicio del espectador que distingue la escena, participantes, lugar, tiempo y enmarcamiento que hace posible ver la obra como una escena que

da una integridad a la imagen. Estas narraciones visuales proponen acontecimientos que podemos entender en la actualidad gracias a todos los valores que se exponen dentro de las mismas.

En la categoría de espacio y tiempo se revisa como la imagen contiene una escena y debido a esto la figura que habita la misma representación supone las dimensiones en la cual está situada. Este espacio puede cambiar de acuerdo con los años, pero eso ayuda a que se preserve parte de la historia del ser humano y conocer sobre la cultura. Las imágenes de representación que se producen dentro de los mitos nos muestran historias y personajes fantásticos, gracias a ello se conoce que Hades es el encargado del inframundo, estos aspectos son parte de lo que se es transferido a las personas no solo de manera narrada, sino también con imágenes representacionales de sus dioses y creencias. (Zamora, 2015, pp. 4 - 8)



Figura 7. Escena de Hades y Perséfone, Anónimo (Siglo V, a. C.)

Marín (1978), dentro de su estudio semiológico expresa que el leer una imagen consiste en recorrer con la mirada un conjunto de imágenes y descifrar el mensaje que quieren transmitir. Esto nos hace ver que el análisis de una imagen se da gracias a la apreciación de lo que se está representando. El único problema que se puede presentar es dentro del proceso de reconocimiento que se da al ver la imagen, ya que se pueden presentar diferencias en cuanto al

tiempo que fue concebida, y en específico en cómo se da la comunicación de visión para articular lo que el ilustrador está representando. Se destaca que puede haber dos consecuencias en el proceso de leer la imagen. Primero, ver el objeto pictórico para crear un estudio semiológico que ayude a dar constitución a lo que se está leyendo dentro de la obra gráfica y como segundo paso, crear un recorrido de la misma imagen para imaginar aquello que aparece dentro de la obra. De esta forma, se crea un significado claro y total que puede ser descifrado a partir de la revisión de los elementos que la componen.

Dentro de la misma narrativa visual también tenemos la ilusión de movimiento que se produce dentro de una imagen compleja. De acuerdo con Gombrich (1987), la imagen nos produce un proceso complejo que nos invita a leerla, de ese modo cuando observamos un objeto y necesitamos establecer su distancia en el espacio tendemos a identificarlo y concretar su mismo tamaño. De esa manera, se comprende lo que se está representado. La misma perspectiva de las imágenes nos indica cómo es en esencia el objeto y su naturaleza, y eso ayuda a crear un análisis en el orden de la lectura de aparición e importancia de lo que se está representado.

Las imágenes centrales toman un protagonismo dentro de las obras y de igual manera, podemos sentir que los elementos que se encuentran arriba de la misma tienen un mayor valor que los que se encuentran debajo. Gombrich (1987), insiste en lo siguiente, "la lectura de las relaciones espaciales en un lienzo plano se aplica en no menor medida a la reconstrucción de las relaciones temporales". (p. 48). Es decir que el mismo autor de la obra es quien le da significado a la imagen y también es el mismo que le da importancia a los elementos que participan dentro de la misma.

Los ilustradores o diseñadores se esfuerzan sistemáticamente, a lo largo de las diferentes generaciones en aproximarse dentro de sus imágenes en el mundo visible y así alcanzar un parecido que sea capaz de engañar la visión de las personas. Si los objetos representados tienen una gran semejanza al objeto en el que se está basando, éste logra ser más fácil de comprender y por lo tanto la comunicación de la imagen es clara. Existe una destreza en crear estas imágenes y una mimesis, que es la misma imitación que se toma como base para la ideación y creación de estas ideas. Aristóteles (Siglo IV a. C.), menciona que existe un factor de imitación cuando se interpreta una melodía que trata de parecerse a la original, esto lo vemos incluso dentro de la

misma ilustración. El imitar técnicas de representación hace que se adquieran nuevos conocimientos y se recree lo que se quiere comunicar. Se suele imitar lo que se considera correcto, estético y relevante, al hacer esto y crear una interpretación de nuestras vidas y cultura, se aporta a la misma sociedad y nos remite a algo importante dentro de nuestro ser, creando así una conexión con la obra y hacia los mismos espectadores.

El historiador romano Plinio el Viejo (Siglo VII a. C.), narra sobre la idea del arte como mimesis y cuenta una historia sobre dos pintores que tratan de ver cual pintura sería la ganadora. Los dos presentaron sus pinturas, Zeuxis de Heraclea presentó un racimo de uvas perfecto y estaba convencido de que había ganado. Después Parrasio presentó una pintura que parecía el mismo velo, lo cual hacía que la pintura pretendiera estar cubierta. Los pájaros fueron engañados por la primera pintura, pero Parrasio había engañado a Zeuxis con la de él, al igual que estos animales. (Suñol, 2012). En sí, el artista siempre trata de captar la esencia de la naturaleza y la vida misma, pero nunca podrá realmente captar la perfección, ya que tan solo es una imitación de lo real. Son como ver aquellas plantas de plástico que venden en las tiendas para decorar nuestro hogar, se ven casi reales y cuentan con mucho detalle, sin embargo, nunca llegarán a captar el encanto de su contraparte real del cual está basada.

Las imágenes no solo expresan una realidad que está al alcance de todos, si no que puede mostrar realidades que se encuentran escondidas dentro del consiente humano, eso a lo que denominamos como fantasía. Infante (2019) explica que una de las cualidades sobre la narrativa visual es que la imagen es capaz de capturar y engañar al mismo espectador, ya que una imagen irreal es construida en base a la ficción y eso llega a emocionar a las personas, esto a su vez hace que los personajes y ambientes fantásticos sean considerados relevantes, ya que gracias a la misma inmersión que se siente al ver estas imágenes se puede sentir que se es parte de ellas.

El diseñar la información por medio de una imagen comprende no solamente la planeación de esta, sino también la creatividad, estos aspectos que la conforman para que sean recibidos y comprendidos por el mismo usuario de una manera directa y efectiva. (Infante, 2019). Dentro de la narrativa visual, el diseño tiene que fungir como un proceso de elaboración de las narraciones que son altamente atractivas y fáciles de comprender por los usuarios. Por lo

tanto, se debe conocer sobre la misma cultura y vida cotidiana, incluyendo lo más nuevo en cuanto a técnicas de representación y el entretenimiento.

El ver una película o leer una novela gráfica muestra que existe todo un imaginario que el mismo diseñador debe dar vida gracias a su visión e interpretación de las narraciones que se están presentando dentro de la obra. Estas nuevas creaciones que se hacen por medio de imágenes ilustran la idea del mismo texto o visión del autor, creando a su vez nuevas posibilidades de lenguaje por medio de la visión. El representar una realidad o generar un nuevo discurso a través de la misma imagen hacen que exista una construcción de sentidos que interactúan con el dinamismo complejo que se le ofrece al usuario para conocer y explorar nuevos mundos que le son interpretados.

La narrativa visual nos permite desarrollar un impacto perceptivo y emocional, que a su vez lleva a tener efectos cognitivos como la estética y el mismo arte. De esa manera las ilustraciones se vuelven una obra de arte para la persona, ya que la manera en la que es representada la imagen para crear un mensaje claro hace que se tenga una armonía que integre todas las ideas de los ilustradores. (Páez y Adrián, 1993) El mismo lenguaje visual es el que da pauta a la creación de nuevas ideas y tratamiento de los elementos icónicos y morfosintaxis que dan un nivel estético, un carácter claro y único dentro de la obra.

Es importante considerar que la personalidad y conocimiento del mismo diseñador o ilustrar se refleja en las interpretaciones gráficas que se realizan. En el caso del artista Santiago Caruso (2015), comparte cómo las representaciones de los libros ilustrados son representaciones generadas por el mismo carácter de la época y el mundo antiguo, las cuales están llenas de misterio y eso denota sus líneas un poco difusas que llevan a pensar que lo que está observando es algo similar a un sueño gracias a su mismo carácter tétrico (Fig. 5). Estos elementos tienen que ver con el mismo imaginario colectivo que se va transmitiendo a lo largo de las generaciones y gracias a los colores oscuros se crea ese mismo sentimiento de incertidumbre y desconocimiento de lo mítico. (Amícola, 2013).



Figura 8. El rey amarillo, Santiago Caruso (2016)

En sí, la importancia de la narrativa visual radica en su capacidad de comunicar mensajes de manera universal que se da gracias al poder simbólico e icónico de la imagen, por lo que se representa la misma historia que se acumula dentro de nuestra cultura, pero a su vez, la misma imagen se sintoniza y sincroniza con otros elementos que la acompañan como es el caso del color y el texto. Estos elementos no solo le dan un valor añadido a la imagen, sino que la complementan de manera que le da un significado más amplio. (Aparici, 2009, pp. 21 - 24) Es importante destacar que, a su vez, los mismos creadores de estas imágenes dan una nueva experiencia intangible y hacen un nuevo mundo imaginario.

Podemos hacer que la imagen sea relacionada con un mensaje que conocemos, con un objeto, persona o lugar, pero al mismo tiempo se puede hacer reminiscencia a todo aquel mundo imaginario que el mismo ser humano ha construido con el paso de los años. Doleézel (1999), menciona cómo el ser humano ha utilizado la narrativa para hablar sobre su misma historia y evolución, pero a su vez también ha creado un mundo imaginario, entonces esto da como consecuencia una división de lo real e irreal. En sí, podemos entender lo real como todo aquello que fue basado en hechos históricos o que es comprendido dentro de los diferentes pasajes del hombre, pero el mundo irreal radica en que está basado dentro de las ideas e imaginación de este.

Los personajes mitológicos como las hadas, gigantes o unicornios no son reales, sin embargo, conocemos el concepto de ellos y sabemos las características que los componen. Nunca hemos visto un hada real, y nunca lo haremos, no obstante, existen representaciones gráficas de ellas. Estas representaciones le dan al ser humano una posibilidad de ver ese mundo imaginario que es intangible y poder acercarse un poco más él. (Doleézel, 1999). El ilustrador o diseñador no solo quiere utilizar la imagen para comunicar algo real, sino que también la utiliza para crear algo que aporte a el mundo fantástico y misterioso que la humanidad ha desarrollado con el paso de los años.

Existen diversas aproximaciones a lo ficticio, lo cual ayuda a crear un mundo fantástico que se posibilita de la misma realidad en la que se vive. Es importante conocer como dentro de los cuentos, los mismos escritores nos narran variaciones de personajes y lugares, digamos que muchos podrían estar basados en hechos reales, pero existe un gran cambio entre la Inglaterra real y la que se muestra dentro de los mismos libros de Charles Dickens. (Doleézel, 1999) La misma invención de la historia se puede realizar a través de nuevos textos, por lo cual nos trasladamos a un nuevo mundo que es presentado dentro de las hojas y tanto el mismo narrador, como las ilustraciones que acompañan el texto nos hacen experimentar esa ficción como algo que nos puede dejar una experiencia real. Sabemos que las historias y personajes dentro de estas mismas páginas no son reales, sin embargo, la misma inmersión hace que los sintamos reales por ese momento y entendemos el mensaje que nos quiere enseñar el mismo autor; ideas como nunca rendirnos, buscar nuestros sueños, experimentar cosas nuevas, enfrentar nuestros temores, etc. En otras palabras, aunque todo sea irreal, estos puntos que rescatamos nos influyen en nuestra vida cotidiana e inclusive podemos ver cosas desde una nueva perspectiva gracias a ellas.

El siguiente mapa conceptual muestra la relación de los diferentes conceptos que son abarcados dentro de la narrativa visual y cómo estos mismos utilizan la imagen para poder llegar a comunicar un mensaje de manera clara y precisa. Encontramos que existe un mundo real en el que está la historia y las vivencias del ser humano, mientras que el mundo irreal es todo lo que abarca la imaginación y el mundo fantástico que se ha desarrollado junto con la misma historia del hombre. Estos dos tipos se desarrollan gracias a la comunicación que existe y da la imagen, también tiene que ver con la misma cultura, los simbolismos, la iconografía, etc. Todas esas partes se relacionan para dar un mensaje.

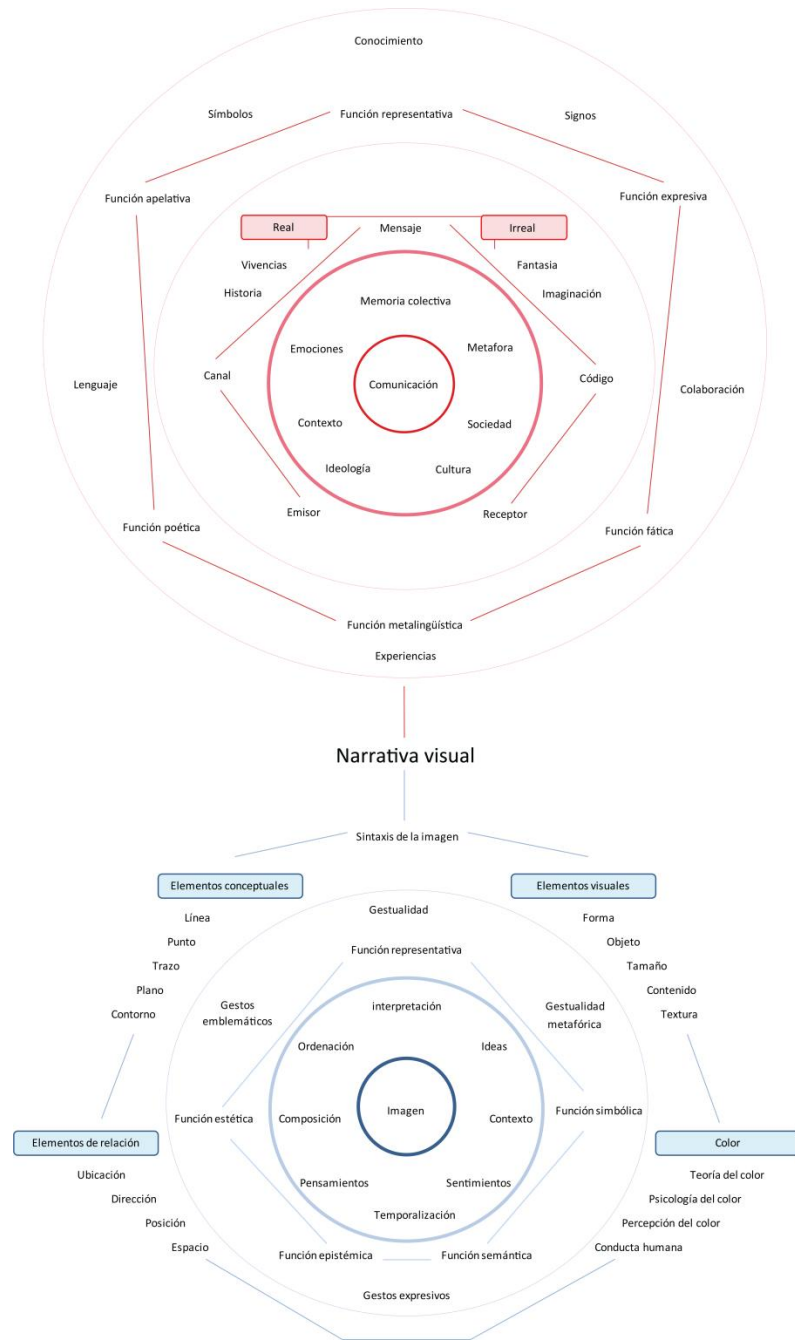


Figura 9. Mapa conceptual sobre la narrativa visual. Elaboración propia, bajo la tutoría del Dr. Carles Méndez Llopis (2021)

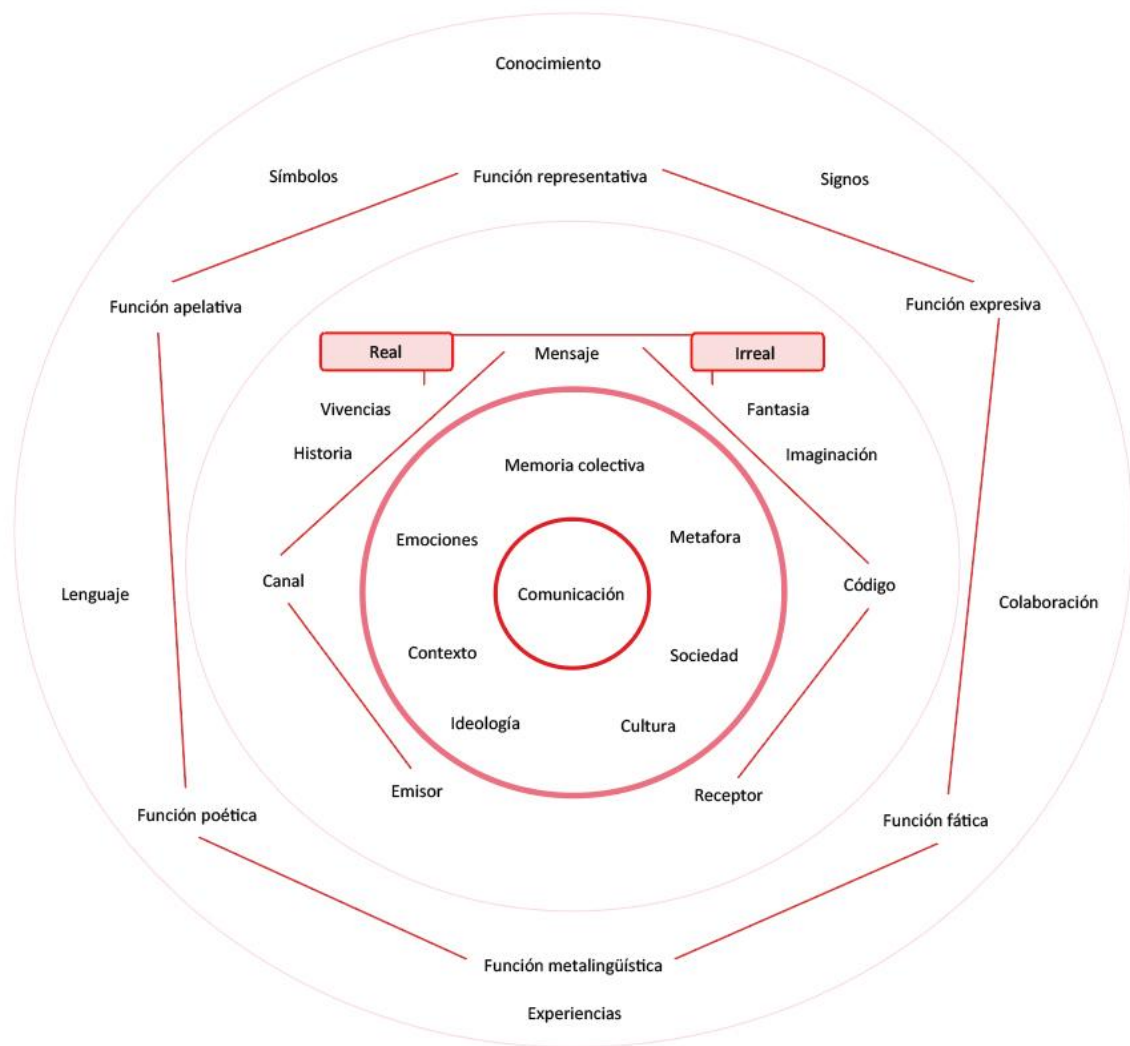


Figura 10. Detalle 1. Elaboración propia, bajo la tutoría del Dr. Carles Méndez Llopis (2021)

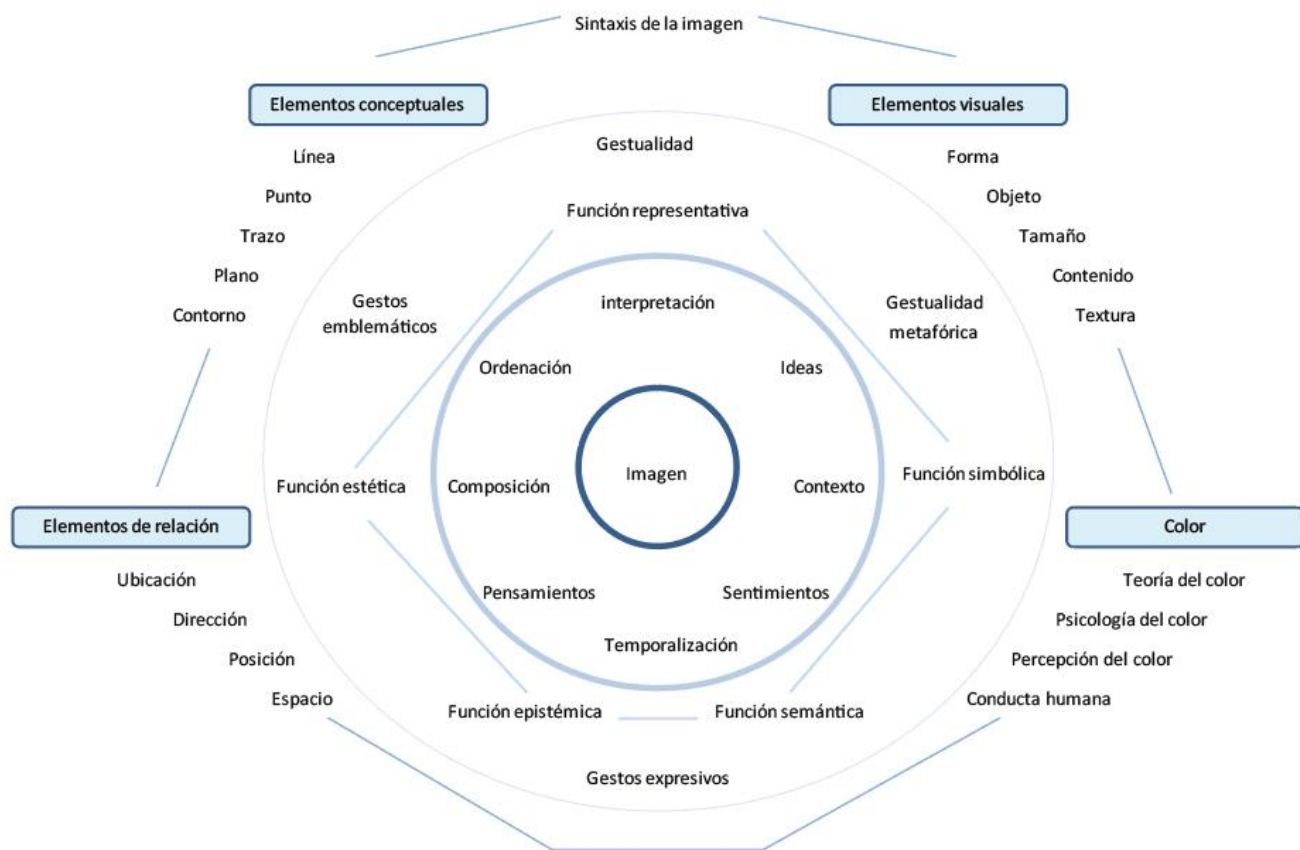


Figura 11. Detalle 2. Elaboración propia, bajo la tutoría del Dr. Carles Méndez Llopis (2021)

La narrativa visual permite que una historia sea contada en su totalidad por medio de imágenes. En este caso, se pueden utilizar ilustraciones, fotografías o inclusive video. Realmente no existe una restricción acerca de los tipos de narrativa que se pueden utilizar dentro de una forma visual, ya que la narración visual permite el uso de los otros tipos de narrativa. La narrativa visual hace que el estilo de narración presente una variedad de presentación y tomar diferentes formas para poder comunicarse de manera visual, por ejemplo, las películas, novelas gráficas comics, libros infantiles o inclusive una sola imagen puede ser leída para dar a entender una historia que se esconde dentro de ella.

1.2. La evolución de la narrativa visual contemporánea.

Para comprender la evolución de la narrativa visual contemporánea es importante establecer su relación con la cibercultura. La cibercultura surge gracias a los nuevos ordenadores y a las tecnologías emergentes que se encuentran dentro del ámbito de la comunicación, el entretenimiento y otros campos del conocimiento humano, por tal motivo, es necesario conocer qué son las tecnologías emergentes, antes de abordar el tema de la cibercultura. Schoemaker (2001), menciona que las tecnologías siguen una evolución constante y, por lo tanto, se crean nuevas temáticas de investigación o formas de emplearlas. Esta constante evolución se da gracias a los nuevos avistamientos para aplicar o realizar alguna función con la cual antes no se contaba, por tanto, siempre se trata de innovar y crear algo totalmente nuevo que sea de utilidad para el ser humano.

Para Russo (2021), las mejoras de calidad de los métodos y técnicas son una parte esencial para las tecnologías emergentes. En este sentido, se profundiza cada proceso para definir los métodos que pueden ser explorados dentro de las nuevas herramientas informáticas y tecnológicas. Esto abre una brecha entre lo digital y lo físico, haciendo que el público pueda tener acceso a nuevos dispositivos reales y virtuales, los cuales tienen la capacidad para educar o entretener.

El crecimiento del ámbito tecnológico se debe al incremento del conocimiento del ser humano, lo cual ha llevado a buscar un mejoramiento e innovación de la tecnología como una parte de la vida y de prosperidad. Las investigaciones y desarrollos tienen un creciente interés gracias a las redes de trabajo y los esquemas de cooperación que se dan entre los creadores de las tecnologías emergentes. Asimismo, cada descubrimiento da pauta a brindar algo nuevo que puede ser mejorado o cambiado por otra persona que se especializa dentro del campo en el cual está innovando dicha tecnología.

En suma, tal y como apunta Concari (2014), las tecnologías emergentes son aquellas que son incorporadas de manera reciente, dando inicio al punto de vida de esta tecnología que se quiere implementar; esto se debe a que surgen como una nueva propuesta para el desarrollo de un proceso, habilidad o aplicación que cambie una manera de concebir asentada en un mercado y

sea capaz de modificar la industria tal y como la conocemos, esto lo hace por medio de técnicas que no hayan sido aplicadas con anterioridad. Estas tecnologías pueden dar como resultado una intersección de ramas de investigación que antes se encontraban separadas, por ejemplo, los biocombustibles y la conectómica². Estos cambios tecnológicos pueden ser individuales como es el caso de la fibra óptica. Se puede decir que, en cualquier área de estudio se encuentran las tecnologías emergentes, las cuales transforman la industria. Es muy interesante, cómo se han desarrollado nuevas formas de fabricar automóviles para agilizar y mejorar su producción o los teléfonos inteligentes que han empujado los límites que teníamos para comunicarnos, haciendo que no sólo lo hagamos por medio de la voz, sino que ahora contamos con textos y videollamadas que hacen que las comunicaciones entre las personas sean más íntimas.

Las tecnologías emergentes entonces, son caracterizadas por carecer de un mercado constituido y de datos históricos que faciliten la realización de su análisis y pronóstico, ya que su mismo desarrollo es desconocido, no probado, arriesgado y difícil de gestionar. Es común ver en la actualidad la incorporación de estas tecnologías a los procesos de producción, ya que generan un mayor incremento en cuanto a la producción del producto, pero también la implementación de ellas da pauta una expectativa de que habrá menos errores que si un ser humano realizara una tarea sin ellas. Se puede decir que lo tecnológico da una concepción de tener algo mejor. El internet es algo que puede ejemplificar lo anterior, ya que gracias a él se logra una mejor comunicación con las personas que se encuentran lejos y se pueden conocer noticias de todas partes del mundo de una manera rápida y sencilla.

Sánchez (2011, pp. 34 -36), explica que la imagen dentro de estas nuevas plataformas tecnológicas da tres estados que le permiten contextualizar los diferentes niveles de conceptualización cultural de manera virtual, lo cual permite que exista una manera obligada de pensar gracias a la semiosis cultural que otorga los diferentes símbolos que son empleados para dar los significados. El primer estado es la imagen cultural que obedece a una virtualidad que provee un establecimiento de la cultura que conoce el usuario, la estructura y función, esto está relacionado a su vez con las experiencias y práctica de la formación social. El segundo estado es la imagen mediática, la cual se produce por la intervención de los diferentes medios de

² La conectómica es una nueva disciplina que busca obtener un mapa de las conexiones entre las neuronas, esto se hace para poder describir las redes de conexiones sinápticas subyacentes a la organización estructural y funcional de un cerebro sano. Este estudio se debe a la fusión de las técnicas de adquisición y análisis de neuroimagen con la teoría de redes.

comunicación que son concedidos en masa, estos plantean una virtualidad que es construida dentro de un interés en particular y crea un discurso propio para poder divulgarlo. El tercero y último son los mismos símbolos, los cuales refieren a la cultura como una colectividad que se relaciona entre ellas para proporcionar una fusión de diferentes imágenes que son reconocidas de manera global por el ser humano, en este sentido las imágenes tienen una manera de ser establecidas y por lo tanto otorgan un sentimiento de identidad de la realidad de una forma abstracta que la evoca o representa.

Con la llegada de las redes sociales y el uso del internet aparece la cibercultura, la cual ha tenido un gran peso dentro de la sociedad por el uso de las nuevas tecnologías de comunicación e información. Bell (2006), deduce que la cibercultura emerge gracias a los medios de comunicación que es adaptado a los nuevos medios que confieren una interacción entre el usuario y los dispositivos tecnológicos; haciendo que se obtenga nuevo conocimiento de forma subjetiva, ya que la persona puede comprender lo que está buscando de diferentes maneras según su criterio. Bajo esta tesis, la misma cibercultura es el conjunto de conocimientos, técnicas, valores, creencias y tradiciones que son relacionadas con el mismo espacio tecnológico.

El mismo mundo, al igual que su contraparte virtual muestra como las palabras e imágenes son un medio para transmitir las memorias y preservar el conocimiento. Los distintos diálogos, versos, recetas, fórmulas, etc. son un registro del ritmo en el que se ha evolucionado, no solo de manera tecnológica, sino en la manera de presentar nuestras ideas y expandir el conocimiento. Bell (2006), explica que el conocimiento es capaz de preservarse dentro de las memorias de las personas y por tal motivo, se transmite de una manera global gracias a esta implementación tecnológica, lo cual sería imposible si solo lo hiciéramos de manera personal por medio de una conversación.

Existe a su vez una nueva forma o fase en que los nuevos dispositivos como las computadoras unen las palabras, sonidos, imágenes e introducen realidades que son simuladas, virtuales y que pueden llegar a carecer de referencias reales. Estas imágenes que son presentadas de un imaginario muestran versiones que no son del todo conocidas por el ser humano, pero tienen cierto apego de elementos reales que hacen que el usuario pueda comprenderlas. Este tipo de enfoque visual es comúnmente utilizado en los medios de entretenimiento como la

cinematografía, el cual es un medio que busca brindar nuevas maneras visuales en las que son narradas las historias. Esta pantalla, favorece la inteligencia simulada que permite el conocimiento de los datos de manera sinóptica, la cual ignora el tiempo y las sucesiones en las que son presentadas las imágenes, haciendo que se trace una línea temporal donde se analizan solamente los eventos presentados en pantalla, no tomando en cuenta aquellos datos que no se muestran o que el mismo autor del filme no quiere dar a conocer.

Reséndiz (2014), explica dentro de su documento *Las puertas de la cognición*, que la sociedad contemporánea ha transformado el conocimiento en un recurso estratégico que implementa el aprender no solo con la información existente, sino que pretende generar conocimientos por las habilidades, aptitudes y competencias para investigar y preguntarse que existe dentro de un campo o disciplina específico. Gracias a los flujos masivos de información que la sociedad actual ha creado por las innovaciones tecnológicas se ha fundado un carácter de notificarse sobre datos que aún se desconocen, es común que las personas entren a internet a ver noticias o enterarse sobre algún tema que desconocen para poder adquirir cierto fundamento y criterio sobre una cuestión. Reséndiz, manifiesta lo siguiente:

La mediación tecnológica en la producción y circulación de los conocimientos añade un factor adicional de complejidad en la medida en que las competencias tecnológicas y comunicativas son también una exigencia. Apropiarse y generar conocimiento a través de la mediación tecnológica es uno de los retos, pero también una de las claves de una gestión eficiente del conocimiento. (Reséndiz, 2014, p.144)

Las imágenes que son presentadas y creadas de manera digital son un producto de la transformación de lo físico a lo virtual. La imagen comienza a verse como una intervención y una transfiguración comunicativa de la misma sociedad. Se reconoce el vínculo que se encuentra con los medios de comunicación de masas y el internet, que dan un nuevo medio que libera un largo discurso de imágenes que pueden alterar, usar y retomar esos símbolos que conocemos de manera diversa. Se puede decir que, es la característica en que las imágenes digitales aparecen para intervenir con el conocimiento del sujeto en cómo percibe la imagen, de esa forma, se da una acción visual que pone en escena nuevos modelos que están basados en esta transformación que se da de manera natural y cultural con cada avance tecnológico.

Para Pérez (2021), existe un problema en cuanto a los códigos que se utilizan que están enfocados en los sistemas de comunicación de una cultura, ya que se tiene que contar con un modelo lingüístico. Por lo que antes de establecer un idioma, se debe de tomar una definición simbólica de las cosas para referirnos a las funciones y lenguajes de estas tecnologías de una manera global, de esa forma se deja fuera el tener un lenguaje que solo sea reconocido por una pequeña porción de la población.

Dentro de la cibercultura se buscan elementos y aspectos que sean extralingüísticos para plantear un modelo que busque separar los objetos y procedimientos técnicos que son derivados de los sentidos y a su vez buscar un código que reproduzca la información que está sujeta a su cometido principal. Estas maneras visuales son vinculadas con la cultura de la persona y da esencia a los tecnicismos que se encuentran tanto en el uso real de los objetos como en su función virtual; un ejemplo de esto es el icono de la papelería de reciclaje, el cual le indica al usuario que ahí es donde van los archivos no deseados y se relaciona con el objeto de que tiene el mismo uso en la vida real.

Además del conocimiento colectivo del ser humano, la cibercultura también da paso a un conocimiento conectivo, el cual se da gracias a la conectividad que tiene el usuario por medio de las nuevas plataformas electrónicas y el uso de las redes sociales para poder comunicarse y compartir sus ideas con gente de distintas partes del mundo, esto da paso a una relación más amplia y el conocimiento de comportamientos e ideas que no se conocían dentro de la sociedad en la que reside el individuo.

La cibercultura ha generado un avance tecnológico y cultural que ha sido utilizada para las ciencias y los medios sociales. (Pérez, 2021). Los cambios que han hecho las tecnologías emergentes han dejado una variación importante dentro de la vida de los usuarios y la misma cultura, hoy en día es muy común utilizar dispositivos para comunicarnos y realizar una tarea; la misma función de ello es tan necesaria que es imposible imaginar una actividad sin el uso de estas tecnologías, es muy común enviar correos o hablar por redes sociales. También es importante destacar los elementos visuales que conforman dichas plataformas tecnológicas y la relación que tiene con los conocimientos simbólicos del ser humano; esto permite que se encuentre una relación con las funciones y herramientas que están visibles en el programa y se

puedan hacer las tareas de manera intuitiva. La evolución tecnológica, el conocimiento humano y la construcción de significados hace que se cuente con una facultad de simbolizar y reconocer cada una de las reglas que constituyen los programas y dispositivos tecnológicos. La evolución tecnológica y el análisis de la cibercultura tienen como objeto ver la historia tecnológica de la sociedad, las experiencias y las técnicas de lenguaje que se encuentran dentro de las mismas.

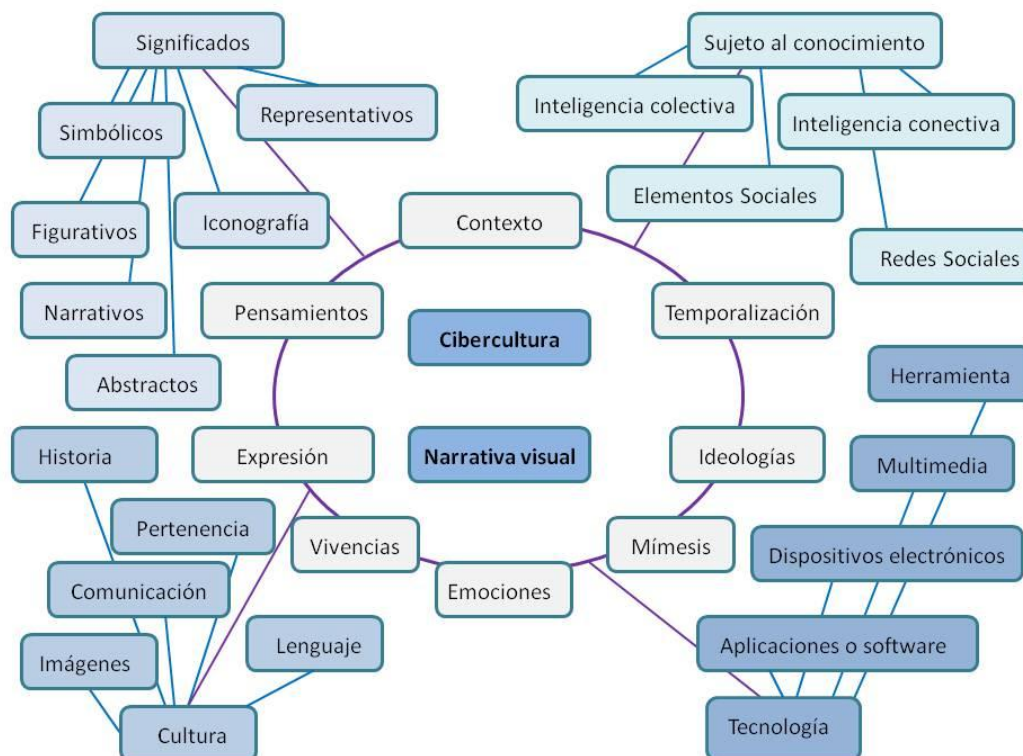


Figura 12. Esquema sobre la relación de la cibercultura y la narrativa visual. Elaboración propia (2021).

1.2.1. De la mente a la ilustración: Procesos y producciones de las imágenes narrativas.

La imagen permite a los ilustradores y diseñadores a procesar información visual de manera directa e intangible, por lo que la imagen es una de las formas más convencionales para reflejar una idea de manera creativa. El ver con detenimiento y observar a profundidad lo que nos rodea forma parte del desarrollo e ideación de las imágenes. Es también importante saber que la

imagen no trata solo de aparentar y reflejar algo real, sino que se basa en contener la esencia de lo que se está representando para que cualquier persona o público al que va dirigido el mensaje pueda decodificarlo y saber la referencia que se está elaborando.

El representar un objeto, un animal o una persona es completamente diferente según la visión del mismo diseñador que está elaborando el mensaje, el reto está en que el cerebro pueda conocer la figura de memoria para que se pueda lograr una representación óptima. Durante este proceso es indispensable tener un conocimiento de lo que se va a ilustrar, ser claros en el desarrollo de la imagen, esto por lo general se hace con bocetos, ya que ayuda a depurar el dibujo y concepto hasta tener una imagen clara y precisa. (Salisbury y Sipe, 2008).

Los bocetos en sí son un borrador de nuestro proyecto, lo cual nos ayuda a realizar una vista previa de nuestra misma obra que aún no está del todo definida. Cabe señalar que el boceto es una manera de ejecución fácil, rápida e imperfecta, ya que carece de acabados estéticos y no cuenta con detalles reales, sin embargo, estos mismos nos ayudan a tener una idea más clara de lo que queremos representar y comunicar. A su vez, los bocetos tienen la función de ser utilizados como estudios y apuntes para poder desarrollar una imagen, los detalles que se plasman son solo una fracción de la imaginación del mismo ilustrador, digamos que este puede tener una fidelidad artística o reproducida de la idea principal, pero no cuenta con esas formas cuidadas o naturales con la que cuenta la obra final.

La imagen es una de las formas más primitivas de representación del hombre, que inclusive está a la par con la escritura, ya que la escritura misma tiene orígenes gráficos. Salisbury y Sipe (2008), mencionan que las primeras imágenes contaban con una forma de expresión que, aunque eran minimalistas, ya comunicaban un mensaje gracias a los mismos factores visuales que se expresaban dentro de las diferentes obras. También es destacable reconocer que cualquier objeto o herramienta que es utilizado para crear un trazo es capaz de crear una imagen, por lo tanto, comunica y expresa algo por medio de ella. Existe una gran variedad y manejo de herramientas, como es la tinta, el carbón, el lápiz y el pastel. El mismo ilustrador es el que experimenta con las diferentes técnicas que puede utilizar para poder crear estas imágenes.

La imagen misma puede ser complementaria al texto, pero ésta puede llegar a negarlo y dar por sí sola un mensaje. Dentro de la narrativa visual, la imagen se crea como un medio de expresión, es decir que transmite el mensaje por medio de ella misma. Este lenguaje se articula por medio de diferentes elementos como son las líneas, la forma, el color y la gestualidad del dibujo. Todos estos elementos la conforman y le dan significado para poder construir esta comunicación. En otras palabras, es un lenguaje sintetizado que le muestra esta experiencia al lector.³ El cerebro percibe al cuerpo como un esquema que posibilita la acción y hace más potente la percepción sensorial. Estas representaciones de modelos conocidos nos guían a representaciones de la misma conciencia humana, en las cuales nos podemos cuestionar nuestro propio ser y llevar a una serie de preguntas sobre lo que quiso el autor de la obra representar y lo que ella misma significa para nosotros. Esta parte es esencial dentro de las imágenes, ya que nos hacen recapacitar sobre nuestras mismas vivencias e inclusive nos pueden recordar a un pasado o referirnos a un posible futuro.

³ La línea es una sucesión continua de puntos trazados, como por ejemplo un trazo o un guion. Las líneas se utilizan dentro de una composición artística, por lo que se suele revisar el tipo de trazo que fue utilizado dentro de la obra, si son rectos, sueltos o que no forman una figura en particular. La línea a su vez nos da noción de un movimiento que surge dentro del mismo plano; la línea es un elemento base dentro de una imagen. Esta le da expresión y dinámica a la misma representación que elaboramos. Enrique Lipzyc (1967), menciona que la línea define un contorno que es la invención de los mismos dibujantes, ya que en la naturaleza un objeto es distinguido de otro gracias a la forma que tienen. Las líneas, a su vez nos dan un tipo de expresión, delimitación y representación del perfil de las cosas, es lo que le da un contorno y también un horizonte y tipo de vista que se está representando. La forma es lo que constituye un objeto situado dentro de un espacio, esta forma cuenta con un límite exterior y una ubicación u orientación dentro de un lugar, además de que cuenta con propiedades de tamaño y contenido. Las formas simples se describen de manera geométrica y son un conjunto de dos o más puntos, líneas rectas, curvas, planos o figuras planas como es el caso de un cuadrado o un círculo y figuras sólidas, como, por ejemplo, un cubo o una esfera. La mayoría de las formas provienen del mundo real y, por lo tanto, son complejas. Muchas de estas formas que vemos son analizadas mediante la geometría fractal o diferencial. (Las cuales son herramientas de análisis matemáticos y algebraicos para estudiar los objetos dentro de campos diferenciales que generalizan la noción de una superficie y un espacio). Dentro del aspecto del color se utiliza la teoría de este, la cual es una regla básica sobre la mezcla de color para conseguir un efecto deseado al combinar colores de luz o pigmentos. A su vez, también se cuenta con la psicología del color, la cual estudia y analiza los efectos de percepción del color que están relacionados con la conducta humana. Uno de los primeros estudios que analizaron los colores con propiedades fue Aristóteles (367 a. C.), quien mencionó que los colores básicos estaban relacionados con elementos naturales, por ejemplo, la tierra era verde, el agua azul, el cielo blanco y el fuego rojo. También es importante revisar la representación gestual dentro de las imágenes que son representadas, esta da una significancia y un sentido estético a la imagen. Se puede considerar la postura gestual como una expresión de la imagen que nos enseña rasgos significativos que el mismo artista desea transmitir dentro de su obra. A su vez, encontramos diferentes tipos de gestos, como los gestos deícticos, los gestos expresivos y la integración de gestos a un nivel metafórico. Estos mismos gestos nos pueden llevar a signos lingüísticos que son reconocidos por el ser humano. Ahora, los deícticos, son aquellos gestos que hacemos para guiar en el espacio la atención del receptor, de esa manera ubicamos y percibimos una parte importante dentro de un entorno. Los gestos expresivos influyen dentro de las manos, rostro o partes del cuerpo que se están representando de manera gráfica, estos gestos comunican una variedad de sentimientos y pensamientos, desde el desprecio y la hostilidad, hasta la aprobación y el afecto. A menudo, es utilizado para expresar estas emociones sin necesidad del habla o el mismo texto. La gestualidad metafórica da paso a una gestualidad poética, estas se expresan cuando el cuerpo da una concepción mental al lenguaje que se quiere dar, llevamos entonces, la representación de las formas como un lenguaje lingüístico y filosófico.

Jiménez (2018), menciona que la imagen cuenta con diferentes funciones, entre las que encontramos la función representativa, simbólica, semántica, epistémica y la estética.⁴ Cada una de estas funciones están dentro de la misma imagen y es difícil separarlas, ya que cada función es compartida, digamos que la imagen cuenta con una función para informar, pero a su vez nos genera sentimientos y significados. Por otro lado, el uso del color es otro aspecto importante dentro de las imágenes, ya que nos crean sombras, matices y volúmenes. Esta característica muestra una relación con la interpretación y el sentimiento que quiere dar la persona en su trabajo; los colores brillantes muestran una calidez que es imposible obtener de los matices oscuros, esas interpretaciones son las que enriquecen y añaden sentido a la imagen con base en una larga tradición de analogías simbólicas que hemos ido construyendo a lo largo de la historia (Heller, 2004).

Las formas, las líneas, los colores, etc., todos estos elementos se relacionan con la manera en la que se representan las imágenes, esto tiene que ver con la creación del mismo diseñador y su valor interpretativo de los objetos, personas y entornos, los cuales cuentan con una función estética. Todas las funciones y cualidades de la imagen son una manera en la que el receptor analiza y percibe las imágenes, lo cual tiene relación con la semiótica, la cual da un valor informativo de lo que es percibido en la imagen, si el personaje que aparece dentro de ella es un protagonista o un antagonista. La misma composición de la imagen determina su valor significativo, esto se relaciona con la lectura convencional y como se percibe la imagen.

También, se debe tomar en cuenta la técnica de ilustración la cual puede ser caricaturesca o realista, contando con detalles para definir los objetos y entornos que pretenden semejar texturas por medio de los mismo trazos y aplicación de color. Las imágenes son definidas creativas por naturaleza, y una característica interesante es su capacidad de representar escenas de una forma muy acertada, mostrándole al receptor una manera fácil de relacionar la imagen

⁴ La función representativa, es aquella que se refiere a los caos en los que la imagen quiere decir lo que está reproduciendo. Un ejemplo de ello es como la capacidad representacional de una fotografía que da una información concreta de lo que está sucediendo. La función simbólica, es aquella que refiere a la imagen con un significado o concepto que es añadido por las personas. La función semántica, es aquella que se produce cuando la propia imagen es la que actúa como un signo, ya que la conexión entre dicha imagen y su sentido es completamente arbitraria. Por ejemplo, si queremos representar la actividad de la lectura, podemos hacerlo representado esta acción con la imagen de una persona sosteniendo un libro. La función epistémica, es aquella donde las imágenes sirven para dar información acerca del mundo, ya que contienen conocimiento. Es interesante como esta función cuenta con un gran valor, ya que nos muestra como las imágenes evolucionan a través de la historia y como se trata de preservar su valor informativo. Por último, la función estética se encuentra cuando la imagen produce sensaciones al momento de la percepción. Esas sensaciones son percibidas y relacionadas directamente con las emociones.

con aspectos de su vida. La cantidad de colores y formas que son empleadas dentro de las historias infantiles muestran escenas fantásticas, enseñando aspectos que podrían semejar un mundo real o imposible, pero que a su vez nos remite a una realidad posible.

Dentro de la misma comunicación visual de la imagen se deben considerar los signos y símbolos. Los signos dentro de la imagen transmiten una indicación, una orden o una prohibición. La forma de un signo o pictograma debe ser representado de una manera clara y simple, ya que su finalidad es la de transmitir información con la máxima rapidez y facilidad. De esa manera, el signo provoca en el receptor una respuesta inmediata. Los signos, por ejemplo, son reconocibles por el ser humano, ya que lo acompañan a lo largo de su vida, por ejemplo, un dedo sobre los labios indica silencio, al igual que ver una mano levantada nos indica que se quiere pedir la palabra para intervenir en una conversación.

De igual manera, los logotipos entran dentro de la misma categoría de signos visuales, porque transmiten una orden o sugerencia, un ejemplo de ello son las figuras indicativas que se encuentran en las salas de espera, aeropuertos, calles o transporte público. Estos signos gráficos nos ayudan a tener una posibilidad de comunicación que difiere de la misma escritura. Por otra parte, los símbolos representan una idea o un sentimiento. Dentro de cada cultura se utiliza una gran diversidad de imágenes a las cuales se les otorgan un valor simbólico, y estas se rigen por medio de las creencias, gustos y costumbres de la misma gente. Los simbolismos los podemos representar por medio de colores, por ejemplo, el negro es luto, el verde es esperanza y el rojo es pasión. En algunas religiones se utilizan símbolos que la representan y la identifican, como la cruz en el cristianismo, la media luna en el islam o la estrella de David en el judaísmo. (Heller, 2004)

Por otra parte, es importante considerar que existe un distanciamiento entre la mimesis y la interpretación. La mimesis busca recrear esas imágenes, ideas y conceptos que son reconocidos por el ser humano, mientras que la interpretación busca mirar hacia adelante y hacer algo totalmente nuevo que no se basa en algo que ya se haya expresado o realizado. Esta nueva presentación da como paso algo que puede aportar a largo plazo la manera de ver las cosas y crear una nueva imagen que con el paso del tiempo puede ser reconocida. Esto da la oportunidad de crear nuevas experiencias intangibles y expandir la manera en cómo vemos las cosas, y así, en

cierta manera se diseñan y nacen nuevos personajes, entornos y objetos. Todo esto saliendo de la misma imaginación del ser humano. Un ejemplo muy claro, lo encontramos dentro de la mitología y los libros que son llamados bestiarios, los cuales cuentan con información de diferentes seres fantásticos que ya son parte de la cultura, como los centauros en la mitología griega y las valquirias en la mitología nórdica, pero es interesante como se crea toda esta ideación y representación a gran escala; de tal manera que ya conocemos cómo son estos personajes de una manera gráfica, de cierto modo, ya sabemos cómo sería su representación física aunque estos hayan aparecido de la misma imaginación humana.

Las imágenes son sumamente importantes dentro de un factor comunicativo, ya que le brinda un mensaje claro y preciso, sin necesidad de palabras. Vilchis (2020), dentro de su documento *preeminencia de los giros visuales*, habla sobre la importancia de la narrativa visual y el proceso que se debe realizar para la creación de una imagen para poder desencadenar significados y sentidos que solo pueden ser regidos por la imagen misma. Las imágenes sobresalen por estar dentro de un mundo creativo y a su vez son reflejos de los aspectos socioculturales y psicológicos de cada individuo. Esto tiene que ver con su importancia dentro de los campos semánticos, como por ejemplo del estado del arte y la investigación-producción; estos dos territorios permiten delimitar la visualidad de lo que se desea investigar y realizar.

La semántica dentro de la imagen nos cuenta los valores denotativos y connotativos que se encuentran dentro de ella. (Vilchis, 2020). La denotación es literalmente lo que nos muestra la imagen y lo que percibimos por medio de ella, mientras que la parte connotativa es lo que el receptor observa, es lo que relaciona con su cultura o grupo social. Es importante destacar que existe una acción cultural que los mismos diseñadores gráficos deben de considerar para hacer surgir esos entornos creativos que son exponentes de los mundos visuales. La cultura misma, es en sí una fuente de inspiración y de requerimiento para que el mensaje visual sea percibido de manera directa, esto hace una relación a su exposición de la coherencia y el flujo del lenguaje expresivo que se crea en la imagen.

Existen diferentes etapas de creación donde se reconstruyen estas interpretaciones visuales y posteriormente se exponen los significados y evidencias de la naturaleza de la obra gráfica por medio de los discursos e interpretación de los elementos que la componen. Esta

interpretación y los modelos de estudio que hacen posible la búsqueda de los mensajes que pueden estar dentro de la creación de las imágenes nos llevan a acercamientos que nos relacionan de manera directa y traslúcida a los significados de estas nuevas representaciones visuales. Las técnicas visuales se reconocen por medio de los recorridos cognitivos que son encontrados dentro de los procedimientos del lenguaje, entre los que destacan la formalización y el manejo de las formas que son concebidas por las ideas o el texto de un escrito.

Es fundamental mencionar que las imágenes son una aproximación de lo real y por lo tanto no se puede atribuir una definitiva verdad, ya que la consciencia de la visualidad hace que se examine y se interprete la imagen para poder conocer el concepto de la obra y poder tener un pensamiento crítico para crear esas conexiones que le dan un sentido a lo que se está observando. Las representaciones visuales que son creadas dentro de historias que son contadas cuentan con esas conexiones de persona a persona, por lo tanto, tienen un marco de enfoque, dando así una calidad racional que le da una construcción de identidad a la misma imagen; es por ello, que los escritores tienen una relación directa con los diseñadores visuales para poder crear ese vínculo representativo. Vilchis (2020), menciona lo siguiente:

La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas procura aportar una clara urdimbre de los conceptos para la comprensión de la temática. Partiendo de la concepción de la identidad y las derivaciones de esta como consecuencias de las influencias mercadotécnicas y su impacto en los países, ciudades o territorios. (Vilchis, 2020, p. 4)

Dentro de la creación de la imagen tiene una interpretación que es limitada porque debe haber un entendimiento hacia el lector. Los límites de esta imagen se encuentran dentro de los contextos, historias y culturas de las personas, por lo tanto, se tiene que manifestar por medio de un lenguaje adecuado. Este contraste se encuentra en la cultura popular, la creación y los elementos audiovisuales en donde abundan los enlaces que dan una predeterminación de las cosas que se quieren representar. (Vilchis, 2020). De cierto modo, es verdad que existe una manera de presentar imágenes que son totalmente nuevas y tal vez puedan carecer de información dentro de algunas de estas categorías, sin embargo, se debe encontrar un equilibrio

para evitar circunstancias que no permitan leer la imagen de una manera clara o sea imposible de interpretar, por lo que se crean estas limitaciones.

Existe un hábito de la imagen que se difunde por medio de propuestas que involucran contextos simbólicos y de las experiencias epistemológicas que dan paso a una reflexión. La imagen es un modelo de la misma realidad que resulta de una confrontación de reestructuraciones conceptuales y representaciones lingüísticas. Las ciencias como la filosofía y la psicología explican que hay afirmaciones donde las imágenes nos dan experiencias que refieren a pasajes de nuestra vida, es así como el ser humano crea estos nuevos símbolos mediante una explicación gráfica que expresa los deseos, saberes e imposibles del mismo ser humano. Las representaciones abstractas, podrían causar un estrago, ya que no cuentan con un posible orden y esta nueva expresión de la imagen misma es un aparecer que es interpretado por el creador de la obra quien, a su vez, trata de expresar una nueva manera de representar nuevos conceptos.

Según Seel (2010), el conocimiento estético se especializa en la percepción de fenómenos complejos, los cuales contienen una densidad perceptual. Esto es cuando se percibe en la exuberancia de las características representadas, la meta del conocimiento se clasifica y generaliza para dar una atención particular. El aparecer de las obras dan a conocer lo particular de los ambientes cognitivos y sensitivos que se contienen dentro de la misma. Las personas tienen una percepción de la estética, como por ejemplo la de una bella flor y como esta debe ser representada de manera gráfica, sin embargo, esta imagen es considerada una interpretación de la misma naturaleza. La contemplación de lo bello refuerza y reproduce lo que nosotros vemos de la naturaleza y es lo que inspira a crear esa estética que extrae la esencia de los objetos.

Es posible empezar en la estética por los objetos de la naturaleza o el arte, a través de la producción o recepción de esta. Este juicio estético da paso a la imaginación artística; lo que uno investiga dentro de los conceptos de los objetos y la noción de signos. Toda pregunta nos acerca a un significado existencial, cognitivo y ético de los mismos estados estéticos. Cada tipo de objeto estético como la pintura, el diseño, el cine, la literatura, etc. da una relación de rasgos característicos con otros objetos. Esto puede a su vez crear un contraste con otros objetos como el mismo paisaje o al realizar nuestras tareas de la vida cotidiana, están tan arraigados a nosotros que no nos percatamos de ello. Es como detenerse de improviso ante algo que cautiva nuestros

sentidos. La percepción estética es accesible en todo momento, siempre y cuando no se interpongan circunstancias externas o internas. Esa percepción estética se encuentra en todas partes y despierta nuestro interés. El campo de la estética comprende una posibilidad de la existencia, y hay espacios que nos disponen a la misma práctica estética como en las salas de concierto, teatros, parques, museos, estudios, etc.

Es interesante el saber que no se puede hablar de un contacto entre la imagen y lo real sin hablar de una clase de relación entre ellas. Por lo tanto, no se puede hablar de las imágenes si no se tiene una noción de las cosas reales, lo que nos rodea, esto da sentido a la formación de las mismas ilustraciones y a palabras que forman parte de la misma memoria y conocimiento humano, lo cual debemos de tomar con cuidado, ya que se debe tener una noción de lo que se quiere identificar y disponer para generar este nuevo mundo de interpretación gráfica. (Seel, 2010). El enfoque de evolución que encontramos en los vínculos de creación de las imágenes nos permite crear nuevos giros visuales que se localizan detrás de experiencias específicas. Los mismos diseñadores gráficos crean una relación entre la investigación y creación para mostrar los acontecimientos y contextos de su misma historia y lugar de origen; estas creaciones son propuestas que dependen tanto del creador como el receptor, ya que no existe una obra sin un espectador que la pueda contemplar, al igual que no existe una obra si no hay creador.

Las imágenes son una aportación de nuestra misma cultura, nuestra vida y contextos sociales, los cuales dan una representación gráfica de nuestro conocimiento y evolución constante. La intención de cada una de las imágenes creadas es la de interpretar y comunicar el conocimiento de manera amplia, esto da a su vez una mirada a los pensamientos visuales del pasado, presente y futuro. Las imágenes tienen un significado polisémico y ambivalente. Digamos que estas imágenes se vinculan para dar una respuesta y comunicar lo que el mismo creador de la obra quiere realizar por medio de su creación visual, que a su vez encuentra una responsabilidad en mostrar una razón profunda para que el receptor pueda pensar no solo en el mensaje de manera directa, sino que cree una nueva manera de ver la vida y pensar en nuevas posibilidades que él todavía no percibe dentro de la misma imagen. Es interesante como todos estos conceptos se amalgaman dentro de la imagen y esto da como resultado un enriquecimiento en la percepción de esta.

1.2.2. El valor de las imágenes: La narrativa visual dentro de los nuevos medios comunicativos.

La conectividad que se da gracias a los dispositivos como las computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, etc., ha dado paso a una conexión comunicativa que radica en la manera en cómo se aprende y se conoce el mundo. Rocher (2016), dice que esto ha creado un gran impacto social sobre las perspectivas de las personas, los cambios de comportamiento y hábitos que se presentan por los medios comunicativos digitales. Este fenómeno tecnológico se da gracias a la innovación que se ha empleado para expandir la relación de las personas y crear una mejor base de conocimiento y entretenimiento que llega a un mayor número de personas. Los medios narrativos como los textos impresos eran una de las primeras maneras de exponer las ideas, la estructura de estos libros ha cambiado a consecuencia de la era digital, ya que hoy se cuentan con blogs digitales o ebooks que permiten compartir estas ideas. Se podría decir, que se ha llegado a una nueva textualidad en la manera de proponer los trabajos de cada autor y esto ha creado un impacto evolutivo, no solo en la mutación artística o de diseño que brindan los avances tecnológicos, sino también en la estructura y la manera de ser presentada esta información a la sociedad.

La narrativa visual dentro de estos nuevos medios de comunicación⁵ permite dar un mensaje que es construido de manera simbólica e iconográfica, esto es una manera compleja de portar este conocimiento y pensamiento hacia la humanidad, dicho mensaje da un aporte al conocimiento social y cultural, pero a su vez tiende a formar parte de un mundo narrativo que puede ser basado en hechos reales o fantásticos, dependiendo de la manera en la que es creado dicho mensaje, si es para comunicar o entretener. Por otra parte, el plasmar un pensamiento, ya sea abstracto o concreto da un soporte al mismo imaginario humano.

Con la digitalización de los formatos impresos se ha dado un mayor abasto a la demanda de contenidos, además de que se le da prioridad a la resolución de las imágenes para una mejor lectura. Rocher (2016), menciona que la presentación digital de las ideas narrativas toma una

⁵ Las características que tienen en común los nuevos medios de comunicación son: la virtualidad, la interactividad, la inmediatez, la hibridación multimedia, la posibilidad de auto comunicación de masas, la velocidad en la ejecución de tareas, la especialización de los procesos comunicativos y el conocimiento de los usuarios que utiliza dichos medios. Estos nuevos medios de comunicación son creados para responder a la revolución digital y brindar un desarrollo en el ámbito de las tecnologías emergentes que son empleadas para mejorar la información en avances computacionales y procesos de redes.

apariencia diferente que se da por la visualización de las pantallas de los dispositivos, que asemejan dar un soporte como si se tratara de una hoja, esto se hace para que la persona pueda relacionar la lectura y siga su actitud como lector. La secuencia del texto que se ve dentro de la pantalla da un sentido de continuidad y establece fronteras que radican de la misma manera visible como son presentadas dentro de un libro impreso. Los textos digitales suelen ensamblar y contar con maneras de poner notas y detalles dentro de la lectura, cosa que no puede suceder en su versión impresa; esto da paso a una revolución del texto digital y la forma en cómo se estructura la escritura o inclusive el cómo se debe de leer, haciéndolo de una manera más interactiva para el usuario.

Según Rocher (2016), la narrativa visual se ha adaptado a las necesidades e intereses que se dan gracias al desarrollo e implemento de las tecnologías emergentes. A partir de estos hechos se ha realizado una constante construcción de procesos para poder generar un mensaje a los usuarios. El antiguo arte de crear historias ha continuado transformándose, pero siempre ha tenido el mismo principio de transmitir conocimiento, valores y lecciones de vida. Las historias que son adaptadas en los diferentes medios surgen de distintas maneras, ya sea porque una persona comenta sobre el relato, se lee en un libro o inclusive se accede a esta información por medio de la computadora. Se puede decir que las historias que se presentan en estos dispositivos ahora se entrelazan gracias a las imágenes, música, animación y voces que dan una nueva dimensión a las historias, dando así, una mejor manera de explorar las situaciones y percepciones de la narración para darle al usuario una mejor experiencia.

La información que se da por medio de los nuevos dispositivos es conocida como *Digital Storytelling*. Martínez (2008), menciona que este término se dio gracias al aspecto evolutivo de la propia narrativa cuando se vio involucrada dentro de los nuevos medios tecnológicos. Se menciona que la narrativa es solo una manera de presentar la época y la cultura del ser humano, no solo en contenido, sino también en la forma en la que es presentado dicho mensaje. Si bien, la narrativa visual tiene como objetivo dar un mensaje claro por medio de la imagen, se le otorga una importancia dentro del mismo *Digital Storytelling*, ya que se necesita brindar información representacional e icónica para que el usuario pueda tener acceso a dicho conocimiento sin problema. La misma interfaz en la cual se leen dichos documentos cuentan con íconos que le

permiten acceder y explorar el documento sin problema gracias a las imágenes que dan información y otorgan una intuición acerca de la función que realiza.

La presentación de la narrativa visual dentro de los nuevos dispositivos tecnológicos también brinda un sentido de inmersión e interactividad. Estas dos propiedades parecen ya haber sido abordadas de cierta manera en los medios impresos, ya que las imágenes dan un sentido de inmersión que hacen que los usuarios se sientan interesados y puedan identificar los personajes y situaciones que se están viviendo dentro del texto, sin embargo, al utilizarse nuevos aspectos visuales, como es el caso de imágenes interactivas se da una mayor importancia a los aspectos anteriormente mencionados. La vinculación de las representaciones que hacen los diseñadores tanto en las ilustraciones como en el diseño editorial son un aspecto que aún se utiliza dentro de un formato digital, ya que se trata de asociar los conceptos que el autor ha escrito dentro de su misma narración y a su vez se busca capturar la atención del lector y mejorar su experiencia para crear un vínculo con lo que está leyendo.

Existen historias que son conocidas como obras clásicas dentro de la literatura. Estas lecturas son fundamentales dentro de nuestra cultura, tal es el caso de *Don Quijote* de Miguel de Cervantes (1615), en donde se vinculan las ilustraciones con el contenido. Ciertamente todos tenemos dentro de nuestra mente la imagen de Don Quijote y las características que lo componen. Esto, a su vez, crea una manera de vincular la estética del diseño que se hizo del Quijote con su historia. Recordemos que, en cierto modo, el Quijote se conoce como un personaje delgado y porta una armadura en mal estado, esto tiene que ver con la salud mental y la confusión que tenía el personaje dentro de la lectura. El diseñador fue capaz de crear los aspectos que lo representan y darle forma al personaje para brindar una mejor relación con la lectura. Por lo que, la imagen crea una inmersión con la que el usuario puede visualizar al personaje dentro de su mente.

Los textos, ya sean digitales o físicos tienen un punto de limitación. Dentro de los medios digitales se cuenta con uno que trata de explorar la interactividad que existe con la lectura y el usuario, pero esta siempre llega hasta un cierto punto. Los recursos interactivos aún se encuentran en desarrollo, ya que no se le desea dar la libertad total al lector dentro de una obra literaria. Por otra parte, la inmersión, ya cuenta con años de experiencia dentro de la literatura.

Dentro de las tecnologías emergentes se está buscando la oportunidad de mostrar estos dos aspectos para dar un mensaje, esto llevará a cabo crear nuevas posibilidades. Domingo Martínez (2008), menciona lo siguiente:

Para que el texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento. (Martínez, 2008, p. 221)

El mismo libro digital cuenta con aspectos que son retomados de su versión impresa, la estética, la interactividad y la inmersión. Son solo una parte de lo que se aborda para la elaboración de los aspectos visuales y narrativos. Todos estos aspectos cuentan con presencias metafóricas y de juego con el lenguaje. Los aspectos figurativos también son cualidades que se comparten con aspectos narrativos tradicionales, que son aquellos que se desarrollan con un argumento que destaque lo que se puede visualizar, para el lector digital es muy importante tener una visualización clara de elementos que le capten capturen su atención para poder abordar la lectura. Se dan puntos que le son familiares y a su vez que relacione con formas que le son lógicas o familiares.

Los libros digitales exponen el trabajo de los autores de una manera creativa, inclusive agregando detalles como: páginas extra, comentarios del autor y bocetos, dando un mayor valor al contenido. Angelozzi (2017), expone que, dentro del campo del libro, se va configurando la creación del mismo proceso editorial y formas en las que ahora se consume el libro por parte de los lectores, lo cual ha brindado un cambio a esta escena por la llegada de los libros digitales. Dentro del cual aún se consideran los aspectos sociales y culturales de las personas para poder manejar la implementación de las nuevas maneras de presentar los libros. A su vez, gracias al internet y la posibilidad de exponer el trabajo de los autores de estos textos, se da una expansión dentro de los campos y prácticas de cómo son presentados los libros, creando así una convivencia con otras culturas y expandiendo el conocimiento. Ahora no solo se cuentan con publicaciones oficiales de libros, sino que también se puede hacer uso de blogs para exponer las ideas.

La comunicación siempre ha contado con un discurso que manifiesta una importancia cultural y social, entonces se han brindado nuevos significados de la realidad que se vive, los valores y lo deseable de la misma sociedad. La comunicación, no solo da un mensaje inmediato, sino que aporta al estado imaginativo del usuario y lo hace pensar y reflexionar sobre la lección que ha aprendido. Las imágenes por otra parte dan un sentido amplio al discurso que es realizado por medio del texto y es un reflejo de los agentes sociales y del tiempo en que fue concebida la obra. En relación con las tecnologías digitales se da una manera en la que es creada la imagen, pero esta es limitada por la herramienta con la que fue concebida, ya que en un principio se utilizaba poca cantidad de píxeles, hoy en día se cuenta con una mejor calidad de imagen y por lo tanto una mejor fidelidad de producción y semejanza a lo que quiere representar el creador de la obra.

Zuccherino (2021), dentro de su libro *La revolución de los negocios y la comunicación digital*, menciona que existe un aspecto colaborativo que se da gracias a las páginas de internet donde el usuario puede tomar el papel del creador brindando una exposición de ideas y contenidos que pueden ser vistos por otros usuarios que tengan interés en el tema que está exponiendo. Muchas de estas plataformas no solamente dan el mensaje como una forma de texto, sino que ya se encuentran imágenes, sonidos y videos como es el caso de las plataformas de Youtube y TikTok que permiten al usuario dar un mensaje corto a grandes masas. En el caso del aspecto visual que se brinda dentro de estas plataformas se le da al usuario diferentes herramientas con las cuales puede añadir efectos o pequeños movimientos a sus fotografías o imágenes para que sean más llamativas.

Dada la interacción que la persona tiene gracias a estas plataformas de internet se han creado productos que están realizados con la comunidad en mente y son elaborados por la comunidad. *Coca-Cola* ha creado contenido que se basa en las experiencias de las personas, creando productos y anuncios que son realizados por los mismos usuarios gracias a los concursos que se hacen en línea. La lata de *Coca-Cola Zero* surgió gracias a las necesidades de las personas que siguen la marca y fue gracias a ellos que se construye una imagen y diseño que cubra estas necesidades. (Zuccherino, 2021). Si bien, el diseño visual debería tener esa facultad de relacionarse con el producto ya establecido, también debería mantener esa idea de que se trataba

de una variación de este. Se cambiaron solo ciertos aspectos del color para que se mantuviera la imagen y fuera reconocible.

La importancia de la imagen y la narrativa visual dentro de las nuevas tecnologías no solo han mostrado cómo la imagen tiende a tener una relación social y cultural, sino que a su vez refleja el estilo de vida del usuario y la época en la que fue concebido. Esto se da gracias a los aspectos tecnológicos que fueron involucrados para concebir la imagen. Bien podríamos decir que antiguamente la imagen contaba con una baja resolución de píxeles y no podía utilizar gráficos tridimensionales, pero en la actualidad se dan estos aspectos gracias a los programas que son implementados dentro de los sistemas computacionales. La creación de estos nuevos gráficos se dan gracias a las tarjetas de video que pueden ser adaptadas a las computadoras para brindar un mayor realismo a las imágenes, sin embargo, estas aún se encuentran en constante desarrollo y tratan de llegar a emular los aspectos reales. Un ejemplo de ello son las tarjetas gráficas que son creadas por la compañía *Nvidia*, las cuales están evolucionando a la par con las tecnologías emergentes para brindarle al usuario una mejor experiencia e inmersión.

1.2.3. Técnicas digitales de representación de la imagen y diseño.

Las nuevas tecnologías digitales generan un punto de interés para desarrollar una manera de informar y comunicar a los usuarios, de cierta forma, esto se realiza integrando los medios ya presentes a los distintos ámbitos tecnológicos con los que se cuenta. Es importante mencionar que los relatos se manifiestan en visiones, representaciones y valoraciones que el lector puede observar dentro de las tecnologías digitales o desde un medio impreso. Todo ámbito tecnológico debe contar con una relación de la vida del usuario y su trayectoria. Las imágenes que son presentadas para desarrollar una lectura visual son creadas dentro de un contexto que está conformado por diferentes dimensiones como es el factor social, económico, educativo, familiar, geográfico y personal. Cada uno de los lectores cuenta con su propia trayectoria de lectura que es única. Dentro de las narraciones se encuentran situaciones que ya fueron establecidas por el mismo autor, pero es el usuario quien le otorga un sentido y un significado a los hechos que le son presentados.

Tanto el texto como las imágenes que son representaciones de este, cuentan con una relación social, que apoya a la misma experiencia del lector, esto toma como cuestión una postura que hace que se pueda definir la relación entre lo que se observa y las cuestiones de significancia que le dan tanto el autor como la persona. Muchas de las significaciones que les dan los usuarios a los relatos corresponden a los mismos recuerdos y estas imágenes las construyen y relacionan con su propia realidad y manera de vivir, se da una coincidencia de la realidad y la interpretación que da sentido a lo que el autor de la obra quiere establecer. Angelozzi (2017), expone que las escenas que se encuentran ilustradas dentro de los libros toman ideas del mismo texto y son un ámbito autobiográfico de las situaciones que son conocidas por el ser humano. Esto sugiere una forma de delimitar lo que el libro quiere representar dentro del mismo, ya que solo se pueden utilizar características representacionales que son relacionadas con el ámbito cultural y social en el que fue concebido.

Para Angelozzi (2017), la adopción de los libros digitales o electrónicos se da gracias al vínculo que tiene el usuario con el uso de los nuevos dispositivos en donde se visualizan las lecturas. Los dispositivos han demostrado que ahora se cuenta con una gran cantidad de textos dentro de ellos, haciendo que se cuente con libros digitalizados que siguen brindando nueva experiencias y variedad de formatos para adecuarse a la visualización que el autor ha creado. El factor digital del libro se encuentra en un nuevo campo que aún sigue en desarrollo gracias a las tecnologías emergentes que tratan de brindar nuevas cualidades a este ámbito. La digitalización da un nuevo valor al espacio con el que se puede trabajar y esto crea una capacidad de representar las cosas, como por ejemplo hacer uso de espacios tridimensionales, dar ciertas funciones u operaciones a algunos elementos o crear un cierto juego con los mismos, haciendo así una nueva posibilidad de absorción de las ideas y de brindar el conocimiento.

Los libros dentro de su formato digital cuentan con diferentes cualidades que ayudan a que el usuario se sienta cómodo al utilizarlos, de esa forma, no solo se está innovando, si no que se busca brindar un mejor medio de información. Rodríguez (2000, p. 2), menciona que el libro digital cuenta con tres propiedades importantes las cuales son la accesibilidad, la actualización y la conductividad. El factor digital cuenta con una gran accesibilidad y la facilidad para comprar un libro, ya que se puede conseguir y ver desde cualquier ordenador y por ende puede ser visualizado por un gran número de personas, gracias a esto se puede acceder desde cualquier

parte del mundo. La digitalización de la información tiene una capacidad impresionante de crecer en cuanto al contenido que es presentado y por ende existe una característica de conductividad que le da un acceso preciso y rápido a la información que el usuario requiere.

El libro ahora se puede ver desde las tabletas o teléfonos celulares y no es necesario contar con una copia impresa para poder disfrutar de la lectura. La accesibilidad propone potenciar los espacios en los que se pueden leer los textos y, por consiguiente, en cualquier parte se puede obtener conocimiento de un libro, dando así una facilidad de acceso con la que antes no se contaba. La actualización se puede ver como una alteración, esto se refiere al cambio que puede surgir dentro del mismo contenido, ya que se agrega un nuevo reporte que actualiza los hechos que ya habían sido expuestos. Esto es muy utilizado dentro de los diarios digitales, ya que estos brindan información que se actualiza día a día y hace una progresión en cuanto a contenido que da paso a dar una mejor experiencia al usuario.

Rodríguez (2000), expone que los libros digitales brindan al lector una interacción que se da gracias a las sensaciones que proporcionan los iconos que son manejados por los dedos del usuario. La relación que se da con el contenido y la pantalla brinda una nueva experiencia de navegar que de cierta forma crea una nueva costumbre de visualizar y exponer el contenido. Actualmente las editoriales, utilizan sistemas que crean imágenes digitales y nuevas formas en las que estas pueden contar con aspectos interactivos con los usuarios. Los objetos, sucesos y acciones son creados para que el contenido pueda ser visualizado de manera adecuada. Al no contar con páginas, la pantalla nos puede mostrar una barra de scroll o flechas para poder hacer el cambio de esta y así poder continuar con la lectura. También, se puede cambiar el tipo de tipografía, la iluminación de la pantalla, tamaño del texto, traducciones, búsqueda de vocabulario, etc.

Los libros electrónicos nos brindan una nueva manera de trabajar y visualizar los espacios digitales, esto hace que crezcan los diferentes aspectos que pueden ser adquiridos dentro de este mundo digital. Los ordenadores personales han aprovechado la ventana de los dispositivos para darle un mejor uso a lo que el usuario está observando. Por ejemplo, ahora se encuentran conectados a la red, lo cual hace que se vea una actualización de contenido que posibilita la creación y la adquisición de nueva información y de entretenimiento. Gran parte de

la potencia que ven las editoriales es la capacidad de brindar sus servicios a un número más amplio de personas.

Cano y Martínez (2007), hablan sobre como la industria cinematográfica ha abordado modelos narrativos para crear nuevas propuestas, que da como resultado la representación de las imágenes de los textos en la gran pantalla. Este medio se ha valido gracias a su capacidad de atraer y generar nuevo público. Las adaptaciones continúan buscando nuevas maneras de espectacularidad del contenido creando un vínculo artificial con el que el usuario puede sentirse inmerso en las historias que son presentadas. Cano y Martínez (2007), exponen lo siguiente:

El cine se basa en la fotografía, pero, a raíz de la digitalización, aunque la esencia no ha cambiado, el modo de crear, manipular, transmitir, reproducir y almacenar las imágenes ha sufrido una mutación definitiva. Se ha optado por un lenguaje común: el formato binario. Pero esto no es un hecho que ocurra solamente en el medio cinematográfico; otros medios de información, como la radio, las telecomunicaciones, las labores documentales, prácticamente todo lo relacionado con el mundo de la comunicación humana está optando por la digitalización. (Cano y Martínez, 2007, p. 76)

El mundo digital cuenta con una posibilidad de representación que puede hacer posible lo invisible. Gracias a estas tecnologías la imagen ha sufrido una transformación morfológica que permite el desarrollo de los diferentes medios. (Cano y Martínez, 2007). La narración visual de las imágenes digitales posee una herramienta que es efectiva para determinar el uso que se le quiere dar a los programas ya que es gracias a los gráficos e iconos que se pueden realizar las diferentes acciones que son requeridas para interactuar con el contenido. Las manifestaciones visuales dan una valoración de lo que se está abordando gracias a los elementos que rompen toda monotonía y captan la atención del espectador, resaltando los rasgos visuales que liberan una profundidad que es agregada a la misma ideación del texto, dándole al usuario una experiencia y una perspectiva que se basa en las historias, cultura e inclusive una moralidad.

Los e-reader o lectores de documentos electrónicos han sido una parte esencial para visualizar contenido digital. Estos pueden ser dispositivos como una tableta o un teléfono inteligente que puede contar con la acción de leer documentos electrónicos, tal es el caso de la

aplicación de Kindle donde se pueden visualizar diferentes textos que pueden ser creados con un fin informativo o de entretenimiento. Es importante conocer que los lectores electrónicos son programas que se pueden visualizar dentro de la pantalla de un dispositivo y a su vez este puede estar conectado al internet para sincronizar la información del usuario y a su vez descargar nuevo contenido de interés. Esto crea una biblioteca digital donde se encuentran todos los ebooks que ya se han descargado y se encuentran disponibles dentro de la memoria del dispositivo o a través de la nube, la cual nos permite descargar archivos gracias a la conexión a internet. El menú que es presentado dentro de estos programas nos permite ver la biblioteca donde tenemos opciones para buscar, comprar y sincronizar nuestros libros digitales.

Orobitg y Canals (2020), explican que el hipertexto es una propiedad que se da gracias a la digitalización de contenidos. La experiencia que se da gracias al diseño y los funcionamientos de las páginas digitales permiten crear una hipertextualidad que crea un apartado donde se pueden mostrar nuevos contenidos que responden a los criterios que vinculan a la propia historia que es mostrada. Eso crea una multimodalidad dentro de los medios de comunicación facilitando lecturas o artículos de interés que pueden ser consultados de manera simultánea. El enlazar, agregar y compartir temas de información es esencial para los textos digitales, ya que se crean enlaces de asociación y redes que son basadas en los contenidos que son expuestos dentro de los textos, digamos que una lectura de interés te puede llevar a otro que cuenta con argumentos similares.

Las editoriales están siendo cada día más conscientes para establecer este [vínculo](#) que relaciona el contenido creado con las experiencias de los usuarios y es por ello por lo que ha sido notorio la adición de hipertextos para vincular productos que son de interés y relacionan el texto que el usuario está leyendo. (Orobitg y Canals, 2020) El hipertexto relaciona el tema principal y lo desarrolla, permitiendo al lector una lectura más atractiva y también le da la oportunidad de seleccionar la información que le es importante. Las imágenes o palabras dentro de los libros electrónicos pueden funcionar como un hipertexto que pueden llevar a la persona a conocer más sobre el tema con el que dio clic o interactuó. De esa manera no existe un desvío con la lectura y puede redirigirse en caso de no conocer el término o querer saber más sobre el tema.

El libro electrónico ha mostrado como se ha evolucionado no solamente en la manera en la que se expone el contenido, sino también en la experiencia que le da al usuario, ya que todas las características anteriormente nombradas, cómo su capacidad interactiva, el hipertexto, el espacio digital, la accesibilidad, la actualización de contenidos, la conductividad, el factor de interacción, la espectacularización y el uso de tecnologías emergentes, le dan nuevas funciones y características que su contraparte impresa no tenía. Se puede decir que se trata de crear nuevas maneras en las que se puede presentar el argumento y dar algo original que sea completamente distinto a lo que ya se ha presentado. El libro en su versión digital rompe el concepto de las páginas y crea una nueva manera de percepción que se da gracias a lo visto en pantallas y los dispositivos electrónicos.

1.2.4. La importancia de la comunicación visual en los medios digitales y su función interactiva.

La imagen tiene un papel importante dentro de los diferentes escenarios que son desarrollados por el ser humano, haciendo que las ideas se puedan compartir de una manera visual y a su vez dejando una marca que permite que esas ideas puedan durar por años y ser interpretadas por todo tipo de personas sin la necesidad de conocer el idioma. Gracias a los avances tecnológicos, también se han elaborado iconos que son reconocidos por las personas y cada uno cuenta con una función. De esa forma, las imágenes nos ayudan a entender el significado que se esconde dentro de ellas.

Pérez (2010, p. 144) expresa lo siguiente: "Se opera un cambio en la concepción de obra artística: frente a una creación cerrada y concluida, siempre igual a sí misma, se prefiere una obra sin terminar, abierta, que debe ser completada o actualizada por el receptor". Por esta parte, se entiende que las imágenes en la antigüedad eran obras terminadas que tenían una sola función, la de ser interpretadas. Sin embargo, ahora se le da una apertura a la interactividad. Que gracias a ella se le puede dar otra línea o cierto control a las cosas que se perciben.

Para conocer un poco sobre la interactividad es importante entender lo que es la narrativa interactiva. Orihuela (1997, p.1) expone que una narración suele asociarse con la manera en la

que es contada una historia. La cual cuenta con una forma lineal, la cual es manejada por un narrador que controla lo que sucede en la historia. La forma interactiva por otra parte hace que el receptor participe y llegué a utilizar contenidos que el autor le presenta. Se puede decir que el contenido se mantiene abierto para que el usuario pueda modificar aspectos de la historia.

Los medios digitales han permitido que se puedan utilizar nuevas maneras de presentar contenido y esto dio paso a la interactividad. Esta interacción que permite que el usuario juegue con los diferentes contenidos y que inclusive le permita ir a otros vínculos o páginas de interés, hacen que la experiencia de un libro deje de ser lineal. Orihuela (1997), explica que la simple idea de crear elementos interactivos ha hecho que los autores de los libros creen nuevas maneras de presentar contenidos, y mucho de esto se debe al valor visual de las imágenes.

Ahora se busca que los lectores se entretengan o pierdan dentro de una sola página, es por eso que muchos autores de libros digitales tratan de incluir contenidos agregados a la lectura principal. Orihuela (1997), dice que los autores tratan de mantener al usuario lo más posible dentro de una página, si antes en un libro impreso se leía de manera lineal, ahora se desea que el lector revise cada parte de la hoja para que vea con qué elementos se pueden jugar. El jugar dentro de una sola página hacen que se haga una ideación sobre todos los elementos interactivos de la página y que el usuario tenga un conocimiento claro de cuáles son dichos elementos.

De cierta forma los íconos ayudan a establecer las funciones que están dentro de una hoja. Las flechas le indican la dirección de lectura y cómo al hacer clic en ellas se puede trasladar dentro del libro. Pero no sólo se cuentan con estos íconos, sino que las imágenes o ilustraciones dan hincapié a esta interactividad. Muchas de estas imágenes cuentan con algún contorno o forma que resalte e indique está acción. En los libros infantiles esto ayuda a que el niño tenga una idea clara de los elementos interactivos que se encuentran en las páginas.



Figura. 13. Libro digital interactivo. Smile and learn digital creations (2020)

La interacción forma una parte primordial dentro del ser humano; el mover, tocar y modificar las cosas hacen que se sienta parte de su entorno. Dicho de otra forma, siempre se busca estar activo dentro de una actividad para poder sentirse parte esencial de su medio. Mora (2017), menciona que la narrativa interactiva tiene una variedad de características que la hacen diferente a una narración lineal, ya que cuenta con peculiaridades como revisar otras acciones, modificar o mover contenidos, e inclusive contar con finales alternos. Se menciona que lo interactivo dentro de los libros permite que el usuario tenga una inmersión en cuanto al contenido, de esta forma puede leer el mismo texto, pero el resultado final de la historia puede variar según las acciones que haya tomado.

Las historias que se encuentran dentro de las narraciones interactivas muestran no solamente lo que el autor nos dice, sino que también existen cuentos donde el lector es participe de lo que está sucediendo y puede llegar a un final diferente cada vez que lea su contenido. Sala (2021), explica que dentro de la narrativa interactiva aparece algo llamado "storytelling interactivo", que como se mencionaba anteriormente, permite que el usuario pueda jugar con los elementos que son prestados dentro del libro y hacer modificaciones en diferentes partes de la historia, esto permite también que se lea de una manera mucho más dinámica.

Dentro del mundo infantil también se cuenta con la narrativa interactiva y Sala (2021), expone que dentro de los libros digitales infantiles se cuentan con ciertos atributos que permiten

que el usuario pueda visitar diferentes partes del texto con sólo un clic. El lector se guía por las ilustraciones e íconos que aparecen en las hojas. Estás generalmente cuentan con detalles o un tipo de contorno que hacen que resalten y eso permite que el usuario pueda intuir qué puede interactuar con ellas.

En cuanto al storytelling interactivo, este debe de brindar una historia cautivadora y emocional, no sólo debe de cuidar el contenido con el que se va a interactuar. De esta forma, se cuenta con una experiencia en cuanto a contenido y en el uso de los elementos visuales que pueden ser modificados. El éxito y aceptación que han tenido este tipo de libros también tiene que ver con el valor activo del usuario. Sala (2021), habla sobre la importancia de estos medios digitales y el uso de la participación del usuario. De esta manera, el lector siente que sus acciones tienen un valor y una recompensa al final.

Otro punto interesante dentro de los libros digitales es la interfaz. Aplicaciones como Kindle o iBooks, ya cuentan con una interfaz determinada y acciones que dan dichas plataformas como el mover las páginas, acercar o alejarse, etc. Sin embargo, sí el autor decide crear un libro con su propia interfaz, esto permite que se puedan agregar otras funciones que tal vez no se habían considerado dentro de las plataformas más conocidas por el público.

El crear una interfaz propia no solo permite crear nuevas maneras en las que se va a dejar interactuar al lector, sino que también se añade un valor único al contenido permitiendo que la lectura cuente con más versatilidad y un diseño mucho más libre, ya que se puede jugar con los elementos del libro y el formato de las hojas. Si el autor lo desea, las hojas podrían ser presentadas de manera circular o cualquier otra forma que no sea una hoja cuadrada.

En el ámbito infantil también se cuentan con juegos y actividades que aparecen dentro de las páginas del libro electrónico, esto ayuda a que el niño no solo disfrute de la lectura, sino que también encuentre una parte donde pueda relajarse y hacer otra actividad que esté fuera de la narración. Los autores presentan estas actividades interactivas para que el niño disfrute más el libro y sienta que está sacando un mayor provecho del libro.

CAPÍTULO 2.

La lectura digital infantil: La narrativa visual digital y el uso de las tecnologías emergentes.

El capítulo siguiente aborda el tema de la narrativa visual que está ligada al ebook infantil y las tecnologías emergentes; se revisa la importancia y beneficios que tiene la narrativa visual dentro del mundo infantil, así como también el uso de la moraleja que es utilizada dentro de los cuentos, para así conocer cómo se conciben estas ilustraciones y las nuevas significaciones que le dan a las historias con el uso de las tecnologías emergentes.

A su vez, se conoce en que dispositivos y tecnologías son creadas estos nuevos mundos infantiles que presentan los libros para así dar paso a los beneficios y particularidades que se encuentran dentro de los ebooks infantiles, por último, se revisan las nuevas maneras de interpretación y formas de lectura que se dan gracias al avance tecnológico.

Dentro del capítulo se ven autores que hablan sobre el tema de la narrativa visual infantil, tales como: Martin Salisbury (2012), Morag Styles (1999), Anna Araujo (2012). También se aborda el tema de los cuentos infantiles que son presentados en formato ebook y que utilizan tecnologías emergentes, por lo tanto, se conocen todos los aspectos que son necesarios para realizar el libro infantil, así como también las características que son agregadas al ser presentado dentro de este formato digital. Los autores que son tomados como base para comprender este tema serán: Miriam Morante (2013), Araceli García (2013), Sara Arango (2014). Por último, se trata el tema de la interpretación de la narrativa visual dentro del ebook para conocer los nuevos significados que se dan gracias a las nuevas tecnologías. Esto se verá con autores como: Douglas Menegazzi (2018), Jorge Teixeira (2014), Betty Sargeant (2015), entre otros.

El capítulo funciona de apoyo para conocer acerca de los nuevos caminos que ha tomado el mundo de la narrativa visual gracias a la intervención de las tecnologías emergentes y a su vez conocer un poco más sobre lo que se está abordando dentro del tema de la narrativa visual infantil para poder presentarle algo nuevo al usuario. Los autores que son abordados son de gran ayuda para construir cada uno de los conceptos que se revisan para de esa forma acercarnos a

desarrollar cada uno de los temas que concierne a la narrativa visual infantil dentro del ebook. Por lo tanto, se verá el tema de narrativa visual del libro electrónico infantil para conocer su importancia y beneficios, para así conocer como las tecnologías emergentes que se utiliza en el ebook ofrecen una nueva perspectiva y significancia a la lectura.

2.1. La creación y desarrollo del libro electrónico.

Con la llegada de los ebooks se fueron considerando nuevas maneras con las que se puede contener la palabra escrita de diferentes obras, pues se puede decir que el concepto principal del libro sigue siendo el de mantener esa información para poder ser visualizada por una gran parte de la sociedad y de cierta forma ser preservada para futuras generaciones. Etcheverry (2015), expone que los ebooks o libros digitales son un desarrollo natural del libro y es el siguiente paso que se ha desarrollado gracias a las ciencias modernas, el impulso tecnológico y la difusión de los nuevos medios comunicativos. Los mismos papiros reemplazaron al código, después este por el libro impreso y ahora, el siguiente paso, pudiera darlo el ebook. Esta presentación dentro de un formato digital viene siendo un paso hacia adelante dentro de su misma evolución.

El ebook cuenta con un gran desarrollo tecnológico como fue mostrado dentro del capítulo anterior y no tiene un inventor o autor único, sino que fue desarrollándose de manera gradual conforme se iban creando nuevas maneras de presentar los textos dentro de un ordenador, esto quiere decir que al contar con diferentes herramientas tecnológicas se fueron creando adaptaciones e innovaciones en la forma de presentar al libro digital. Por esta razón, existe un debate sobre quién tuvo más influencia o importancia dentro de la creación de este formato del libro.

Rocher (2016), establece que, a principios de 1960, aparecieron varios proyectos paralelos que son considerados como la fundación del concepto del ebook. Por un lado, el proyecto *NLS* producido por Doug Engelbart. Este proyecto dio como fruto el desarrollo del *Hypertext Editing System*, el cual permitía ver documentos de manera estructurada, gracias a la configuración de diferentes hardware; esto permitía que se vieran las ventanas de distintos tamaños y que la estructura de las tablas de contenido e índice tuvieran una estructura

automatizada por la misma pantalla. La estructura, a su vez, estaba pensada para el uso de hipervínculos, los cuales permitían que el usuario pudiera visualizar otro contenido que fuera relacionado con lo que estaba leyendo.

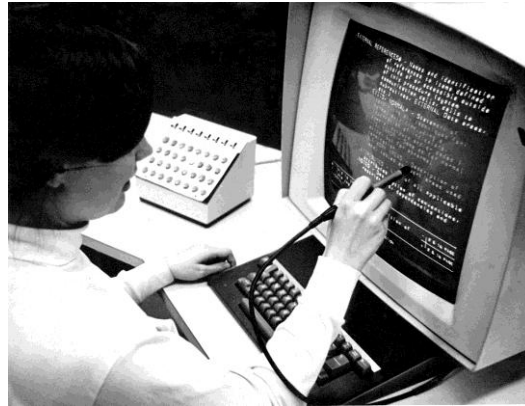


Figura 14. Hypertext Editing System, Doug Engelbart (1969)

En 1971, surge otro proyecto importante dentro de la historia del ebook, el llamado *Proyecto Gutenberg*. Este proyecto nace durante el periodo de estudiante de Michael Hart, quien tenía en mente desarrollar un sistema para el procesamiento de datos, pero que estuviera conectado a una red. (Rocher, 2016). Su pensamiento era que estos datos almacenados se pudieran ver a futuro y que tuvieran un fácil acceso para las personas que deseaban leer dicha información. Hart conocía sobre el uso de la red, la cual posteriormente se convertiría en lo que ahora conocemos como Internet, por lo cual decidió utilizar su tiempo para distribuir esa información dentro de una computadora. En un inicio, él comenzó a transcribir los textos clásicos como la biblia, las obras de Homero, Shakespeare y Mark Twain para tenerlos en formato digital. Con el paso del tiempo y en 1987 logra escribir alrededor de 313 libros de forma digital; al tener esta gran cantidad de libros decide participar dentro de un grupo de usuarios de la Universidad de Illinois, fue aquí donde conoce a Mark Zinzow quien era un programador de la misma escuela y ayudó a reclutar voluntarios para poder crear esa infraestructura que era necesaria para el proyecto.

Al contar con la ayuda de programadores pudo hacer crecer el proyecto de manera mucho más rápida, permitiendo que las obras que estaban disponibles dentro del servidor del proyecto crecieran y se creara una biblioteca virtual. Los textos proporcionados eran principalmente de dominio público, sin embargo, también contaban con algunos libros de los cuales se obtuvo la autorización de los autores para poder ser utilizados dentro del proyecto Gutenberg. Al final del año 2015, este proyecto tuvo la cantidad aproximada de 50, 000 libros dentro de su colección digital.

La mayor parte de los libros digitalizados que se encuentran dentro del proyecto Gutenberg son en idioma inglés, pero conforme pasó el tiempo también se fueron agregando documentos de otros idiomas, tales como el francés, italiano, español, alemán, chino y finlandés. Podemos acceder a los libros a través de la plataforma del proyecto de manera gratuita y se distribuyen de manera gratuita para los lectores. La única restricción con la que cuentan es que los textos deben permanecer sin alteración alguna, ya que se desea conservar el documento en su formato original. En la actualidad este proyecto continúa activo y es completamente sustentado por voluntarios en línea, quienes auxilian para el mantenimiento de la página y en las correcciones de los documentos.

La idea de crear contenido y compartirlo, hizo que creciera a una gran velocidad la manera en la que se podía encontrar la información en Internet. Según Rocher (2016), en 1990 y con el avistamiento futuro del Internet se estandarizó el protocolo *TCP/IP*, el cual después ayudó al desarrollo del protocolo *HTTP*; esto dio lugar a la publicación de los contenidos que utilizaban hipervínculos. Gracias a la libertad con la que contaban los usuarios, se produjo una auto publicación de contenidos, también llamados como *self-publishing*, los cuales permitían que cualquier usuario pudiera subir su opinión o conocimiento de cualquier tipo de tema que quisiera tratar y este fuera visualizado alrededor del mundo. La etapa temprana del navegador de Internet hizo evidente que no todas las fuentes de información eran verdaderas o importantes, ya que había un gran incremento de contenido que se podía visualizar.

A mediados de los años de 1990, también comienza a surgir la conciencia sobre la existencia de los ebooks, ya que se desarrollaron los primeros dispositivos comerciales de manera masiva para poder leer esos libros electrónicos. Etcheverry (2016), menciona que uno de

los primeros pasos importantes para que surgiera ese interés en el ebook es debido al lanzamiento del *Data Disk* de la compañía Sony, la cual funcionaba como una memoria de almacenamiento de un disco precargado y servía para hacer búsquedas dentro de los textos. Este almacenamiento en disco permitía categorizar los datos que se registraban mediante los mecanismos que leían esa capa superficial del disco. La unidad de disco permitía que se implantara información, después surgieron una gran cantidad de unidades, como el disco duro o *HDD*, el cual era una memoria no extraíble o inclusive una variedad de lectores ópticos.

Después surgió también el llamado *Softbook* donde lanzaron los primeros *e-readers* o lectores de libros electrónicos, permitiendo la lectura de distintos formatos, pero siempre teniendo como parte esencial el poder leer los libros electrónicos dentro de su plataforma. El e-reader tiene como propósito principal poder mostrar documentos para que los usuarios puedan acceder y leer textos de manera sencilla. Los dispositivos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes cuentan con una aplicación de e-reader o pueden bajar aplicaciones para poder leer los formatos de los libros digitales, tal como lo hace *Kindle*. (Etcheverry, 2016),



Figura 15. Softbook Modelo SB-200 ebook, Virtual Press (1998)

Las principales características de los e-reader son el contar con una pantalla dentro de la cual el usuario puede acceder a la información y navegar en la página que es mostrada. El tipo de almacenamiento puede ser de 4 GB, pero eso depende de la aplicación, dentro de la cual se puede almacenar un número aproximado de más de 1000 ebooks dentro del dispositivo. (Etcheverry, 2016) Al poder leerse dentro de una tableta o teléfono inteligente el ebook llega a ser muy ligero y fácil de acceder, ya que la pantalla de cristal muestra todas las características e

información que el usuario necesita para navegar de manera cómoda al sostenerlo en una sola mano. La interfaz con la que cuentan los ebooks es sencilla y varía dependiendo del modelo del dispositivo; se pueden ver cuatro categorías principales en cuanto a ella, por ejemplo, la biblioteca, el menú de la biblioteca, presentación del libro electrónico y el menú del ebook. Todas tomando en cuenta la experiencia para leer del usuario, presentando así una variedad de diseños en cuanto a la interfaz, el tamaño de letra, manera de búsqueda, cómo ver las notas, cómo compartir información y sincronizar el libro en caso de que cuente con una nueva actualización.

Según Etcheverry (2016), en 2002, Random House y Harper Collins comenzaron a vender versiones digitales de sus libros por medio del Internet, pero no fue hasta la aparición de los e-readers como el de Kindle de Amazon que los ebooks tomaron una mayor importancia y notabilidad dentro del mundo editorial y el público en general. La cantidad de catálogo, el precio menor a su contraparte impresa y su portabilidad, fueron solo parte de los factores que eran irresistibles y llamativos para las personas, haciendo que los ebooks tuvieran un mayor auge para su distribución y aceptación en el medio electrónico. Es importante ver como el ebook y su presentación fue mejorando conforme avanzaba la tecnología, haciendo que los dispositivos fueran mucho más accesibles para el público en general y, por lo tanto, tuvo un mercado en crecimiento, sobre todo en cuanto a la implementación de las nuevas tecnologías emergentes.

Durante el año 2007, Amazon hizo el lanzamiento de Kindle, una aplicación e-reader donde se podían visualizar una gran cantidad de libros electrónicos; este actualmente es conocido como uno de los más importantes distribuidores de ebooks en el mercado digital. (Etcheverry,2016), El lanzamiento de Kindle posicionó a los libros electrónicos como algo normal o usual para el público, haciendo que cualquier tipo de persona conociera y tuviera acceso a los ebooks. El elemento por el cual tuvo éxito fue por su adelanto tecnológico y la manera en la que se visualizaban las opciones de lectura en la pantalla. Además, su extenso catálogo de ebooks hizo que se comenzaran a publicar libros dentro de este formato e inclusive la realización de ebooks que fueran exclusivos para verse dentro de esta plataforma de Amazon.



Figura 16. Plataforma Kindle, Amazon (2007)

Rocher (2016), menciona que con la aparición del libro electrónico se dio la necesidad de proteger los derechos intelectuales del autor, ya que los usuarios llegaron a enfrentarse con copias no autorizadas que eran distribuidas dentro de diferentes páginas de internet. Ante esta situación algunas empresas comenzaron a hablar sobre la protección de contenidos de los libros electrónicos. Por esta razón, se realizaron distintos programas como el llamado *Content Manager Server*, el cual se encargaba de revisar qué contenido era el que contaba con derechos de autor y cuáles eran de acceso libre para el público.

La protección de los ebooks dio paso, a que grandes escritores pudieran elaborar ebooks sin problemas a que su contenido fuera copiado o tuviera un mal uso. Gracias a este sistema se realizó el primer ebook en la historia, pensado y desarrollado exclusivamente para su distribución digital a través de <https://www.simonandschuster.com/>. El autor Stephen King escribió el libro *Montando la bala* (14 de marzo de 2000) para ser distribuido de manera digital. Al no contar con un formato impreso, este fue uno de los primeros libros en contar con una importancia para las ventas del ebook y el reconocimiento que se esperaba de su desarrollo.

Cuando King publica el libro *Montando la bala* exclusivamente para Internet, esto se volvió noticia importante para la industria de la publicación de libros. Aunque ya había compañías que publicaban toda clase de ebooks, no se había prestado especial atención a los ebooks hasta que King mostró su interés por publicar exclusivamente dentro de este formato. Su libro fue lanzado de manera directa dentro de la página de Internet de *Simons & Schuster*, la cual

es una editorial que ha seguido publicando las obras del autor actualmente. Al estar publicado y pasando 48 horas, el libro obtuvo una cantidad de 500,000 copias descargadas alrededor del mundo; el exceso de usuarios terminó por bloquear el acceso de la página debido a la saturación del sistema. El libro tenía un precio de 2.50 dólares por copia, aunque muchas de las pre-órdenes del libro fueron enviadas de manera gratuita. El autor observó que vendió una gran cantidad de copias sin la necesidad de imprimir, distribuir o revisar costos para hacer su publicación en otros países.

El total de ganancias que se obtuvieron al publicar este libro electrónico sigue siendo incierto. Inicialmente, se ofrecía una copia por un precio, pero más tarde estuvo disponible de manera gratuita dentro de las plataformas de *Amazon* y *Barnes & Noble*. En general, tuvo muy buenas aceptaciones por parte del público y críticos, sin embargo, Christopher Lehmann-Haupt del *New York Times*, fue muy crítico. Él exponía que le era difícil e incómodo leer contenido digital desde su monitor, también consideraba que se hacía un esfuerzo inusual al leer las letras dentro de la pantalla. Claro que la cantidad de páginas también era un problema que se tenía que resolver, ya que mencionaba que leer toda esta información en pantalla y sin descanso era sumamente dañino para su vista. Él concluye su crítica mencionando que extrañaba la solidez que solo los libros clásicos e impresos en papel le daban. Terminando con la frase de que, tal vez, la impresión había hecho que la historia del autor fuera mucho más sustancial y disfrutable.

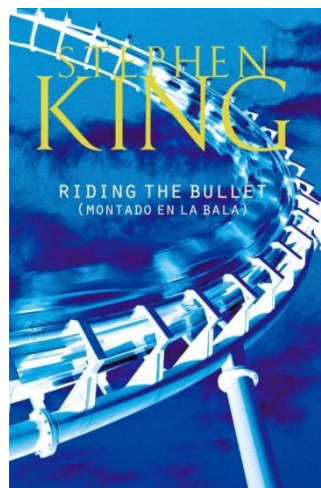


Figura 17. Portada del libro: Montando la bala, Stephen King (2000)

Rocher (2016), explica que Apple fue otra de las grandes compañías que comenzaron también a distribuir libros digitales y esto fue por medio de su tienda en línea llamada *iBooks*. Esto hizo que el mercado que era dominado por Amazon se viera afectado y comenzara una competencia entre estas compañías. Apple apostó por dar este servicio de lectura de ebooks en sus tabletas iPad, esto lo hicieron con el fin de agregar nuevo público para su plataforma, ya que al contar con una tableta que era fabricada por ellos podían llegar a tener una mejor aceptación y mayor alcance si agregaban esta función dentro de sus dispositivos. Más adelante y con la aceptación de estas dos plataformas una nueva compañía se abrió camino para intentar aprovechar el mercado del ebook y fue así como Google lanza su plataforma *Google Books*.

Las editoriales, por otra parte, también vieron de buena manera lo que estaban haciendo las grandes compañías dentro del ámbito del ebook, por lo cual hicieron contratos con ellas para tener una distribución digital de sus distintos libros. Amazon fue la compañía que tuvo un crecimiento rápido, por lo cual comenzó a tener gran importancia dentro del mercado de los libros digitales y realizó una estrategia para llegar a un mercado mundial. Los beneficios que tenían los lectores y los mismos autores de los libros hacían que fuera mucho más rápido el desarrollar un libro y por lo tanto su costo era mucho más bajo que su formato impreso.

El libro electrónico cuenta con distintos formatos para poder ser visualizados dentro de las diferentes plataformas, dentro de las cuales destacan el *PDF*, *mobi* y el *epub*. Cada uno de ellos muestran una manera de presentación diferentes y distintas cualidades para poder visualizarse dentro de los dispositivos u ordenadores. Una de las cualidades más importantes del libro electrónico es su capacidad de poder descargarse, leerse, emplearse y almacenarse dentro de una memoria para poder ser leída y compartida dentro de diferentes dispositivos. Por otra parte, y como se comentaba anteriormente, el hipertexto juega una gran importancia dentro de este formato digital, ya que gracias a su conectividad con el internet se puede hacer uso de vínculos o links que permiten que el lector sea referido a otra lectura o parte de interés. Los hipertextos dentro del ebook no son solo una inserción, sino que también ayudan a referir las citas del texto e información que llega a agregar un nuevo valor a la lectura. Rocher (2016), menciona lo siguiente sobre el hipertexto:

En el hipertexto, cada unidad (ahora definida como el contenido de la pantalla del ordenador, incluyendo lo que se puede ver por desplazamiento) puede estar conectada a muchos otros textos, ya sea mediante el uso de un ratón para hacer clic en una palabra en la pantalla, o haciendo que el autor tome la decisión mediante la creación de "caminos" a seguir que dependen de las opciones anteriores, la tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral, sino más bien una fuerza que penetra en el núcleo de la vida y la mente. Dentro de esta reflexión se inicia un análisis que establece que las nuevas tecnologías no están haciendo el mundo más artificial, sino al contrario, más natural. (Rocher, 2016, p. 42)

El hipertexto es una parte importante del ebook y es una forma esencial que caracteriza la información que visualiza el usuario, es por ello que el hipertexto tiene la capacidad de agregar un sentido a partir de la misma interacción del usuario, esto surge al querer profundizar dentro de un tema de interés, pero a su vez es interesante como no solo se usa el mismo texto para crear esos vínculos, sino que las imágenes también juegan un papel importante, ya que al hacer clic sobre ellas, nos permiten ser redirigidos a información que hable sobre sus características más a fondo, cosa que dentro del libro impreso es imposible de hacer.

La gran oferta dentro de las distintas plataformas de distribución de los libros digitales permite que los usuarios puedan visualizar las obras teniendo la comodidad de que ahora cuentan con esa portabilidad que antes no se tenía, digamos que ahora un libro con un gran número de páginas pasa desapercibido, ya que los dispositivos como las tabletas o teléfonos inteligentes son delgados. Estas obras que son vendidas dentro del formato impreso también cuentan con su presencia dentro del formato digital y esto favorece el recurso en el que las personas pueden acceder a dicho contenido. Esa portabilidad ayuda a que el usuario tenga acceso a sus libros y pueda hacer una revisión rápida para revisar un dato o inclusive disfrutar de su lectura donde sea y a la hora que quiera, gracias a que las pantallas cuentan con luz propia.

La creciente y constante evolución en cuanto a los dispositivos, plataformas y su implementación con las tecnologías emergentes han hecho que el libro electrónico cuente con nuevas maneras de presentarse. Esto muestra que los mismos autores, ilustradores, diseñadores, etc., puedan hacer uso de cada una de las nuevas herramientas para poder elaborar contenidos

más interesantes y llamativos para el público. Una de las tecnologías que ha cobrado un mayor interés en la actualidad es el uso de la realidad virtual, la cual ha tenido un largo camino dentro de su avance y aplicación tecnológica, pero siempre está siendo elaborada para mejorar la experiencia del usuario.

Bailenson (2005), explica las aportaciones de esta nueva tecnología que ofrece una manera de interactuar con la que antes no se contaba, ya que permite que el usuario pueda ver el mundo digital o virtual desde su punto de vista. La realidad virtual la explica el autor como una capacidad de comunicar, de tener empatía y hacer volar esa imaginación por medio de impulsos que nos llevan a innovar el trabajo que el autor está elaborando, esto con el fin de crear nuevas habilidades y hacer que el público tenga una mayor interacción y libertad con la obra que se está proporcionando.

El libro dentro del ambiente de la realidad virtual ofrece nuevos riesgos y presentaciones que logran potenciar los contenidos, sobre todo dentro del ámbito de lo visual, ya que la realidad virtual obliga al lector a ver esas interpretaciones que estaban escondidas dentro de los textos, el navegar e interactuar con el mundo virtual y el físico hacen que exista una conexión que antes era imposible de alcanzar. El diseño gráfico de los personajes y ambientes que aparecen dentro de este libro ayudan a establecer una relación mucho más profunda con el usuario, sintiendo esas partes de peligro o alegría que se mostraban anteriormente de manera textual o con ilustraciones planas.

La realidad virtual dentro del libro ofrece no solamente nuevas capacidades para que se creen esos efectos visuales y diseños editoriales, sino que también hacen ver que los usuarios están dispuestos a sumergirse y adentrarse dentro de las historias de los libros. Este tipo de libros han tenido una gran aceptación dentro del mundo infantil y actualmente se ven un gran número de representaciones de libros clásicos que utilizan esta tecnología para darle nueva vida a las historias pasadas.

2.1.1. Elementos y composición del ebook.

El libro electrónico es una versión digitalizada de un libro que puede ser visualizado dentro de los diferentes dispositivos electrónicos. Los ebooks cuentan con un funcionamiento básico con aplicaciones muy sencillas que dejan leer y descargar el contenido, sin embargo, las pantallas táctiles que se encuentran dentro de las tabletas o teléfonos inteligentes permiten navegar por internet, haciendo que se encuentren nuevas funciones que antes no estaban del todo establecidas. El *ipad*, por ejemplo, cuenta con una gran cantidad de aplicaciones disponibles para bajar y leer contenidos, y aunque este cuente con su propia biblioteca virtual con la tienda de *Apple*, se da la opción por optar por otras aplicaciones que pueden llegar a ofrecer otro tipo de contenido, como es el caso de *Kindle* de *Amazon* o la tienda virtual de la librería *Barnes and Noble*.

Dentro del mundo infantil existen tabletas construidas específicamente para el público infantil, claro que estas tienen la misma accesibilidad de uso de pantalla táctil que la contraparte para los adultos. Pero, a diferencia las segundas, las infantiles están diseñadas con materiales especiales para soportar golpes y así ser un dispositivo mucho más duradero. Dentro de estas tabletas o e-readers para niños se pueden ver funciones semejantes, como es la actualización de software o inclusive el bajar aplicaciones para dar una mejor experiencia. Actualmente, se están introduciendo poco a poco dentro del mercado, gracias a las empresas de juguetes quienes ven estos dispositivos como una nueva oportunidad de mercado. Estos dispositivos permiten la lectura de los libros digitales y también tienen soporte con otras aplicaciones interactivas que sean de carácter educativo. Es por eso por lo que dentro del mercado actual tienen una gran aceptación por parte de los padres de familia.

Morante (2013), menciona que, en el 2013, la compañía americana *Toys r us*, comenzó a introducirse dentro del mercado de las tabletas y e-readers infantiles creando su propio dispositivo llamado *Tabeo*. Este dispositivo cuenta con diferentes características como contar con una pantalla táctil y funciones especiales que le permiten al niño revisar contenido de manera segura, ya que cuenta con control parental. Esta tableta tiene, a su vez, la capacidad de utilizar memorias *micros* haciendo que se pueda agrandar la memoria y guardar más archivos. También posee con un altavoz, micrófono, salida *HDMI* y *Wifi* para conectarse al Internet. Este

dispositivo cuenta con el catálogo de *Android* del sistema *Google*, lo cual hace que el usuario se pueda bajar una gran cantidad de libros electrónicos infantiles, así como, aplicaciones educativas como la de *Crayola*.



Figura 18. Tableta infantil Tabeo, Toys r us (2013)

Las tabletas tienen la cualidad de no solamente comunicarse con otros usuarios, si no de bajar aplicaciones y mostrar contenidos que mantienen informado y al día a los usuarios. Morante (2013), menciona que el *iPad* es una tableta que fue diseñada específicamente para leer contenido electrónico, por lo tanto, esta ha tenido una gran aceptación dentro del mercado de los ebook, haciendo que sea uno de los ebooks más utilizados y con una popularidad que sigue en aumento.⁶ Este dispositivo es utilizado generalmente para la lectura de libros, ya que cuenta con una aplicación que está instalada dentro del mismo dispositivo llamada *Apple Books* donde los usuarios pueden bajar, comprar y visualizar una gran cantidad de textos gracias al amplio catálogo que tiene. Esta aplicación estuvo disponible para *iPhone* y *iPod* a mediados del 2010, sin embargo, apareció por primera vez dentro del *iPad* a inicios del mismo año.

⁶ El *iPad* de la compañía Apple cuenta con una gran popularidad. En el año de 2020 dominó las ventas y el uso de dispositivos móviles por una cantidad del 98%. Esto de acuerdo con la página *Apple insider*. https://appleinsider.com/articles/12/09/27/apple-ipad-dominates-tablet-based-web-browsing-with-98-share-report-says?utm_source=Triggermail&utm_medium=email&utm_term=10%20Things%20In%20Tech%20You%20Need%20To%20Know&utm_campaign=Post%20Blast%20%28sai%29%3A%2010%20Things%20You%20Need%20To%20Know%20This%20Morning

Los ebooks al ser digitales tienen la característica de adaptarse a la pantalla del dispositivo en el cual es visualizado, esto se da gracias al formato y la misma aplicación o e-reader donde lo estamos leyendo. Los e-readers tienen la capacidad de leer una multiplicidad de formatos existentes como los que se habían mencionado anteriormente, entre ellos, el más popular es el *PDF*. Los formatos están desarrollados para tener una consistencia y buscan una universalidad, una estandarización de parámetros para que se puedan adaptar a otros tipos de dispositivos que sean fabricados a futuro. Entonces, se busca un tamaño estándar de pantalla para que no se vea algún tipo de modificación o cambio al verse dentro de diferentes dispositivos.

Etcheverry (2016), menciona que los formatos pueden ser considerados como una estandarización que está abierta para las publicaciones de los ebooks; de tal forma que siempre se está buscando que se estandarice la presentación de una manera previa de tal modo que se pueda adaptar la obra dentro de los dispositivos y ayude a leerse de una manera dinámica. Esta característica dinámica o interactiva se da gracias a las mismas funciones con la que cuenta el menú del ebook, donde se puede hacer navegación por los capítulos o inclusive hacer anotaciones y referencias al texto.

El libro electrónico está transformando la manera en la que se aplica el campo editorial, haciendo que muchos de los ebooks sean distribuidos dentro de la misma página de los autores o con distribuidores que dan la copia del texto desde su misma página web. Este cambio ha desafiado las editoriales tradicionales al ver otras maneras de acercarse a este negocio de las ventas de libro. Las editoriales, hoy en día, siguen manteniendo su lugar como una empresa y una parte de valor para publicar libros, pero poco a poco se ha visto amenazado.

Las editoriales están viendo el cambio que ha establecido la aceptación del ebook y conforme crezca su adopción, más fuerte es la presión para las editoriales en valorar el entorno del libro digital. Las editoriales tienen que transformar esas prácticas que tenían antes para adaptarse a estos nuevos enfoques de desarrollo digital de las obras. Los ebooks presentan no solo nuevos desafíos editoriales, sino que también abren una nueva manera de presentarse al público. Algunas de las editoriales inclusive optan por regalar el primer capítulo de un libro de manera digital para hacer que el consumidor se interese por una nueva obra. Este tipo de

aproximaciones puede ayudar a mejorar la relación que se tienen con los lectores, autores y las mismas empresas editoriales.

La composición de un libro digital es muy parecida al de su contraparte impresa. Esto se da gracias a que se reflejan las capacidades de lectura y el acomodo de contenido. Todo el espacio que dispone este formato es utilizado para crear el diseño editorial y presentación; por tal razón, cuentan con diferentes estructuras que lo conforman como es el caso de las columnas. Estas suelen emplearse dentro de los libros para mostrar textos y las imágenes de una manera ordenada y que no quiebre el seguimiento de la lectura.

Dentro de estas columnas se posibilita el uso de una o hasta cuatro columnas, en sí, las de una sola columna es comúnmente utilizada dentro de los libros, las de dos columnas tienen más posibilidades de combinaciones de textos e imágenes, las de tres columnas son utilizadas dentro de ciertas publicaciones como las revistas donde el texto se encuentra dentro de diferentes tamaños, además de que se utilizan imágenes para explicar el texto. Por último, contamos con las cuatro columnas las cuales son utilizadas dentro de periódicos y blogs, ya que facilita la composición cuando existe demasiado texto. Además de que este tipo de composición también permite cambiar el tipo de letra, el tamaño, color o manera en la que es presentada el mismo texto, digamos que puede cambiar en cuanto a su diseño o manera de visualizarse, ya sea que pareciera escrito en grafito o con tinta.

Las fuentes tipográficas que son diseñadas dentro de los sistemas de impresión tradicionales están pensadas para ser reproducidas dentro de resoluciones altas y por lo general no se ven tan bien en cuerpos pequeños. La mayoría de estas tipografías comienzan a tener problemas de legibilidad entre menor es el cuerpo de la fuente, por lo general la letra inferior a los 10 puntos va perdiendo cada vez más su legibilidad, ya que cada una de las tipografías fueron diseñadas para ser reproducidas dentro de pantallas computacionales que cuenten con buena resolución. Las tipografías que son creadas tienen que estar trazadas de tal manera que encajen exactamente dentro de una trama de píxeles. Al juntar cada uno de estos píxeles en pantalla se verá la forma clara de la tipografía que es formada, esto evita que exista una posible deformación en cuanto a las curvas, líneas verticales u horizontales que forman los cuerpos del mismo texto de una manera nítida y definida.

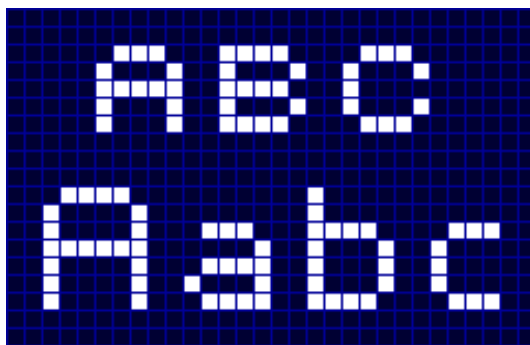


Figura 19. Formación de tipografía mediante pixeles, Luciana Aguilar (2014)

El libro electrónico utiliza tipografías que están diseñadas para ser visualizadas dentro de pantallas. Existe un tipo de monitor llamado *LCD* el cual no brilla, ni llega a dañar la vista del usuario al leer los diferentes textos digitales, ya que su experiencia es muy parecida a la lectura de un libro impreso. (Etcheverry, 2016), Las pantallas de los dispositivos cuentan con una dimensión que limita lo que se puede observar dentro de la misma, pero los mismos creadores de los ebook han tomado muy en cuenta esto, ya que estas pantallas por muy pequeñas que parezcan son suficiente para mostrar documentos de pequeños formatos, gracias a su alto contraste y la capacidad de tener iluminación. Estas funciones con las que cuenta la tinta electrónica ayudan a mejorar la experiencia de los usuarios y a su vez tienen un bajo consumo en cuanto a su gasto de energía, ya que se ajustan a los cambios que la pantalla requiera.

Una parte importante dentro de los libros electrónicos, sobre todo dentro del ámbito infantil son las imágenes. Las historias clásicas suelen buscar innovarse y adaptarse dentro de las nuevas tecnologías para buscar un mejor acercamiento y aceptación por parte de los nuevos lectores. Las imágenes digitales son un producto de las transformaciones de los aspectos visuales que el mismo ser humano ha adoptado con el paso de los años. Es así como la imagen cuenta con una virtualidad que deja una intervención y una transfiguración de los mensajes que son reconocidos y vinculados por los medios de comunicación en masas. Las imágenes digitales no solo son una representación que nos comunica algo, sino que cuentan con la capacidad de tener elementos interactivos gracias al uso de los diferentes dispositivos. Por ejemplo, ahora con solo pasar nuestro dedo sobre una imagen podemos hacer que esta haga un movimiento o haga un

sonido. Esta nueva interactividad da un nuevo valor y lectura que es agregada a la misma ilustración que realiza el artista dentro de su obra.

Existen editoriales como es el caso de *Noisy Crow* donde se cuidan los aspectos de las ilustraciones que son diseñadas específicamente para un público infantil y tratan de dar una función extra que se diferencie de su contraparte impresa. Esto se da gracias a que el ebook cuenta con una interactividad que es única dentro de su formato. Los libros electrónicos de esta editorial están basados en historias tradicionales como la *Cenicienta*, los *Tres Cochinitos*, entre otras historias populares. Los libros tienen muy denotada la parte artística y de diseño, además de que le permite al niño interactuar y personalizar ciertas partes de la historia. Dentro de la historia de la *Cenicienta*, por ejemplo, se puede cambiar el vestido de la protagonista, así como también seleccionar dentro del menú principal diferentes opciones que pueden cambiar el ritmo de la lectura.



Figura 20. Ebook: La cenicienta, Edward Bryan (2015)

Dentro de la página web de Noisy Crow se habla sobre el ilustrador Edward Bryan, quien explica que el trabajo de un diseñador de personajes es muy importante dentro de la industria de los libros infantiles. El desarrollo que ha tenido el ebook en cuanto a su expansión tecnológica ha permitido que se trabajen con efectos tridimensionales, animaciones y sonidos con las cuales antes no se podía implementar del todo dentro de los libros impresos. Él continúa mencionando que el colorear e ilustrar para un libro infantil siempre ha sido un reto, pero algo que lo hace

entretenido es el poder dar vida a las situaciones que está contando la historia. Los programas computacionales permiten crear ilustraciones más detalladas gracias a los diferentes pinceles que se pueden utilizar, además de que se da un juego mucho más interesante con la paleta de colores que se pueden utilizar dentro del formato digital. Las pantallas de los nuevos dispositivos permiten que se vean imágenes en alta resolución y por tal motivo, se trata de mejorar estas imágenes que dan vida a los libros infantiles. El ebook entonces, siempre busca mejorar e implementar las nuevas tecnologías para mejorar la experiencia del usuario.

2.1.2. Las diversas tipologías del libro electrónico.

Los nuevos soportes aportan diversas maneras en la que se pueden sostener los diversos contenidos, pero el verdadero significado se encuentra no tanto en el contenido del libro electrónico, sino en el ingenio y los diferentes aspectos que hacen posible la producción de los ebooks para crear nuevas maneras de comunicación en general. Los trabajos que realizan las editoriales en particular hacen que se creen estos cambios de presentar algo novedoso al lector. Gracias a la llegada del Internet se consolidó la manera de comunicarse globalmente, por lo tanto, eso abrió una gran posibilidad en cuanto al manejo de información, haciendo que el libro impreso, al igual que el ámbito musical, acabara transformándose y adaptando una nueva manera que dio fruto con las tecnologías emergentes que permitieron dar suministro a estos contenidos de manera en línea.

Cordón y Arévalo (2010), hablan sobre como a mediados de los años 90 había un escepticismo acerca de la revolución digital y sobre todo dentro del ambiente editorial, ya que muchos no percibían del todo la manera en la que un libro podría leerse dentro de un ordenador. La edición de los ebooks tenía un crecimiento que ocupaba gran parte del mercado, pero aun así cierto grupo de personas no lo aceptaba del todo. En el año 2000, Arthur Andersen realizó un estudio y publicó la importancia que tenía el libro electrónico dentro del mercado, ya que su informe explicaba que tenía un 10% dentro del mercado. Este informe mostró, no solamente la importancia del ebook dentro del mercado de los libros, sino que se vio también como aumentaba la cifra y la aceptación de este formato con el paso de los años.

El ebook es un término que es utilizado para describir las distintas maneras en las que son representadas o referidas las versiones digitales del libro. Los diferentes dispositivos de lectura, los hardware, programas, y creaciones que son específicamente usadas para este propósito, son solo una parte de las muchas maneras en las que se puede leer un texto digital con un software de lectura apropiado. Sin embargo, debemos tener en cuenta también la importancia de los dispositivos como las computadoras y el uso del Internet para poder descargar o visualizar este tipo de contenido. En primera instancia, es importante conocer los libros electrónicos que solo pueden ser visualizados dentro de las páginas de internet, estos son conocidos como *wbeb* o *web based ebooks*.

Cordón y Arévalo (2010), hablan sobre los *webs based ebooks*, los cuales son los libros electrónicos que solo pueden ser visualizados desde una página web, por lo tanto, estos se encuentran dentro de una página en específico, ya sea en una base de datos de una biblioteca con contenido digital o cualquier tipo de página de Internet que permita la lectura de un documento. No se necesita bajar o tener una aplicación para ver el contenido, ya que el texto es mostrado dentro de la interfaz de la ventana de la página web. Estas páginas tienen una manera estándar de visualizar los textos digitales y se puede acceder de manera sencilla dentro de cualquier tipo de dispositivo, algunas de las páginas permiten que el documento pueda ser descargado en formato *PDF* haciendo que los usuarios puedan seguir leyendo aun sin contar con conexión a Internet. Muchas páginas web tienen la opción de sincronizar contenido para que se actualicen las lecturas, de esa manera se puede actualizar y modificar la información que es presentada. Si se desea compartir un documento en específico, también se cuenta con una manera de copiar el acceso directo de la página para que otras personas puedan ver el documento sin problema.

Dentro del ámbito infantil se encuentra la página web llamada *Get Epic*, la cual cuenta con una gran selección de libros electrónicos infantiles que tienen diferentes formas de presentación, no solo se pueden leer, sino que también cuentan con una función de audio libro que permite que el niño pueda seguir la lectura junto con una voz de fondo. La página de Internet cuenta con diferentes secciones para seleccionar, dentro de las cuales se puede encontrar la sección de animales y naturaleza, historias de entretenimiento, aprendizaje, valores y por último se encuentra una sección que es específica a los libros infantiles que han ganado reconocimientos, tales como *Dino wrestling*, *Charlie & Mouse*, *Town is by the sea*, entre otros.

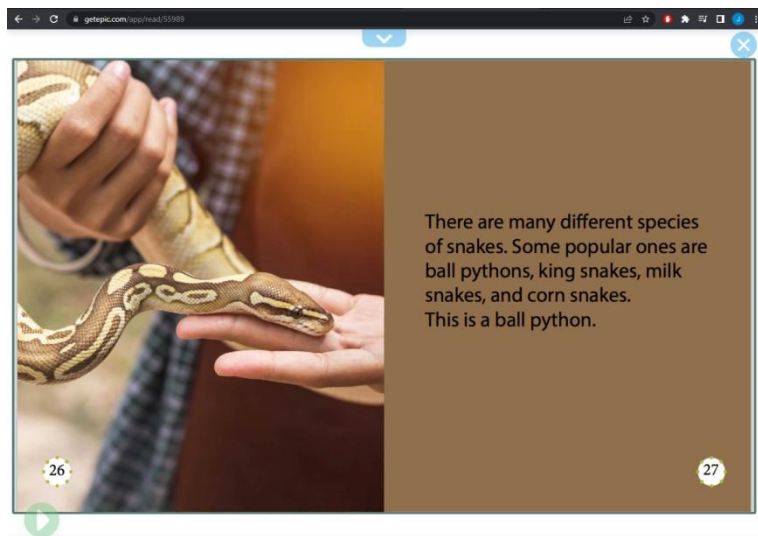


Figura 21. Página web Get Epic, Suren Markosian (2014)

Por otra parte, encontramos los libros que están dentro de un formato digital. Estos cuentan con una edición electrónica, la cual debe de ser revisada para que se pueda leer correctamente el ebook dentro de las pantallas de los diferentes dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Algunos de los ebooks no tienen una contraparte impresa y son creados digitalmente, esto permite que se busquen nuevas maneras de presentarse, ya que se les permite a los diseñadores a trabajar de manera que se aprovechen todas las cualidades que las tecnologías emergentes van presentando con el paso del tiempo, por ejemplo, se pueden añadir pequeñas animaciones, sonidos o inclusive el uso de hipertextos para referir a otro contenido de interés.

García (2013), menciona que las plataformas de distribución de los libros electrónicos han tenido una gran difusión y por lo tanto ha obtenido un incremento dentro de los títulos que se encuentran disponibles, haciendo que haya mejores posibilidades de compra y tenga facilidad de búsqueda para visualizar contenidos dentro de cualquier tipo de dispositivo. Es importante resaltar que las posibilidades de búsqueda que dan estas plataformas facilitan la localización de textos, ya que están hechas de manera que el usuario pueda localizar las obras de manera sencilla, además de que los ebooks se encuentran dentro de diferentes secciones que ayudan a

tener una organización categórica de contenidos. Los ebooks infantiles, tienen una manera de relacionar contenidos por medio de la organización logística de la plataforma que permite que el niño pueda seguir disfrutando de lecturas relacionadas a su interés. Las plataformas entonces permiten limitar la búsqueda de contenidos por conceptos y ayuda a los padres de familia en seleccionar los libros adecuados para sus hijos. Las plataformas a su vez limitan el tipo de contenido que el niño puede ver, ya que cuentan con restricciones de edades.

Una de las plataformas más conocidas para visualizar y descargar libros digitales es *Kindle* de *Amazon*, que le permite al usuario tener ordenados sus documentos que ha comprado, por otra parte, los archivos se encuentran en formatos como (.MOBI, .AZW3 y .PDF). La forma en la que funciona es que el dispositivo se conecta de forma inalámbrica a los servidores de Amazon, la cual hace que se visualicen y se descarguen los contenidos y nuevas versiones de ebooks, una vez bajado dentro del dispositivo se puede visualizar sin necesidad de conexión, de otra manera se necesitará el uso de Internet para poder acceder a los libros electrónicos. Esta plataforma permite cambiar algunas propiedades del libro, tales como el tamaño del texto, tipo de letra o inclusive el tipo de fondo que se prefiere para leer, ya sea en fondo blanco o fondo negro con letras blancas; este tipo de funciones y su bajo precio hacen del ebook algo sumamente atractivo.



Figura 22. Lectura de ebook dentro de la plataforma Kindle, Amazon (2007)

Por último, contamos con los ebooks que hacen uso de las tecnologías emergentes, muchos de ellos tratan de utilizar lo más nuevo en cuanto a tecnología, por lo cual tratan de aprovechar los nuevos dispositivos que salen en el mercado o inclusive el uso de nuevo software que puede dar paso a una mejor experiencia para los lectores. Dentro de este tipo de tecnologías se encuentra la realidad virtual, la cual ofrece una serie de posibilidades que dan funciones didácticas y de entretenimiento, muchas de ellas inclusive contando con contenido no solamente visual, sino de sonido, haciendo que los ebooks ya cuenten con una experiencia multimedia. En este sentido se muestra como la realidad virtual ayuda a construir nuevas maneras visuales con las que el usuario puede experimentar el libro digital, esto hace que se motive e inclusive exista una manera lúdica de revisar el contenido gracias a la expresión artística que cuentan estos aspectos tridimensionales que dan un nuevo atractivo, inclusive algunos de estos libros electrónicos que usan esta tecnología cuentan con objetos interactivos o herramientas que le permiten al lector ir más allá de solo leer la lectura, sino que ahora él es participe del mismo contenido.

Bezares y Toledo (2020), explican que los ambientes virtuales representan un nuevo recurso que ayuda a aportar nuevos elementos digitales al mundo real que puede llegar a facilitar no solo el aprendizaje, sino que también ayudan a que el niño pueda entretenerse y establecer una relación más cercana con lo que se está leyendo dentro del mismo libro, a tal grado que puede llegar a empatizar con los personajes de la historia. Los elementos virtuales se integran de cierta manera con la percepción que tiene el niño de su mundo, el ver los objetos digitales en tercera dimensión ayuda a comprender esos entornos que no son reales, pero de cierta forma son aceptados como ambientes gracias a la misma inmersión. A su vez, existe una realidad que es catalogada como mixta, esta permite que se vea una transición entre lo real y lo virtual de una manera mucho más natural y esto es lo que usualmente se utiliza como apoyo en la mayoría de los libros infantiles, ya que hay una mediación que hace que exista un vínculo entre lo real y lo virtual.

El uso de estas nuevas tecnologías le proporciona al infante una manera de motivarse y disfrutar un mundo completamente imaginario que puede parecer estar a su alcance, esto se da gracias al diseño de los mismos ilustradores y los modelos en 3D. Los elementos visuales toman una gran importancia en cuanto a esta presentación, ya que se debe tener al niño totalmente

inmerso dentro de este nuevo entorno, sin embargo, se debe tomar en cuenta también el sonido y el texto que hace que se lleve una práctica mucho más realista. Muchas de estas presentaciones virtuales cuentan también con un asunto de desasociación con la realidad, ya que no solamente se encuentran objetos, figuras y cosas naturales de manera abstracta, sino que el niño puede notar que todas las imágenes que está visualizando no pueden ser tocadas, ya que las imágenes, aunque parezcan contar con cierto volumen, no tienen manera de ser palpadas, solo vistas. A su vez, es necesario indicar que el rango de visión también está restringido, ya que algunos elementos solo pueden ser visualizados dentro de una posición o distancia determinada. En ciertas ocasiones el libro es el punto medio en donde los lentes de realidad virtual pueden acceder a las mismas imágenes tridimensionales.

Es interesante como los ambientes virtuales proveen una nueva innovación en cuanto a la interacción que tiene el usuario y el mismo manejo de contenido, ya que ayudan a demostrarle nuevas habilidades para explorar esta nueva presentación digital y a su vez surge ese sentimiento de integración dentro del libro, haciendo que el niño sea participe dentro de la historia. Claro que los mismos programadores son los que deciden la cantidad de elementos interactivos con los que contará la historia y a su vez establecen los límites que tienen en cuanto al control de la historia misma.

Dentro del mundo infantil se encuentra una gran cantidad de libros que hacen uso de la realidad virtual, entre ellos se encuentra el libro *The ghostkeeper's journal* del autor Japhet Asher, el cual es considerado como el primer libro electrónico en emplear la realidad aumentada para dar una mejor experiencia y involucramiento al usuario. Este libro fue publicado en el año 2018 en Estados Unidos y es uno de los libros que usa la realidad aumentada para ser presentada a un público infantil y ha tenido un gran éxito en el mundo por su implementación de imágenes tridimensionales que nos llevan a lo largo de la historia. Su autor ha obtenido numerosos premios por su trabajo y el uso de tecnologías que se implementan dentro de sus libros. En este libro los niños podrán embarcarse a una aventura de búsquedas como miembros de una sociedad secreta llamada *SURGEN*, la cual está dedicada a atrapar fantasmas. Al abrir el libro se liberarán fantasmas y el niño comenzará la búsqueda para atraparlos a lo largo de sus páginas.



Figura 23. The Ghotkeeper's Journal, Japhet Asher (2018)

Los libros electrónicos infantiles aún siguen desarrollándose y adaptándose a los nuevos dispositivos y las nuevas tecnologías que van surgiendo con el paso de los años, sin embargo, su prioridad siempre ha sido la de entretener y dar una moraleja o enseñanza a los niños. Estos puntos son parte esencial de lo que hace importante un libro infantil. Las ilustraciones que son creadas son sumamente necesarias para captar la atención de los infantes que a su vez le ayudan a comprender con mayor facilidad la lectura y a su vez ayuda a volar su imaginación. Tomando en cuenta la gran variedad que existe en cuanto al ebook es probable que en un futuro se sigan desarrollando mejores formas de presentarse a este público, ya que siempre se ve la manera de identificar nuevas necesidades y maneras de integrar estas nuevas tecnologías para buscar nuevas formas de enseñanza y entretenimiento.

2.1.3. La revolución de las tecnologías aplicadas en el libro electrónico.

El ebook es cualquier texto que es almacenado y presentado en formato digital, por lo tanto, para poder acceder a él, es necesario contar con aplicaciones y dispositivos para poder leerlo, esto puede ser mediante la integración de los diferentes ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas o cualquier tipo de tecnología reciente que cuente con algún lector específico que esté basado con tinta electrónica. Como se mencionó en capítulos anteriores la idea de la creación de una

biblioteca digital fue lo que inició el desarrollo de los ebooks. El basarse en la idea de tener el libro impreso que se pueda ver dentro de cualquier ordenador o dispositivo impulsó a la creación de nuevas maneras de implementar el ebook en las diferentes tecnologías.

La comercialización de los ebooks dentro de las distintas plataformas digitales, han demostrado que no se requiere una presencia física de la tienda donde el consumidor o lector deba adquirir su lectura, de modo que, el escenario cambia totalmente y ahora se hace un enfoque en cuanto a la presentación y diseño dentro de la misma página web para hacer un ambiente amigable y fácil de navegar. Algunas de las librerías se han integrado a esta nueva manera digital y han incorporado a los ebooks dentro de su sistema de negocio. De cierta manera el ebook ha tenido una nueva autonomía a comparación de su contraparte impresa y ha desarrollado nuevas habilidades y presentaciones que lo hacen diferente, estas nuevas características son necesarias para poder sobresalir de los textos tradicionales. Los ebooks sobresalen gracias al uso de las nuevas tecnologías y el valor añadido que estas mismas le dan en cuanto a su presentación y manejo.

Este cambio de escenario en cuanto a la venta de libros electrónicos hizo que compañías como *Barnes & Nobles* crearan un nuevo departamento que tuviera ofertas de contenidos digitales mediante su misma plataforma. Al inicio se realizaron acuerdos con diferentes editoriales que contaran con contenidos digitales para poder promocionar este tipo de contenido, por lo cual se realizaron los acuerdos necesarios para publicar y vender ebooks dentro de la plataforma para que se puedan bajar o visualizar dentro de los diferentes dispositivos de lectura. Esto ayudó a crear una nueva estrategia de mercado que logró que se viera la importancia del ebook y su presencia como formato de lectura que era necesario y sobresaliente por todas las cualidades que presentaba.

Actualmente la progresiva consolidación de los diferentes dispositivos que son creados para la lectura de los ebooks ha mostrado que existe un público que está en constante crecimiento, buscando poner énfasis en la importancia y presencia que tiene el libro digital. Grandes compañías como *Amazon*, *Apple*, *Barnes & Nobles* y *Google* han prestado una gran atención al ebook por lo tanto están en constante búsqueda de nuevos lectores, haciendo ventas especiales y agregando nuevos autores y libros a su librería digital.

Los nuevos dispositivos que están en constante desarrollo tienen como objetivo contar con una mejor resolución de pantalla para ayudar a impulsar la adopción de los elementos visuales que son vistos dentro de ellos, por consiguiente, se trata de mejorar este aspecto que es primordial para poder ver contenidos. En los e-readers se busca particularmente el mejorar la tecnología e-ink, mejorar la reflexión de la pantalla y a su vez mejorar también su iluminación, buscando conseguir un beneficio para evitar el cansancio de la vista de los lectores, ya que se está tomando en cuenta la posibilidad de que tal vez se requiera leer en estos dispositivos por un largo período de tiempo.

Existen también los cambios en cuanto al software, el cambio y mejoramiento de los archivos impulsa las nuevas maneras de adoptar y presentar los ebooks. Un punto clave es el encontrar un tipo de formato que sea compatible con los distintos dispositivos, ya sea computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Si bien, los formatos que son predominantes siempre estarán presentes como el *.EPUB* o el *.PDF*, existen también aplicaciones como *Kindle* de *Amazon* que tienen su propio formato llamado *.MOBI*, el cual ayuda a la lectura y visualización de contenido, pero a su vez es adaptable por lo tanto no se requiere ningún tipo de conocimiento previo para convertir los formatos, haciendo que las barreras de lectura no estén presentes y los usuarios puedan leer sin preocupación. De cierta forma, algunos de los desarrolladores buscan opciones de conversión automática dentro de los dispositivos o plataformas en las que se adquieren los ebooks. Los denominados *early adopters* pueden buscar la forma de hacer que los diferentes formatos que están disponibles se vean dentro de los distintos dispositivos o sistemas operativos, de tal forma que, se simplifica el uso de tipos de archivos que el usuario puede utilizar.

Arango (2014), expresa como muchas de las compañías actuales como *Amazon*, *Apple* y *Google* buscan liderar el mercado de los ebooks y el formato en el que se encuentran los archivos. Por ejemplo, *Apple* utiliza el *iBook*, *Amazon* el *.MOBI* y *Google* el *.EPUB*, cada uno de ellos teniendo cualidades únicas que buscan atrapar tanto la atención de los lectores como la de los autores. La capacidad para innovar de cada una de ellas se encuentra en la forma en la que los mismos propietarios intelectuales del libro lo diseñan, logrando un trabajo mutuo en brindar las ventajas de las tecnologías y ofrecer un producto de gran calidad.

El movimiento de los autores por hacer sus propias publicaciones, también es algo que ha revolucionado la presentación del ebook; el llamado *self-publishing* ha tomado una gran importancia dentro de las diferentes plataformas digitales, ya que ha hecho que inclusive surjan sectores especiales que buscan leer a estos autores independientes, ya que no tienen ningún tipo de restricción por parte de las mismas editoriales y consideran que cuentan con una obra presentada tal como lo desea el autor. Estos autores independientes no tienen una difusión tan grande como las grandes editoriales, sin embargo, gracias a las mismas redes sociales pueden lograr obtener la atención de un público y por lo tanto difundir su propia obra a un gran número de personas.

Por otra parte, la literatura infantil se encuentra dentro de un ambiente cultural y social para su creación, además de que toma muchas propiedades estéticas para la representación de los entornos y personajes en cuanto a sus ilustraciones, ya que debe tener en cuenta que el niño tiene como interés principal los elementos visuales para tener un soporte que le ayude a seguir la lectura. El uso de la imagen como parte principal dentro de la literatura hace que se coloque al mismo nivel que el texto en cuanto a contenido, sin embargo, el simple uso de los elementos visuales puede considerarse como una evolución natural para la producción de estos textos infantiles, ya que es el primer acercamiento que tiene un niño en cuanto a contenido de los libros. La literatura digital se encuentra aún en transición y en constante cambio, ya que busca nuevas formas de recepción y de creación que tienen como fin el cumplir con las expectativas de ese público infantil.

El libro infantil abre las posibilidades de aparecer y desaparecer de una imagen, como si se tratara de un juguete, esto se da gracias a las posibilidades de presentación de las nuevas tecnologías. Los dispositivos móviles, por ejemplo, permiten que el niño pueda interactuar con la historia, los personajes y el mismo contexto general que se le presenta. Si bien, el libro electrónico se convierte en un juguete para los niños de temprana edad, existen también nuevas propuestas que hacen que la imagen llame la atención del mismo lector primerizo, el poder moverlas, escuchar y hacerlas aparecer hacen que se encuentre un vínculo directo entre el contenido y el mismo niño que está moviendo elementos e interactuando con el ebook. En cierto punto, el niño es el que ahora cuenta con un grado de control que hace que pueda manipular contenidos, esto hace que este formato de libro sea más interesante para él, además de que la

calidad y cantidad de imágenes es mucho mejor que su contraparte impresa. Sara Arango (2014), expone lo siguiente:

El libro se ha convertido a través del tiempo en un mediador entre el aprendizaje y el ser humano, pero en la actualidad los hábitos de lectura se han visto afectados por los medios masivos de comunicación, pues sin ser estos negativos en sí mismos, las nuevas generaciones prefieren adquirir conocimientos frente a las pantallas, escuchando o viendo videos que estimulen su aprendizaje a obtenerlos por medio de un libro o un material impreso. (Arango, 2014, p.25)

De cierta manera el ebook dentro del ámbito infantil ha presentado una gran importancia para la búsqueda de conocimiento, ya que es la manera principal en la que las nuevas generaciones buscan respuesta a sus preguntas, pero a su vez también se ha vuelto una parte importante dentro del ámbito del entretenimiento, ya que muchos de los libros digitales cuentan con un factor de interactividad que hacen que sea más llamativo. Es impresionante como aun sin saber leer, el niño puede interactuar con el cuento gracias a el uso de figuras, formas, colores, letras, números y una gran cantidad de signos que le permiten describir los significados que están detrás de los mismos. Esta etapa tan temprana le hace querer observar y aprender las diferentes circunstancias de este mundo fantástico y gracias a esto el infante puede implementar todo este nuevo conocimiento dentro de su vida cotidiana.

Cuando existe un acercamiento con el ebook, este mismo comienza a relacionar la historia dentro de su mente y empieza a desarrollar su imaginación, lo que está viendo en pantalla le ayuda a analizar y estructurar todo lo que está observando dentro del cuento, y aunque sean considerados aun pequeños estos elementos le ayudan a comenzar a desarrollar una estructura mental de las ideas que son representadas visualmente, analizar las situaciones y reflexionar acerca de las acciones y maneras de comportarse de las personas. Esta narración visual para los niños es una parte esencial y es la parte primordial de la comunicación literaria con la que se encuentran.

Diferentes páginas de Internet también cuentan con contenidos que están constantemente evolucionando para presentar algo novedoso al público infantil. La página *PlayTales* utiliza

colores, formas y trazos dentro de sus ilustraciones que son presentadas en los ebooks, aunque las imágenes sean consideradas sencillas, muchas de ellas cuentan con un atractivo particular que les llama la atención a los niños. Gracias a la capacidad de contar con imágenes en alta definición ahora todas ellas cuentan con más detalle haciendo que sea mucho más sencillo identificar cada uno de los elementos que aparecen en pantalla. Por otra parte, la interactividad y las pequeñas animaciones dan vida y resaltan cada uno de los elementos que realiza el diseñador.

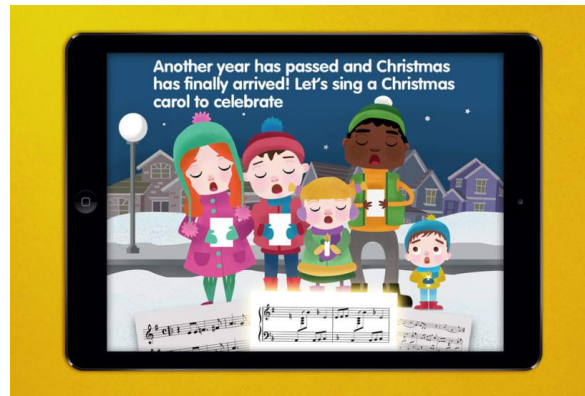


Figura 24. PlayTales, Japhet Asher (2012)

Los libros electrónicos infantiles siguen en constante evolución y toman muy en cuenta la necesidad de ser portátil, por lo cual se han creado una variedad de dispositivos como tabletas que están hechas especialmente para el público infantil, tal como el *Tabteo* que hace que los niños puedan leer sus libros digitales dentro de un solo dispositivo, claro que todos estos dispositivos deben de contar con conexión a Internet para poder ver y descargar contenido. *Google Play*, por ejemplo, es una de las muchas aplicaciones donde se pueden comprar y descargar ebooks, contando con la posibilidad de encontrar libros que sean cuentos infantiles interactivos para que el niño pueda estar inmerso dentro de la lectura.

El futuro del ebook, su mercado y su implementación dentro de los diferentes dispositivos electrónicos aún se encuentran en incógnita, ya que siempre va surgiendo algo nuevo y va teniendo cambios que le ayudan a perfeccionar su presentación. Lo cierto es que el ebook se ha consolidado poco a poco dentro de los consumidores de libros y también en los

mismos escritores. Cada generación es un cambio que está en constante marcha, esto quiere decir que siempre se van incorporando nuevas maneras de presentar el contenido digital. El mundo editorial también ha tenido una transformación que está en constante marcha, si bien esto quiere decir que se está buscando una mejor manera de distribución del libro electrónico, también se ve una mayor oportunidad de encontrar una gran variedad de contenidos y por lo tanto el ebook ha tomado una importancia que está a la par con el libro impreso en la actualidad.

2.2. El factor narrativo de las imágenes dentro del libro electrónico infantil.

Las narraciones escritas y las narraciones visuales tienen algo en común, ya que tienden a tener objetivos que son similares. Por ejemplo, la narrativa visual tiene la intención de comunicar una historia por algún medio visual, muy parecido a como lo hacemos dentro de la escritura. Salisbury (2012), menciona que la narrativa visual dentro del ámbito infantil es de suma importancia, ya que los niños tienden a ser mucho más visuales y tienden a revisar las imágenes para dar una interpretación de lo que se está abordando dentro de los libros. En ciertos casos, una narrativa visual también se utiliza para comunicar esos valores o ideas del artista. Si bien, ambos cuentan con elementos similares, personajes, conflictos y eventos que transforman la manera de verlos, también se debe notar un gran desarrollo, cambios no solo en la forma de ser o pensar, sino que el mismo diseño de los personajes debe de tener cambios que al verlos el usuario pueda notar ese desarrollo dentro de los personajes de la historia.

De cierta manera la narrativa visual se basa en la idea de comunicarse por medio de las imágenes, pero existen partes que son incorporadas para dar un mejor énfasis a lo que quiere decir el autor. Esto lo vimos con la evolución del cine. Las películas, por ejemplo, antes solo se basaban en las imágenes que eran mostradas en pantalla, pero fue gracias al audio que ahora se le da una mayor fuerza y soporte a esa naturaleza visual del cine. En cuanto a los libros infantiles, surge algo similar, ya que las imágenes tienen un gran peso dentro de la historia, pero gracias a la adición de los diálogos que son presentados dentro del texto se ve una mejor incorporación de las ideas que se querían dar a conocer. Aunque muchos incorporen la narrativa visual con otro de tipo de narrativas, los mismos narradores de la historia son los que deciden como van a enfocar

su manera de comunicar el mensaje. Muchos prefieren crear todo de manera gráfica y enfocarse en las imágenes para crear este medio narrativo. La narración es totalmente visual y está sujeta tanto en la interpretación del artista, como en la interpretación del receptor que percibe y se hace una idea de la obra.

A través de un correo electrónico, el ilustrador David Heras menciona que el diseñador forma una parte importante para la contribución de la creación de los medios de comunicación, ya que las ilustraciones ayudan a crear un mensaje claro que puede ser comprendido por una gran cantidad de personas. El uso de las tecnologías emergentes ha logrado ver cómo el diseño da un aporte a las industrias creativas en general, que tienen que ver con las disciplinas y metodologías del diseño que se ayudan con otras disciplinas a brindar algo totalmente nuevo e innovador. La hibridación entre dos o más disciplinas ayuda a tener mejores resultados que si se trabajara dentro de un solo campo de trabajo. Claro que el uso de estas tecnologías también permite encontrar nuevas maneras de implementar el diseño y, por ende, crear algo totalmente nuevo. (Heras, comunicación personal, 6 de noviembre del 2022)

La era digital y la revolución tecnológica permitió que se desarrollaran nuevas formas de comunicación. Todas mostrando un gran interés en la forma en la que se puede entablar una conversación o realizar un relato. La nueva forma de crear contenidos permitió que se mejorarán las maneras de comunicación y entretenimiento, haciendo que la televisión, la industria publicitaria, las editoriales y la cinematografía tuvieran que reestructurarse y adecuarse a los medios digitales. Todo fue un cambio hacia los medios móviles, ahora se podían acceder a los contenidos por medio de los teléfonos inteligentes o tabletas mientras las personas estaban fuera de casa, lo que hizo que se produjeran programas especiales y películas bajo demanda. Esto permitió que los sistemas que pudieran transmitir o bajar contenido tuvieran una mayor importancia en esta nueva era.

León (2021), explica que la idea de *storytelling* o contar una historia fue cambiando gracias a la implementación tecnológica. Existe una manera digital que da paso a la interacción del usuario, permitiendo que tenga una participación en la historia y su manipulación. Los relatos se hicieron entonces más activos e independientes al espectador, permitiendo que se buscaran elecciones para poder hacer que el usuario pueda tener una pequeña participación dentro de la

historia que se narra. El internet inclusive permitió que muchas personas se pudieran comunicar a grandes distancias, inclusive opinar y cambiar el rumbo de muchas de las publicaciones y contenidos que se encuentran en internet. Ahora se podía dar una pequeña reseña o dar una opinión acerca del trabajo de un autor. Dándole así la oportunidad de tener una retroalimentación de su trabajo y mejorar ciertos campos que el crea que son necesarios para su próxima publicación.

El internet permitió una adecuación del mismo lenguaje analógico al lenguaje digital. Es por eso que se da una inclusión a los contenidos de tipo público. No obstante, esto se relaciona directamente con el marco de posicionamiento que se tiene sobre la mente de los espectadores para dar este nuevo producto. La narrativa tiene la opción de dar un mejor resultado si se hace manera pública. Es decir, dar el contenido de manera gratis y sin cobrar, de esa manera el contenido llegará a un mayor número de personas consolidando la idea de que se quiere dar ese trabajo para el disfrute de todo espectador. Muchas de las páginas de venta de libros suelen dar algún producto gratis para que los usuarios se sientan interesados en seguir leyendo las historias o inclusive se pueden bajar los primeros capítulos que son introductorios y de esa manera atraer al nuevo público.

Los relatos digitales tienden a seguir la misma fórmula que su contraparte tradicional, es decir se debe tener una simplicidad de mensaje para que se pueda transmitir a varias personas, tener un factor de sorpresa para mantener al espectador en intriga e interesado en saber más sobre el contenido, tener una concreción que se logra observando detenidamente la historia, por otra parte también debe de tener una verosimilitud, que es el enfocarse en la lectura entre el espectador y el creador de la historia. El crear una credibilidad con lo que se ve es de lo más importante para que una historia tenga éxito, ya que de esa forma se da paso a las emociones del usuario que le da fuerza y soporte al mismo *storytelling*, ya que siempre se debe provocar los sentimientos de las personas. Todo esto forma parte de un relato sólido que permita hacer que las personas se interesen en él, tomando en cuenta las características, cómo la simplicidad, la sorpresa, la concreción, la verosimilitud y la emoción o sentimiento que se desea evocar.

2.2.1. El poder de la imaginación: La fantasía y las imágenes en el ámbito infantil.

La fantasía es un recurso que ayuda a crear historias increíbles, además de que los personajes suelen ser irreales, los cuales visitan lugares extraños y desconocidos para el ser humano; esto hace que el niño tenga un gran interés, ya que a su corta edad le llama la atención todo lo que le es desconocido y gracias a ello alimenta su imaginación y mente creativa. Montoya (2003), explica que la palabra fantasía proviene del griego *phantasia*, la cual tiene el significado de ser la facultad mental para imaginar todo aquello que es inexistente, además de ser el proceso por el cual se producen imágenes de objetos o cosas que no se encuentran dentro de nuestro entorno. En otras palabras, la fantasía constituye todo ese imaginario creado por el ser humano, el cual siempre está en constante evolución, ya que surge de la ideación y el interés por alterar la realidad.

Existe un mundo de fantasía que se puede ver a través de los libros infantiles, tanto los escritores de este género, como los ilustradores se encargan de crear este mundo imaginario y presentarlo hacia los lectores. La exploración de los mundos fantásticos va mucho más allá de las herramientas que un escritor literario tiene a la mano, ya que dentro de este género se busca no solamente crear un mundo que esté lleno de personajes como hadas o bosques encantados, sino de dar un soporte y un contexto a lo que la historia quiere dar a conocer, digamos que no solamente se enriquece la imaginación del niño, sino también se trata de agregar una lección de vida.

Montoya (2003), explica que los elementos fantásticos no se dieron solamente con el uso de la tinta y el papel, sino que estos cuentos de hadas se crearon desde los mismos cuentos de tradición oral, los cuales exponen esas hazañas y esos tintes infantiles que alimentan la fantasía, transmitiendo estas ideas de generación en generación, y siempre teniendo una improvisación a los detalles que surgían de manera espontánea según las circunstancias en las que se contaba la fábula. Los mundos fantásticos entonces, son una manera subjetiva e introductoria de experimentar y mostrar el mundo real, de ahí que los autores de cuentos como Lewis Carroll (1865), los hermanos Grimm (1812), Frank Baum (1900), entre otros muchos autores exponen sus ideas de reflexión para poder mover las emociones de las personas, todo esto con el uso de

elementos fantásticos para que gracias a los cuentos de fantasía, los infantes puedan llegar a comprender problemas serios, sin necesidad de que lo parezcan.

La literatura infantil comenzó a ser reconocida a partir del siglo XVII, por parte del autor Charles Perrault y los cuentos de los hermanos Grimm, quienes han creado fábulas fantásticas que son consideradas obras clásicas, tales como: *Blanca nieves*, *Caperucita roja*, *El gato con botas*, *La Cenicienta*, entre otros. Estos cuentos tienen una gran aceptación por el público, gracias a que cuentan con una gran sabiduría, moralejas y a su vez presentan valores que caracterizan al ser humano a nivel universal. Posteriormente a los hermanos Grimm, surgieron otros escritores que trataron de crear historias que implementaran partes de su folklor cultural, en este caso aparece el libro titulado *Norske Folkeeventyr*, el cual fue creado por Peter Christen y data del año de 1841 a 1852. El libro contiene diferentes historias populares noruegas que ayudan a los lectores a conocer más sobre sus raíces y a su vez a mantener ese imaginario con el que cuentan las antiguas historias con la esperanza de conservar las tradiciones.

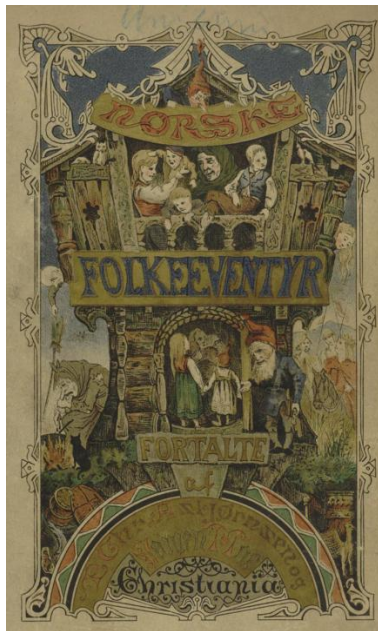


Figura 25. Norske Folkeeventyr. Peter Christen. (1841)

Los libros infantiles pueden llegar a contener temas de la vida cotidiana, pero gracias a que se encuentran dentro del margen de la fantasía, hace que se puedan jugar más con los elementos que se quieren abordar. Los adultos generalmente disfrutan de la calidad del estilo, el manejo del idioma y su contenido poético, sin embargo, a los niños les interesa más el ambiente fantástico, los contenidos de héroes, animales que pueden hablar y seres creados dentro del imaginario humano. Los libros que son creados para los lectores infantiles suelen tener ciertas rimas, contenidos líricos y moralejas, pero siempre manteniendo ese carácter de curiosidad y bondad que caracteriza al mismo infante. Montoya (2003), menciona la importancia del libro fantástico para los niños y expresa lo siguiente:

A la pregunta: ¿Qué libros prefieren los niños? La respuesta es única y concluyente: los libros que mejor se ajusten a su experiencia existencial y su pensamiento mágico. El libro para niños, sin dejar de ser tierno ni poético, puede abordar un tema realista, pero ofreciendo un margen para la fantasía y sus vuelos. (Montoya, 2003, p. 6).

El libro infantil trata de complementarse entre el texto y la ilustración, esto surge para facilitarle al niño la comprensión de la lectura, ya que las imágenes no solamente expresan lo que se encuentra dentro del texto, sino que también estimulan la fantasía, el cual es un recurso indiscutible dentro de la estética de la literatura infantil. Existe también una función importante de las imágenes que se presentan dentro del libro, ya que es muy común que los adultos lean el contenido, mientras que los niños se deleitan observando las ilustraciones y reaccionando a ellas. Esto hace suponer que las ilustraciones tienen una gran importancia para el niño, inclusive más que el mismo contenido textual; por lo tanto, es común ver libros infantiles que no requieren la compañía de texto, haciendo que las imágenes sean las que dirijan el flujo de la historia.

Vázquez (2016) menciona que, dentro del siglo XIX, aparecen corrientes artísticas que llegan a Europa, lo cual hace que exista un paralelismo entre las ilustraciones y la fluidez del texto, esto haciendo referencia al diseño gráfico que es creado para brindar estas nuevas innovaciones que producen que las páginas impresas puedan contener diseños que adornan el contenido del libro. Esto hace que el ilustrador note la característica compositiva del texto, haciendo que se pueda conjugar junto con las estéticas de las imágenes. De esta forma se comienza a popularizar el diseño expresionista que es proveniente de los lenguajes que antes se

veían dentro de las pinturas o inclusive a través de los carteles de vanguardia. Esta época denotó una gran importancia en cuanto a la distinción estética de las imágenes y su diseño editorial en cuanto al contenido. Este estilo hizo que los diseños pasaran a un estilo muy parecido a lo que se veía artísticamente dentro de los carteles y se lograran diseños mucho más expresivos y llenos de elementos fantásticos.



Figura 26. Conto de guerra, Camilo Díaz Baliño. (1928)

Las ilustraciones han tenido siempre un referente hacia la reinterpretación ya sea de un texto, de una canción o de algún tema en específico, pero siempre ha contado con la cualidad de poder expresarse o comunicarse por sí misma. Es por esta cualidad que la ilustración siempre ha sido más abierta para todo tipo de público, ya que el contenido se encierra dentro de sí misma, de esta manera las imágenes también generan esa facultad de expresar un sentimiento o un pensamiento. Es por eso que, las personas pueden entender las imágenes sin necesidad de un diálogo, esa es la virtud que el mismo ilustrador plasma dentro de sus imágenes. Dentro de las ilustraciones se pueden crear lenguajes propios, ya sea dentro de los trazos, las técnicas de ilustración o la misma implementación del color. Todo esto da un carácter único a los personajes y espacios que son creados dentro de las imágenes y es importante saber que gracias a estas características surge un entendimiento para el lector, sin importar si lo que observa es algo basado en la realidad o en un mundo fantástico.

Por medio de una video llamada, el ilustrador Alessandro Esparza explica que los libros infantiles cuentan con un gran valor narrativo que se da por medio de las imágenes. El entender los estilos, es algo importante dentro de los mismos diseños que se encuentran dentro del libro. Al hacer algo para niños, es importante usar un estilo placentero y que se entienda muy bien el

mensaje que se desea presentar. A su vez, al ilustrar las poses dentro de los libros ilustrados, el artista debe interpretar las acciones para que tengan sentido. Es importante mantener la ilusión de movimiento dentro de las imágenes, aunque no se vaya a contar con él. (Esparza, comunicación personal, 10 de mayo del 2022)

Rojas (2010), expresa que dentro de las ilustraciones infantiles se necesita tener una preparación psicológica para ver las diferentes etapas del niño, ya que las imágenes creadas para temprana edad suelen ser relacionadas con colores pastel, personajes con estructuras redondeadas y ojos grandes y expresivos. También es importante destacar que este tipo de ilustraciones tienen un alto contraste para que a los infantes les llame la atención las imágenes del libro. Cuando los lectores son más grandes, los ilustradores tienden a involucrar formas y figuras más complejas. En este caso las ilustraciones cuentan con una base para que los niños puedan alimentar su imaginación. Aquí los cuentos fantásticos son sumamente recurrentes, creando localizaciones y personajes que pueden llegar a parecer fuera de lo normal, pero que gracias a esta edad le surge esa necesidad de explorar y conocer estos nuevos mundos que se están plasmando dentro del libro infantil, es por eso que las técnicas del ilustrador llegan a jugar un papel mucho más libre y expresivo que las ilustraciones vistas en los libros infantiles de temprana edad.



Figura 27. ¿Dónde está mi peluche?, Marion Billet. (2015)

Lapo (2017), menciona que dentro de la fantasía se produce una sensibilidad de ideas, haciendo que el lector pueda llegar a aceptar el hecho que los animales puedan hablar, las alfombras volar o que los objetos puedan desaparecer y aparecer por obra de magia. En este caso los ilustradores tienen la capacidad de representar esos elementos fantásticos que se están narrando sin ningún problema, ya que establecen una conexión de ideas con el imaginario que se tiene establecido con el paso de los años y así pueden lograr crear algo nuevo basado en sus experiencias.

Las ilustraciones fantásticas suelen estar basadas dentro de los distintos aspectos de la propia existencia del ser humano y su aspecto cultural, esto hace que se pueda lograr una combinación con los conceptos y orígenes de las cosas que se tenían consideradas en el pasado. Es importante que el ilustrador se alimente de todo aquello que está pasando a su alrededor, ya que por este medio es como surgen esas ideas fantásticas que se van interconectando para crear algo nuevo. Las ilustraciones que se basan en la fantasía suelen presentar una idealización del ser humano, pueden ser sus características físicas o mentales, sin embargo, el ilustrador llega a crear esbozos de lo que él considera que lo representa y plasmarlo de una manera irreal o fantástica, creando así personajes como las hadas, las sirenas, cíclopes, minutaros, entre otros seres que ya son parte de un imaginario colectivo.

Los personajes fantásticos que son diseñados a partir de un proceso creativo están vinculados a los conocimientos del mismo ilustrador, de cierta manera se juntan aspectos que se buscan proponer dentro de la historia. En este caso se recurren al uso de bocetos para ver las cualidades que tendría el protagonista de la historia, el antagonista, los personajes secundarios y el mismo entorno en el que se desplazaría. Es así como al diseñar estos personajes se deben tomar en cuenta diferentes parámetros, como saber a qué tipo de público se va a dirigir, si el protagonista es lo suficientemente llamativo para sobresalir por sí solo y así ser desarrollado dentro de la historia. También es importante presentar los colores que se van a utilizar para así transmitir esa sensación que queremos dar, gracias a la misma psicología del color.



Figura 28. Boceto del personaje Alicia, Walt Disney. (1951)

El aspecto fantástico de los libros infantiles también tiene que ver con el gusto de lo desconocido, hacer una reflexión sobre las preguntas que no tienen respuesta o inclusive disfrutar de las cosas que pueden carecer de lógica. Las formas que a veces aparecen dentro de estos libros parecen inclusive carecer de formas lógicas, sin embargo, esta búsqueda de ideas tiende a recoger partes de los estilos pictográficos que el mismo creador de las imágenes [ha](#) desarrollado a partir de la historia que se está leyendo. De cierta manera, el lector ahora está dentro de una nueva realidad que se encuentra dentro del libro, donde se respetan y se ven nuevas reglas sobre lo que puede o no ser. Esto hace que el lector pueda tener una conexión de momento con el protagonista, dándole así una característica empática que es construida con la fantasía que demuestra que puede llegar a existir algo más allá de lo que comprende el conocimiento humano, es por eso que el protagonista puede llegar a ser un animal, un objeto o una cosa.

Silvestre (2015), habla sobre como las historias dentro de los libros infantiles cuentan con un ambiente fantástico y es ahí donde se encuentra el aspecto de la imaginación. Los cuentos o relatos siempre dan lugar a ese tipo de locaciones que son desconocidas para el lector; por esta razón, los cuentos infantiles son también conocidos como cuentos de hadas, dando hincapié a su aspecto fantástico que los caracteriza. Las locaciones que son recurrentes dentro de los cuentos es el bosque, ya que este tiene una connotación psicológica con lo desconocido y los personajes se sienten perdidos dentro de él, la locación entonces no solo ofrece un lugar literal, sino que también se da uso de una metáfora donde se puede exponer el estado mental y emocional del

protagonista. Los ilustradores entonces tratan de expresar no solamente una idea, sino también un sueño que se puede ver hecho realidad dentro de las páginas del libro. Los dibujos pueden o no ser desarrollados basándose en la idea de la historia, ya que también se puede definir el estilo según los requerimientos que vea necesarios el autor de libro para crear ese anclaje de ideas.

Al crear un libro infantil se debe de tener en cuenta también la creatividad, ya que de esa manera se crean ideas totalmente nuevas que se pueden utilizar para presentar diseños diferentes y ajenos a los conocidos. Los elementos fantásticos deben buscar una claridad de entendimiento, ya que el mensaje debe de ser directo para el lector. Aunque la fantasía puede denotar algo irreal, siempre se debe tener un balance y equilibrio en lo que se está presentando de manera gráfica para que el resultado sea claro. El lector debe de entender el significado del contenido y ver que no exista ninguna alteración de lo que el autor ha querido explicar dentro de su texto, de esa forma el mensaje principal logra su función y a su vez, las imágenes logran atraer la atención de las personas y tomarlo como base para tener una mejor claridad en el mensaje.

Hara (2003), dice que el crear un material a partir de cero, es evidentemente una creación única, sin embargo, la recreación de los elementos que son conocidos hace que surjan ideas que pueden llegar a ser mucho mejor de lo que se había planteado en un principio. Dicho de otra forma, el autor expresa la importancia que se encuentra no solo dentro de las nuevas creaciones, sino en las reinterpretaciones y cambios que se pueden hacer con las cosas que se cree que ya están presentadas o terminadas en su totalidad. Es por eso que dentro de los libros infantiles se encuentra una gran variedad de interpretaciones visuales de los libros clásicos, cada ilustrador expone sus ideas y las expresa de manera gráfica para darle una nueva vida a esa historia, inclusive esto se hace para darle un contexto mucho más contemporáneo y familiar a los nuevos lectores.

Es interesante cómo la fantasía es una parte importante dentro de los libros infantiles y es base para producir una historia que da paso a un punto de vista totalmente nuevo que el diseñador desea transmitir. Los cuentos de hadas suelen presentar historias fantásticas que ayudan a los niños a entender más sobre la vida y cómo actuar en situaciones de problema. Es común que los niños suelen obsesionarse con una historia y tener empatía con el protagonista de esta. Esto se debe no solo a los acontecimientos de la historia, sino a la misma representación

visual que se ha elaborado para que se sienta un vínculo mucho más estrecho. Los cuentos infantiles entonces involucran los elementos fantásticos para que las lecciones o moralejas sean recordadas por mucho tiempo y con cariño por sus lectores.

2.2.2. La ideación de las ilustraciones del cuento de Alicia en el país de las maravillas.

La historia que es presentada dentro del libro de Alicia en el país de las maravillas (1865), muestra un lugar detallado y colorido, haciendo que los lectores puedan adentrarse sin problema a este mundo fantástico que fue creado por el escritor Lewis Carroll. Las perspectivas que dan los personajes del cuento, el extraño humor y su forma tan irreverente de ver las cosas cotidianas hacen que se le considere como uno de los libros clásicos de la literatura infantil, sin embargo, no siempre fue visto como un libro que fue creado específicamente para este tipo de público, ya que en un principio era disfrutado mayormente por jóvenes y adultos.

El libro cuenta con juegos de palabras y hace también cuestionar la autoridad que tienen los adultos, ya que Alicia, la heroína de la historia, suele preguntarse el por qué existen las autoridades y las reglas que se le imponen, haciendo que los lectores tiendan a adentrarse más a este mundo donde las reglas no tienen sentido alguno y por lo tanto todo carece de él. Los personajes del libro también han obtenido una gran aceptación por parte de las personas, haciendo que sean parte de la cultura popular y gracias a esto, su imagen y diseño es rápidamente reconocible. Esto se puede observar en las distintas adaptaciones del cuento, las cuales han mantenido los diseños de John Tenniel, pero creando pequeñas variaciones.

El mismo Carroll tenía pensado crear las ilustraciones para su libro, ya que tenía anotaciones sobre cómo se verían los personajes y locaciones de su libro. Nichols (2014), menciona como Lewis Carroll contaba con un manuscrito terminado, pero pretendía agregar ilustraciones originales que captaran este mundo tan maravilloso que se describía dentro del texto. Él comenzó a buscar ilustradores que pudieran hacer estos diseños que parecían imposibles, después de revisar el trabajo de John Tenniel, él decide encargarle las ilustraciones para poder darle vida al libro. Al principio Carroll comenzó a crear diferentes diseños y anotaciones sobre lo que quería para cada uno de los personajes, pero después de varias

discusiones se dio cuenta de que Tenniel podía crear mejores diseños si se le daba mayor libertad en su creación.



Figura 29. Primera ilustración de Alicia y el conejo blanco, Lewis Carroll (1860).

Las primeras ilustraciones que fueron creadas por Carroll tenían un aspecto menos caricaturesco, inclusive mostraban a los animales que aparecían dentro de la historia en un tamaño normal, haciendo que Alicia se viera gigante a comparación del conejo blanco, esto hizo que surgieran algunos problemas para crear las ilustraciones de la historia. Por ejemplo, dentro del primer capítulo cuando Alicia bebe del frasco para cambiar su altura. En este caso, Carroll notó que sus ilustraciones parecían que no contaban con una estructura y escala apropiada, ya que al hacer pequeños todos los otros personajes, pareciera que Alicia siempre fue un gigante desde un principio de la historia.

Golden (2017), explica que las técnicas de ilustración de Tenniel fueron de gran ayuda para darle una mejor estructura a cada una de las escenas, ya que agregaba detalles que el mismo Carroll no solía ver. Las ilustraciones de Tenniel tenían un estilo más caricaturesco y prestaba gran atención en la exageración de las expresiones y de las estructuras de los personajes, esto se debe a que solía trabajar para una revista política donde creaba caricaturas de la situación en la que se encontraba su país. Estas cualidades ayudaron a crear una mejor presentación para el libro, ya que las ilustraciones tenían un diseño que se apegaba más su naturaleza fantástica.

El libro de Alicia ha tenido grandes cambios en cuanto a diseño, pero siempre manteniendo las características únicas de cada personaje y gracias a esto se ha mantenido la personalidad de cada uno de ellos. El hacer pequeños cambios hace que se mantenga el mensaje que se quería dar dentro de la historia y también cuidar el papel o participación de los personajes que aparecen dentro de ella. Por ejemplo, para el diseño de Alicia se debe de tener en mente que es una niña de 10 años aproximadamente, de estatura mediana, cabello rubio y usa un vestido azul cielo. Ahora, dentro de la misma ilustración también se debe de jugar con las expresiones o forma de ser del personaje para establecer cómo se va a comportar dentro de las diferentes situaciones que puede afrontar, en este caso, Alicia es una niña curiosa, inocente y extrovertida. Todo esto hace que ella no tenga problemas al enfrentarse a las diferentes situaciones y elementos fantásticos que aparecen dentro de la historia.



Figura 30. Ilustración de Alicia, John Tenniel (1865).

Al comenzar a escribir las historias Lewis Carroll no contaba con muchas imágenes de cómo quería que se vieran los personajes, sin embargo, las tres hijas de Harry Liddell mostraron un gran interés en las aventuras de Alicia y constantemente pedían que les describieran a la protagonista de la historia, por tal motivo, el propio autor comenzó a crear bocetos con el fin de tener una idea clara de cómo se vería la protagonista. Esto hizo que sus ilustraciones sirvieran como una guía para los dibujos finales. Al recibir todos los bocetos que había hecho Carroll, Tenniel decidió hacer caso omiso de varios de los requerimientos que hacía el autor. Uno de

ellos fue que Carroll deseaba que el diseño de Alicia fuera basado en alguien real, a lo que Tenniel se negó y decidió crear su propio diseño, el cual aún sigue vigente hoy en día.

Miranda y Hernández (2013), exponen que existe una simbología dentro de las ilustraciones de los personajes. El conejo blanco es la madurez y el orden, siendo expresado por su porte noble con el que es presentado dentro de las ilustraciones, por otra parte, siempre se ve corriendo deprisa a lo largo de la historia, esto en esencia refleja la vida adulta, ya que en su vida cotidiana tiende a hacer diferentes tareas a lo largo del día y siempre está atento a su reloj para revisar el tiempo con el que cuenta para poder terminarlas o llegar a tiempo a otro lugar. Por otra parte, Alicia representa esa ingenuidad y curiosidad que tienen los niños, siempre buscando nuevas cosas que hacer y aprender algo nuevo en el proceso, por tal motivo su personaje cuenta con un diseño amigable y expresivo, haciendo que su vestido se vea ondeando con suavidad dentro de las imágenes, así como también su cabello.

Es interesante también como el país de las maravillas donde se encuentra Alicia es también una representación de las cualidades del mundo inglés victoriano y la misma sociedad inglesa de esa época. Haciendo que los personajes que habitan dentro del país sean gobernados por un rey y una reina, esto para mantener al lector con un paisaje y un modo de vida que sea conocido para ellos. Claro, que el país de las maravillas tenía los toques únicos de fantasía que John Tenniel le había dotado. Tenniel siguió con sus dibujos satíricos y es por eso que el personaje del rey y la reina cuentan con una anatomía fuera de lo común, exagerando y jugando con las estructuras y expresiones. Un claro ejemplo de esto es la gran cabeza de la reina de corazones.



Figura 31. Ilustración de la reina de corazones, John Tenniel (1865).

Roca (2018), resalta como las primeras páginas del libro de Alicia, ya nos está presentando la forma de ser del personaje, dándole al lector una idea de las características y lo que refleja la imagen, haciendo que el lector pueda crear un argumento sobre lo que el personaje desea obtener dentro de la narración. Tenniel se basó en la esencia del personaje para poder elaborarlo de manera visual, es por eso que se han creado algunas teorías sobre los estudios que hizo Tenniel para poder llegar a los diseños que conocemos. Uno de ellos menciona que Alicia fue inspirada por Mary Hilton, pero también se debe retomar el cómo Carroll ya le había presentado ideas propias para la creación de Alicia, que en este caso era inspirada por Alice Liddell.

El primer libro a color de Alicia en el país de las maravillas surge en el año de 1903 y fue llamado *The Nursery Alice* o Alicia para pequeños. Este libro salió a la venta cinco años después de la muerte de Carroll, por lo cual se tuvo que hacer una revisión de sus distintas notas. Alicia en esta versión llevaba un vestido azul, pero curiosamente en su segunda edición aparece con un vestido rojo, este último tuvo una pequeña cantidad de copias impresas y, por lo tanto, se ha vuelto difícil de obtener. Las ilustraciones de Tenniel no tuvieron ningún tipo de modificación, pero fueron sometidas al coloreado de Harry Theaker, quien fue el encargado de darle una nueva vida a los dibujos, de esta manera se agregó el valor cromático a las imágenes.



Figura 32. Ilustración a color de Alicia, Harry Theaker (1903).

Un sinnúmero de artistas ha dado forma a las ilustraciones que acompañan las distintas ediciones del libro de Lewis Carroll, pero se destacan un número importante de ilustradores que han creado adaptaciones de los diseños para un nuevo público. Entre ellos está Rebecca Dautremer, Benjamin Lacombe, Tony Ross, entre otros. Cada uno de ellos aportando elementos visuales para entrar dentro de los contextos actuales. Lejos de restar el trabajo de Tenniel, los nuevos ilustradores, le dan nueva vida al cuento de Alicia y su vez dan un énfasis en el gran trabajo que realizó Tenniel en su época, ya que sus dibujos siguen siendo parte importante dentro de la cultura y el mundo infantil. Muchos de ellos como María Kirk, muestran una parte que no se había visto de los personajes, como presentar al conejo blanco descansando dentro de su madriguera o el mismo Salvador Dalí, quien derrite el reloj del sombrerero y lo convierte en una mesa donde están tomando el té.



Figura 33. Mad tea party, Salvador Dalí (1969)

Lovett (1998), habla sobre como los nuevos ilustradores son solo antiguos lectores que cuentan con su propia ideación del libro de Alicia en el país de las maravillas, es por eso que ellos tratan de crear los diseños del entorno y de los personajes que habitan ese lugar, de esa forma se va revelando poco a poco lo que las mismas ilustraciones de Tenniel habían creado, digamos que es como una fuente de impacto y de invitación a crear nuevas ideas para este mundo fantástico. Es por eso que algunos autores agregan escenas que John Tenniel no había ilustrado, pero que se encuentran dentro de la misma narrativa.

No hay duda de que Tenniel tuvo cierta relación con los dibujos y bocetos que Carroll le había presentado, sin embargo, él decidió solo tomarlos como referencia para crear algo nuevo y

que fuera más apegado al mundo fantástico que se presentaba en el libro. Es interesante como siguen este tipo de prácticas, ya que los nuevos ilustradores toman solo ciertos elementos que fueron creados por Tenniel para presentar su visión del mundo de Alicia. Por ejemplo, Alicia ha tenido cambios en su diseño para entrar a un nuevo contexto. En el caso de Walt Disney ellos tuvieron que crear su propia interpretación de Alicia, americanizando los rasgos del personaje y cuidando los detalles del cabello para crear un enmarcado del rostro, de esa manera sería más sencillo leer las expresiones del personaje. Cada interpretación visual del libro entonces está vinculada a la era en la que fue concebido y al tipo de público al que va dirigido. De esta forma el ilustrador puede crear nuevos diseños, pero siempre teniendo como base las creaciones que fueron presentadas por John Tenniel.

2.2.3. Eneatipos de personalidad para el diseño de personajes.

El término eneagrama es una derivación de la palabra griega *ennea*, que significa nueve y gramos, modelo o figura. (Pérez, 2013, p.8). En este caso el eneagrama es un tipo de modelo de personalidad donde se ven las nueve personalidades dentro de un medio o sistema en el que ellos se vinculan y relacionan. Esta herramienta ayuda a conocer las personalidades y como se pueden relacionar una entre otras para dar un conocimiento y aspectos que pueden dar a conocer los caminos en los que estos personajes tienden a ir.

Existen un total de nueve eneatipos de personalidad para desarrollar un personaje y para conocer más sobre ello se debe de saber primero lo que es un eneagrama. Según Molina (2017, p.4) el eneagrama es un sistema donde se revisan e identifican las diferentes características de los personajes, estas personalidades que hacen que difieran cada uno de ellos dentro de una historia de manera psicológica ayuda a diferenciarlos y ver las maneras en la que se comportarán. El eneagrama entonces es una forma de identificar cada una de las personalidades para conocer más a fondo las virtudes y diferencias que hacen único a este personaje dentro de un mundo.

Dentro de los textos existe un mundo donde los personajes son partícipes de sus diferentes aventuras, es así como dentro de un texto literario aparecen situaciones que parecieran ser una copia o una inspiración de lo que se considera real. "Una sección de mundo, una parte del

mundo, estará descrita, de acuerdo con el texto de Wittgenstein, por la especificación de todas las proposiciones relativas a los seres y a los estados, procesos y acciones constituyentes de dicha parte con la correspondiente indicación de valor lógico". (Albaladejo, 1998, p. 25).

En los mundos también se encuentra una constitución de estos mismos, digamos que encontramos el general donde sucede la mayor parte de la aventura del texto, pero también se pueden encontrar otros submundos que dan otros elementos que no se encontraban dentro del mundo principal. Para Albaladejo (1998). El submundo es un lugar que puede ser conocido por el personaje o por la misma narrativa, digamos que es cuando se ve afectado lo que el personaje principal conocía como su mundo. El submundo entonces se puede encontrar en lo deseado, es como un mundo que parece real, pero no pertenece al mundo principal. Otra forma de decirlo es que el submundo existe si es aceptado por el intérprete, pero no es tan real como el mundo original o principal. Los submundos son una ventana a los deseos o ilusiones del autor o del personaje, pero no puede ser considerado un lugar verdadero o real dentro de la obra.

Al hablar del mundo se hace referencia al lugar donde los personajes tienden a conectarse el uno a los otros y esta conexión hace que se relacionen de una manera psicológica a las diferentes maneras de ser de los otros, así también se puede ver qué relación tiene un personaje con otros y cuáles se pueden llevar bien o mal. (O inclusive que sean dependientes de otros). Se nombra cada una de las personalidades y se le designa a cada personaje. Entre estas personalidades se encuentran nueve, las cuales son: el perfeccionista, el altruista, el ejecutor, el romántico, el observador, el leal, el epicúreo, el jefe y el mediador. Cada uno conlleva una importancia dentro del mundo y, por lo tanto, deben de ser participe dentro del mismo, "ningún eneatis es mejor o peor que otro; simplemente, cada uno es diferente". (Molina, 2017, p.5).

A través de una video llamada, la ilustradora y diseñadora de personajes Elena Mir, aclara que es común exagerar no solamente los rasgos y acciones de los personajes que aparecen en la historia, sino que es importante establecer el tipo de personaje que es para que el lector pueda identificar su participación dentro de la narración. Los personajes diseñados en ocasiones están basados en personas que conocemos, sin embargo, es importante resaltar sus cualidades y personalidades a tal punto de que sean una especie de emanación de ese sentimiento que se desea expresar. (Mir, comunicación personal, 12 de octubre, 2022).

Al mencionar los eneatis tipos también se debe tomar en cuenta las relaciones entre este mismo grupo como se mencionaba anteriormente, la comunicación es una parte importante que da equilibrio a cada uno de ellos, digamos que una personalidad o eneatis tipo en su totalidad requiere de los otros para poder crecer dentro de la historia y entender porque los otros actúan de diferente manera o tienen un punto de vista distinto al de él. Sin la comunicación o interacción entre estos eneatis tipos no existe un equilibrio real. Es por eso que Molina (2017) expresa que se debe de tener fundamentos o principios para cada uno, ya que cada eneatis tipo funciona dentro de este mundo y se va desarrollando conforme va creando nuevos motivos o necesidades para lograr madurar como personaje.

Ahora se mencionará cada uno de los eneatis tipos y sus características, tomando en cuenta que cada eneatis tipo o personalidad puede cambiar y desarrollarse, también es de igual importancia explicar que estos eneatis tipos pueden ser conocidos de diferentes maneras o se pueden sumar otros, tales como el cordial, el cerebral o el visceral. (Molina, 2017). A continuación, se desglosarán cada uno de ellos:

El perfeccionista es aquel que trata de no cometer errores, todo lo hace de manera correcta y por lo tanto suele corregir a los demás. Es sumamente ético, moral y respetuoso, ya que siempre sigue las reglas y tiene un gran sentido de la justicia.

El altruista es aquel que siempre ayuda a los otros, tiende a ver las necesidades de los demás sobre las de él mismo y por tal motivo, quiere estar alrededor de sus amigos y familia. Es un personaje que siempre da esperanza, equilibrio y balance ya que siempre ve lo bueno de las cosas.

El ejecutor es aquel que es competitivo, dinámico y siempre lucha por lo que quiere lograr. Es honesto, sincero y siempre está dispuesto a hacer lo que sea para lograr sus sueños.

El romántico busca el afecto de los demás, trata de compartir lo que él tiene, da consejos y le gusta escuchar los problemas. Es un personaje sensible que tiende a ayudar a los otros si se sienten deprimidos.

El observador tiende a analizar y comprender toda situación, por lo tanto, tiende a ser alguien que es sumamente listo y conocedor. Por lo general, es el personaje que comparte conocimientos y suele ser conocido como un personaje serio o asilado.

El leal es una figura protectora, siempre evita riesgos y peligros, antes de actuar considera analizar la situación para ver si hay una ruta mejor. Es el que suele tomar buenas decisiones, sin embargo, también puede ser considerado miedoso.

El epicúreo es aquel que busca la aventura, cuenta con una gran imaginación, es persuasivo y es muy bueno para conversar. Le cuesta enfrentar la realidad e intenta vivir en la fantasía, tiene buen humor y suele negar las situaciones dolorosas.

El jefe es una persona directa y ejerce un dominio ante los demás. Por lo general es alguien que da control y suele imponer sus reglas. Se considera también una persona que se centra mucho en ella y piensa poco en los otros.

El mediador tiende a separar a las personas si son conflictivas y por lo tanto busca que todo esté en orden y armonía. Es alguien con gran bondad y es comprensible, siempre poniéndose en el lugar de los otros para entender mejor su sentir. Su único defecto es que suele ser pacífico y tranquilo, algo que se puede llegar a relacionar en ocasiones con la pereza.

El carácter de cada una de estas personalidades también da una referencia al nivel cognitivo, emocional y de comportamiento de cada personaje, haciendo que el hablar de cada uno ya tenga una naturaleza motivacional gracias a su modo de ser que se da con el eneatispo. (Castillo, 2020). Cada uno de estos personajes tiene una motivación que lo hace ser de esa forma, es decir que parece que es limitado a esta manera de ser, pero en si la forma en la que actúa se debe a como fue criado y como él percibe el mundo.

Los eneatispos también tienen que ver con las diferentes maneras en las que los personajes enfrentan sus problemas, ya que esa capacidad de empatía y de amor es cambiante dependiendo de la relación que tienen los personajes y su personalidad. (Palmer, 2005). De esta forma, se puede entender que las habilidades de cada personaje para enfrentar un problema son diferentes,

ya que existen niveles de conciencia que permiten que se resuelvan las calamidades dependiendo de los hábitos y lo que siente dentro el personaje.

Al crear o diseñar estos personajes se tratan de exponer las diferentes capacidades que cada uno tiene y lo que va a aportar al mundo al que va a pertenecer. Algunos eneatisos se llevan mejor con cierto grupo, haciendo que exista una rivalidad o un desprecio a otro tipo, esto hace que surjan las amistades y enemistades dentro de la historia, así reconocemos con facilidad quienes son los personajes principales de la historia y quienes suelen ser los que impiden su paso dentro de ella.

2.2.4. Eneatisos de los diseños de los personajes de Alicia en el país de las maravillas.

Dentro de los libros infantiles se pueden encontrar un gran número de personajes que aparecen a lo largo de la historia y cada uno de ellos cuenta con una forma de ser, por ende, también cuenta con una razón por la cual aparece dentro de ella. Existe una esencia y personalidad en cada uno de ellos, esto permite que exista una categorización y una relación entre cada uno. La relación, permite que cada personaje pueda comprender la razón de actuar entre los otros y a su vez, también existe una manera de crecer y ver esos personajes como reales. (Andreu, 2013, p. 17).

El tipo de personalidad de cada personaje es dinámico y siempre trata de acceder a un inconsciente para pensar el cómo se puede mejorar, de esa forma, se ve un personaje que ya cuenta con una esencia o espíritu único que está en constante transformación. (Andreu, 2013, p. 19). La personalidad ayuda a identificar la manera de actuar o las costumbres del personaje, sin embargo, estas ideas pueden ir cambiando gracias a las experiencias que van obteniendo a lo largo de la historia.

Es importante mencionar que cada uno de estos eneatisos cuenta con un tipo predominante de personalidad, pero también cada una de ellas tiende a tener los mismos errores, esto afecta también su manera de sentir y la forma en que lo ven los otros personajes. Por ejemplo, Andreu (2013, p.29), explica que el mediador suele relacionarse con la pereza, ya que suele adaptarse fácilmente y resignarse en situaciones difíciles, aunque él sea el que siempre

motive a los demás a hacer algo. Es sociable, pero no siempre encuentra una motivación propia para hacer las cosas, ya que depende de los otros personajes en citas drásticas.

A continuación, se hará una relación entre cada uno de los personajes principales del cuento de Alicia en el país de las maravillas y cada uno de los tipos de personalidad o eneatis a los que pertenecen.



Figura 34. Ilustración de Alicia, elaboración propia (2023).

Alicia: Su eneatis es el epicúreo, ya que es un personaje que es optimista y siempre ve el lado bueno de las cosas. Tiende a buscar la aventura y es un personaje curioso por naturaleza, esto hace que se pueda meter en problemas, sin embargo, siempre busca como salir de ellos y aprender de sus errores. Posee una gran imaginación, es muy persuasiva y puede llegar a conversar con cualquiera. Su único problema es que le cuesta afrontar la realidad de la vida, por tal motivo, trata de evadirla y busca cualquier otro tipo de actividad para poder salir de la rutina.



Figura 35. Ilustración del conejo blanco, elaboración propia (2023).

Conejo Blanco: Es relacionado con el perfeccionista. Es un personaje obsesionado con el tiempo, con lo bueno y todo lo que debe ser correcto, por tal motivo es muy meticuloso en todo lo que hace, ya que todo detalle debe de ser perfecto. Su obsesión con el tiempo hace que se enoje o desespere si las cosas no salen bien y perfectas como las espera. No es un personaje muy sociable, ya que pone su deber sobre todas las cosas, haciendo que sea muy difícil para el establecer una conversación.



Figura 36. Ilustración de la reina de corazones, elaboración propia (2023).

La reina de corazones: Su personalidad es la del jefe, ya que es un personaje que representa la fuerza y coraje que se debe tener para manejar un reino. Por lo general este tipo de personaje es relacionada con una figura adulta, la cual siempre trata de luchar por sus derechos y exponer sus ideas. Uno de sus defectos es que es un personaje sumamente impulsivo y controlador, haciendo que sus problemas lleguen a ser resueltos por otros. Suele tener un gran sentido de la justicia, pero al ser un personaje que siempre está acostumbrada a liderar, tiende a creer que sus acciones son buenas, aunque no lo sean.



Figura 37. Ilustración del sombrerero, elaboración propia (2023).

El sombrero: Su personalidad es la del romántico, ya que es un personaje que desea estar dentro de un grupo y es un personaje sumamente cordial. Alicia encuentra al sombrero en una fiesta de té, junto con la liebre y un ratón, se le ve alegre y con sus amigos. Al ver la llegada de Alicia al lugar, el sombrero cordialmente invita a Alicia a formar parte de su fiesta y le asigna un asiento, esto hace ver que es un personaje atento y dispuesto a conocer nuevas personas. El problema del sombrero es que es un personaje que no toma bien el abandono y es su mayor temor. Es creativo, despreocupado y tiene cierta tendencia a las artes.



Figura 38. Ilustración del gato risueño, elaboración propia (2023).

Gato risueño: Es relacionado con el observador, ya que le gusta analizar y comprender todas las cosas. En este caso el gato risueño suele aparecer ante Alicia para guiarla en su camino y darle consejos sobre el extraño lugar que ella ve. Es un personaje independiente y por lo general no tiende a intervenir directamente dentro de los problemas de los demás, sin embargo, puede llegar a hacerlo si ve que puede sacar algún provecho de la situación.



Figura 39. Ilustración de la oruga, elaboración propia (2023).

La oruga: Su eneatis es el mediador. Tiene un carácter bondadoso y tranquilo, esto hace que sea un personaje que tiende a sentarse a escuchar los problemas de los demás y trata de dar

respuestas a ellos. Le agrada estar en un lugar tranquilo y cómodo, ya que es alguien que no desea salirse de su rutina. Su único defecto es que suele ser perezoso y en ocasiones se le puede ver comiendo o haciendo alguna otra actividad en exceso.



Figura 40. Ilustración del dodo, elaboración propia (2023).

El dodo: Es el ejecutor, ya que es un personaje que siempre está dispuesto a competir y demostrar que es el mejor. El dodo es el personaje que propone una carrera a los otros animales, después de que él, junto con Alicia y los otros fueran arrastrados por el mar hacia una isla. Este personaje es luchador, sumamente competitivo y socialmente brillante, ya que puede hacer que sus palabras y propuestas sean escuchadas por los demás. Su único problema es que nunca descansa y considera el ocio de mal gusto, ya que para él es una pérdida de tiempo.

Los personajes de cuento de hadas cuentan también con un crecimiento y un conflicto existencial que permite que los personajes tengan una identidad y se sientan reales para el lector. Por tal motivo, Bettelheim (1994) explica que el sentimiento de realidad se necesita para que el niño pueda entender la moraleja de la historia y a su vez tenga un vínculo con los personajes. De esa forma, los personajes que son creados dentro de los cuentos de hadas permiten que se canalicen mejor los aspectos de la vida diaria y lo que se viene a futuro.

Aunque los personajes ya sean concebidos con una forma de ser, estos tienden a crecer a lo largo de la historia y es lo que los hace sentirse reales. Los personajes van creciendo junto con el lector al ver como enfrentan cada uno de los problemas que van apareciendo a lo largo de la historia. Es importante también mencionar que los personajes no son buenos o malos, sino que

según cómo va transcurriendo la historia se le va dando una mayor concentración hacia las acciones que realiza, esto es lo que hace que el lector considere que sea el villano o el héroe de la historia. Al igual que en la vida real, las personas son consideradas honradas, perezosas, buenas o malas, según sus acciones y eso es lo que determina su representación dentro de la historia (Bettelheim, 1994, p. 13).

Dentro de los mismos cuentos los personajes cuentan con una historia general en la que todos son participes, sin embargo, cada uno ya cuenta con un pasado que es creado para saber cómo es la forma de ser del personaje, es lo que le da detalle a su personalidad y le da también su significado o importancia en la narración. Según Bettlheim (1994). los personajes ya cuentan con una forma en la que van a resolver los conflictos, los caballeros siempre están dispuestos a intervenir contra el mal y salvar a la damisela, esto es una parte que se argumenta en la mayoría de los cuentos. Siendo este mal un enigma para resolver, ya que la damisela puede estar bajo un hechizo, capturada por un ser malvado, atrapada en una torre custodiada por un dragón, etc. Todos estos problemas aparecen para buscar que el héroe pueda resolver el problema con astucia y bondad.

Dicho lo anterior, es importante ver el significado que le da el lector a las acciones de los personajes principales, en este caso, el caballero debe ser una personificación del trabajo duro y todas las cosas que se consideran buenas. Las dificultades y problemas dan una semblanza de los percances que se pueden tener en la vida, sin embargo, gracias a las actitudes y deseos del caballero se pueden resolver y llegar a ese final feliz que tanto se espera. En otras palabras, el personaje principal o caballero, representa todas las virtudes del ser humano y gracias a que muestra todas ellas de buena manera se ve cómo se pueden resolver los problemas gracias a sus buenos actos.

Para Bettlheim (1994) los cuentos de hadas muestran la personificación de las emociones que hacen que los personajes sean considerados profundos y es por eso que podemos sentir ese dolor y motivación con la que está luchando. Los personajes de los cuentos de hadas presentan una capacidad única para enfrentarse a distintos problemas, siempre haciéndolo de una manera lógica para que el lector pueda entender y relacionarse con los actos que está haciendo el personaje, ya que el personaje, debe estar consciente del mundo que le rodea. Al inicio de las

historias se da una interpretación de las amenazas que suceden en este reino, como en el caso de Blanca nieves donde se establece que hay una reina malvada. En este caso el héroe de la historia no desea destruir o pelear contra este personaje que representa la maldad, sino que este, desea solo vivir una vida tranquila. Sin embargo, el mal le acecha y le hace salir de su sitio de confort, aprendiendo así, muchas cosas de las cuales no sabía, haciendo que vaya creciendo y comprendiendo cómo funcionan realmente las cosas. (pp. 151-157)

Este ejemplo, nos muestra como el personaje va cambiando y evolucionando conforme avanza la historia. Haciendo que el personaje sea concebido con un tipo de personalidad o eneatispo para después convertirse en otro o agregar ciertas cualidades de otro tipo. Los tipos de personalidad también ayudan a representar a los personajes de manera gráfica, ya que los diseños son un reflejo de lo que el autor narra dentro de su historia, de tal forma que los personajes cuentan con facciones, vestimentas y poses que ayudan a relacionar con facilidad el eneatispo al que pertenecen.

2.2.5. De la tinta al píxel: Las técnicas de ilustración tradicionales y digitales.

El dibujo ofrece a las personas la posibilidad de expresarse, ya sea haciendo una imagen que represente algo cotidiano o dibujando algo que sea creación de la misma imaginación del sujeto. El punto importante de la ilustración es el crear un elemento visual que contenga un mensaje, que exprese una emoción o que tenga un efecto hacia la persona que lo esté contemplando. Hutton (2005, p. 7), menciona lo siguiente "La capacidad que tiene un sencillo símbolo de representar una noción compleja, o incluso una historia, convierte las imágenes en un medio esencial para comunicar ideas".

El utilizar el lápiz o los lápices de colores para ilustrar con fines estéticos es algo nuevo, ya que anteriormente se utilizaban para los estudios y crear bocetos o estructuras que fueran consideradas de práctica para poder crear una ilustración o una obra final. Hutton (2005), menciona que el dibujo se convierte en algo único y apreciado a mediados del siglo XVIII. El utilizar técnicas de grafito, hizo que las fábricas de lápices se preocuparan por la calidad que le

brindaban al autor. De esta manera aparecen los lápices de dibujo que cuentan con diferentes pigmentos y densidades que permiten crear diferentes trazos.

Hutton (2005) explica que, el trabajar con lápiz o lápices de colores permite que sea un trazo mucho más libre al momento de bocetar, las distintas densidades y tipos de grosor, hacen que se pueda manejar una precisión al momento de hacer el dibujo y a su vez, hace que los lápices para boletaje se vean diferente dentro del papel que los lápices que se utilizan para dar los toques finales del dibujo. Al crear una ilustración es necesario tener en mente el tipo de técnica que se va a utilizar, en este caso el uso de los lápices permite una mayor libertad, ya que si se equivoca se cuenta con diferentes borradores para poder hacer las correcciones necesarias.

Thomson y Hewison (1999), exponen que todas las personas suelen tener la idea de que todos pueden dibujar, sin embargo, existen reglas que son necesarias para poder entender cómo crear las ilustraciones. La práctica es un factor importante al momento de aprender, pero el posicionarse dentro de las necesidades que tienen los lectores y lo que el ilustrador quiere representar es algo primordial. El uso de los lápices ayuda a crear contornos definidos que pueden ser remarcados con tinta. De esa manera podemos ver los contornos con gran claridad y a su vez tener el coloreado que dan los lápices de colores.

Una de las partes importantes dentro de la ilustración es la comunicación visual. Frederick y Mitchell (2006, p. 6) dicen lo siguiente: "La representación gráfica se ha desarrollado a lo largo de dos líneas distintas: la artística y la técnica. Desde el principio de los tiempos, los artistas han usado dibujos para expresar ideas estéticas, filosóficas y otros pensamientos abstractos". Es importante como las personas tratan de observar sus alrededores para poder copiar la esencia de lo que observaron. Por otra parte, las ideas abstractas hacen que los dibujos tengan una forma abstracta y esto se debe a que se quieren usar formas y colores para representar emociones como el amor, la alegría, la ira, la tristeza, etc. Aunque son cosas intangibles y amorfas, se puede llegar a tener esa idea de representación única que es exhibida por el mismo autor.



Figura 41. Ilustración con lápices de colores: el sastrecillo valiente, Walt Disney (1938)

Dalley (1992), Explica que el uso de lápices ayuda que el dibujo se pueda mostrar con una gran variedad, ya que la superficie y tipo de hoja también ayudan a tener un mejor control de la representación gráfica, digamos que la porosidad, tipo de papel o material de la superficie va a ayudar a crear un mejor efecto. Por otra parte, la técnica del carbón es considerada mucho más antigua que el uso del lápiz de grafito. El carbón es utilizado para definir los contornos preliminares de la estructura del dibujo, esto ayuda a que el ilustrador pueda comenzar a introducir los primeros trazos y tener un bosquejo de la forma que va a utilizar.

Dalley (1992, p. 19). explica lo siguiente: "En el siglo XVI, cuando los artistas comenzaron a producir dibujos individuales a mayor escala que sus predecesores, el carbón se usó, a menudo, para estudios completos, prefiriéndolo a la tiza negra". El uso del carboncillo o lápices de carbón tiene el mismo principio que el lápiz, ya que su técnica es el crear líneas y es un medio que es preferido para dibujar a gran escala, como se había comentado anteriormente. Otra diferencia es que el carbón es permanente, ya que no se puede borrar si se tiene un accidente como con el uso del lápiz. Por tal motivo, algunos la consideran una técnica mucho más expresiva, ya que se ve cada trazo que ha realizado el autor de la obra.

El uso de tizas, pastel y crayones, ayudan a que el artista pueda emplear el color y dar un mayor significado a sus obras, al igual que el carbón, aquí no se pueden borrar los errores y no se cuenta con una punta fina. Gracias a que las puntas de estos son gruesas, se utilizan también para hacer dibujos a gran escala. Dalley (1992), dice que se utilizan diferentes soportes y hojas, entre ellas está el papel fabriano que es apropiado para dar una mejor tonalidad y definición a los dibujos, el papel tumba que ayuda a mejorar la esencia de las obras, gracias a su uso de tonos

claros u oscuros. El avitelado es adecuado para trabajar con delicadeza, ya que tiene una gran suavidad. El lienzo por otra parte es el soporte más versátil y el que muchos prefieren.

La pluma y la tinta se consideran poéticas, ya que según Dalley (1992), solo se necesita una hoja una pluma con algo de tinta para poder trabajar. Esto hace que el ilustrador pueda hacer grandes obras, con algo que parece poco, haciendo que la expresividad del artista hable por sí misma y le dé el valor que exprese su individualidad. En este caso el uso de tinta y pluma hacen que las obras cuenten con formas definidas y versátiles, demostrando que pueden verse a gran detalle los negros y blancos que son creados dentro del dibujo. Gracias a su forma tan resaltada, este tipo de técnica es comúnmente utilizada para la ilustración de libros, ilustraciones de páginas de periódico o inclusive panfletos u otro tipo de contenido publicitario.



Figura 42. Tira cómica de periódico: Peanuts, Charles Shultz, 1950.

La pluma y la tinta es importante para el dibujante, en este caso, el tipo de pluma que elija el autor de la obra para entintar es cuestión de gustos, ya que se cuenta con una gran variedad de tipos de puntas y grosores que permiten crear una variedad de trazos. Thomson y Hewson (1999, p. 20) ejemplifican el uso de la tinta con lo siguiente: "Los dibujos destinados a la imprenta deben poderse reproducir bien. El tipo de tinta empleada es muy importante. Hasta cierto punto, la pluma y el soporte usados determinan la elección de tinta". Los autores explican que se debe tener en mente el medio en el va a salir el dibujo, como se había dicho antes, el uso de tinta ayuda a que se vean los trazos oscuros y definidos, gracias a ello es el mayor utilizado para usos impresos.

Thomson y Hewson (1999), mencionan que el uso de los rotuladores de colores también son un gran recurso para las ilustraciones que tienen fines de verse impresos. Si bien, la pluma y

la tinta ayudan a definir las formas, los rotuladores por otra parte hacen que se les de profundidad y colorido. Los rotuladores permiten cubrir las zonas que se ven planas o solas dentro del dibujo. De esa forma, lo que antes se veía como un vacío total, ahora tiene un color que puede ser una reminiscencia de un cuarto, un bosque o cualquier tipo de entorno que el autor haya establecido como fondo. Muchos autores dentro de sus ilustraciones utilizan los rotuladores de colores no solo para darle vida a sus obras, sino para expresar una mejor emoción en cuanto a su contenido y expresar de una mejor manera lo que el personaje está viviendo dentro de ese panel.

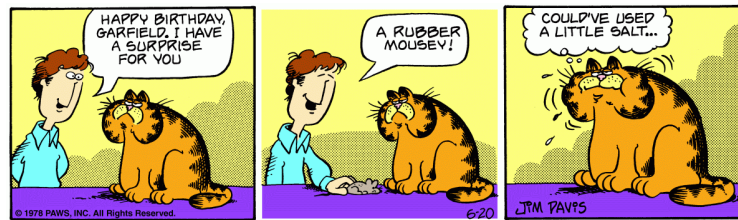


Figura 43. Tira cómica de periódico: Garfield, Jim Davis, 1978.

Cervantes (2016) plantea que, en 1987, se crea el primer programa para poder crear y editar imágenes de forma digital, esto fue gracias a Thomas y John Knoll, quienes crearon el programa: *Imagen Pro*. Este programa hizo que se emprendiera el interés por crear imágenes de forma digital, de tal forma que hoy en día se cuentan con programas como Adobe Photoshop. En la era de los 90s gracias a la exigencia del mercado y la necesidad de comunicarse por internet, hizo que aparecieran una gran variedad de formatos para las imágenes digitales, entre ellas está el jpg, gif y png.

La ilustración tuvo un gran avance y difusión por el avance tecnológico, de tal manera que las innovaciones y conceptos hicieron que surgieran nuevas herramientas de dibujo. Cervantes (2016), explica que las redes sociales ayudaron a difundir el trabajo de artistas, sobre todo jóvenes que no contaban con la experiencia suficiente para mostrar su trabajo, pero gracias a ello y las comunidades que fueron creadas en redes como Facebook y Twitter, se pudieron hacer de un renombre y de un reconocimiento, ya no solo local, sino mundial.

Cervantes (2016), expone que existen dos tipos de técnicas de ilustración digital, en las que se encuentra: la ilustración vectorial y las ilustraciones bitmap, La ilustración vectorial es aquella que se basa en una serie de puntos que son denominados nodos, los cuales son ubicaciones matemáticas que se encuentran dentro de un plano. Estos puntos sirven como referencia para crear las líneas, curvas, triángulos círculos o cualquier forma que sea básica. Las imágenes que son de este tipo se pueden modificar con facilidad, pero el mayor punto a favor es que cuentan con una gran resolución, gracias a ello no pierden sus características si son modificadas a una gran o pequeña escala. Los programas de vectores son Adobe illustrator, Corel draw, Inkscape, entre otros.

En el caso de las ilustraciones bitmap, son aquellas que están formadas por pixeles, esto hace que se vea como una especie de cuadrícula donde se van llenando estos cuadros para poder mostrar la imagen final. Cervantes (2016), explica que las imágenes pueden contar con un detalle, pero al momento de un acercamiento en la pantalla se pueden ver los cuadros o pixeles. En este caso, a diferencia de la ilustración vectorial, el bitmap pierde fidelidad de la imagen y por lo tanto puede verse borrosa y de mala calidad. Por tal motivo, es importante revisar el tamaño de nuestra hoja digital para poder estar listos al momento de imprimir o de revisar la imagen dentro de nuestra computadora. (Claro que, entre más grande sea, más peso tendrá la imagen). Los programas de tipo bitmap son: Adobe [Photoshop](#), Gimp, Manga studio, Sketchbook pro, entre otros.



Figura 44. Diferencia de vector y bitmap, Darvideo (2021).

Beane (2012), explica que la animación y las imágenes tridimensionales han hecho que se abran nuevas formas de interpretación, ya que ahora no solo se ve un plano, si no que se debe tomar en cuenta cada uno de los elementos que aparecen dentro de la obra y su espacio 3D. Los elementos tridimensionales han hecho que la industria vea una nueva forma de presentar las imágenes, y las industrias enfocadas en la comunicación y entretenimiento han tenido un gran interés en este medio de presentación. Algunos de los programas que son utilizados para crear elementos en 3D son: Autodesk Maya, 3ds max, mudbox, blender, Cinema 4D, Luxology, entre otros.

Dentro del medio del entretenimiento hemos visto que las industrias han aprovechado para sacar animaciones 3D en cines, televisión, videojuegos y comerciales, pero no solo termina ahí, ya que se ha utilizado también en medios impresos. Beane (2012), dice que el uso de los elementos tridimensionales ha tenido un gran auge en la época actual, haciendo que los niños tengan un apego y preferencia a personajes que son mostrados de esta forma. De cierta forma, los niños prefieren esta presentación de los personaje y entornos, ya que se apega a la realidad y sienten que estos personajes viven en un entorno parecido al de ellos, por lo tanto, sienten un mayor apego a ellos. Compañías como Pixar que se especializan en presentar sus personajes en 3D han hecho no solo películas y caricaturas, sino que han aprovechado la popularidad de los personajes para sacar mercancía de todo tipo como ropa, juguetes, comics y libros infantiles.



Figura 45. Toy Story, Pixar (1995)

Con el avance tecnológico se ha podido crear una relación entre las técnicas manuales y digitales. Algunos de los autores prefieren hacer sus bocetos de manera manual para después finalizarlo de forma digital. La ventaja de los formatos digitales es la calidad de la imagen, ya que no se llegan a perder detalles de esta, sobre todo si se piensa imprimir en gran escala. Muchos de los programas para ilustrar ahora cuentan con diferentes tipos de hojas, lápices, pinceles, etc. Esto se hace para que las personas tengan libertad para hacer sus ilustraciones y a su vez, mantener esa familiaridad con la que se contaba en su formato manual.

2.3. Efectos de la pandemia: Crisis, necesidades y adaptaciones de la narrativa visual.

Se observó un gran uso y cambio en cuanto a los diferentes medios digitales debido a lo provocado por el Covid-19, esto abrió una gran oportunidad en cuanto al manejo de información y como se llegaba a consumir por medio de los diferentes dispositivos electrónicos. La tableta, las computadoras y los teléfonos inteligentes formaron una parte esencial para mantenerse comunicado con el mundo exterior; además de que promovían una nueva manera de entretenimiento para las personas. Los sistemas de streaming fueron tecnologías que permitían a los usuarios ver y escuchar contenidos que se transmitían por medio del internet u cualquier otro tipo de red de descarga que permia ver datos o archivos dentro de un dispositivo.

González (2020), explica como es esencial tener una interconectividad con los otros seres humanos, ya que la comunicación de manera remota permite establecer un diálogo donde se da un nuevo conocimiento que no podría obtener si no estuviera conectado a una red de información digital. Esta forma de recaudar información de manera digital o conectado al internet es denominada por el mismo como "*cibercultura*". Es importante reconocer que desde que aparece la tecnología se ha estado modificando la vida cotidiana del ser humano, el cómo se cuentan las cosas, como se visualizan y como se configura una nueva simbología. Esto lo podemos ver inclusive con los iconos del escritorio de la computadora, donde hoy en día es común saber su función, pero aun así siguen surgiendo nuevos programa o variaciones de estos que son presentados conforme va avanzando la tecnología.

El desafío que se tiene al moverse a un medio digital en términos de responsabilidades como los estudios o el trabajo hizo que se buscara una nueva manera de tener esa presencia, tomar decisiones en cuanto al nivel de trabajo que se debería realizar y el cómo se debe explorar estas nuevas formas de expresión que se proponen dentro de una pantalla. Se podría decir que los dispositivos ahora eran una necesidad que daba un nuevo desarrollo a la búsqueda del conocimiento. Levis (2007), expone su idea sobre posibilitar y analizar una nueva manera de recaudar información por medio de los dispositivos. Preguntándose el mismo si todo esto nos da paso a una nueva oportunidad y una manera de ver los cambios que ha producido la introducción de las nuevas tecnologías. Sin duda alguna, las memorias humanas son una parte que son preservadas dentro de los medios digitales y gracias al internet se puede encontrar todo tipo de información, ya sea en textos, videos o audio. Los dispositivos entonces ahora no solo usados con el fin de comunicarse o entretenerse, sino que busca la preservación de todo ese conocimiento que ha influido en la vida del ser humano.

Las relaciones entre la sociedad y el ámbito tecnológico son algo que siempre está en constante desarrollo, por lo tanto, se distingue que hay una relación específica entre los dispositivos tecnológicos y el vínculo que tiene el ser humano para relacionarse con el mundo exterior. El uso del lenguaje le da al ser humano una manera de distinguir los eventos y los objetos para ser nombrados con palabras, esto parece ser una distinción muy notable del ser humano, ya que nuestra especie sigue en desarrollo de instrumentos y procesos simbólicos que son un reflejo de nuestra experiencia y como vemos el mundo. Sin duda, las herramientas que nos ha brindado la tecnología son una nueva manera compleja de comunicarse y referirse a las cosas que parecen ser ausentes en base a su forma digital, pero siempre se utiliza con la capacidad de ver las acciones que se han dejado en el pasado y presente en base a las necesidades que se enfrentan en un evento. En este caso, la pandemia fue algo que requirió el uso de las nuevas tecnologías y dio pauta para usar todos esos recursos que eran necesarios para mantenernos informados y vinculados con el resto del mundo.

Las pantallas de los dispositivos han recreado y representado visualmente los eventos y situaciones que son de suma importancia para la sociedad. En la actualidad son omnipresentes, ya que los encontramos en la vida laboral, la académica, en la calle, en los viajes, mercados, etc. Las pantallas cuentan con una capacidad de atrapar el tiempo, esto ayuda a que la misma

sociedad tenga una percepción de cómo eran las cosas en el pasado o inclusive ver una representación de lo que podría preparar el futuro.

Agamben (2020), habla sobre cómo en diferentes lugares del mundo se comenzó a dar un mayor uso a los medios de comunicación masivos, sobre todo el uso del internet para dar una razón sobre lo que estaba pasando con la pandemia, de esa manera se tenía un intermediario que ayudaba a dar información sobre la salud y la seguridad pública. La pandemia dio como resultado una restricción en cuanto a la libertad de las personas, ya que muchos lugares estaban regularizados en cuanto a la cantidad de personas que se podían admitir en el establecimiento, al igual que el uso de cubre bocas y la misma sanitización. Todo el exceso de prohibición hizo que se comenzaran a ver otras rutas por las cuales se podrían hacer llegar servicios que antes eran comunes, algo tan simple como el hecho de ir al supermercado ahora tomo un rumbo mucho más tecnológico, implementando así el uso de aplicaciones de las tiendas para poder enviar hasta el hogar de las personas sus compras.

Han (2020), expresa que en diferentes países se están viendo maneras de controlar la pandemia. Al inicio de la pandemia se cerraron las fronteras y se decidió tomar una acción drástica de mantener a las personas en cuarentena dentro de sus casas. Es por eso que los trabajos y estudios de las personas ahora se vieron afectadas y fueron trasladados a un medio digital. Las autoridades seguían las reglas generales de salud para evitar los contagios, evitando así los contactos y las actividades de manera física. Se comenzaron a adaptar también los lugares públicos, agregando cámaras y dispositivos que capturaran la temperatura de las personas, hoy en día es algo normal y de etiqueta en cuanto a se entra a un establecimiento público. La tecnología ahora paso a hacer algo mucho más apegado al ser humano, siendo algo indispensable para que las personas pudieran seguir con sus actividades cotidianas y poder seguir adelante como sociedad. Por último, el autor menciona que es importante como la sociedad comenzó a concientizarse y apoyarse para encontrar una solución y así tener un mejor mañana. Cada uno de los ciudadanos tuvo que adaptarse y acceder a los medios digitales por medio de sus dispositivos para poder sobresalir ese encierro que se tenía dentro de la pandemia y esto fue para obtener un bienestar común.

Ante las consecuencias del Covid-19 se tuvieron que adaptar nuevas maneras para poder sobrevivir ante el fuerte impacto que se tuvo, ya que tanto la sociedad como las grandes empresas tuvieron la necesidad de adaptarse a lo ocurrido, todo esto dio paso al uso mandatorio de las herramientas tecnológicas, las cuales ayudaron a mantener una vida normal, las telecomunicaciones, el internet, las ventas y compras virtuales, el uso de archivos digitales, ayudaron a mantener estable la economía y a la misma salud mental de las personas. La pandemia dio paso a procesos de transformación digital y por lo tanto se dio una mayor respuesta al uso de estas nuevas tecnologías dando ventaja a la conectividad y los nuevos procesos de creación que dio paso a la transformación de muchos servicios.

La cuarentena mostró las necesidades que se requerían para poder tener una vida normal, dentro de la comunicación y el mercado se vio nacer el uso de herramientas y aplicaciones digitales. El digitalizar procesos y utilizar estos medios electrónicos fue clave para valorar las necesidades de las personas y así presentar un nuevo medio para que las personas pudieran sentir cierta libertad. Al no poder salir de los hogares se optó por brindar todo tipo de entretenimiento de manera digital, los medios de streaming permitían que las personas pudieran ver películas y programas sin ningún problema, además de que también se daba un servicio para poder comprar libros, música y videos de manera digital, los cuales al comprarse se podían ver en cualquier tipo de dispositivo, ya sea computadora, tableta o teléfono inteligente.

Estas nuevas tecnologías que surgieron como necesidad para atender los requerimientos de las personas existen en la actualidad, sin embargo, antes de la pandemia, el uso de las herramientas digitales dentro de las empresas o escuelas era muy poco, limitándose solo a los correos electrónicos o a las páginas de internet. Sin embargo, hoy se hace un mayor uso de las redes sociales para comunicarse e inclusive se utilizan aplicaciones que permiten la comunicación rápida entre varias personas por medio de una video llamada. Esto fue de gran uso para tener una conversación con diferentes personas, ya sea dentro del trabajo o en una casa de estudios. Dentro de estas aplicaciones se no solamente se llega al dialogo, ya que también se pueden guardar y compartir archivos, así como guardar las sesiones para poder visualizarlas más tarde.

La pandemia por lo tanto dio paso a una transformación digital mucho más amplia que busca desarrollar capacidades internas en cuanto al uso de nuevas tecnologías que buscan entender y atender los requerimientos de los usuarios que actualmente están operando todo tipo de actividades de manera digital o electrónica. Alvares (2022), remarca que la tecnología fue adaptándose a los nuevos contextos que surgieron en la actualidad de manera rápida y eficiente para poder ofrecerle una nueva alternativa a las actividades cotidianas que estaban restringidas, pero ahora aprovechando todas las capacidades digitales. El comercio ahora utilizaba formas de presentar un nuevo modelo digital al consumidor que fuera sustentable. Las inteligencias artificiales surgieron para pronosticar las demandas y adaptarse a las necesidades de los usuarios. Por otra parte, la realidad aumentada ayudó a evitar el distanciamiento social, presentando escenas digitales que semejaban a la realidad. Por último, la implementación de nuevas mercancías y presentaciones digitales dieron paso a un nuevo desarrollo producción; dando paso así a versiones digitales de cosas que ya estaban establecidas, inclusive el libro electrónico tuvo una mejor aceptación y más personas se acercaron a este producto a causa de la pandemia.

Finalmente, se debe pensar en todas las acciones y capacidades que se desarrollan de manera digital para poder mejorar y adaptar todos aquellos productos y servicios que se han visto tanto dentro del contexto de la pandemia como la postpandemia. Es importante resaltar, que todo se ha dado por medio de la adopción de las tecnologías que fueron utilizadas y aprovechadas por un pequeño número de personas, las tecnologías de nube, las aplicaciones de video llamadas, la ciberseguridad, la big data, la inteligencia artificiales, entre otras novedades, han aparecido y desarrollándose de una manera rápida a causa del Covid-19, sin embargo estas tecnologías denominadas emergentes aún tienen la posibilidad de ir evolucionando y este constante cambio ayudará a que las personas puedan recuperar poco a poco ese sentimiento de libertad que se tenían antes de llegar la pandemia.

2.3.1. Nuevas oportunidades y cambios motivados por los efectos de la pandemia.

Las mismas industrias de la cultura, sobre todo aquellas que tratan de impactar dentro del ámbito del entretenimiento, han cambiado sus criterios sobre la calidad y rentabilidad de los productos. Actualmente se ven rasgos sobre nuevos hallazgos que permiten relacionar y

colaborar con los mismos productos. Por ejemplo, antes solo se podía escuchar o leer sobre algunas noticias con especialistas, pero gracias a las nuevas tecnologías y la creación de aplicaciones de comunicación masivas como los blogs o videos de *Youtube*, permiten que cualquiera pueda dar su opinión sobre un tema. Muchas de las plataformas como es el caso de *Netflix*, *Amazon Video*, *Disney Plus*, entre otras, dan servicios que permiten a las personas ver series, programas y películas de interés que cuentan con un atractivo gráfico. Todo esto se vio como una nueva oportunidad para brindar algo nuevo y que ayudara a las personas a permanecer dentro de casa por causa de la pandemia.

En el caso de los libros electrónicos, se había mencionado anteriormente el uso de plataformas como *Kindle* de *Amazon*, *Google books*, *iBook* de *Apple*, entre otros que ofrecen el servicio de venta de libros en formato digital. Actualmente muchas compañías están apostando por este tipo de distribución por causa de la pandemia, ya que, por las restricciones, se tuvo que ofrecer todo tipo de servicios de manera digital, en este caso, los libros electrónicos ya contaban con un cierto porcentaje de personas que los utilizaban, sin embargo, esto tuvo un incremento que se mostró por la necesidad de los usuarios. Muchas librerías optaron por vender ebooks dentro de su página de internet para poder seguir vigentes, sin embargo, se tomó en cuenta que algunas personas aun no estaban del todo de acuerdo con el formato físico. Por esta razón, algunos libros cuentan con una copia digital gratis en la compra de su formato impreso, esto lo hicieron para que personas primerizas o que no estén del todo convencidas pudieran adaptarse rápidamente a este nuevo tipo de formato.

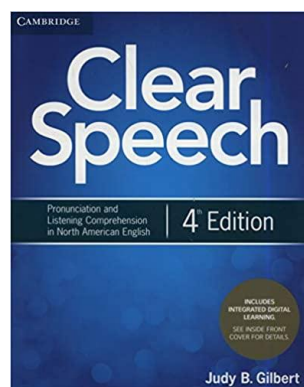


Figura 46. Clear Speech, Judy Gilbert (2019)

Gispert (2021), expresa como el libro electrónico atravesó uno de los mejores momentos dentro del mercado. La pandemia incremento el uso de lectura digital que era necesaria para los consumidores por causa del aislamiento social. Además de que los problemas con la sanitización aceleraron las transformaciones digitales y tecnológicas. Ambas cosas fueron un detonador que hizo que la industria digital disparará en ventas, aunque se tuviera un inicio difícil por todos los cambios tan drásticos que se tuvieron y por la actitud de ciertas personas, aun existía gente que estaba apegada a la idea de que los libros tenían que estar en formato impreso, ya que no podían percibir del todo el movimiento de páginas o acostumbrarse a esta nueva presentación.

El Informe Anual del Libro Digital 2020, que es publicado por la distribuidora de contenidos digitales *Libranda*, demostró que la venta de los libros en formato digital en lengua española ha crecido un 43% en el mundo, alcanzando así una cifra de negocios de 115,7 millones de euros en el 2020. Esto siendo el mayor crecimiento en cuanto el consumo de libros digitales en los últimos años. En el mes de abril del mismo año también paso del 21% al 4%, mostrando que ahora hay un mayor consumo del ebook que su contraparte impresa. El precio en su formato electrónico también tuvo un gran impacto en cuanto a estas cifras, ya que, a diferencia de su contraparte impresa, los ebooks tienen un precio mucho más competitivo y al alcance de los usuarios, inclusive mostrando que en ciertas plataformas contaban con descuentos especiales.

Laurrauri (2020), habla sobre el incremento en cuanto al uso de los libros electrónicos y como la cifra sería aún mucho mayor si también se incluyeran las descargas gratuitas o ilegales. La Federación del Gremio de Editores de España calcula que las personas que leen los libros digitales de manera gratuita son un 55% del porcentaje total. Estas descargas se perciben no solamente dentro de las aplicaciones oficiales, sino que también dentro de páginas de internet o blogs, donde son los mismos usuarios quienes comparten contenido. Este contenido incluye el libro completo, resúmenes o inclusive opiniones donde se hacen reseñas en cuanto al contenido para informar a las demás personas tendrían el interés de leer el archivo completo.

Este crecimiento que tuvo el ebook se observa como algo que fue necesario por el tipo de vida que se tuvo que adaptar por la pandemia. Según *Libranda*, El libro electrónico alcanzó un porcentaje del 7,3% más que lo que se había obtenido durante el 2019. Es cierto que el formato impreso aún sigue ganando el porcentaje, pero en estos últimos años se vio un gran incremento y

aceptación por su contraparte digital. En el 2021, los crecimientos siguen aún viéndose como algo que hará que el mercado siga avanzando e interesado en el ebook, por lo tanto, estos avances demuestran que existe un interés y las mismas editoriales están haciendo uso de esto mostrando nuevas maneras presentar el ebook y mejorando el interfaz para que sea mucho más fácil de usar y aceptado por cualquier tipo de consumidor.

El mismo informe que es presentado por Librandia también muestra como el ebooks es una industria que está dominada por las empresas enfocadas en la tecnología. Entre ellas se encuentra Apple, Google y Amazon, quienes tienen tiempo en cuanto el negocio digital, contando con un 77%, este porcentaje prácticamente se ha mantenido estable durante estos últimos años. Sin embargo, es necesario también prestar atención sobre las librerías y las nuevas plataformas online independientes que están surgiendo para distribuir los libros electrónicos, cada una de ellas ha encontrado una manera de llamar la atención de los usuarios, ya sea especializándose en un tipo de género literario o teniendo un contrato de exclusividad con autores. Estas librerías y plataformas han obtenido un incremento del 11,4% gracias a la adición del ebook y ha seguido en incremento durante los siguientes años. Por otra parte, las actividades de las bibliotecas tuvieron que adaptarse, añadiendo el formato digital para el préstamo y revisión, haciendo que su uso alcanzara un incremento del 5,7%.

Se estima que el libro electrónico siga teniendo importancia y refuerce la manera en la que es ofertado dentro de las librerías, aplicaciones y bibliotecas; sobre todo en estas últimas para poder fomentar el hábito de lectura en una edad temprana. La población del mundo ha tenido la oportunidad de leer un libro en formato digital y este número se disparó por consecuencia del Covid-19. Se tiene la certeza de que el ebook tendrá una mayor importancia en el mercado y conquistará poco a poco a las personas para ser aceptado.

Bederman (2020), expresa que los productos digitales tuvieron un mayor auge en base a las necesidades que surgieron por la pandemia, ente estos servicios se encuentra la venta de libros electrónicos, donde se fue expandiendo su presencia y la manera en la que se puede publicar un libro. Gracias al formato digital, ahora las personas pueden auto publicar sus propios textos y distribuirlos desde una página web personal. Esto hizo que se disparara la manera en la que se obtenía la información y en cómo se distribuía, ya que las personas podían opinar libre

mente de cualquier tema y verlo publicado de manera electrónica. Todos los formatos de manera digital tuvieron un mayor crecimiento de consumo.

Más allá de la producción, la venta de los libros electrónicos tuvo un crecimiento impresionante en los meses de confinamiento, los lectores tuvieron que optar por otra forma de comprar libros, ya que las librerías y bibliotecas se mantuvieron cerradas para prevenir las infecciones. Todos los consumidores tuvieron que adentrarse al formato digital para poder leer y consumir algo nuevo, esto tuvo como resultado que muchas editoriales prestaran intención a las necesidades y potencial que se venía por la cuarentena, haciendo que los ebooks tuvieran un respaldo para poder seguir dentro de las necesidades del consumidor.

En América Latina, no se cuentan con datos firmes sobre el consumo y descarga de libros electrónicos, pero las estadísticas que están disponible son promovidas por industrias editoriales que son tradicionales, generalmente este tipo de editoriales cuenta las copias que han sido vendidas por la editorial del libro, por consiguiente, no se incluye si esto fue en su edición digital, en sistema de suscepción de alguna página o cualquier otra manera de distribución electrónica.

La editorial Peguin Random House, ha demostrado que existe un mercado que necesita atención, confirmando que durante la pandemia hubo un importante crecimiento en las ventas de ebooks y audio libros. Esto duplico el peso de segmentos de ventas totales de la misma compañía. Es interesante también como el mismo ebook trajo nuevos lectores, no solamente a este formato, sino que a lectores primerizos que gracias a que están acostumbrados al uso de dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, encontraron una nueva forma de disfrutar el ámbito de la lectura. Esto gracias a nuevas implementaciones como mejor nitidez en las imágenes o ilustraciones, o inclusive el cambio de luz y tamaño de letra del texto. Todas estas herramientas le dieron esas cualidades extras que eran necesarias para diferenciarse y sobresalir de su contraparte impresa.

Guernsey (2011), habla sobre el cómo hasta hace poco, los libros electrónicos para niños tuvieron una gran importancia en el uso de tecnologías emergentes para cambiar la manera de ser presentados. Los libros electrónicos antes solo se centraban en los libros de texto para personas

mayores o inclusive en personas que solo querían descargar libros sobre un tema en específico para leerlo de manera electrónica en algún tipo de e-reader. Gracias a la llegada de los dispositivos portátiles y el uso de las pantallas táctiles se vio un cambio drástico en la manera en la que podían disfrutar los niños los libros digitales, ya que ahora se convertían en libros mucho más coloridos e inmersivos con los que inclusive podrían llegar a interactuar.

No solo los libros electrónicos cuentan con una mejor interfaz, sino que las mismas aplicaciones con *la iTunes App Store* de *Apple* ya está repleta de gráficos vividos y elementos creativos que son incluidos para ofertar los ebooks y llamar la atención de los consumidores. Los libros que aparecen dentro de las aplicaciones se ofertan con similitud de contenido, digamos que, si se compra el libro infantil "*Huevos verdes con jamón*" de Dr. Seuss, la página mostrará contenido del mismo autor o similares que pueden ser de interés. Entre el mundo infantil se ha visto que los iPads han presentado un mayor interés en los pequeños y esto es gracias a su pantalla táctil y a color que hace que todo sea mucho más perceptible y amigable al usuario.

Las tiendas especialistas en libros infantiles en formato digital también es algo que vio una oportunidad con la pandemia. Nook Kids, por ejemplo, es una tienda en línea donde se puede comprar una colección cada vez mayor de libros ilustrados clásicos y populares. La serie creada por la autora Shachner (2005), llamada "*Skippyjon Jones*" se encuentra entre los libros más vendidos dentro de esta plataforma. Ahora el usuario puede sentarse en el sofá y experimentar una versión digital de lectura, disfrutando de hermosas ilustraciones en alta definición e inclusive se puede interactuar con las páginas y escuchar el movimiento de las hojas. La ventaja del libro digital es que, a diferencia de los libros impresos, los lectores pueden obtener títulos adicionales en cualquier momento y en cualquier lugar gracias a la conexión de internet y todos estos libros se pueden guardar dentro de un solo dispositivo.

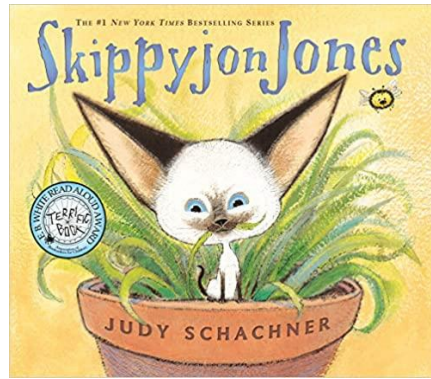


Figura 47. Skippyjon Jones, Judy Schachner (2005)

El ebook siempre tiene contenido útil y está buscando como tener un mejor valor que su contraparte impresa para poder sobresalir y brindar algo nuevo a las personas. Es importante notar que los libros electrónicos más exitosos han sido aquellos que han dado respuestas claras y eficaces a las necesidades de los usuarios, es decir, antes de dar toda su temática de contenido, este da una información clave o destacada para que el usuario pueda asegurarse que es el archivo correcto que desea descargar para leer. La originalidad que se tiene al brindar información, el uso de imágenes de alta calidad y el uso de distribución mundial, hacen que el ebook siga demostrando que es una parte primordial y una evolución natural del libro impreso. Esto ha quedado claro por lo necesario que fue durante la pandemia y cómo fue que reconoció y atendió todas las necesidades de los usuarios. Sin lugar a duda el ebook solo está en constante evolución y con el uso de las tecnologías emergentes solo ha estado mejorando y perfeccionándose poco a poco.

2.3.2. Innovación e implementación de los medios digitales en el ebook.

Los libros electrónicos tienden a ser leídos dentro diferentes dispositivos, tales como tabletas, teléfonos inteligentes, computadoras, ordenadores, etc. Morante (2013), menciona que los *e-readers* suelen utilizarse dentro de las tabletas y que el consumo de estas se ha duplicado en un 19% en cuanto a cifras generales. Tomando como una fecha importante las fiestas navideñas, ya

que muchas de las personas tienden a regalarle a sus hijos tabletas para poder navegar en internet y ver diferentes tipos de contenidos digitales. Dentro de este mercado existe una gran cantidad de modelos, marcas y lectores de ebooks. Muchos de ellos marcando inclusive una parte importante en cuanto a la misma revolución de la industria, en este caso se habla de Amazon, quien desde su lanzamiento en el año 2007 ha sido una de las plataformas más aceptadas y con un mayor número de usuarios.

Particularmente los libros electrónicos siguen teniendo un funcionamiento básico o cerrado, esto se debe a la misma aplicación que permite solamente la lectura y descarga del mismo archivo del ebook. Sin embargo, los nuevos dispositivos y aplicaciones han hecho que se sigan viendo cambios y una evolución no solamente en la manera de ver los ebooks, sino en la interactividad de este. Estos dispositivos ya cuentan con pantallas a color, alta definición, funciones táctiles y conexión a internet; todas estas cualidades le permiten tener a disposición mayores funciones y capacidad para bajar nuevos contenidos o aplicaciones que le darán un mayor valor al usuario.

Dentro del mundo infantil se encuentran también dispositivos que son específicamente creados con ellos en mente, ya que las pantallas cuentan con funciones que pueden ayudar al niño a aprender nuevas cosas y no solo se delimita a ser un entretenimiento más para él. Actualmente, se están presentando dentro del mercado empresas de juguetes y versiones infantiles de e-readers y tabletas. Estos nuevos dispositivos no solamente le permiten al infante leer libros digitales, sino que también puede jugar o tener aplicaciones educativas. Esto hace que los padres tengan interés en comprarlas y compartir este nuevo tipo de contenido digital con sus familias.

Fuentes (2022), expresa cómo la pandemia ha influido en el uso de los dispositivos en menores de edad. El inicio del Covid-19 hizo que la mayor parte del mundo fuera forzado a recluirse en casa para evitar contagios, por lo que diversas empresas tuvieron que enfocarse en los medios televisivos, ordenadores y dispositivos móviles para informar y entretener a las personas. El confinamiento hizo que se enfocaran los estudios a las plataformas en línea y también el distanciamiento social tuvo como consecuencia que se utilizaran redes sociales que permitieran la comunicación de manera libre entre personas de todo el mundo. Entonces esta

necesidad hizo que se enfocaran en tres facetas importante de la vida del ser humano, las cuales son: el entretenimiento, la socialización y la educación.

Según el estudio de AC Nielsen en el año 2011 las familias cuentan con niños menores de 10 años, quienes ya han tenido contando con tabletas o cualquier tipo de dispositivo electrónico, muchos de ellos lo utilizan para jugar juegos, siendo un 70% de los infantes, mientras que el 57% los ha utilizado con fines educativos y el 55% de porcentaje solo los utiliza durante algún tipo de viaje familiar. Esto demuestra que los niños ya tienen un contacto directo con las nuevas tecnologías y muchas veces son los padres quienes les compran este tipo de dispositivos a sus hijos para mantenerlos no solo entretenidos, sino también para ayudarlos a socializar con sus amigos de la escuela o inclusive para poder atender las clases de manera virtual.

Las editoriales tradicionales que publican libros infantiles están desarrollando libros digitales escolares con una gran variedad de contenido para que sea utilizado no solamente por el alumno, sino también por los mismos maestros. De esa manera el ebook llega a tener una interacción para que se puedan revisar los ejercicios que se puedan encontrar dentro del mismo libro. Por el momento, existe una gran variedad de sitios web que van agregando nuevas propuestas y estilos en cuanto a formato digital del libro. Entre las páginas de internet más importantes se encuentra *Scholastic*, la cual cuenta con una página web interactiva para que el niño pueda visualizar diferentes tipos de contenido y bajarlo dentro de su ordenador para poder leerlo sin problema. La compañía es una empresa editorial que se enfoca en los libros de tipo educativo para las escuelas, también dando guías y libros especiales para los maestros y padres de familia para poder enfocarse en algún tipo de materia que crean conveniente revisar. La empresa distribuye los libros de manera física, pero también los hacen de manera digital por medio de su plataforma o por correo electrónico. Generalmente, dentro de las ferias de libro ellos abordan los nuevos textos que se están desarrollando para ayudar a los menores en su desarrollo estudiantil.

Dentro del ámbito del entretenimiento también han decidido distribuir una variedad de obras como las novelas de *Harry Potter* y la trilogía de los *Juegos de Hambre*, las cuales cuentan con una la revisión de la empresa Scholastic, esto para revisar el tipo de contenido y poder distribuir los libros a una gran parte del mundo, enfocándose siempre en el público infantil.

Scholastic, también ha sido una empresa conocida por su club de libro llamada *Scholastic Book Club*, la cual es un servicio de perdidos por correo que se ocupa de repartir los libros infantiles y revistas no solo de manera impresa, sino digital. Scholastic entonces, ha hecho crecer su negocio recientemente por la adquisición de diferentes empresas incluyendo la productora de animación para niños llamada *Soup2Nuts*, la cual produce contenido animado como *Dr. Katz* y *Películas caseras*, la cual fue transmitida en *Cartoon Network*.



Figura 48. Películas caseras, Soup2Nuts (1999)

Las editoriales más importantes están adaptando sus negocios a los nuevos cambios que ha traído la pandemia, siendo de cierta forma conscientes de que para poder competir dentro del mercado actual es necesario ir más allá de la presentación de los libros impresos y presentar algo nuevo e innovador, esto siendo el caso de las nuevas maneras de presentar los libros dentro de su formato digital. Al visitar las páginas de internet de las editoriales más relevantes a nivel internacional, se puede observar cómo desde la página de inicio se presentan las novedades de sus libros electrónicos, dando inclusive la opción de poder comprarlos desde su página o mandar al usuario a un enlace donde puede adquirirlos por medio de una aplicación para su dispositivo. Es impresionante como la compañía Scholastic ha sobrepasado las expectativas de ventas de libros electrónicos para niños y gracias a eso ha publicado un gran número de ebooks que dan a los infantes una nueva manera de visualizar e interactuar con este tipo de contenidos digitales. Al hacer los libros interactivos hace que los niños puedan sentir el cambio de página o inclusive revisar con mucha más facilidad alguna palabra que no entienden del todo, ya que muchos de

estos ebooks le dan al niño la habilidad de expandir, mover o minimizar el formato de las hojas para poder mejorar su experiencia.

Otro punto destacable dentro del mismo sector editorial es la facilidad en que otras tipologías de empresas están entrando a este desarrollo editorial del ebook. Se ha observado desde el sector de los juguetes como van sacando al mercado nuevas versiones de ebooks que van siendo acompañados con juegos. Pero también otras empresas que generan contenido televisivo o de juegos de video han están desarrollando libros electrónicos que ayuden a que sus historias y personas lleguen a un público más grande. Un ejemplo de ello es *Disney*, quien dentro de su página de internet cuenta con una secciona llamada *Disney Digital Books*, en la cual los niños pueden descargar los ebooks de sus personajes favoritos de esta compañía.

Por otra parte, compañías como Nickelodeon, comenzaron a comercializar junto con la librería Barnes & Noble, libros en formato electrónico que cuentan historias de los personajes más famosos de las series emitidas por esta televisora; entre ellos destacando caricaturas como *Bob Esponja* y *Dora la Exploradora*. Todos esos libros cuentan con historias que son faciales de leer y de gran ayuda para niños primerizos; contando así con la leyenda en portada "*Ready to read*" que se traduce en listo para leer. De esta forma los niños no solamente aprenden a leer junto con sus personajes favoritos, sino que conocen acerca de las cosas cotidianas o lecciones de vida que le serán de gran utilidad en un futuro.

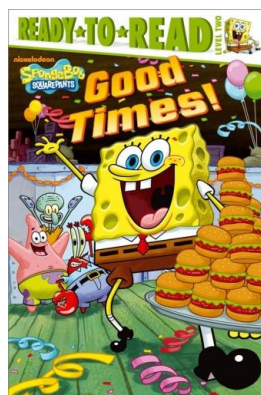


Figura 49. Sponge Bob Ready to Read, Nickelodeon(2009)

Es interesante como los usuarios y las mismas industrias se ven beneficiados al generar nuevas investigaciones y aplicaciones que apoyen al desarrollo del libro digital. Como se ha comentado anteriormente, los libros digitales pueden llegar a ser más atractivos para los niños y en definitiva ayudan a fomentar el hábito de la lectura ya que está dentro de un soporte electrónico e interactivo. Al tener en mente este tipo de desarrollo siempre se cuida y trabaja pensando en el usuario y sus necesidades, teniendo como resultado ese beneficio y sobre todo el enriquecimiento que se da no solo en cuanto al conocimiento que deja el libro, sino en el ámbito tecnológico que ayuda a ver qué formatos o presentaciones son mejores recibidos entre los usuarios y como se debe apostar para ir más allá de lo que se cree establecido.

La industria del libro electrónico ha abierto un nuevo campo de desarrollo en cuanto a productos. Los libros que se están creando en la actualidad y que van a ir enfocado a un futuro mercado, se presentan con diferentes funciones, lo que sobrepasa las características que se consideran convencionales del libro. Las editoriales que se van adaptando a estos nuevos hechos, han podido aprovechar el mundo de oportunidades y posibilidades que se ha abierto. Por ejemplo, aunque se vendan los libros con un bajo costo, siempre se puede incorporar un nuevo contenido que, de un valor extra a la versión digital, lo que hace que se creen nuevos beneficios que son únicos a este tipo de presentación del ebook.

2.3.3. Reflexiones para nuevas acciones respecto al ebook infantil en tiempos de pandemia.

Svampa (2020), expresa que nunca se pensó todos los cambios que provocaría como consecuencia la pandemia. Entre ellos los cambios globales en cuanto a la forma de transitar, moverse de un lugar a otro, el comunicarse, el cuidado de salud y la sanitización que se tuvo que atender para prevenir la misma expansión del virus. Por una parte, el cierre de las fronteras, los controles internos que fueron instalados, el aislamiento y el distanciamiento social, solo fueron una parte de lo que ocurrió y a causa de estos factores se tuvieron que buscar nuevas maneras de seguir con las vidas de las personas. Sin anteriormente se utilizaban los dispositivos electrónicos para poder comunicarse, ahora estos tuvieron un mayor auge y mucha más importancia en la vida de las personas, siendo una parte esencial y necesaria para poder realizar cualquier tipo de

actividad. El trabajo, las compras, los estudios. Todo comenzó a hacerse por una aplicación, los medios electrónicos ahora eran una parte esencial y necesaria para poder vivir una vida normal.

El resultado fue difícil y pensar en el mundo exterior que dejaba la pandemia fue solo una parte de la preocupación de la sociedad. El Covid-19 hizo que se comenzaran grandes debates sociales, el pensar en una sociedad que quiere salir de la crisis y necesita tener un fin para visualizar en un futuro donde no haya un colapso socioeconómico. Compañías tuvieron que adaptarse a las nuevas tecnologías. Las mismas empresas editoriales que estaban en negación sobre el formato de libro electrónico tuvieron que incluirlo y promocionarlo para poder subsistir. Muchas personas deseaban continuar con su hábito de la lectura por lo cual tuvieron que adaptarse también a este formato electrónico para poder seguir consumiendo este tipo de contenido. Las mismas páginas de internet en la actualidad promocionan los contenidos digitales con noticias y pequeños resúmenes para que los usuarios estén interesados y compren de manera digital.

En cuanto al ámbito infantil, las editoriales prestaron atención a las nuevas maneras en las que se puede llevar una narración, esto gracias a la implementación de las tecnologías emergentes. Al diseñar los libros digitales se tuvieron que percatar en que la experiencia de lectura ha cambiado, por lo tanto, se tuvieron que hacer diferentes pautas para llevar a cabo este nuevo diseño editorial. Los libros impresos son leídos de una manera lineal, es decir al leer el cuento infantil se puede percatar el lector hacia dando va la historia, inclusive la lectura de las páginas siempre es hacia adelante. Dejando de esa forma el cómo se puede interactuar con él. Por otra parte, los libros digitales infantiles suelen tener un factor interactivo. En primer lugar, la narración puede contener un hipertexto que le permite al lector la posibilidad de saber más acerca de la obra. Estas narraciones de tipo compuesto generalmente vienen en conjunto con un enlace que tenga relación con la misma historia, inclusive dándole al lector la posibilidad de elegir entre varias opciones que posibilitan el rumbo del texto y como podría terminar, según las elecciones que se hayan hecho a lo largo del texto.

Morante (2013), menciona que los libros digitales son una combinación entre un libro tradicional y un videojuego, ya que el lector tiene la posibilidad de pasar las páginas para seguir la lectura, pero en ciertas ocasiones puede aparecer opciones en pantalla que le dicen que hacer

dentro de esa situación. El interactuar dentro de estas escenas da una mayor posibilidad de opciones con las que puede disponer el mismo niño. Por ejemplo, dentro del cuento de la Cenicienta de la editorial Nosy Crow se permite vestir a la protagonista para ir al baile. Haciendo que el lector elija el color con el que va a aparecer en pantalla y dentro de esa escena. Cada página cuenta con un pequeño detalle que le permite tener cierto control dentro de los elementos visuales que está viendo el niño. La lectura de los libros infantiles entonces se convierte en una actividad con una gran cantidad de opciones interactivas. Esto permite que el ebook pueda leerse sin problema mientras se juegan con ciertos elementos de la historia o simplemente se siga una lectura de manera tradicional.



Figura 50. La Cenicienta, Nosy Crow (2016)

Para que el infante tenga un mayor interés en los libros digitales se han implementado sonidos y música de fondo. De esa manera el niño tiene una estimulación visual y auditiva. Al leer el niño puede sentir el tipo de ambiente que el autor quiere crear. Por ejemplo, La música cambia a una tonalidad mucha más seria si el personaje se encuentra en peligro, así la música va cambiando según la situación. Es interesante como el ebook tiene opciones que permiten hacer un cambio de idioma, ya que en la actualidad es importante que los niños comiencen a aprender un segundo idioma a temprana edad. Con el simple movimiento del dedo, el infante puede seleccionar desde la pantalla de inicio las diferentes opciones que se le presentan, la opción de idioma, cambio de tipografía, tamaño del texto, etc. Todo esto hace que el ebook cuente con un gran valor que le da al lector la posibilidad de seleccionar y cambiar la manera de leer el libro.

Es importante mencionar los libros que están enfocados en el juego. Estos ebooks empiezan a ser desarrollados con el fin de alentar las actividades del niño y sus deseos de aprender. Por ejemplo, dentro del libro *la Liebre y la Tortuga* de itbook se pueden ver una gran cantidad de actividades que son agregadas además de la lectura de la historia. Aquí se cuentan con opciones para pintar los dibujos de los personajes, encontrar las diferencias de una ilustración o inclusive jugar a descubrir las parejas. Todo esto se dio gracias a las funciones de las tabletas y los teléfonos inteligentes, que gracias a su pantalla táctil permiten que se puedan crear estas interacciones de tal manera que el niño pueda seguir entreteniéndose una vez que haya terminado con su lectura. Muchos libros traen estos juegos como extras para darle un mayor valor al diseño editorial y a su vez mantener la atención del niño por mucho más tiempo dentro de un solo producto.



Figura 51. La liebre y la tortuga, itbook (2013)

El desarrollo de las nuevas tecnologías y el mundo de la literatura infantil han hecho que sigan cambiando y evolucionando la manera en la que son presentados. Las mismas editoriales son conscientes de la importancia de todo lo digital en la vida de los niños, por eso, se han adentrado al desarrollo de libros infantiles que tengan la capacidad de ser vistos con la realidad virtual. Actualmente, se cuenta con una vasta selección de libros que se centran en este tipo de tecnología, haciendo que los pequeños puedan fomentar su gusto literario utilizando los dispositivos electrónicos de una manera más interactiva. La realidad virtual es generada en su totalidad por medio de las computadoras y medios informativos, esto ayuda a que se proyecten

escenarios y personajes dentro de un entorno virtual para que el usuario pueda tener esa sensación de que esta interactuando con un nuevo mundo. Gracias a este tipo de tecnología el niño puede sentirse parte de la historia gracias a esa inmersión con la que cuenta. El utilizar gafas o cascos de realidad virtual le añaden ese sentimiento de que él forma parte de ese entorno fantástico que el autor del libro ha creado.

Dentro de los libros infantiles que hacen uso de este tipo de tecnología encontramos el *gigante de barro*, el cual incluye todos los elementos que son indispensables dentro de un libro para niños, ya que cuenta con una edición bilingüe, haciendo que el niño pueda seleccionar si quiere leer el contenido en idioma español o inglés, de esa forma también se fomenta el aprendizaje de otros idiomas. Es importante mencionar que este libro tiene como tema central el acoso escolar, y es muy bien focalizado dentro de la historia, además de que se ve cómo se puede superar este tipo de situaciones que son tan difíciles para los instantes. Un tema muy importante para los niños es poder saber y aprender cómo comportarse y aplicar también esta moraleja dentro de los salones escolares. Esto siendo algo concurrente dentro de las historias infantiles, ya que suelen contener una moraleja dentro de la historia para que el niño pueda utilizarla a futuro. Todos estos componentes pueden ser disfrutados a través de una aplicación de realidad virtual que puede ser bajada dentro de cualquier dispositivo, esto claro es incluido dentro del mismo libro para que el usuario tenga un rápido acceso a él. Por lo tanto, se trata de una buena herramienta que ayuda a los niños y maestros a prevenir este tipo de comportamiento en los colegios, además de que esto ayuda a concientizar a los padres acerca de las posibles confrontaciones con las que el niño puede llegar a tener.



Figura 52. El gigante de barro, Marta Sánchez (2015)

El incluir la posibilidad de tener la realidad virtual dentro de este tipo de libros, ayuda al entretenimiento, pero también a la obtención de información para mejorar las opciones de aprendizaje. De esta manera, los niños aprenden de una manera más realista todos los fenómenos que acontecen dentro de su vida, en este tipo de casos, los niños pueden interactuar con las páginas y realizar sus propias definiciones de las partes que está presentando el libro, el cual puede llegar a tener algún tipo de actividad con la cual se puede interactuar y de esa manera tener un mayor control en cuanto las selecciones que haga el niño a lo largo de la narración.

Es interesante como las editoriales y empresas se están adaptando y aprovechando el uso de las nuevas tecnologías. Los ebooks infantiles siguen apostando por contenidos y objetivos basados en el entretenimiento y la educación, esto siendo necesario para poder entender las necesidades los usuarios y lo que se necesita mejorar en cuanto a los libros digitales y sus herramientas, siempre enfocándose también en lo que brindan los nuevos dispositivos. Los libros electrónicos aún tienen mucho camino que recorrer y cada vez que aparece una nueva tecnología se aprovecha la manera de manejar el nuevo material y se pone en práctica, como se ha visto con las pantallas táctiles y la realidad virtual. Los libros electrónicos han tenido muy buena aceptación entre los niños y es probable que sigan siendo importante dentro del desarrollo tecnológico.

CAPÍTULO 3.

Análisis de la narrativa visual del cuento infantil de *Alicia en el país de las maravillas*.

El presente capítulo trata del desarrollo de la herramienta de análisis y el cómo se ha utilizado la metodología y las teorías de los diferentes autores como: para poder crear una nueva propuesta de análisis que nos permita entender los diferentes puntos en el que consiste la narrativa visual dentro de las diferentes presentaciones del libro, de esa forma se ve la evolución de las imágenes y como cada formato de libro permite que se vayan añadiendo más utilidades que surgen en base a las necesidades de los usuarios.

En primer instancia, se observa el estado del arte de los libros digitales infantiles; esto para poder comprender cuales son los libros más famosos y lo que brindaron dentro del formato digital, que gracias a las tecnologías emergentes suelen dar una nueva forma de presentación que hacen que los autores quieren aprovechar al máximo los nuevos usos que se le puedan dar, ya sea, utilizando hipertextos, gráficos tridimensionales, vínculos a páginas de internet, elementos interactivos e inclusive el uso de código qr. Claro que no solo se observa su valor tecnológico, sino también su contenido narrativo visual, de esa manera, se puede ver el cómo son las imágenes dentro de ese contexto social e histórico, sus técnicas de dibujo y sus diseños de personajes y entornos.

Después se hace el desarrollo de la propuesta que, gracias a la investigación teórica, se da un entendimiento de los conceptos y metodologías que son de ayuda para poder crear la herramienta de análisis. En este subcapítulo se toman los autores más importantes y sus metodologías para poder basar el análisis en estudios pasados sobre la narrativa visual y los elementos de la imagen que ayudan a dar un mensaje claro y preciso. Se aborda la iconografía e iconología (Burke, 2001) y el significado y estudio de las imágenes dentro de la iconografía e iconología (Panofsky, 1996), la psicología del color (Heller, 2004), el color y la cultura (Gage, 2001) y la teoría y práctica del color (Parramón, 2009). También se aborda el modelo de narrativa de los libros infantiles y su influencia de lectura (Prado, 2012), así como también el estudio de la narrativa visual infantil dentro de los libros infantiles (Salisbury y Styles, 2012). Entre otros autores que ayudan a concretar la herramienta de análisis

Una vez desarrollada la protesta se da paso al uso de la herramienta, en esta parte se crea el análisis de las diferentes ediciones del libro de Alicia en el país de las maravillas para poder entender como se ha desarrollado y en que partes ha evolucionado o cambiado conforme el paso del tiempo, de esta forma se puede entender el contexto histórico, social y cultural en el que fue desarrollado. En el caso del ambiente tecnológico se revisa el tipo de formato en el que es presentado, sus cualidades y nuevas funciones que brinda la imagen, gracias a sus calidades interactivas. Es por ello que el análisis, parte de un recorrido general del libro, conociendo su formato, lugar en el que fue creado, fecha en el que fue publicado, nombre del autor y del ilustrado de la obra, para después revisar la narrativa visual de las imágenes del cuento, la iconografía e iconografía de la imagen, su análisis cromático o acromático, los eneatis de los personajes, elementos de interacción, tipografía y forma de lectura, y los aspectos generales del libro.

Una vez terminado el análisis de los diferentes formatos de libro se da paso a las conclusiones donde se discuten las diferentes cualidades con las que cuentan, para de esa forma, conocer las diferencias e inferencias que se aprecian en cada uno de los libros de Alicia en el país de las maravillas, esto también nos ayuda a entender el contexto en el que fue creado y saber si las ideas con las que fue creada esta obra prevalece de manera de gráfica y narrativa, o si en su dado caso ha tenido que cambiar para poder ser aceptada dentro de los nuevos contextos sociales y culturales.

3.1. Estado del arte de los libros digitales infantiles.

Según García y Gómez (2017) los libros digitales infantiles han abordado el tema de la conectividad móvil y el hacer protagonistas a los niños dentro de las historias, gracias al uso de elementos interactivos que son implementados dentro de las tabletas y teléfonos inteligentes. De cierta forma, puede haber gente que sienta que puede haber una fatiga ocular con el uso de estos dispositivos, sin embargo, se han utilizado filtros para las pantallas que ayudan a tener una mejor lectura dentro de los medios digitales. Algunas editoriales como *Scholastic*, han mostrado tres intereses dentro del diseño de sus libros digitales, el primero es que ayude a los niños a tener

interés por la lectura, el segundo es que ofrezca diversión al infante que lo lea y por último que tenga un desarrollo personal para el niño.

A continuación, se hablarán de los libros digitales que han mostrado una gran importancia dentro del ámbito infantil, ya sea por su innovación de aplicaciones tecnológicas y dispositivos, o el diseño gráfico de los personajes y ambientes que ayudan a tener una historia coherente por medio de solo las imágenes. Es interesante, como cada uno de los libros cuenta con un contenido digital narrativo, que hace que las habilidades de la lectura de las imágenes sean sencillas, gracias a las habilidades que el lector adquiere al presentarle los distintos elementos que puede reconocer de manera social y cultural.

Para Carle, (2000), "*the very hungry caterpillar*", es una de las obras infantiles que más ha tenido adaptaciones, no solamente ha aparecido en formato impreso y digital, sino que también se han hecho obras de teatro y otros medios comunicativos en donde se ha adaptado esta historia. La historia de la pequeña oruga aparece por primera vez en formato impreso en el año de 1969, y gracias a su éxito se ha podido a otros idiomas. Es importante que la obra se realizó pensando en el público infantil, por tal motivo el autor pensó primero en las imágenes y después en escribir la historia, se menciona que para los niños es importante tener dibujos para poder seguir la historia, por tal motivo este cuento tiene un gran énfasis en la imagen.

Es importante también la relación de los personajes y el mismo autor, el menciona que debe existir una conectividad con los personajes para poder entender el cómo va a actuar el personaje ante cualquier tipo de situación. También se expone que para los niños es mucho más llamativo tener personajes que sean coloridos y divertidos, por tal motivo, usualmente los cuentos infantiles presentan a los animales como los personajes principales de una historia, en este caso, *The very hungry caterpillar*, trata de una oruga y de otros pequeños animales que pueden encontrarse dentro de un bosque o un prado.

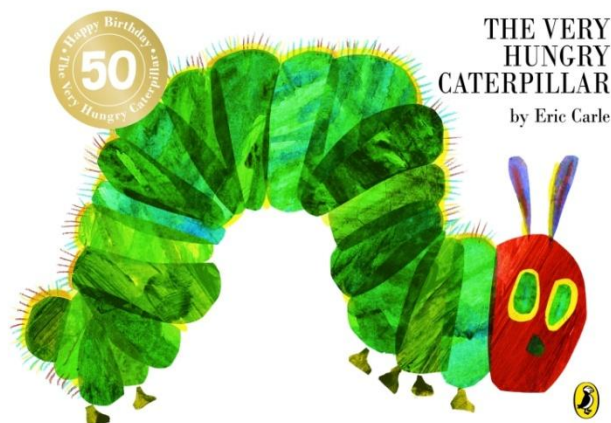


Figura 53. Edición del 50 aniversario del libro *The very hungry caterpillar*, Eric Carle (2019).

Según Rodríguez (2003) el libro electrónico ha pasado a ser visto como algo habitual, ya que la palabra ebook es una expresión que se relaciona rápidamente con los textos electrónicos. En otras palabras, los libros en formato digital son bien aceptados por todo tipo de público, en especial el infantil, quien ha sido el que más ha utilizado este medio gracias al uso de las tabletas y teléfonos inteligentes. Muchos de los ebooks se pueden visualizar o bajar dentro de una página de internet, la cual da la función de revisar el documento. Muchas de estas páginas de internet como Scholastic o Nosy Crow, permiten que el usuario pueda leer el contenido dentro de su página, sin necesidad de bajar el documento directamente al dispositivo.

Dicho lo anterior, dentro de las páginas de internet, encontramos uno de los primeros cuentos interactivos que pueden ser visualizados a través de las computadoras. Los niños pueden acceder a la página oficial de FoxKids para revisar diferentes secciones, en la que se encuentran juegos, videos y cuentos interactivos. El cuento interactivo *Tentomon: The unauthorized biography* (2002), es un cuento basado en la popular serie de dibujos animados Digimon donde el personaje Tentomon cuenta sus aventuras, las cuales van cambiando, dependiendo de donde el niño hace clic dentro de la pantalla. Esta aplicación fue realizada en el programa Flash y gracias a ello se cuentan con animaciones fluidas, música y efectos de sonido que acompañan a la narrativa del cuento.

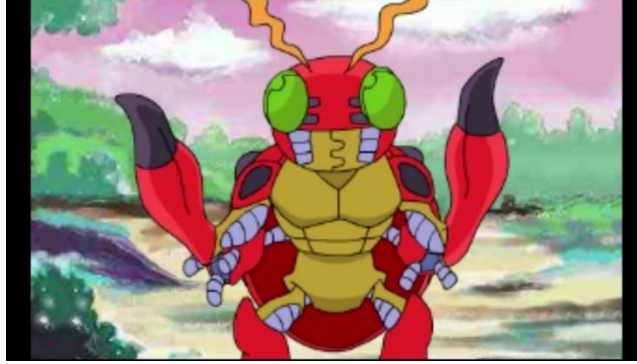


Figura 54. Tentomon: The Unauthorized Biography, FoxKids (2002)

A Story Before Bed es el primer servicio que permite grabar a un libro para niños en línea con audio y video. Los niños pueden reproducir la grabación con la frecuencia que quieran y pueden utilizarlo en iPad, iPhone, Mac o PC. Este libro electrónico es perfecto para los familiares que se encuentran lejos de su familia, ya que el niño puede escuchar la grabación de sus padres leyendo el libro y con presentaciones especiales que hagan más interactiva la experiencia. Los creadores de esta aplicación tuvieron que asegurarse de tener una buena colección inicial de libros para ser lanzados y gracias a la compañía Jackson Fish Market, fue posible tener una buena selección de libros clásicos como: La princesa y el sapo, el traje nuevo del emperador, entre otros que fueron adaptados por equipos de autores e ilustradores.



Figura 55. A Story Before Bed, Jackson Fish Market (2016)

El libro electrónico Icky Mr. Fox tiene un excelente diseño en cuanto a ilustración y manera en la cual presenta una historia interactiva, este libro se encuentra disponible para Android, iPad y Playbook. La historia de Icky Mr. Fox, seguramente hará reír a los niños y al mismo tiempo ofrece una gran experiencia de aprendizaje gracias al uso de la moraleja. La historia enseña valores como la honestidad y el trabajo duro, el niño disfrutará leer y jugar con las diferentes actividades que aparecen a lo largo del cuento y quedará ilusionado con el mundo y personajes que forman parte de la narrativa. Este libro cuenta con una gran cantidad de elementos interactivos que hacen que la lectura sea diferente, ya que el niño es quien decide las acciones del personaje principal y hacia donde quiere que vaya o termine la historia.

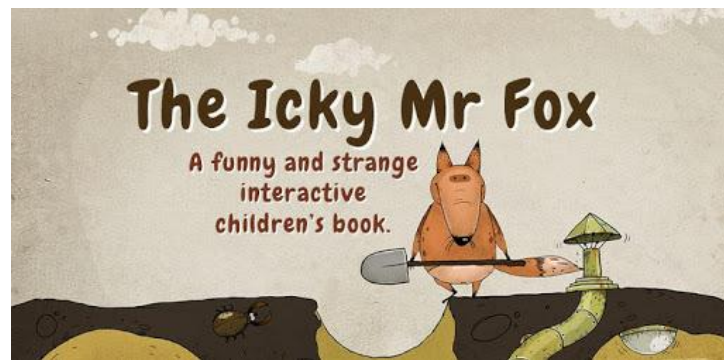


Figura 56. The Icky Mr. Fox, IckyPen Ltd. (2017)

El libro de Toy Story : Woddy y su aventura de realidad aumentada cuenta con 32 páginas interactivas y está recomendado para niños pequeños. En él pueden jugar con el vaquero Woody, el astronauta Buzz Lightyear y el resto de los personajes de la famosa saga de animación Toy Story. A lo largo de sus páginas también se pueden encontrar las piezas necesarias para crear a Forky, el amigo de Bonnie que aparece en la película Toy Story 4. Los niños estarán encantados de interactuar con Woody y verlo en 3D; el personaje salta de las páginas y podrá moverse dentro del campo de visión del dispositivo gracias a la tecnología de la realidad aumentada.



Figura 57. Toy Story: Woody y su aventura de realidad aumentada, Disney (2020)

En el caso de Star Wars: Guía del explorador galáctico tenemos un libro con realidad virtual recomendado para niños de todas las edades, pero también para los aficionados a la emblemática saga de Star Wars. Con este libro se puede recorrer los lugares más conocidos de las películas de una forma nunca vista. Además, contiene innumerables curiosidades sobre las películas y otros datos de interés sobre los personajes y los mundos. Gracias a su app de realidad virtual, se puede sacar un gran provecho al mismo contenido del libro, haciendo esta experiencia mucho más interactiva mostrando elementos tridimensionales que salen de las mismas páginas.

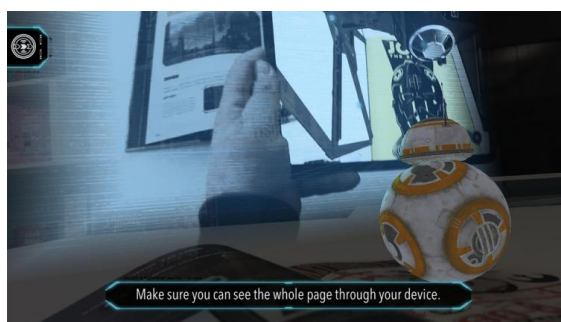


Figura 58. Star Wars: Guía del explorador galáctico, Disney (2020)

Estos libros tuvieron gran importancia dentro de su época, representando una manera diferente de concebir los libros, producirlos, editarlos y consumirlos dentro de su año de creación. Otros de los criterios son que cuentan con una calidad en cuanto a la narrativa que se

aborda, la calidad de ilustración, novedad de técnica de su realización y de presentación. Cabe destacar que cada uno de ellos brinda una nueva manera de abordar e implementar nuevas tecnologías o fases del libro.

3.2. Desarrollo de la propuesta. Selección del caso de estudio.

La selección de los casos de estudio va de acuerdo con la importancia histórica de las ilustraciones y la aplicación que ha tenido la historia dentro de los distintos formatos de libro. En este caso, la historia de *Alicia en el país de las maravillas* del autor Lewis Carroll (1865), ha podido mantenerse dentro de la imaginación de los niños y adultos durante todos estos años, inclusive teniendo diferentes adaptaciones, pero siempre contando la misma historia. Esta historia dio como fruto los diseños de personajes que estuvieron a cargo del ilustrador John Tenniel.

Los casos de estudio nos ayudan a comprender cómo ha sido el cambio de las imágenes creadas para la historia, las cuales se adentran dentro de un contexto histórico y social que brinda una manera única de representación. Por tal motivo, se seleccionan cuatro casos de estudio, primero su versión impresa, la versión pop up, versión ebook y su nueva implementación que se da dentro de la realidad virtual. Es importante ver la ideación de las imágenes, su correlación con el texto y, a su vez, lo que nos brinda la imagen en cuanto a diseño de personajes y entornos que se ve dentro de la obra final.

Dentro de cada uno de los casos seleccionados, se toma como base la teoría de la narrativa que se ha visto con autores como: Styles (1999), Salisbury (2012), Mendoza (2005), entre otros. Por tal motivo, se detectarán los elementos de lenguaje visual y la manera en que se transforma el discurso de este medio narrativo, el cual propone nuevas maneras de representación e interpretación por parte de los autores y lectores.

Primero se seleccionó la historia dentro de su formato impreso. Los formatos impresos tienen una relación de contenido que se comprende por medio de la cantidad de hojas, pliegos y longitud plana de longitud y anchura del libro. Todo el espacio que dispone este formato es

utilizado para crear el diseño editorial y presentación; por tal razón, se cuentan con diferentes estructuras que lo conforman como las columnas, las cuales suelen emplearse dentro de los libros para mostrar el texto y las imágenes de una manera ordenada y que no quiebre el seguimiento de la lectura.

Dentro de estas columnas se posibilita el uso de una o hasta cuatro columnas, en sí, las de una sola columna es comúnmente utilizada dentro de los libros, las de dos columnas tienen más posibilidades de combinaciones de textos e imágenes, las de tres columnas son utilizadas dentro de ciertas publicaciones como las revistas donde el texto se encuentra dentro de diferentes tamaños, además de que se utilizan imágenes para explicar el texto, por último, se cuenta con las cuatro columnas la cual es muy utilizada dentro de periódicos, ya que facilita la composición cuando existe demasiado texto.

El libro de *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll fue publicado en el año de 1865. La historia trata sobre una niña llamada Alicia que cae por un agujero encontrándose en un mundo peculiar y extraño, el cual es poblado por humanos y criaturas antropomorfas. El libro juega con la lógica del lector, dando a la novela una gran popularidad tanto para niños como para adultos. Este libro está considerado como uno de los mejores gracias al género fantástico y su historia sin sentido. Su narrativa y estructura, junto con sus personajes, han sido de gran influencia tanto en la cultura popular, como en la literatura, sobre todo dentro del ámbito fantástico.

Esta obra ha sido traducida a numerosos idiomas, incluido el esperanto. En el año de 1998, un ejemplar de la primera edición del libro se vendió en una subasta por la suma de 1,5 millones de dólares, esto lo convirtió en el libro para niños más caro hasta el momento. Las ilustraciones fueron creadas por John Tenniel, el cual creó personajes que reflejaran a la misma sociedad de la Inglaterra del siglo XIX; que con la supervisión del mismo Carroll hicieron una crítica social a través de la caricaturización. Uno de los detalles importantes en la creación de los personajes es que muchos de ellos fueron fruto de las expresiones populares de la época, como por ejemplo el Gato Cheshire, el cual nace la expresión "Sonríe como un gato de Cheshire", el cual era un condado de Inglaterra en donde había nacido el mismo Carroll.



Figura 59. Ilustración del libro *Alicia en el País de las Maravillas*, Lewis Carroll (1865).

El libro electrónico o digital ha contado con distintas maneras de presentarse, en este caso surge la realidad virtual como una nueva herramienta para presentar el contenido del libro. Dentro de esta versión de *Alicia en el país de las maravillas* tiene una nueva manera de interactuar con los contenidos que se da gracias a la realidad virtual y los efectos de imágenes en tercera dimensión. La historia clásica cuenta con una forma innovadora de adaptarse a las nuevas tecnologías para entretener a los nuevos lectores.

Esta presentación del cuento clásico de Lewis Carroll está basada en la película animada de Disney, la cual es el decimotercer título de los largometrajes animados que hace la compañía y fue estrenada en el año de 1951. Esta historia ha tenido una gran aceptación por el público y fue adaptada en libros infantiles y revistas. La reputación de la película, al igual que la de *Fantasia*, ha mejorado sustancialmente durante los últimos años. La apreciación de la película es que tiene una animación magistral con una imaginación visual que sorprende al espectador, gracias esto también se muestra su gran capacidad para darle seguimiento a la historia o *storyline*.

La visión creada por los estudios de Walt Disney brindó una nueva manera de idear los diseños que fueron presentados por el ilustrador John Tenniel. Walt Disney comenzó su trabajo como dibujante, sin embargo, tuvo grandes fracasos al crear sus historias, por tal motivo tuvo que basar sus primeras historias en las obras basadas por Lewis Carroll. Disney intentó hacer que actores interactuaran con sus dibujos y fue así como empezó a idear un nuevo trabajo en conjunto con su hermano Roy. En 1924 y 1926 los hermanos Disney crearon historias y cortos

animados llamadas "las comedias de Alicia", las cuales ayudaron a darle un posicionamiento a su compañía.

Disney siempre tuvo la idea de seguir creando contenido de la historia de Alicia en el país de las maravillas, por tal motivo buscó una forma de llevar la historia a un nuevo público. En 1933 se hace el estreno de "Alicia", una película que contaba con actores como Cary Grant y Gary Cooper. Al ver esta cinta, Disney quedó maravillado y decidió crear su primer largometraje llamado: "Blancanieves y los siete enanos".

La ideación para la película de Alicia tuvo un lapso de cinco años, contando con más de 350,000 dibujos. Alicia en el país de las maravillas por fin tuvo su estreno el 28 de julio de 1951. Walt Disney tuvo mucho cuidado en el diseño de los personajes, él quería que el personaje principal generara una empatía con el público. Gracias a este principio que se tenía para la creación de los personajes se terminó con un diseño que era fiel al original, pero a su vez, añadía más detalles en la vestimenta y en las mismas expresiones de Alicia. Por tal motivo se hizo que tuviera ojos grandes y su frente quedara destapada para poder ver sus diferentes gesticulaciones.

Con el paso de los años, los diseños que creó Disney se volvieron clásicos y se popularizaron a nivel mundial, ya que son reconocibles por todo el público, tan es así que muchos los imaginan de esta forma al escuchar hablar de la historia creada por Lewis Carroll. Estos diseños aún siguen vigentes para la creación de adaptaciones futuras, como es el ver a Alicia con un mono en la cabeza o el usar su vestido azul, por tal motivo aun contamos con muñeca, libros infantiles, caricaturas y distintas mercancías que utilizan estos diseños en la actualidad.

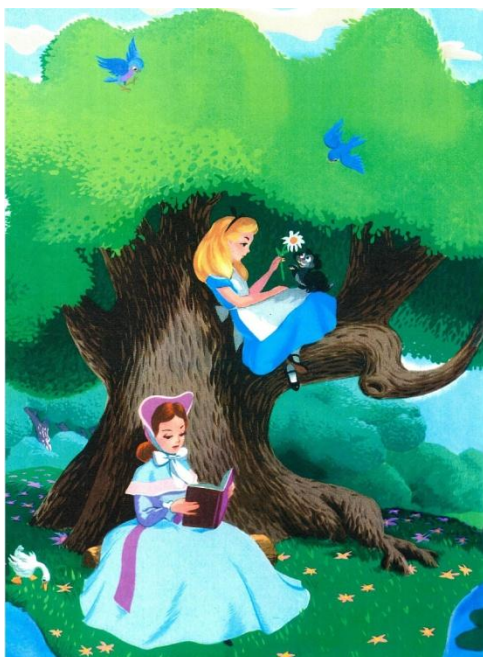


Figura 60. Ilustración del ebook *Alicia en el País de las Maravillas*, Lewis Carroll, Disney (2000).

El siguiente formato es el del libro Pop up. El libro pop up suele ser llamado así, a cualquier libro que aplique una técnica de presentación tridimensional, móvil o desplegable; esto ayuda a crear transformaciones, efectos de túnel, solapas que se levantan, pestañas que se jalen, imágenes emergentes o que aparecen de pronto, mecanismo de tiras que se jalen, etc. Cada una de estas funciona de diferente manera. A este tipo de libros también son conocidos como libros troquelados porque la cartulina con la que se fabrican está cortada en troquel. Otro ejemplo de esta técnica son las tarjetas de felicitaciones donde emplean estos efectos tridimensionales.

El libro de *Alicia en el país de las maravillas* creado por Robert Sabuda presenta un diseño de creación interesante que solo puede ser presentado dentro del mismo papel. Su libro cuenta con transformaciones, las cuales hacen que se muestren escenas que son formadas de pronto al pasar las páginas, generalmente también se añaden pestañas laterales donde se deslizan por debajo ciertos elementos gráficos que logran que la imagen tenga esa transformación e interactividad que hace que el lector pueda jugar de cierta forma con el contenido.

Tradicionalmente, los pop ups son vistos como infantiles, sin embargo, durante la década de 1990 creció su aceptación gracias a las innovaciones que desarrolló el mismo Sabuda y otros grandes ingenieros del papel. Algunos de los libros de pop up han sido recibidos como grandes obras literarias gracias a su nivel artístico o la sofisticación que conlleva su misma presentación y elaboración.

Robert Sabuda desarrollo un gusto por el dibujo y las manualidades desde temprana edad. Al graduarse del Instituto Pratt de la ciudad de Nueva York decidió convertirse en un ilustrador especializado en la literatura infantil, por tal motivo, comenzó a trabajar en diferentes editoriales y crear diseños llamativos que puedan agrandar no solo a los niños, sino que también tuvieran un impacto en la sociedad misma.

Sabuda comienza a utilizar su pasión por el dibujo y las manualidades, así que se adentra al mundo de los libros pop up. Su primera creación fue en el año de 1987 que fue titulada Bluky Board Books, la cual fue ganadora de varios premios, entre ellos el "Movable Book Society", que se concede a los ilustradores más importantes del país.

En el año del 2003 lanza su libro de "Alicia en el país de las maravillas" El cual es considerada una de sus obras más importantes. Sabuda toma las ilustraciones de John Tenniel y crea una nueva manera de representación, haciendo uso del espacio que da el mismo libro, pero a su vez, crea una nueva visión para el lector donde estas imágenes parecieran salir de las hojas para cobrar vida.

Una de las escenas más impresionantes que fue creada para este libro fue donde Alicia es perseguida por las cartas. Sabuda idea una forma de que las cartas parecieran estar detenidas en el aire, pero a su vez trato de mostrar el desorden y caos que le daba sentido a esta escena. El libro cuenta con 7 páginas de gran tamaño, sin embargo, cuenta con unas pequeñas partes dentro de las misma que hacen que se extiendan y se descubran nuevas partes de la historia. Gracias a esta escena Sabuda ha quedado recordado dentro de las múltiples versiones de Alicia e inclusive fue reconocido por el mismo New York Times como un bestseller.



Figura 61. Libro pop up de Alicia en el País de las Maravillas, Lewis Carroll, Robert Sabuda (2003).

El libro electrónico o digital ha contado con distintas maneras de presentarse, en este caso surge la realidad virtual como una nueva herramienta para presentar el contenido del libro. Dentro de esta versión de *Alicia en el país de las maravillas* tiene una nueva manera de interactuar con los contenidos que se da gracias a la realidad virtual y los efectos de imágenes en tercera dimensión. La historia clásica cuenta con una forma innovadora de adaptarse a las nuevas tecnologías para entretener a los nuevos lectores.

Las imágenes digitales son un producto de la transformación de los aspectos visuales que el ser humano ha adoptado con el paso del tiempo, pero dentro de una plataforma virtual. Es por ello, que la imagen tiene una virtualidad que deja una intervención y una transfigurización de los mensajes que son reconocidos y vinculados por los medios de comunicación en masas como el internet, el cine o la televisión. Una característica de las imágenes digitales que aparecen como interventores con el sujeto quien debe configurar y relacionar la imagen con su conocimiento previo; dicho esto, las imágenes digitales no solamente comunican algo, sino que dan a entender una acción que permite al usuario manejar las diferentes plataformas e interactuar con todos estos elementos digitales que aparecen en los dispositivos.

El libro de realidad virtual de Alicia en el país de las maravillas, busca crear una inmersión que combine lo real con lo virtual. Esta nueva posibilidad hace que se produzca una presencia y una construcción que haga que la fantasía parezca algo que sea alcanzable. La narrativa y la simulación hacen que no solo se centre el usuario en la historia, sino que ahora debe tomar acciones para manipular ciertas características del libro.

Las ilustraciones creadas para el libro virtual son un amalgama de las ilustraciones de John Tenniel y lo que fue presentado por Walt Disney, esto crea una forma agradable para los lectores, tanto chicos como grandes conocerán a los personajes por sus diseños tan icónicos con los que fueron concebidos.

En esta ocasión el libro de realidad virtual sorprende al añadir nuevas faces dentro de la historia de Alicia, Ahora el lector puede ser partícipe de diferentes actividades que surgen durante la historia, puede jugar y ver la carrera que realiza el Dodo con Alicia y los otros animales del bosque o inclusive al caer al agujero del conejo blanco, pueda ver con detalle su casa.

Este libro fue publicado en el año 2020, pero ha contado con diferentes actualizaciones en su aplicación para mejorar la interfaz y la experiencia del usuario, permitiendo que las opciones y controles sean mucho más fáciles y claras de entender. Este libro es el primero en mostrar no solamente la historia de Carroll en un ambiente virtual en su totalidad, anteriormente se crearon algunas pruebas para mostrar ciertas partes del libro o personajes con la realidad virtual, como es el caso de Christoph Bartneck, Jun Hu y Razvan Cristescu, quienes aplicaron la realidad virtual para mostrar al conejo blanco y al gato risueño para mostrar un experimento cultural en el que estaban trabajando, esto sucedió durante el año 2008 en la Universidad tecnológica de Eindhoven, Países Bajos.



Figura 62. Libro de realidad virtual de Alicia en el País de las Maravillas, Lewis Carroll, Editorial Parramon (2020).

Estos libros cuentan con una gran importancia dentro de su época, representando una manera diferente de concebir los libros, producirlos, editarlos y consumirlos dentro de su año de creación. Otros de los criterios que se tomaron en consideración, es la narrativa con la que estas ediciones abordan su obra, la calidad de ilustración, novedad técnica de su realización y presentación. Cabe destacar que cada uno de ellos brinda una nueva manera de abordar e implementar nuevas tecnologías o fases del libro.

Una vez teniendo lista la selección de libros en los cuales se va a realizar el análisis, se hace un mapa de relación con cada una de las ilustraciones de los diferentes formatos. El mapa permite determinar cómo se relacionan cada una de las ilustraciones, en donde se repiten las mismas ideas y donde se ven esas conexiones que tienen cierta influencia en cada uno de los formatos del libro. De esa forma cada imagen es un nodo que cuenta con cierto enlace y esto ayuda a ver esas relaciones de manera visual y ver las conexiones. (Ver detalles en Anexo 4).

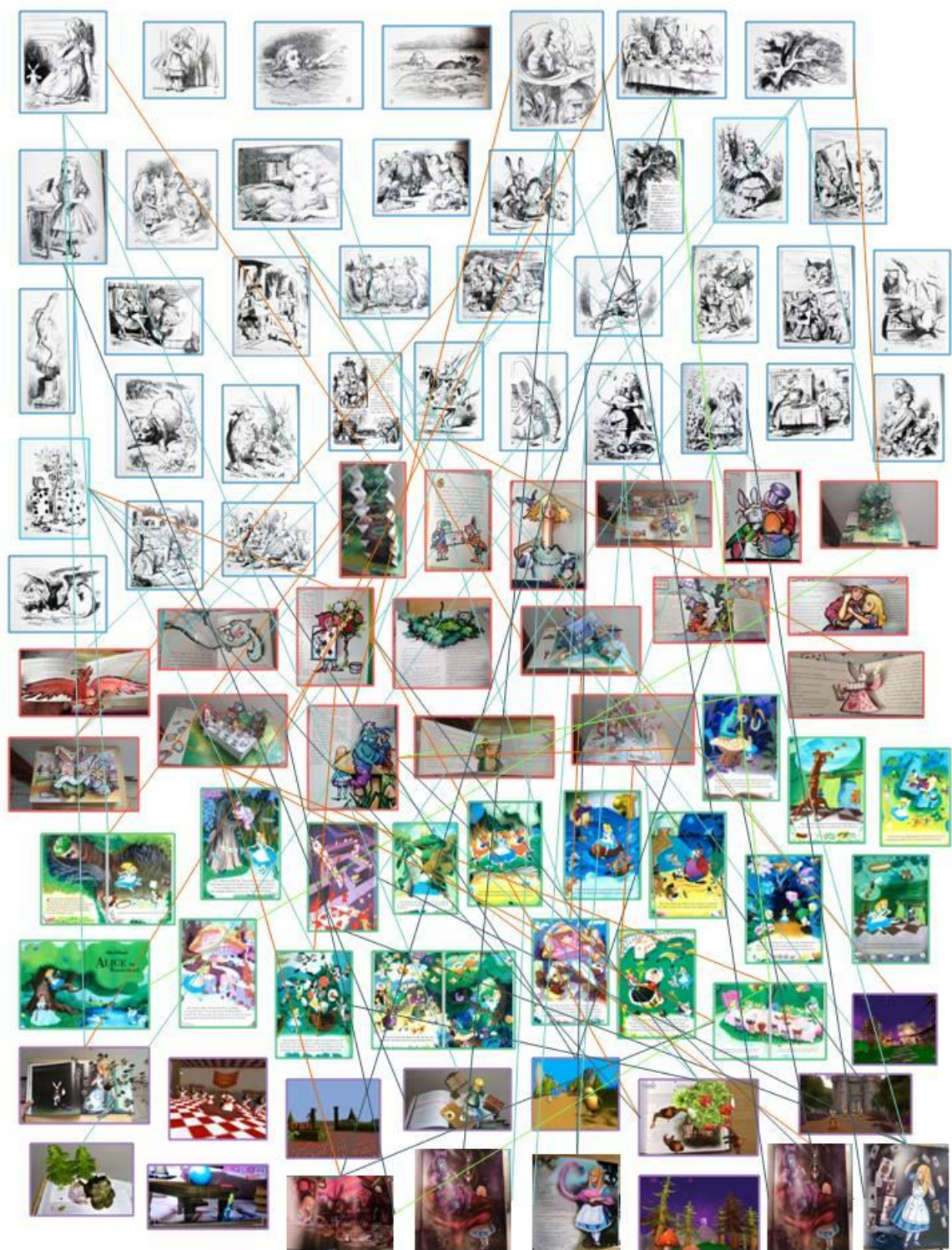
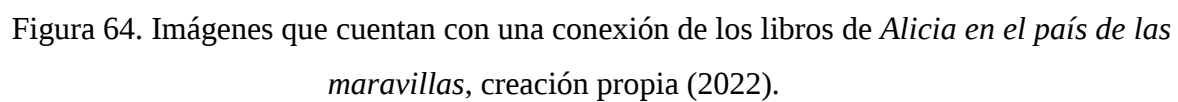


Figura 63. Mapa de relación de imágenes de los libros de Alicia en el país de las maravillas, creación propia (2022).

Al revisar el mapa de relación, se obtienen las imágenes que cuentan con una conexión y es gracias a esto que podemos tener nuestras imágenes que vamos a analizar. Los grupos de las diferentes imágenes se revisaron para ver cuales representan las diferentes partes de la lectura, ya sea: introducción, nudo, clímax y desenlace. Las imágenes que representan la introducción de la historia es cuando Alicia entra a la madriguera del conejo para perseguirlo, el nudo es cuando Alicia entra al castillo de la reina de corazones, el clímax es donde Alicia confronta a la reina de corazones por primera vez, por último, el desenlace nos muestra a Alicia escapando de las cartas que mando la reina y así lograr salir del país de las maravillas.



3.3. Desarrollo de la propuesta. Metodología aplicada a los libros de Alicia en el país de las maravillas.

Las metodologías y teorías que ayudan a estructurar la herramienta de análisis son: *El estudio de la iconografía e iconología* de Panofsky (1996) y Burke (2001), *Psicología del color* de Heller (2004), *El color y la cultura* de Gage (2001), *Teoría y práctica del color* de Parramón (2009). Estos ayudan a conformar la parte de la estructura de la imagen donde se analiza, se interpreta y se le da lectura a todos los elementos visuales que le conforman.

Según Burke (2001) existen niveles en los que se puede describir una parte iconográfica de las imágenes. El primer nivel está relacionado con el significado natural, es decir el cómo vemos los objetos como los árboles, animales, edificios, personas, entre otros. Y a su vez también este nivel nos especifica la situación en la que se encuentra, digamos que, si está en una pelea, una fiesta o haciendo algún tipo de trabajo. El segundo nivel se refiere al análisis iconográfico, es decir el sentido que nosotros le damos y la relación que tenemos con la imagen para poder darle un significado. Es nuestra interpretación. El tercer nivel es la interpretación iconológica, esta tiene que ver con el significado que es revelado por nuestra clase social, época, creencias religiosas o filosóficas.

Gracias a la iconografía y a la iconología no solamente conocemos el mensaje que fue creador por ilustrador, si no que nosotros mismos le damos un significado gracias a nuestras vivencias y conocimientos que hemos adquirido durante la vida. Para Panofsky (1996), la iconografía ayuda a poder darle un significado a una obra, ya que la interpretación del sujeto es lo que realmente le da un significado a la imagen. El conocimiento de las imágenes se basa en la estructura de esta, es decir se ve todo lo que la constituye, cada detalle es necesario para poder entenderla, quienes son los partícipes, ver los objetos, los detalles del acontecimiento, es decir si el sujeto está haciendo una acción y en donde se está llevando dicha acción. Es importante también ver los colores de la escena, no es lo mismo ver a esa persona en un lugar nublado que uno soleado; de esta forma mostrar estos elementos naturales pueden ayudar a marcar los sentimientos del personaje que aparece dentro de la imagen, haciendo una cierta revelación de lo que siente en su interior.

El color también es una parte importante de la imagen, ya que ayuda a emitir sentimientos o estados en los que está ocurriendo la acción de la historia y la forma de ser de los personajes. Generalmente, los personajes suelen utilizar colores que les representan, por ejemplo, los héroes utilizan colores primarios y claros, mientras que los villanos suelen utilizar el negro o colores opacos para establecer su papel en la narración. Para Gage (2001, p. 14), el color siempre ha sido un problema para identificar en cuanto a constitución, ya que la verdadera naturaleza cuenta con una gama de colores que parece imposible de ver a simple vista. Las tonalidades que da el rayo del sol, por ejemplo, pareciera que toma tonos amarillos o rojizos, sin embargo, aparecen otras tonalidades que parecen esconderse entre el azul del cielo.

Los colores son utilizados para mostrar lo que se encuentra detrás del personaje gracias a la psicología del color, además de que ayuda a exponer los diferentes sentimientos que se encuentran dentro de una escena. Para Heller (2004), los colores primarios son esenciales para el ser humano, sobre todo el color rojo, ya que es considerado el primer color que se ve al nacer. El rojo tiene relación con el fuego. Dentro de la psicología, el color rojo es concurrente con los sentimientos muy profundos e intensos como el amor. El color es sumamente estimulante, vital y energético. El color rojo también simboliza la excitación, la aventura y al irse hacia los blancos y tornarse rosa puede irse a emociones mucho más tranquilas, como la vergüenza o timidez. Es importante como cada color da un sentimiento que es notorio para el ser humano y es fácilmente relacionado como tal.

Por otra parte, el color blanco y negro son de suma importancia. El azul de cierta forma es el cielo, pero el blanco suele acercarse más con el sentimiento de pureza que nos trata de dar. La intervención del blanco y el negro nos ayuda a enmarcar estos sentimientos enfatizarlos, inclusive los mismos colores grisáceos nos dan un sentimiento diferente al que ya teníamos. (Parramon, 2001, p. 50). El color opaco que da el gris nos da una sensación de equilibrio. Usualmente el gris perfecto se da cuando utilizamos el 50% de blanco y 50% negro, es un balance que se siente natural. Entre más blanco tenga una imagen monocromática más clara y mejor percibida es por el lector. En cambio, si se utiliza mucho el color negro esto crea una sensación de oscuridad y por lo tanto nos refleja un mayor sentimiento de negatividad.

Es necesario conocer cómo se desarrolla la historia para entender la estructura de la narración. Las historias contemplan una estructura, cómo: una introducción, un nudo, un clímax y un desenlace, cada una de ellas se puede explicar tomando en cuenta diferentes aspectos que le dan un orden a la trama. En este caso se revisan las partes de la historia que se encuentran dentro del estudio de Prado (2012), *Sobre la influencia de la lectura de cuentos en el desarrollo narrativo en los niños*. Esto ayuda a revisar cada una de las partes importantes del cuento para poder crear el análisis, tomando en cuenta que las historias pueden ser creadas de manera sonora, escrita o por medio de imágenes.

Salisbury y Styles (2012), hablan sobre como la narrativa visual dentro de los libros infantiles puede tener un gran peso dentro del contenido del mismo libro. Un ejemplo que ellos utilizan es el libro, *¿Have you seen elephant?* de David Barrow que fue lanzado en el año del 2015, donde la imagen es la parte más importante de la historia, usando la mayor parte posible de las hojas para poder ilustrar cada una de las situaciones que se ven dentro del libro, haciendo que el texto tenga una menor participación, ya que se muestra muy pequeño y no es tan recurrente. La obra de Barrow hace ver como los mismos elementos visuales son quienes toman el enfoque de la historia y que no es indispensable utilizar el texto para poder desarrollarla.

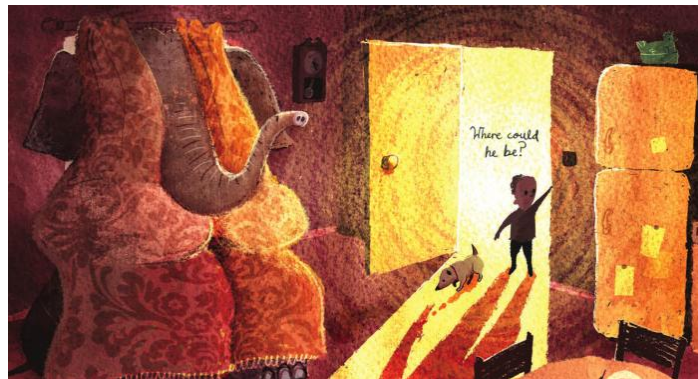


Figura 65. Have you seen elephant? David Barrow (2015)

Además, es importante ver los elementos de interacción, los cuales ayudan a conocer el grado interactivo de las cosas y su usabilidad. En el caso de los dispositivos electrónicos, es necesario conocer lo menús interactivos, opciones, categorías, etiquetas, uso de hipertextos,

enlaces, etc. Dentro del estudio de elementos interactivo de Rello y Marcos (2016), expone que la interacción es toda acción que le permite a una o más personas el modificar o influir a cierto grado un objeto presentado.

Cada una de las teorías y métodos ayudan a tener un soporte para la creación de la herramienta de análisis, la cual sirve no solamente para entender el valor narrativo de las imágenes, sino también sus: características, formas, colores, estructura gráfica, elementos interactivos y otros aspectos del libro.

3.4. Análisis de la narrativa visual de las diferentes ediciones del libro de Alicia en el país de las maravillas.

A continuación, se hace el uso de la herramienta de análisis para revisar cada uno de los formatos del libro de Alicia en el país de las maravillas. Primero se agregan los datos generales como: el título, autor, ilustrador, formato, fecha de publicación, tipo de texto, número de páginas y lugar de origen. Después se hace una revisión de las partes más importante de la historia, seleccionando la imagen que destaca esa parte, para revisar la introducción, nudo, clímax y desenlace. De esta forma podemos ver cómo es la presentación y las características de cada uno de los libros.

Después, se revisan los tres elementos iconográficos e iconológicos de la imagen. Estos siendo, su significación natural, su análisis iconográfico y su interpretación iconológica. Una vez conociendo esto, se hace un análisis cromático o acromático en caso de no contar con colores, pero si uso de escala de grises, blanco y negro; es importante hacer un análisis general de los colores que son utilizados, el color que se utiliza en los personajes y el color utilizado en los ambientes.

En la parte siguiente, se busca revisar los eneatisos o tipos de personalidad de los personajes, esto ayuda a conocer cómo es descrito el personaje en los diferentes formatos de libro. Se seleccionaron los personajes principales, que en este caso no solamente tienen una aparición regular dentro de la historia, sino que su participación dentro de la misma tiene un gran

peso y significancia. Por tal motivo, se seleccionó a Alicia, el conejo blanco y la reina de corazones.

Posteriormente, se revisan los elementos interactivos, si hace uso de ellos, cuáles son las cualidades con las que cuenta y observaciones de las opciones que tiene la lectura. Después, se ve la forma de la lectura, buscando los elementos que permiten una lectura ordenada, una forma estructurada de contenidos y los elementos que hacen que tenga un sentido visual y jerárquico. Por su parte, la tipografía ayuda a determinar su estilo, forma y el cómo es utilizada la caja de texto dentro del diseño editorial del libro.

Seguidamente, se hace una revisión de los colores que son establecidos dentro de la historia de manera general, análisis de contraste, fondos y el uso de colores para terminar o resaltar algún dato dentro de las páginas. Por último, se revisan los aspectos generales del libro, para contemplar las cualidades generales de la imagen, su interpretación y comprensión, si permite una lectura social o grupal, si se tiene acceso a todo el contenido del libro o si se necesita algún dispositivo o conexión y las observaciones de la presentación de las cualidades del libro.

Cada una de estas partes que conforman el análisis, son estructuradas de esta manera para tener un conocimiento sobre las diferencias e inferencias de cada uno de los formatos del libro. Por tal motivo, se utiliza una escala de color para hacer una lectura visual de los resultados. Teniendo el 1 como el color amarillo, el 3 verde y azul el 5, siendo el máximo.

Ulteriormente, se agregan las instrucciones generales para hacer uso de la herramienta de análisis; así como también, el análisis de cada uno de los formatos del libro de *Alicia en el país de las maravillas*, mostrando los resultados obtenidos.

Respecto a las instrucciones que se utilizaron, fueron las siguientes: Llenar la información correspondiente con lo que se le es solicitado, los datos relacionados con los elementos y aspectos del libro son revisados en una escala del 1 al 5. Siendo el 1 la menos importante o baja, mientras que el 5 es la más importante o alta. Los números son equivalentes a colores, el 1 corresponde al amarillo, mientras que el 5 al azul, por lo tanto, el 3 al ser intermedio queda en color verde. Al final de la tabla se da una explicación general de las cualidades y se da un resultado cromático.

Libro impreso:

Título:	Alicia en el país de las maravillas.
Autor:	Lewis Carroll.
Ilustrador:	John Tenniel.
Tipo de formato:	Impreso (X) Digital () Mixto ()
Fecha de publicación:	1865
Tipo de texto:	Literatura infantil, fantasía.
Número de páginas:	352.
Lugar de origen:	Inglaterra.
Características del libro:	El libro impreso cuenta con una gran cantidad de hojas encuadernadas, las cuales en conjunto forman el volumen. El empastado es sencillo, pero muestra a gran detalle el título que es acompañado de una ilustración. El libro cuenta con un índice que permite que el lector pueda encontrar fácilmente la parte en la cual se quedó para poder continuar con su lectura. Las ilustraciones de Tenniel cuentan con un gran detalle y gracias a su técnica de entintado, se puede apreciar con gran fidelidad de imagen dentro de la impresión del libro.
Parte de la historia a la que pertenece la imagen:	
	Introducción: Alicia decide seguir al conejo blanco, sin darse cuenta ella se encuentra en un largo corredor. Ella se detiene sorprendida al ver lo largo que es el agujero del conejo blanco, pero aun así está decidida a seguirlo, ya que a lo lejos se puede ver su silueta. El conejo blanco está decidido a seguir adelante, ya que se le hace tarde; se ve cómo se va perdiendo en la oscuridad.
	Nudo: Alicia después de seguir al conejo blanco por todo el país de las maravillas se detiene al ver como unos personajes en forma de cartas están pintando las rosas de un arbusto. Los tres personajes están sorprendidos y preocupados, ya que deben de pintar cada una de las rosas para que la reina no se vaya a enojar con ellos. Los naipes están revisando a detalle el arbusto, ya que saben que la reina revisa hasta el más mínimo detalle y eso les puede costar caro.

	Clímax: Alicia conoce a la reina de corazones y es retada a jugar un juego, ella acepta. Sin darse cuenta, observa con extrañeza lo raro que son las reglas del juego y el cómo se debe de jugar. Alicia mira confundida al ave que tiene que usar como bastón para poder golpear un pequeño roedor como pelota y ganar puntos. Ella parece no entender que es lo que desea que haga con ellos, ya que la reina tiende a hacer cambios en el juego para que ella pueda ganarlo.
	Desenlace: Después de avergonzar a la reina y quedar mal con ella, las cartas deciden ir por ella. Alicia está corriendo desesperada, ya que ella sabe que la reina puede darle un castigo severo. Ella huye exaltada y los naipes salen de todas partes como si se tratara de un sueño. Las cartas ocupan la mayor parte del lugar, Alicia no puede escapar y esto la hace pensar en lo bien que estaba antes en su casa, haciendo que ella desee despertar y regresar a casa.
Iconografía e iconología de la imagen:	
Significado natural.	El personaje principal es Alicia una pequeña niña que de pronto se encuentra en el mundo fantástico del país de las maravillas. Dentro de la historia aparecen animales como el conejo blanco, la oruga, el dodo, el gato risueño, entre otros. Aparecen también otras figuras humanas como es el caso de la reina y rey de corazones y el sombrero loco. Los animales generalmente utilizan ropa o algún artículo relacionado con el ser humano para que el lector entienda que se pueden comunicar con Alicia y comportarse de forma racional.
Análisis iconográfico.	Alicia cuenta con un diseño establecido, su vestido y cabello muestran que es una niña bien portada y con buenos modales. El conejo blanco al ser parte de los ayudantes de la realeza también cuenta con un traje o uniforme para enfatizar su importancia y lo refinado que es. La reina de corazones es presentada con una cabeza mucho más grande que su cuerpo, lo cual hace referencia a su gran ego y a la importancia que ella tiene dentro del reino. Entre los personajes también destaca el diseño de las barajas que están bajo las órdenes de la reina. Ellas solo se diferencian por el color, ya sea rojo o negro, el número y forma que tienen. Realmente no destacan mucho y así debe de ser, ya que son solo peones que siguen toda orden sin pensarlo.
Interpretación iconológica.	Alicia por su vestimenta se ve que pertenece a una familia con dinero, ya que su vestido, cabello y zapatos, están muy bien cuidados. El tener un personaje como la reina de corazones hacen ver que el país de las maravillas podría estar situada en una época donde era común estar bajo el cuidado de un rey o reina. (Que en este caso pareciera que todos están controlados

	1	2	3	4	5
Necesita el uso de dispositivos para su visualización. (computadora, tableta, teléfono inteligente).					
Cuenta con elementos interactivos.					
Menús de navegación.					
Cuenta con elementos como hipervínculos o links para acceder a más información.					
Cuenta con contenidos multimedia de audio o video.					
Las opciones son fácilmente descriptivas.					
Se ubican en lugares determinados, sin romper con la composición del libro.					
Mantiene el mismo estilo de botones o íconos dentro de las diferentes páginas.					
Cuenta con una forma uniforme de presentar los contenidos.					
Observaciones de los elementos interactivos.	El libro impreso no cuenta con ninguna clase de elemento interactivo, ya que el usuario solo lee el contenido de izquierda a derecha y de manera uniforme, siguiendo cada párrafo de la narración. Cuenta con un índice donde se pueden ver los contenidos y los diferentes capítulos del libro. Gracias a eso su forma de presentarse es uniforme y hace que sea fácil de seguir la lectura.				
Forma de lectura:					
	1	2	3	4	5
Los elementos presentados siguen una línea visual que permita una lectura ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.					
Cuenta con una forma estructurada para presentar contenidos. (imágenes, textos, menús interactivos, etc.).					
Todos los elementos se encuentran dentro de una línea visual jerárquica.					
Observaciones de la forma de lectura.	El libro impreso presenta una forma sencilla de lectura y es fácil seguir el sentido de la narración. Sin embargo, la manera de presentar las imágenes suele diferir un poco. Las ilustraciones de John Tenniel cuentan con diferentes tamaños o jerarquía dentro del libro. Solo en ocasiones donde se muestran partes importantes de la historia, como cuando Alicia sigue al conejo blanco o cuando está siendo perseguida por las cartas, la imagen suele tomar gran parte de la hoja, mientras que en otras solo toma una pequeña parte.				
Tipografía:					
	1	2	3	4	5
La tipografía utilizada no cuenta					

con cambios aleatorios y sigue un estilo.					
El tamaño y forma de la tipografía es adecuado para facilitar la lectura.					
Las palabras cuentan con un espacio designado dentro de cada página.					
La caja tipografía cuenta con su propio marco dentro de las páginas.					
Observaciones de la tipografía.	La tipografía utilizada es clara y sencilla de leer. La tipografía es de tipo serif, la cual se caracteriza por ser utilizada en medios impresos y suele presentarse dentro de los contenidos literarios. El único problema es que, por el tamaño del libro, las letras pueden ser un poco difíciles de leer.				
Colores:					
	1	2	3	4	5
Aplica una paleta de color establecida durante toda la historia.					
Existe un contraste entre el color del texto y el color del fondo.					
Se utilizan fondos de color blanco o tonos claros dentro de las páginas.					
Se utilizan colores para representar algún tipo de interacción o dato dentro de las páginas.					
Observaciones de los colores.	El libro es monocromático, sin embargo, en ciertas partes se suelen utilizar distintos grosores de líneas para aparentar texturas o inclusive ayudar a percibir imágenes que estén más lejos o cerca de nosotros para semejar la profundidad. Gracias a que las hojas son blancas se pueden leer con claridad los párrafos.				
Aspectos del libro:					
	1	2	3	4	5
La narrativa de forma visual es clara dentro del libro.					
Se comprende la moraleja por medio de las imágenes.					
Las imágenes permiten un pensamiento divergente e imaginativo.					
Existe una fácil interpretación y una comprensión del contenido.					
La narración visual permite una lectura grupal. (social).					
Se tiene acceso al contenido del libro sin necesidad de dispositivos electrónicos.					
El contenido puede ser considerado universal. (Cualquier persona puede					

comprenderlo y relacionarse con él).					
Ventajas:	-Puede llegar a ser una parte perdurable si se tiene bien cuidado. -Cuenta con un empastado especial. Su presentación es única y llamativa. -Tiene la posibilidad de ser firmado o contar con notas especiales del autor. -La fatiga visual llega a ser menor que su contraparte digital.				
Desventajas:	-Ocupa espacio dentro de la colección física de libros. -Puede llegar a considerarse pesado y esto llega a dificultar su traslado. -Se pueden deteriorar con el tiempo. -Las ediciones puede llegar a agotarse.				
Observaciones de los aspectos del libro.	El libro impreso de Alicia en el país de maravillas cuenta con una narrativa muy fantasiosa que ha ayudado a que tanto niños como adultos reconozcan cada una de sus partes y sus personajes. Los diseños creados por John Tenniel son únicos y han estado vigentes durante todos estos años, claro que se hacen ligeros cambios para estar presente dentro de cada una de las generaciones en las que se presenta la historia. El libro impreso ayuda a que se pueda leer de manera grupal y todo mundo tenga acceso del contenido, sin la necesidad del uso de dispositivos. Cada ilustración está muy bien cuidada y al ser un mundo fantástico o imaginario, ayuda a que el lector comprenda y relacione las situaciones que son presentadas dentro del libro.				
Resultados. (Color).					

Libro pop up:

Título:	Alicia en el país de las maravillas.
Autor:	Lewis Carroll.
Ilustrador:	Robert Sabuda.
Tipo de formato:	Impreso (X) Digital () Mixto ()
Fecha de publicación:	2003
Tipo de texto:	Literatura infantil, fantasía.
Número de páginas:	12.
Lugar de origen:	Estados Unidos.
Características del libro:	Dentro del libro pop up se juega con el factor de que al abrir las páginas saldrán las ilustraciones de manera tridimensional en forma de pliegos. Estas transformaciones de imágenes permiten que lo que parecía ocultarse dentro de la obra salga de las hojas. El efecto que brinda el pop up ayuda a que se vean movimientos de los personajes, escenarios y objetos que son ilustrados por el autor. Dicho de otra forma, el pop up permite que las ilustraciones parecieran cobrar vida y el lector inclusive puede jugar con distintos pliegos que pueden esconder otras características con las que el diseñador ha manejado de manera discreta para que sean descubiertas en el momento en el que se manipule el contenido.
Parte de la historia a la que pertenece la imagen:	
	Introducción: Alicia corre para atrapar al conejo blanco, pero es sorprendida por un gran agujero de conejo, eso no la detiene y aun así decide seguirlo. Ella cae por el agujero y parece que es infinito, ya que se percibe como sigue cayendo y parece no tocar fondo. Mientras cae, se distinguen diferentes partes de la casa del conejo, sus libros, sus muebles, etc. Todos los detalles que hacen que la casa del conejo blanco parezca que este muy bien arreglada y habitable.
	Nudo: Después de seguir al conejo blanco, se da cuenta de que una persona que parece una carta de baraja está pintando las rosas de un arbusto. La carta le dice a Alicia que debe pintar todas las rosas de rojo, ya que por equivocación plantaron las de color blanco y no puede enterarse la reina de este error, sino ellos recibirán un gran castigo.

	Clímax: Alicia después de ayudar a las cartas a pintar las rosas es recibida por la reina de corazones. La reina reta a Alicia a un extraño juego donde debe golpear un roedor en forma de pelota con un ave. La reina y los demás sirvientes ven como Alicia trata de golpear la pelota, pero no tiene suerte. Alicia trata de tomar el flamenco como palo, pero es imposible, y que el ave se mueve mucho. Se ve a Alicia tomando una posición incómoda para poder jugar.
	Desenlace: Después de quedar mal con el juego de la reina, Alicia decide huir del lugar, pero la reina la quiere atrapar y manda a todos los naipes detrás de ella. Alicia corre desesperada, pero las cartas salen por todos lados. Ella desea volver a casa y dejar el país de las maravillas. Se puede ver el detalle del piso que forman patrones de colores, como si estuviera corriendo sobre agua, esto hace pensar que todo es un sueño y eso explica todas las cosas absurdas que le han ocurrido.
Iconografía e iconología de la imagen:	
Significado natural.	Vemos de personaje principal a una pequeña niña de nombre Alicia, la cual entra a un mundo fantástico, conocido como el país de las maravillas. Lo primero que ve es a un conejo blanco, el cual llama la atención por usar ropa y caminar en dos patas. Más adelante aparecen otros personajes como personas con cuerpo de cartas y el rey y la reina de corazones.
Análisis iconográfico.	Alicia es presentada como una niña curiosa, y tanta es su curiosidad que termina siguiendo a un conejo blanco, hasta llegar a otro mundo. El conejo blanco es un personaje serio y bien portado, sin embargo, siempre está en constante movimiento, ya que no desea llegar tarde a ningún lado, esto se ve por su gran reloj de bolsillo que carga a todas partes. La reina de corazones es presentada con un gran vestido rojo, que la hace resaltar de los demás, esto ayuda a darle una mayor importancia que los otros personajes y hace ver que ella es la que está al mando.
Interpretación iconológica.	De igual forma que la obra original los personajes están representados de una manera que se asocia con una época antigua. El estar bajo la disposición de un rey y una reina hace ver esto, al igual que tener fiestas de té. La reina de corazones tiene una gran distinción en todo lo que hace y en los problemas que le causa a Alicia, de cierta forma el autor trato de diseñarlas para que fueran contrarias una de otras, Alicia utiliza en su vestimenta el color azul y su cabello es rubio, mientras que la reina de corazones usa un vestido rojo y tiene el pelo negro. Estos detalles de diseño ayudan a comprender la rivalidad entre estos personajes.
Análisis cromático / acromático	
Análisis cromático	El análisis cromático muestra que los matices que se observan dentro de la ilustración corresponden mayormente al morado en sus distintos tonos y saturación, Los naipes y Alicia se perciben de una manera clara, ya que sobresalen del mismo fondo, que pareciera estar rodeado de oscuridad, gracias a los matices morados que dan este efecto. La paleta de color es armónica y predominan los colores de temperatura fría en el fondo, mientras que los personajes son de colores vivos y cálidos.

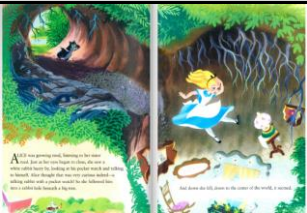
Análisis cromático de los personajes.	Alicia: Utiliza los colores azul y blanco en su vestido. Estos colores representan la pureza, la esperanza, la ingenuidad. Esto ayuda a entender de que ella es solo una niña pequeña que está atravesando por los problemas que aparecen en la historia, ya que no se trata de un personaje que está bien preparado o que entienda cómo funcionan las cosas. Alicia es un personaje que está en constante aprendizaje y todas las dificultades le ayudan a tener un mejor conocimiento acerca de la vida. (Esto hace que el personaje pueda madurar y entender los problemas de una vida adulta). El conejo blanco: Utiliza los colores café y morado en su vestimenta, esto representa la seriedad, madures y elegancia. Es un personaje bien preparado y sabe que tiene responsabilidades en el reino, por tal motivo siempre se le ve ocupado. El conejo en este caso sirve la función de ser un erudito, ya que siempre está al tanto de las cosas y lo que ocurre dentro del país de las maravillas. Su papel dentro de la historia es importante, ya que va llevando a Alicia a lugares que le pueden servir de ayuda para entender cómo funciona este lugar y así salir de este reino fantástico. La reina de corazones: Usa los colores rojo y negro en su vestimenta. El rojo en este caso simboliza la furia, enojo y mal carácter que tiene el personaje. Esto, al agregarlo con el negro ayuda a entender de que se trata del antagonista de la historia. La reina es un personaje que enloqueció por el poder, todos sus caprichos deben ser obedecidos, inclusive si parecen carecer de lógica. Esto se hace evidente al retar a Alicia a un juego que ella misma invento, ya que carece de reglas y parecen que van a apareciendo nuevas reglas en el juego, siempre y cuando a ella le benefician.								
Análisis cromático de los fondos. (ambientes).	Los fondos presentados a lo largo de la historia son muy coloridos. Destacando los verdes y azules para dar ese sentimiento de seguridad y de la naturaleza. Sin embargo, se usan colores un poco más opacos llegando a grisáceos para representar el miedo o el peligro de la escena. Por ejemplo, dentro de la última escena donde las cartas persiguen a Alicia se pueden ver colores azules y rosas, pero un poco opacos, estos para demostrar la inestabilidad de la escena y la situación.								
Eneatipos. (Tipos de personalidad de los personajes).									
Eneatipos:	Romántico	Altruista	Epicúreo	Ejecutor	Leal	Mediador	Observador	Perfeccionista	Jefe
Alicia.									
Conejo Blanco.									
Reina de corazones.									
Observaciones de los eneatis.	Al igual que en el libro impreso que fue ilustrado por Tenniel, los personajes cuentan con una personalidad y diseño que ha sido utilizado durante diferentes años. En este caso, cada uno de ellos cuenta con un estilo gráfico estilizado, sin embargo, respetan el diseño original e inclusive, manejan la misma forma de ser con la que fueron concebidos dentro del libro impreso, haciendo que la historia siga intacta.								
Elementos de interacción:									
	1	2	3	4	5				
Necesita el uso de dispositivos para su visualización. (computadora, tableta, teléfono inteligente).									
Cuenta con elementos interactivos.									
Menús de navegación.									

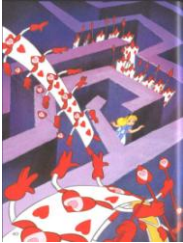
Cuenta con elementos como hipervínculos o links para acceder a más información.					
Cuenta con contenidos multimedia de audio o video.					
Las opciones son fácilmente descriptivas.					
Se ubican en lugares determinados, sin romper con la composición del libro.					
Mantiene el mismo estilo de botones o íconos dentro de las diferentes páginas.					
Cuenta con una forma uniforme de presentar los contenidos.					
Observaciones de los elementos interactivos.	El libro pop up cuenta con varios elementos interactivos que hacen que algunos elementos de las páginas sobresalgan. Todas las páginas cuentan con estos elementos para que el lector pueda ver las situaciones en las que se encuentra Alicia. Por otra parte, no cuenta con ninguna necesidad de usar dispositivos, ni contenidos multimedia, todos los efectos tridimensionales se da con la misma hoja y eso es lo que hace que se aprecie el diseño del libro pop up.				
Forma de lectura:					
	1	2	3	4	5
Los elementos presentados siguen una línea visual que permita una lectura ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.					
Cuenta con una forma estructurada para presentar contenidos. (imágenes, textos, menús interactivos, etc.).					
Todos los elementos se encuentran dentro de una línea visual jerárquica.					
Observaciones de la forma de lectura.	El libro en su formato pop up tiene la cualidad de que los elementos gráficos puedan salir de las hojas, esto se debe a la manera en la que están estructuradas cada una de las figuras dentro del papel y los diferentes pliegos que la conforman, haciendo que en conjunto puedan visualizarse de manera tridimensional. Siempre suele aparecer una imagen 3Dl en medio de dos páginas, sin embargo, la lectura cambia dependiendo de la composición que se ha creado, ya que se pueden encontrar abajo, arriba, izquierda, derecha, etc. Siempre es cambiante y eso hace que la misma lectura pare en ciertas partes para que el lector, pueda ver a detalle las imágenes del libro pop up.				
Tipografía:					
	1	2	3	4	5
La tipografía utilizada no cuenta con cambios aleatorios y sigue un estilo.					
El tamaño y forma de la tipografía es adecuado para facilitar la lectura.					

Las palabras cuentan con un espacio designado dentro de cada página.					
La caja tipografía cuenta con su propio marco dentro de las páginas.					
Observaciones de la tipografía.	La tipografía utilizada dentro del libro pop up es muy poca, ya que la imagen creada de manera tridimensional es la parte central del libro y es la que toma una gran importancia, tanto en la presentación como en la narración. La narración escrita se presenta muy poco dentro del libro, sin embargo, la narrativa visual es utilizada de una gran manera al presentar a detalle cada una de las escenas del libro.				
Colores:					
	1	2	3	4	5
Aplica una paleta de color establecida durante toda la historia.					
Existe un contraste entre el color del texto y el color del fondo.					
Se utilizan fondos de color blanco o tonos claros dentro de las páginas.					
Se utilizan colores para representar algún tipo de interacción o dato dentro de las páginas.					
Observaciones de los colores.	El libro pop up es sumamente colorido y gracias a que los mundos son fantásticos, podemos ver un gran uso de colores, los animales suelen vestir con ropas con colores cálidos como el amarillo, naranja y rojo. Todo esto denota lo amistoso que son y lo fácil que es para ellos aceptar a Alicia dentro de su nuevo mundo. El uso de fondos blancos ayuda a que la vista del lector se centre en los elementos centrales, que son estas ilustraciones tridimensionales que salen del libro.				
Aspectos del libro:					
	1	2	3	4	5
La narrativa de forma visual es clara dentro del libro.					
Se comprende la moraleja por medio de las imágenes.					
Las imágenes permiten un pensamiento divergente e imaginativo.					
Existe una fácil interpretación y una comprensión del contenido.					
La narración visual permite una lectura grupal. (social).					
Se tiene acceso al contenido del libro sin necesidad de dispositivos electrónicos.					
El contenido puede ser considerado universal. (Cualquier persona puede comprenderlo y relacionarse con él).					

Ventajas:	-Permite visualizar el contenido de una manera única, lo cual lo hace llamativo. -Son una buena herramienta para que lo más pequeños se interesen en el contenido del libro. -Cuenta con un gran valor en el diseño de la imagen, ya que busca transformar las ilustraciones dentro de las tiras y pestanas que son colocadas en las hojas del libro. -Tiene un efecto que simula el movimiento. Le permiten al lector jugar con los distintos elementos que presenta.
Desventajas:	-Con el tiempo y su uso, puede llegar a romperse. -Por su gran tamaño y grosor es difícil de trasladarlo o leerlo en vías públicas. -El manejo de las hojas puede sentirse frágil, por lo cual se debe manejar con cuidado.
Observaciones de los aspectos del libro.	El libro pop up nos muestra la historia de Alicia por medio de estas imágenes tridimensionales que salen de las páginas, por tal motivo el libro utiliza mucho ese recurso para mostrar su historia. Cada una de las páginas nos lleva en las distintas partes de la historia por medio de las ilustraciones y el mismo diseño de las páginas. El contenido puede ser disfrutado por un gran grupo de personas, ya que al ser elementos tridimensionales se pueden apreciar desde diferentes partes del libro y es sorprendente como cada ángulo presenta un detalle único.
Resultados. (Color).	

Libro electrónico.

Título:	Alicia en el país de las maravillas.
Autor:	Walt Disney, basada en la historia de Lewis Carroll.
Ilustrador:	Walt Disney Company.
Tipo de formato:	Impreso () Digital (X) Mixto ()
Fecha de publicación:	Año 2000.
Tipo de texto:	Literatura infantil, fantasía.
Número de páginas:	26.
Lugar de origen:	Estados Unidos.
Características del libro:	El libro en su formato digital o ebook se da gracias al uso de las nuevas tecnologías que permiten la lectura de archivos o formatos electrónicos. Estos formatos son textos que son presentados de manera digital y puede almacenarse, editarse y visualizarse dentro de distintos dispositivos. (Computadoras, teléfonos inteligentes, programas de lecturas como los ereaders y tabletas). Los libros electrónicos cuentan con la cualidad de ser sumamente portátiles, ya que se puede llevar y leer sin ningún problema. Gracias a esto, se puede tener una gran cantidad de ebooks dentro de una memoria. Las técnicas digitales de ilustración, cómo es el uso de vectores, permite que las imágenes puedan verse a gran detalle; manipulando inclusive lo grande o pequeño que esta puede verse.
Parte de la historia a la que pertenece la imagen:	
	Introducción: Alicia persigue al conejo blanco, pero cae dentro de su agujero. Ella observa con sorpresa como es llevada a la casa del conejo y se fija en todos los muebles que tiene dentro de su casa. Al parecer el agujero es muy profundo, pero al ir cayendo se percata en como emana luz dentro del lugar. Aquí comienza su aventura, ya que parece que es transportada a un nuevo mundo.
	Nudo: Alicia tras seguir al conejo blanco se da cuenta de que ha llegado cerca del castillo real. Alicia se sorprende al ver unos naipes están pintando las rosas de color rojo, ya que si no lo hacen pueden tener problemas con la reina. Ella está asombrada en como loa naipes tratan de resolver ese problema, sin encontrar una posible solución. Alicia decide ayudarlos a pintar las rosas de color rojo.
	Clímax: Después de pasar tiempo en el castillo por fin se encuentra con la reina de corazones, quien decide retarla a un juego. Alicia acepta, pero queda asombra y confundida, ya que debe de tomar un ave para poder jugar. La reina tiene ventaja en el juego ya que los mismos naipes son quienes se posan para poder crear el campo de juego.

	Desenlace: Al quedar mal con la reina, Alicia decide correr del lugar y volver a casa, ya que el país de las maravillas le resulta muy caótico. Alicia corre por un jardín, pero ve que este se convierte en un laberinto y las cartas o naipes que son fieles a la reina tienen la orden de capturarla, ya que ella quiere cortarle la cabeza por hacerla perder en su juego. Las cartas salen por todas partes y Alicia no tiene hacia donde huir, haciendo que esto parezca una pesadilla de la cual pronto despertara.
Iconografía e iconología de la imagen:	
Significado natural.	Alicia es el personaje principal y es una niña, generalmente los personajes ayudan a que el lector conozca un poco sobre el contenido. En este caso al ser una niña el personaje principal, esperamos que sea una historia infantil. Vemos a muchos personajes secundarios que son personajes antropomórficos, generalmente los animales antropomórficos ayudan a relacionar ideas de que estamos en un mundo fantástico.
Análisis iconográfico.	Alicia es presentada como una niña curiosa y gracias a eso el lector puede relacionarse fácilmente con el personaje y sentirse igual de curioso al descubrir este nuevo reino. La reina de corazones es presentada mucho más grande que el rey, esto para que se entienda que es un personaje que tiene mucho mayor peso e importancia. Las decisiones de la reina deben de ser tomadas en serio y esto se relaciona con el mismo diseño del personaje, ya que la diseñaron con un gran mentón y brazos grande y fuertes. Las locaciones generalmente suceden en el bosque, esto para relacionar a todos los animales que aparecen dentro de la historia y a su vez ver lo inexplorado y salvaje que puede ser este reino.
Interpretación iconológica.	En este caso se siguen muchas representaciones de vestimenta de los personajes. Gracias a la manera en la que viste Alicia, el lector puede entender que no está situada en una época actual. El uso de la fiesta de té, y el cómo el país de las maravillas es regido por el rey y la reina de corazones hacen apreciar que está planteado como un lugar que se basa en Inglaterra. Todos suelen presentarse de buena manera y tienen buenos modales. El personaje del conejo blanco viste de traje y lleva consigo un reloj de bolsillo, el cual fue popular en el siglo XVI. Todos estos aspectos muestran las creencias que tenía la sociedad de la época y sus costumbres.
Análisis cromático / acromático	
Análisis cromático	Los colores utilizados son sumamente vivos, generalmente se usan los colores primarios dentro de los mimos diseños de los personajes. Alicia utiliza el color azul y blanco para mostrar su pureza y su misma ingenuidad y desconocimiento del país de las maravillas. La reina de corazones utiliza el color rojo y el negro para enfatizar que es una persona apasionada, pero a su vez peligrosa. El conejo blanco usa el café y morado en su traje. Estos colores son serios y generalmente son utilizados para enfatizar la madurez que tiene. La historia utiliza el color verde dentro de los fondos, ya que son localizaciones naturales, sin embargo, el fondo se convierte en un tono morado al final cuando las cartas persiguen a Alicia. El morado es relacionado con la fantasía, esto ayuda al lector a entender de que todo es un sueño.
Análisis cromático de los personajes.	Alicia: Usa el color azul y blanco. El azul expresa la esperanza, la libertad, la calma, la generosidad y armonía. El blanco por otra parte simboliza la pureza, la nobleza, la ingenuidad y la sencillez. Estos colores ayudan a establecer el cómo es el personaje principal y al ser una niña, ayuda a establecer que no tiene experiencia. El conejo blanco: El conejo blanco utiliza el color café y morado. El café expresa el equilibrio, la dignidad, confianza y seriedad. El morado es la delicadeza, sabiduría y el misterio. Al utilizar ambos colores se comprende que es un personaje serio y responsable, ya que es una parte importante del país de

	las maravillas y siempre se encuentra ocupado. La reina de corazones: Utiliza el color rojo y negro. El rojo es la pasión, la energía, el enojo, la agresividad y la fuerza. El negro es utilizado para enfatizar el poder, la sofisticación, maldad y la protesta. Estos colores combinados ayudan a establecer el antagonismo del personaje y que se trata de alguien con malas intenciones.								
Análisis cromático de los fondos. (ambientes).	Los fondos utilizados generalmente son colores como el azul y el verde. Ambos ayudan a establecer que se trata de un lugar natural y pacífico. Sin embargo, los colores se pueden volver un poco más opacos u oscuros en situaciones de peligro. En el caso de la escena donde Alicia es perseguido por las cartas se puede notar que el color morado es el que más resalta en la escena. El morado es color de la fantasía y de lo misterioso. Este color ayuda a entender de que todo es un sueño y de que Alicia pronto despertara de él. El autor pareciera establecer que el principio de la historia podría ser real, ya que los colores utilizados nos parecen naturales como el azul del cielo y los verdes prados. Al final utiliza una paleta de color totalmente diferente para dar a entender al lector que todo se trató de una ilusión de Alicia.								
Eneatipos. (Tipos de personalidad de los personajes).									
Eneatipos:	Romántico	Altruista	Epicúreo	Ejecutor	Leal	Mediador	Observador	Perfeccionista	Jefe
Alicia.									
Conejo Blanco.									
Reina de corazones.									
Observaciones de los eneatisos.	Los ilustradores que trabajan en Disney para la creación de este libro se basaron en la animación de 1951. Sin embargo, los personajes e historia están basados en el trabajo de Carroll y Tenneil. Los personajes tienen el mismo tipo de personalidad con el que fueron descritos desde el libro impreso, sin embargo, se agregaron pequeños detalles a los diseños de los personajes para enfatizar sus personalidades. Por ejemplo: Alicia ahora utiliza un moño en su cabeza, eso para resaltar su carácter infantil y que es alguien divertida. El conejo ahora utiliza anteojos, esto hace que se vea su cualidad adulta, seria y trabajadora. La reina ahora es mucho más alta y con brazos grandes y fuertes. Todos estos detalles enfatizan la manera de ser y de actuar de los personajes. Digamos que los diseños exteriorizan las personalidades de los personajes.								
Elementos de interacción:									
	1	2	3	4	5				
Necesita el uso de dispositivos para su visualización. (computadora, tableta, teléfono inteligente).									
Cuenta con elementos interactivos.									
Menús de navegación.									
Cuenta con elementos como hipervínculos o links para acceder a más información.									
Cuenta con contenidos multimedia de audio o video.									
Las opciones son fácilmente descriptivas.									

Se ubican en lugares determinados, sin romper con la composición del libro.					
Mantiene el mismo estilo de botones o íconos dentro de las diferentes páginas.					
Cuenta con una forma uniforme de presentar los contenidos.					
Observaciones de los elementos interactivos.	Cuenta con elementos interactivos que da la misma aplicación de Amazon Kindle. Los botones que aparecen en pantalla permiten avanzar en la lectura, además de que cuenta con la opción de alejarse o acercarse a la página. El menú presentado es genérico y no cuenta con un diseño específico al libro que se está leyendo. Cuenta con hipervínculos para mandar al usuario a otras lecturas de interés que sean parecida a esta. No cuenta con audio o video, pero el hipervínculo manda a una página donde se pueden ver otros libros y contenidos de Disney.				
Forma de lectura:					
	1	2	3	4	5
Los elementos presentados siguen una línea visual que permita una lectura ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.					
Cuenta con una forma estructurada para presentar contenidos. (imágenes, textos, menús interactivos, etc.).					
Todos los elementos se encuentran dentro de una línea visual jerárquica.					
Observaciones de la forma de lectura.	El libro electrónico de Alicia presenta imágenes de gran calidad, y tiene mucho detalle. Todo el libro cuenta con ilustraciones de gran tamaño y una pequeña descripción de ella. Haciendo que la imagen tome un mayor valor narrativo. Gracias a la calidad de ilustración el diseño del libro es atractivo, sin embargo, se opaca con los botones y menús que están dentro del programa Kindle. Existe una armonía en cuanto a forma y contenido, todas las imágenes cuentan con un cuidado estético y en ocasiones toman la mayor parte de la hoja.				
Tipografía:					
	1	2	3	4	5
La tipografía utilizada no cuenta con cambios aleatorios y sigue un estilo.					
El tamaño y forma de la tipografía es adecuado para facilitar la lectura.					
Las palabras cuentan con un espacio designado dentro de cada página.					
La caja tipografía cuenta con su propio marco dentro de las páginas.					
Observaciones de la tipografía.	La tipografía utilizada es clara y sencilla de leer. La tipografía es de tipo serif, la cual se caracteriza por ser utilizada en medios impresos y suele presentarse				

	dentro de los contenidos literarios. Gracias a que la letra no cuenta con adornos externos, hace que la lectura sea natural y lineal. Las letras parecen pequeñas en un principio, pero la aplicación permite que el usuario se pueda acercar al contenido. Los textos cuentan con su propio espacio, el cual suele aparecer debajo de cada ilustración o en una sola hoja.				
Colores:					
	1	2	3	4	5
Aplica una paleta de color establecida durante toda la historia.					
Existe un contraste entre el color del texto y el color del fondo.					
Se utilizan fondos de color blanco o tonos claros dentro de las páginas.					
Se utilizan colores para representar algún tipo de interacción o dato dentro de las páginas.					
Observaciones de los colores.	Los colores utilizados dentro de la historia suelen ser vivos y gracias a que las imágenes cuentan con alta definición, se puede ver a gran detalle los efectos de sombras, volumen y texturas que el ilustrador ha creado a lo largo de la historia. Es importante resaltar que no utiliza el color negro para dar sentimiento de oscuridad, sino que se recurre al azul o morado para hacer esto; eso ayuda a que el libro siga sintiéndose como infantil. El texto utilizado es de color negro en fondo blanco para que se pueda leer con facilidad. Por otra parte, los datos interactivos de la página aparecen cuando el usuario los necesita, de tal forma que no siempre están presentes en pantalla, esto hace que se pueda perder un poco las flechas que indican el cambio de página.				
Aspectos del libro:					
	1	2	3	4	5
La narrativa de forma visual es clara dentro del libro.					
Se comprende la moraleja por medio de las imágenes.					
Las imágenes permiten un pensamiento divergente e imaginativo.					
Existe una fácil interpretación y una comprensión del contenido.					
La narración visual permite una lectura grupal. (social).					
Se tiene acceso al contenido del libro sin necesidad de dispositivos electrónicos.					
El contenido puede ser considerado universal. (Cualquier persona puede comprenderlo y relacionarse con él).					
Ventajas:	-Gracias a su formato digital, no ocupa espacio físico.				

	-Puede guardarse una gran cantidad de libros dentro de un dispositivo. -Es portable y puede visualizarse en cualquier lugar con el uso de teléfonos inteligentes o tabletas. -Permite manipular el tamaño de letra y la iluminación de la pantalla. -Cuenta con un menor precio. -Ayuda a la ecología, ya que no se utiliza papel, ni tinta.
Desventajas:	-Puede considerarse difícil de leer, ya que muchas personas no pueden estar frente a una pantalla o monitor por un largo tiempo. (Puede ser dañino para la vista). -Puede llegar a agotar la batería de los dispositivos si se usa por un largo plazo. -El precio de los dispositivos es elevado, además de que algunos libros cuentan con un formato específico, que solo puede leer cierto archivo. -Se presenta una fatiga visual, lo cual puede corregirse con el manejo de la luminosidad del dispositivo.
Observaciones de los aspectos del libro.	La historia de Alicia que presenta Disney ha estado vigente durante mucho tiempo, sus diseños de personajes son tan importantes que no han tenido un gran cambio durante todos estos años y la compañía aún sigue utilizando estos diseños para presentar su historia. Gracias a que el mundo de Alicia presenta muchos elementos fantásticos ha permitido alimentar la imaginación de los niños y a su vez crear estas imágenes que son fáciles de relacionar con la historia. El libro electrónico de Alicia hace que sea una lectura un poco más personal, sin embargo, si se visualiza dentro de una computadora o una tableta de gran tamaño se puede leer, mientras el niño ve las ilustraciones, de esa forma puede llegar a existir una lectura grupal. El contenido creado por Disney es universal, se logra comprender el papel de cada uno de los personajes, esto ayuda a que el usuario entienda las ambiciones del protagonista y así tenerle empatía.
Resultados. (Color).	

Libro de realidad virtual:

Título:	Alicia en el país de las maravillas.
Autor:	Lewis Carroll. (Editorial Parramon)
Ilustrador:	Design Media
Tipo de formato:	Impreso () Digital () Mixto (X)
Fecha de publicación:	2020.
Tipo de texto:	Literatura infantil, fantasía.
Número de páginas:	96
Lugar de origen:	Estados Unidos.
Características del libro:	Los libros de realidad virtual estimulan los sentidos de las personas, ya que al utilizar los lentes especiales se pueden visualizar diferentes imágenes tridimensionales que parecen cobrar vida dentro del libro. Para poder tener acceso a este tipo de contenido se debe bajar una aplicación que permite al usuario adentrarse al mundo virtual. Este libro cuenta con una mezcla entre la realidad y lo digital. Por tal motivo, se cuenta con un libro físico que se puede manipular sin problemas, pero para poder ver los efectos 3D y sus cualidades visuales es necesario usar los lentes y tener el archivo correcto para poder verlo. En este caso se hace uso no solo de técnicas tradicionales de impresión de las imágenes, sino que se usan técnicas digitales que son de apoyo para darle una mejor experiencia al lector.
Parte de la historia a la que pertenece la imagen:	
	Introducción: Alicia sigue al conejo blanco, pero este corre sosteniendo su reloj, ya que se le hizo tarde. El conejo sigue su camino y se dirige a lo más profundo del agujero, se ve cómo se va adentrando más hacia la oscuridad. Alicia se detiene y lo observa con cierto temor, sin embargo, aparecen unas lámparas que iluminan el camino y hacen que Alicia se arme de valor para entrar a su madriguera.
	Nudo: Alicia sigue al conejo blanco y se detiene al ver unas personas con forma de cartas. Ellos están ocupados pintando las rosas de los arbustos, ya que la reina les había ordenado rosas rojas y por equivocación plantaron las de color blanco. Para no quedar mal con la reina deciden pintar las rosas. Los naipes se encuentran en grandes apuros y se ve como hablan entre ellos para poder hacer el trabajo lo más rápido posible.

	Clímax: Alicia conoce a la reina de corazones, pero ella la reta a un juego. Alicia acepta, pero se lleva la sorpresa de que tiene que usar un flamenco para poder jugar. Ella toma con sorpresa al flamenco, pero el ave no está muy contenta y mueve la cabeza de arriba hacia abajo, mostrando de que no es dócil y fácil de manejar. Ella debe de jugar bien, ya que de lo contrario puede enfadar a la reina de corazones.
	Desenlace: Después de quedar mal con la reina de corazones, Alicia es perseguida por una gran cantidad de cartas. Se ve como Alicia trata de correr, pero al aparecer están saliendo de todas partes, ve con gran temor que no puede escapar de ellas. Alicia ve como el fondo se está oscureciendo, esto hace ver que ella está atrapada en un sueño y está a punto de despertar de él.
Iconografía e iconología de la imagen:	
Significado natural.	Alicia es una niña curiosa y aventurera, ya que se aventura a un lugar desconocido sin miedo alguno. El ver los personajes antropomórficos con ropa, no le hacen dudar de ella, ya que les habla con naturalidad. Los personajes que conoce Alicia parecen bien portados, aunque parecieran estar locos, ninguno de ellos se porta mal con Alicia. Al llegar al castillo Alicia conoce a unos naipes que están asustados y trabajando bajo las órdenes de la reina. Esto hace ver que la reina es alguien de cuidado, por lo que Alicia trata de ayudarlos y portarse bien con la reina. El mundo del país de las maravillas parece ser un lugar lleno de naturaleza, pero poco a poco van cambiando las localizaciones, hasta llegar al castillo de la reina donde todo parece ser más civilizado. Conforme Alicia va despertando, cada vez se distorsionan más las locaciones, haciendo ver que es un sueño.
Análisis iconográfico.	Alicia es presentada como una niña común y corriente, pero su valor y sentido de aventura la hacen un excelente protagonista, ya que ella es la que decide a donde ir y con quien hablar. La reina podría parecer que cuida de su reino y trata de tener todo en orden, pero conforme pasa la historia se ve, que la reina ha perdido el control y ahora trata de llamarle la atención a todos los individuos sin importar si se hayan equivocado o no. Por tal motivo, la reina es considerada la antagonista de la historia, ya que al parecer todos los otros personajes se encuentran bien sin la necesidad de su mandato
Interpretación iconológica.	Al igual que la obra original que es ilustrada por Tenniel, todos los personajes ya cuentan con una forma de ser que es implementada dentro de su diseño. Alicia es la niña bien portada que vive bajo presión de sus padres y es por eso que busca una salida y una aventura para salir de su vida normal. La reina de corazones representa ese exceso de poder que puede llegar a tener una persona sobre todo un país, al igual que lo hemos visto a lo largo de la historia. La fiesta té, también es algo que suele hacerse en reuniones de etiqueta, todo esto no solo refleja la época en la que fue concebida la historia, sino también hacen ver que el personaje de Alicia viene de una familia adinerada.
Análisis cromático / acromático	
Análisis cromático	La imagen central es la de Alicia y es el punto de interés para el usuario, ya que se ve en el centro de la imagen. Los naipes por su parte se muestran en diferentes partes de la imagen, demostrando que están rodeando el lugar para

	que Alicia no pueda escapar. El análisis cromático muestra que los matices que se observan dentro de la ilustración corresponden mayormente al morado en sus distintos tonos y saturación, Los naipes y Alicia se perciben de una manera clara, ya que sobresalen del mismo fondo, que pareciera estar rodeado de oscuridad, gracias a los matices morados que dan este efecto. La paleta de color es armónica y predominan los colores de temperatura fría en el fondo, mientras que los personajes son de colores vivos y cálidos.
Análisis cromático de los personajes.	Alicia: El personaje principal utiliza los colores azul y blanco en su vestimenta, además de que tiene el color amarillo o dorado en su cabello. El azul y blanco son colores tranquilos, puros, sinceros, eso tiene que ver con la personalidad de Alicia, ya que ella no conoce nada acerca del país de las maravillas y está entendiendo poco a poco como es el lugar. El color amarillo o dorado es utilizado en el cabello en los personajes para establecer su importancia, ya que el dorado era utilizado para simbolizar la realeza o el protagonismo en las figuras antiguas. Conejo blanco: El conejo blanco utiliza colores cafés y morados en su vestimenta. Esto para enfatizar su seriedad y madurez. Es un personaje responsable que siempre está pendiente de su reloj para llegar a tiempo a los lugares que debe de visitar. La reina de corazones: Sus colores principales son el rojo y el negro. El rojo nos expresa la pasión, pero a la vez nos está representando la furia, ya que es un personaje que se enfada rápidamente. El negro es utilizado para representar lo malo, lo oscuro y eso tiene que ver con el antagonismo que tiene con Alicia.
Análisis cromático de los fondos. (ambientes).	Los fondos utilizan colores naturales como el verde y azul en la mayoría de las escenas. Esto porque el país de las maravillas parece estar localizado en un bosque. Esto ayuda a que los lectores se sientan tranquilos al ver este tipo de ambiente. Sin embargo, el autor utiliza el color negro cuando es necesario remarcar escenas donde puede haber peligro o no se sabe lo que le espera al personaje, tal es el caso de cuando Alicia sigue al conejo blanco hacia su agujero. Los fondos se vuelven más opacos u oscuros cuando es necesario enfatizar el peligro, como en la escena de las cartas donde Alicia trata de huir de ellas.

Eneatipos. (Tipos de personalidad de los personajes).

Eneatipos:	Romántico	Altruista	Epicúreo	Ejecutor	Leal	Mediador	Observador	Perfeccionista	Jefe
Alicia.									
Conejo Blanco.									
Reina de corazones.									

Observaciones de los eneatis.	La personalidad de los personajes sigue siendo la misma que se estableció dentro del libro impreso. Sin embargo, en esta presentación del libro se hace una fusión entre los diseños de Tenniel y los creados por Disney. Al ser una versión nueva, se trata de dar un contexto al público que ya conoce la historia clásica y aquellos que tal vez solo la conozcan por la película de Disney.								
--------------------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Elementos de interacción:

	1	2	3	4	5
Necesita el uso de dispositivos para su visualización. (computadora, tableta, teléfono inteligente).					
Cuenta con elementos interactivos.					
Menús de navegación.					

Cuenta con elementos como hipervínculos o links para acceder a más información.					
Cuenta con contenidos multimedia de audio o video.					
Las opciones son fácilmente descriptivas.					
Se ubican en lugares determinados, sin romper con la composición del libro.					
Mantiene el mismo estilo de botones o íconos dentro de las diferentes páginas.					
Cuenta con una forma uniforme de presentar los contenidos.					
Observaciones de los elementos interactivos.	El libro de realidad virtual cuenta con un gran número de elementos interactivos, desde un principio nos recibe con una página de inicio donde tenemos que interactuar para poder comenzar la lectura. A lo largo de la historia se ven elementos como luces, hojas, flores y otros elementos que se ven dentro de la pantalla y cada uno cuenta con su propia interacción, dándole al libro un extra que ayuda a que los niños puedan entretenerse dentro de una página.				
Forma de lectura:					
	1	2	3	4	5
Los elementos presentados siguen una línea visual que permita una lectura ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.					
Cuenta con una forma estructurada para presentar contenidos. (imágenes, textos, menús interactivos, etc.).					
Todos los elementos se encuentran dentro de una línea visual jerárquica.					
Observaciones de la forma de lectura.	El libro virtual suele contar con una forma jerárquica de mostrar contenido, por ejemplo, suele poner las letras arriba de la página y debajo las ilustraciones. Sin embargo. el diseñador editorial no duda en quebrar la estructura que ya se había establecido para mostrar el caos en el que se encuentra Alicia. Se ven letras volando, imágenes, etc. Se llega a romper la estructura narrativa cuando empieza a mostrar más elementos narrativos y esto le ayuda a darle una mayor vida a la misma narración y hacer que la experiencia del lector sea única, ya que puede quedarse en una parte de la historia como la casa del conejo blanco y ver a detalle cada uno de sus muebles.				
Tipografía:					
	1	2	3	4	5
La tipografía utilizada no cuenta con cambios aleatorios y sigue un estilo.					
El tamaño y forma de la tipografía es adecuado para facilitar la lectura.					

Las palabras cuentan con un espacio designado dentro de cada página.					
La caja tipografía cuenta con su propio marco dentro de las páginas.					
Observaciones de la tipografía.	Al principio de la historia la tipografía cuenta con un estilo, sin embargo, conforme se va volviendo más bizarra la situación que está viviendo Alicia, llega a cambiar para enfatizar que se encuentra en problemas. La tipografía cuenta con una forma y un tamaño que es ajustable, si el lector se acerca al libro se ve más a detalle, esto ayuda a leer con claridad la historia. Al inicio se cuenta con un espacio designado de la tipografía, sin embargo, después va cambiando y ya no cuenta con su propio marco, las podemos ver volando a lo largo de las hojas y muchas veces desaparecen y se ve una narrativa más visual.				
Colores:					
	1	2	3	4	5
Aplica una paleta de color establecida durante toda la historia.					
Existe un contraste entre el color del texto y el color del fondo.					
Se utilizan fondos de color blanco o tonos claros dentro de las páginas.					
Se utilizan colores para representar algún tipo de interacción o dato dentro de las páginas.					
Observaciones de los colores.	Los colores utilizados a lo largo de la historia son cálidos, haciendo que el niño pueda leer claramente las imágenes y gracias a que los personajes se pueden leer por base de siluetas, se pueden diferenciar de los mismos fondos y sobresalen de ellos. Los elementos interactivos suelen ser rodeados de un brillo que hace que el lector pueda ver con qué elementos puede interactuar y cuales solo están de fondo. Las interacciones de las páginas siempre suelen ser detalladas por ese cambio de color y eso ayuda a que se pueda seguir la lectura sin problema.				
Aspectos del libro:					
	1	2	3	4	5
La narrativa de forma visual es clara dentro del libro.					
Se comprende la moraleja por medio de las imágenes.					
Las imágenes permiten un pensamiento divergente e imaginativo.					
Existe una fácil interpretación y una comprensión del contenido.					
La narración visual permite una lectura grupal. (social).					
Se tiene acceso al contenido del libro sin necesidad de					

dispositivos electrónicos.					
El contenido puede ser considerado universal. (Cualquier persona puede comprenderlo y relacionarse con él).					
Ventajas:	-Cuenta con una gran calidad visual. -Los efectos tridimensionales que son percibidos gracias a los lentes de realidad virtual permiten una mayor inmersión al contenido. -Cuenta con pequeñas actividades e interacciones que permiten que el lector pueda estar dentro de una página por mayor tiempo. -Se pueden apreciar las ilustraciones dentro de un ambiente real, haciendo que las imágenes parecieran estar con nosotros.				
Desventajas:	-Se necesita el uso de gafas o algún utensilio especial para poder visualizar el contenido. -Es importante bajar una aplicación para ver el libro virtual de una manera funcional. En este caso se necesita conexión a internet para acceder a todo el contenido ofrecido. -Cuenta con un mayor costo que su contraparte impresa o solamente digital. (Al combinar los dos formatos, además del uso de los lentes, hace que tenga un valor elevado). Si la editorial deja de mantener la aplicación, puede quedar obsoleta en un tiempo. (Puede dejar de contar con actualizaciones o puede desaparecer en su totalidad dentro de la tienda digital).				
Observaciones de los aspectos del libro.	La narrativa visual dentro del libro es una parte esencial, ya que la mayor parte que es apreciada dentro del libro es por medio de las imágenes y su facilidad para ir contando cada una de las partes de la historia. Por otra parte, su visualización requiere el uso de un teléfono inteligente y unos lentes que son incluidos dentro del libro, sin ellos no se pueden apreciar todos los efectos que aparecen en pantalla y salen del libro. Al utilizar estos lentes de realidad virtual hace que la experiencia sea única para cada persona y que no se pueda apreciar de manera grupal, ya que solo está hecho para ser visualizado por esa persona. El contenido es universal, ya que cualquiera puede leerlo, interactuar y relacionarse con las diferentes situaciones del libro, haciendo que el lector tenga empatía con el personaje de Alicia y se sienta parte de este mundo fantástico.				
Resultados. (Color).					

3.5. Reflexiones sobre la evolución y la implementación de las nuevas tecnologías dentro de la narrativa visual infantil.

Al analizar cada formato podemos observar los resultados obtenidos, pero no solo lo vemos escrita o narrada, sino un resultado con una grama de color único que hace que el resultado se vea dentro de un color. Este color difiere según los datos que se hayan obtenido, ya sea si hace un gran uso de las imágenes como medio narrativo o si inclusive utiliza la narrativa interactiva.

A continuación, se verán los resultados a color de cada formato de libro para explicar las cualidades que tienen cada uno.

Libro impreso:

Resultados. (Color).	
-----------------------------	--

El libro impreso cuenta con las ilustraciones creadas por John Tenniel en 1865, las cuales poseen un gran detalle en cuanto a técnica de ilustración y diseño de personajes. Aunque se utilizara solo la técnica de pluma y tinta, estas imágenes muestran el empeño que tuvo ilustrador para recrear las texturas como lo rugoso de algunas telas o el pelaje de los animales. Gran parte de la narración se encuentra en forma de texto y las imágenes solo son utilizadas para ilustrar ciertas partes de la historia, sin embargo, estas partes son icónicas y es interesante el cómo son repetidas dentro de las diferentes presentaciones del libro, escenas como cuando Alicia persigue al conejo o cuando ella ayuda a pintar las flores del jardín de la reina. Esto hace que las ilustraciones reflejen esos momentos importantes y a su vez, hacen que el lector pueda relacionar con claridad las ideas que el autor está creando dentro de su lectura.

En el caso del libro impreso se tiene una lectura lineal, el lector terminara la lectura y no hay manera de hacer que cambie el contenido, ni tampoco contiene elementos interactivos. Es interesante como su calidad visual ayuda a que todo el imaginario que creo Lewis Carroll cobre vida. Las ideas de Carroll dentro de su obra pueden llegar a considerarse un poco abstractas, pero gracias a las ilustraciones creadas por Tenniel se puede aclarar estos conceptos que se manejan. Las ilustraciones de Tenniel cuentan con un gran valor narrativo, se ve la forma de ser

de Alicia con su vestimenta, la forma en la que lleva el cabello y sus poses o manierismos que se encuentran en cada imagen; lo mismo se puede decir de los otros personajes, de esta forma, relacionamos y diferenciamos los personajes protagonistas de los antagonistas. Todos estos detalles se rescatan del formato impreso de libro y gracias a eso el resultado de color nos dan un color verde que se relaciona a su valor representativo de las escenas importante, que, aunque no se tenga un factor interactivo, este libro cuenta con todos los detalles que hacen de la historia algo trascendente.

Libro pop up:

Resultados. (Color).	
-----------------------------	--

El libro pop up creado por Robert Sabuda en el año 2003, muestra una gran conexión con el trabajo de Tenniel, ya que los personajes principales y los entornos conservan esas características con las que ya contaba el libro de Carroll. Sabuda hace un gran uso de las imágenes y agrega pequeñas interacciones a las imágenes, si el lector mueve una parte de la hoja, esta hace que uno de los personajes salga de entre las páginas y eso es un detalle que hace que atraiga la atención del lector. Por tal motivo, el autor del libro hace un gran uso de los efectos del pop up para hacer que el lector revise a detalle su obra, puede ver que al abrir del libro salen diferentes elementos de él, pero también cuenta con partes donde el lector puede interactuar con estas ilustraciones.

La narración del libro pop up cuenta con un gran valor visual, las diferentes hojas cuentan con grandes ilustraciones que toman la mayor parte del libro, esto hace que la narración textual quede en segundo término. El autor hace que el lector se interese por el gran detalle de las ilustraciones que salen del libro y gracias a ello, las imágenes cuentan con un gran detalle, cada uno de los personajes están realizando una acción que al abrir el libro o mover ciertas partes del hacen que cobren vida. Un ejemplo de esto es cuando se abre el agujero en el que cae Alicia, el cual parece no tener fondo. En este caso las ilustraciones cuentan con un gran valor narrativo y ya se ven indicios de agregar cierta interactividad dentro de los libros, lo cual los otros formatos aprovecharan y tomaran en cuenta para su desarrollo.

Libro electrónico:

Resultados. (Color).	
-----------------------------	--

El libro electrónico creado por la compañía de Walt Disney está basado en la película animada que aparece en 1951, la cual toma ciertas libertades para representar los personajes y entornos, sin embargo, aún se conservan ciertos detalles con los que se trabajaron dentro del libro original creado por Carroll. Por ejemplo: Alicia cuenta con su vestido clásico, pero ahora se agregó un moño en su cabeza, esto es para enfatizar el factor infantil. El libro electrónico cuenta con una gran cantidad de imágenes y gracias al uso de técnicas digitales, estas cuentan con alta calidad para que el usuario pueda acercarse y ver los detalles de la ilustración.

Las imágenes cuentan con un gran peso narrativo, ya que toman gran parte de las hojas. Inclusive, en ciertas páginas solo se ve la imagen y no cuenta con ningún tipo de texto. En este caso, el lector percibe la historia por medio de las imágenes y los textos solo aclaran ciertas partes que se pueden considerar confusas. Lo interesante es que, gracias a su formato digital, el lector puede acercarse para ver los detalles de la imagen y a su vez cuenta con botones que aparecen o desaparecen gracias al lector de Kindle. Los lectores digitales ayudan a darle ciertas libertades a los usuarios e inclusive al final de la lectura se sugieren otros libros que pueden ser del agrado del lector. En el libro electrónico se le da un gran peso a la imagen y al factor interactivo, el alejarse o acercarse de la imagen es algo que se aprovecha gracias al gran detalle de las imágenes.

Libro de realidad virtual:

Resultados. (Color).	
-----------------------------	--

El libro de realidad virtual creado por Design Media y distribuido por la Editorial Parramón, nos presenta un formato mixto, ya que cuenta con un libro físico que tiene ilustraciones de alta calidad y también unos lentes que nos permiten ver detalles que no se ven en las páginas del libro. Los lentes funcionan poniéndolos dentro de un teléfono inteligente, el cual

ya debe contar con una aplicación que se instala de manera sencilla. Una vez teniendo la aplicación descargada, ahora se pueden hojear las páginas del libro y se observarán elementos e imágenes que parecen salir de las mismas ilustraciones.

En esta ocasión la narración se hace de manera visual. Al inicio, gracias a la aplicación que se baja al teléfono, se reciben instrucciones donde le dicen al usuario como va a leer el libro. Las instrucciones son sencillas y siempre se pueden volver a visualizar si apretamos el botón de ayuda. El libro impreso cuenta con imágenes que ocupan la mayor parte de las hojas y es así como se hace la narración del libro. Lo interesante es el factor interactivo, ya que se pensaron en pequeños detalles o actividades en las que el infante puede participar. Por ejemplo: En el momento que Alicia persigue al conejo blanco, el usuario puede voltear y revisar a detalle cada uno de los muebles y cosas que aparecen dentro de él. Estos detalles hacen que el usuario pueda quedarse en una página y revisar detalles o jugar con elementos interactivo, gracias a esto, el usuario ahora tiene cierta libertad y la lectura ya no se considera del todo lineal, como en las versiones anteriormente mencionadas.

Es importante resaltar como la narración visual va tomando mayor importancia y peso dentro del desarrollo de los libros infantiles, haciendo que el texto sea utilizado en ciertas ocasiones o para explicar mejor una idea que se muestra de manera gráfica. Las técnicas digitales hacen que se vea a gran detalle las imágenes y se puedan manejar de cierta manera los contenidos que se presentan, como el acercarse o alejarse. Por otra parte, el uso de las tecnologías permite que se dé una gran atención a la interactividad que va a tener el usuario con los contenidos. La interactividad no solo hace que el lector pueda mover elementos, sino que hace que se sienta parte de la historia y pueda ver como sus acciones logran hacer cambios dentro de la historia.

Conclusiones.

El libro infantil de *Alicia en el país de las maravillas* es un clásico atemporal que se ha adaptado a varios medios de comunicación a lo largo de los años, siendo un libro imprescindible, que todo niño llega a leer dentro de su infancia y conoce sobre él gracias a su popularidad. Sin embargo, es interesante cómo el trabajo de los autores Jhon Tenniel y Lewis Carroll han destacado e impactado el ámbito de su diseño y narración visual. El examinar los diferentes elementos que componen la imagen, como es el caso del color, el simbolismo, diseño de personajes y entornos, etc., nos permite comprender el significado y las emociones que los autores han guardado dentro de las imágenes.

El relato de *Alicia en el país de las maravillas* puede ser leído como un modelo contrario a los cuentos rígidos con los que se contaban en la sociedad antigua. El libro describe un mundo en el que un infante debe abrirse paso por la vida, alejada de toda norma humana y coherencia. Gracias a la experiencia fantástica que obtiene Alicia, se refuta la idea no solo del tiempo y del mundo adulto, sino de los principios morales instaurados en su época. Alicia entra sin idea del peligro, por lo tanto, es curiosa y sigue al conejo blanco sin importar lo que pase. Ella encuentra varios impedimentos, pero siempre logra solucionar todos los problemas que se le presentan generando de este modo una sencilla analogía entre la ficción narrada y la vida entendida ésta, como problema matemático. Además, es importante cómo el autor representa esos temores del ser humano a no poder avanzar, el egoísmo de los personajes, pero también logra resaltar esos valores del ser humano que le permiten seguir hacia adelante.

Carroll esconde un significado social dentro de su mismo mundo imaginario. Por ejemplo, todo lo malo se encuentra dentro del palacio, el lugar donde gobierna la reina de corazones. Y esto lo representa no solo en esta parte del reino, ya que si bien, todo parece estar en orden, los mismos habitantes del castillo se encuentran en constante peligro, ya que si hacen mal su labor, la reina les cortará la cabeza. Aquí no solo se destaca la narración, sino los diseños de los grandes pasillos, el orden en el que están los jardines y lo limpio que parece todo. Ello, en contraposición a todo lo que se encuentra fuera del palacio donde nada parece tener sentido, los árboles aparecen chuecos, los arbustos parecen formar un laberinto y el cielo no siempre es azul. Esto hace que se enfatice y juegue con la idea del orden y el desorden, lo bueno y lo malo. De

esta forma, el lector junto con el personaje de Alicia toma sus propias decisiones y se ven obligados a pensar en lo que deberían hacer para resolver cada una de las situaciones que se les presenta.

Carroll representa a su personaje principal como una joven heroína que logra escapar de los desafíos gracias a su imparcialidad y a su capacidad de juzgar las cosas desde una perspectiva infantil. De esta manera, Carroll presenta al niño como un miembro de plena capacidad para poder resolver problemas y tener una habilidad para entender las cosas a su modo. Que, aunque parezca una idea descabellada o sin sentido, puede llegar a tener un buen resultado si se realiza con sensatez. Los infantes cuentan con una forma de ser directa y despreocupada, por tal motivo Alicia es representada con estos factores. Carroll, junto con Tenniel logran crear un mundo fantástico y absurdo que hace que el lector piense fuera de lo cotidiano y busque una forma de pensar diferente.

Estos no fueron los únicos motivos que nos llevaron a seleccionar la obra de *Alicia en el país de las maravillas* como caso de estudio a las faldas de crear una herramienta que nos permitiera analizar las cualidades de la imagen a la par que, realizar una relación entre éstas y sus diferentes presentaciones en un soporte como un libro, ya fuera impreso o digital. El diseño de los personajes y ambientes en los distintos libros de *Alicia en el país de las maravillas* es una fiesta para los ojos, ya que cuenta con elementos que han alimentado al imaginario colectivo durante generaciones tanto en sentido simbólico como gráfico. Además, con la introducción del color en un primer momento, y gracias a las nuevas tecnologías después, se les otorgan nuevas interpretaciones a lo que ya se había presentado anteriormente. Por ejemplo, el color ayudó a enfatizar lo que el autor pretendía remarcar dentro de su obra y gracias a las nuevas tecnologías, se hace evidente que algunos personajes y entornos cumplen con cierta función que antes solo quedaba dentro de nuestra imaginación.

Como se mencionaba anteriormente, el uso del color dentro de las diferentes obras es digno de mencionar, ya que cada color cuenta con un significado simbólico que agrega la profundidad de los temas que se querían tocar. Por ejemplo, el color azul está asociado con la añoranza, lo que se refleja en el vestido de Alicia y su deseo de volver al mundo real. De manera similar, el uso de los diversos vestuarios que fueron diseñados para los otros personajes enfatiza

y transmiten los rasgos de los personajes. La vestimenta solo hace que se exteriorice lo que representa y siente el personaje. En el caso de la reina de corazones, en sus diferentes representaciones gráficas se puede ver lo exagerado de su cabeza y lo elaborado que está su vestido, en relación con su compleja y abigarrada personalidad egocéntrica y tiránica.

Hay que considerar también la evolución de las técnicas de ilustración. En un principio, se utilizaban técnicas manuales para realizar el trabajo, entre ellas encontramos el uso del lápiz, los lápices de colores, tintas, rotuladores, etc. Mientras que, en los *ebooks* se utilizan distintos programas que manejan el bitmap, los vectores o los modelos tridimensionales. Cada uno contando con diferentes propiedades que hacen que el ilustrador o diseñador pueda hacer un gran uso de sus habilidades.

La técnica digital para la ilustración se posiciona como algo actual y es considerada un paso más en la evolución de la creación de las imágenes, por lo tanto, hay un interés en comprender las nuevas aplicaciones o programas, siendo esto un factor importante dentro de los medios de comunicación digital, ya que el ilustrador utiliza estas nuevas técnicas para expandir sus contenidos y de esa forma tener un mayor número de usuarios que puedan ver su trabajo. Asimismo, las técnicas de dibujo o ilustración digital han ayudado a que no solamente los autores puedan expandir el número de personas que pueden disfrutar su trabajo, sino que también se dan nuevos movimientos gráficos y efectos visuales que tratan de contener una mayor calidad de imágenes; esto ayuda a que las imágenes puedan distribuirse en tamaños grandes, sin perder calidad o fidelidad a la obra final del ilustrador.

Las técnicas de ilustración manual son consideradas más libres, ya que, de cierta forma, muchos autores aun las utilizan dentro de su proceso de ilustración. Por ejemplo, el bocetaje usualmente es cuando fluyen las ideas y es aquí donde muchos optan por usar lápiz, carboncillo y otra técnica manual. Esto se debe a que se da libertad al trazo y al flujo de ideas. Gracias al uso de los softwares o programas, se puede transmitir los valores que representa los dibujos, además de que ya cuentan con unas similitudes en cuanto al manejo de técnicas tradicionales como el empleo del lápiz o grafito, carboncillo, rotuladores, entre muchas otras posibilidades. De esta forma, el mensaje visual que quiere dar el artista dentro de su obra ya no cuenta con un límite en técnica, ya que los elementos tradicionales se han adaptado a estas nuevas técnicas digitales,

tomando en cuenta las necesidades de los usuarios para brindar una mejor experiencia de uso y aplicación.

Por otra parte, los formatos de la imagen permiten organizar los datos que son parte de la ilustración que se ha trabajado de manera digital. El formato no solo guarda la ilustración, sino que también permite visualizarla, trabajarla y editarla. La imagen digital puede guardarse las veces que sean necesarias y se pueden también guardar en diferentes formatos, según sean las necesidades del autor. En la actualidad, se cuentan con formatos que son compatibles entre programas y son comúnmente conocidos por la mayoría de las personas que trabajan en una computadora, esto se debe a que existe una compatibilidad de formatos en los programas, por ejemplo, los de tipo jpeg, gif o bmp. Estos formatos ya cuentan con una identidad o una parte de uso dentro de los programas, por lo tanto, los ilustradores suelen usarlos para poder ver y editar sus imágenes sin problemas dentro de otros programas que sean compatibles.

Es importante entender que la imagen digital puede tener ahí su inicio, pero se suele pensar también en su forma impresa, por lo tanto, se tiene en cuenta lo que se logra reflejar dentro del papel y lo que se percibe dentro de él. La imagen de 16 bits de profundidad de color puede verse bien, pero si se maneja algo con mucha más calidad, esta hace que se mejore la definición de la imagen y por lo tanto se tiene una imagen impresa con mayor nitidez y calidad. El ilustrador al usar técnicas digitales tiene que tomar en cuenta el tamaño y formato de la imagen en la que se va a trabajar, ya que de esa forma se organizan los datos que constituyen la ilustración digital en la que se va a trabajar.

La estructura de la narrativa dentro del primer libro, que fue creado por Lewis Carroll es lineal, sin embargo, en el caso del libro pop up, el libro electrónico y el libro de realidad virtual, no lo son. Esto se refiere a que existen partes de la historia donde se pueden regresar o revisar detalles, tanto en las imágenes como en contenido para transmitir un nuevo significado. El uso de la narrativa interactiva hace que se puedan ver retrospectivas o secuencias que no se podrían revisar al tener una lectura lineal. Claro que la historia continúa usando motivos visuales, como la imagen recurrente de una llave, para reforzar temas e ideas, como la importancia de desbloquear el verdadero potencial no solo del personaje de la historia, sino del lector.

Los libros utilizan el surrealismo y lo absurdo, ya que desafían las convenciones tradicionales de la narración, convirtiéndolo en una experiencia única. Esto no solo se refiere al primer libro que tuvo una gran importancia en cuando el desarrollo visual de los libros fantásticos, sino que cada una de las presentaciones del libro intenta llevar más allá el contenido visual. Por ejemplo, el libro pop up pretende expandir el sentimiento de locura y de lo irreal en contenido haciendo que cosas simples como naipes se vean volando dentro de las hojas. El libro de realidad virtual hace que exista una inmersión a este factor surreal y fantástico, haciendo que el lector pueda permanecer en una ubicación por un tiempo indefinido y ver cada detalle que escondió el diseñador dentro de esa imagen.

El cuento de Alicia cuenta con ciertos temas que no son dirigidos al mundo infantil y esto se hace para que tanto pequeños como grandes puedan disfrutarlo. Por ejemplo, Alicia entra a un lugar inexplorado donde es rechazada inmediatamente por su forma de ser y de pensar. Esto hace que ella dude acerca de lo que la gente de este país le está diciendo y tarda en elegir su propio destino y camino. Esto hace que exista un desarrollo de personaje de alguien dependiente a alguien que sea independiente y vea que se debe tener cierta libertad, claro que el exceso de esta misma hace que todo se venga abajo y caiga en la locura, ya que no existe un orden en sí.

Es interesante como se juega con la idea del orden en esa obra, cada uno de los autores representa el país de las maravillas como un lugar lleno de cosas que no tienen sentido, animales con ropa, relojes que no dan la hora, carreras que no tienen una meta o inclusive hacer fiestas de cosas que no se deberían de festejar, tal es el caso del no cumplir años. Todas estas ideas se potencializan al ver la manera gráfica con las que se les representa. El uso de colores saturados hace que sea vistosos, pero a la vez nos manda a un lugar irreal o algo que se puede ver solo en los sueños. Los trazos también son importantes, de tal forma que vemos la imagen de Alicia aparecer clara, ya que su silueta siempre es visible dentro de los fondos. Esto ayuda a que el lector sepa que se trata del personaje principal de la historia y que se le dará un seguimiento.

En la actualidad, los elementos visuales como los monstruos, personajes fantásticos y lo absurdo han comenzado a ocupar un mayor interés en la mayoría de los creadores de contenido y esto se debe a la relación psicológica que se tiene con estas formas y su apego cultural. Las imágenes surrealistas cuentan con gran uso dentro de la obra de *Alicia en el país de las*

maravillas, ya que se crea un subconsciente que se articula libremente en el imaginario del lector. Los artistas gráficos suelen hacer un gran uso de este entorno visual con el que cuenta la obra de Lewis Carroll, explotando cada detalle con nuevas interpretaciones, nuevas visiones que surgen gracias al uso de las tecnologías que ayudan a generar un nuevo argumento que sea inusual a lo que se había presentado anteriormente.

Se siguen utilizando imágenes importantes y se siguen presentando en las diferentes ediciones del libro. Desde el momento en el que Alicia cae por la madriguera del conejo, ya se enfrenta a diferentes obstáculos en este nuevo mundo. El cual los ilustradores tratan de generar una nueva manera de imaginar estas locaciones y presentar esos motivos imaginativos del país de las maravillas. El agregar color, formas, estructuras, elementos interactivos, entre otros han mostrado una comprensión por parte de los ilustradores y cómo ellos perciben la obra de Carroll. Cada versión tiene cualidades propias que ayudan a mantener fresca y relevante la historia.

Cada presentación del libro cuenta con su propia etapa, tal es el caso del desarrollo de los personajes, el uso de eneatis, las técnicas de ilustración, contenido icónico, la psicología del color, uso de la interacción, entre otras cualidades que se van implementando. Cada libro es importante y muestra la forma en la que trataron de mostrar lo mejor para aprovechar el contenido visual tan rico y vistoso con el que fue desarrollada la historia de Alicia, ya que se trata de vincular los elementos visuales con su complejidad de contenido. El libro de Alicia, sin duda, cuenta con su propia identidad de representación, por tal motivo, cada autor tiende a respetar la idea original que tuvo Carroll en su narración y el desarrollo visual que realizó Tenniel en su momento.

Los libros infantiles han sido una parte esencial durante generaciones y su diseño ha evolucionado significativamente con el paso de los años. Con la llegada de la tecnología, el diseño de los libros infantiles ha adquirido una nueva dimensión, incorporando elementos interactivos y medios digitales. Esto ha creado un impacto en el diseño de los libros, ya que se busca mejorar la experiencia de lectura, desafiando y considerando no solamente el contenido narrativo o la ética que puede proporcionar, sino el cómo se puede mejorar la narrativa visual y los diferentes elementos de diseño que son empleados, ya sea de diseño editorial, diseño de personajes o ambientes.

Dentro de los libros impresos se observa cómo su contenido solía ser didáctico y moralista. Empleando ilustraciones sencillas que servían para ilustrar y ejemplificar las ideas expuestas dentro del texto. Sin embargo, a medida que mejora la tecnología de impresión, también se hizo un cambio en cuanto a la manera en la que se diseña el libro. En la actualidad los artistas y diseñadores comienzan a experimentar con las ilustraciones de una manera mucho más compleja e imaginativa, el diseño de los libros para niños se volvió un lugar donde se puede jugar con las expresiones y el surrealismo del mundo fantástico. Inclusive con el auge de los medios digitales, los diseñadores han podido incorporar elementos interactivos, sonidos, animaciones y videos dentro de sus libros. Esto ha llevado a una nueva manera de diseñar el contenido y a su vez a atraer aún más al público infantil.

Los elementos visuales como las ilustraciones, la misma tipografía y el diseño editorial pueden afectar significativamente la participación y la comprensión de los infantes. La investigación ha demostrado que el ser humano es sumamente visual e inclusive retiene la información que es presentada de forma visual con facilidad, ya que es atractiva y cuenta con esa simbología e iconicidad que le facilita relacionarla con objetos y momentos de su vida. Los diseñadores logran inspirar a los niños a explorar nuevos mundos y desarrollar sus habilidades de lectura. Esto es particularmente importante en la era digital actual, donde los niños cuentan con distractores y pueden estar menos inclinados a leer libros tradicionales.

El diseño de los libros infantiles presenta un conjunto único de desafíos y consideraciones que el diseñador debe de tomar en cuenta. Por tal razón, se debe equilibrar las consideraciones que necesitan los usuarios, asegurándose que los libros sean rentables y que cuenten con un contenido sólido. Los diseñadores entonces deben abordar cuestiones de representación gráfica y ver cómo resolver y representar situaciones que pueden tener contenidos de sensibilidad cultural. Los libros de los niños reflejan las cualidades del ser humano, representado personajes con personalidad diferente para ver las diversidades de una manera respetuosa y precisa. Esto se crea con delicadeza, ya que el diseñador debe tener cuidado en no perpetuar estereotipos o eneatipos que pueden ofender o ser dañinos hacia los orígenes de los lectores.

Por otro lado, el diseño de nuestra herramienta nos permitió mejorar nuestro análisis. Entre algunas de las conclusiones destacamos que las imágenes cuentan con un gran valor narrativo, pero a su vez, las imágenes permiten al usuario darle información clara sobre la historia y en el caso de los formatos digitales, le da ciertos indicios para reflejar su manipulación, cuyo fin siempre es el de mejorar su comunicación y a su vez brindar un mayor entretenimiento para el usuario. Las imágenes entonces, demostraron facilitar la comprensión que se desea resaltar, en donde se encuentra la historia, el tiempo, estética del lugar y de los personajes, además de darle al lector una imagen clara de los participantes de la historia y su importancia o papel dentro de la misma. La herramienta de análisis también demostró el vínculo y la relación de los colores y los personajes, demostrando como los colores permiten establecer relaciones entre los mismos personajes. Los héroes o buenos de la historia utilizan colores cálidos, mientras que los villanos utilizan colores opacos y oscuros, esto ayuda a que los lectores primerizos diferencien rápidamente lo que va a aportar el personaje y como puede llegar a actuar dentro del cuento.

La herramienta fue diseñada para revisar la narrativa visual y los contenidos que se encuentran dentro de las ilustraciones que son realizadas para mostrar los eventos que transcurren dentro de los diferentes libros. La herramienta permite que otros investigadores puedan analizar no solamente el valor narrativo de las imágenes, sino también el factor psicológico del color que es utilizado, además del alcance interactivo que puede lograr. Que como fue demostrado, la imagen toma no solamente un papel importante en cuento a la narración, que poco a poco le da al usuario indicios para que pueda interactuar con la misma. La herramienta permite facilitar este tipo de investigaciones y hacer anotaciones descriptivas dentro de las imágenes importantes de la historia, al hacer estas descripciones se puede lograr no solamente un análisis de un solo tipo de libro, que permite hacer una revisión y una comparación con otros medios donde la obra puede tener otro tipo de adaptación o presentación.

El instrumento de análisis cuenta con diferentes partes donde se coloca la información general del libro, las imágenes que se van a analizar, su valor narrativo, eneatis de personalidad, su valor interactivo, psicología del color y otros aspectos generales del libro. Al llenar cada uno de ellos permiten tener un proceso ordenado donde se permiten hacer relaciones. La herramienta ha sido diseñada de tal forma que permite que otros investigadores puedan

analizar las imágenes a fondo y puedan resaltar los descubrimientos que pueden aparecer al realizar dicho análisis. De esa forma se enfoca no solamente en su usabilidad, ya que también se tiene un enfoque en su comodidad para poder anotar datos de forma ordenada.

Gracias al análisis realizado se pudo observar cómo dentro de los medios digitales, como es el caso del ebook y el libro de realidad virtual, se muestran personajes y detalles del ambiente. Por ejemplo, en los libros impresos en la escena donde Alicia se adentra a la cueva del conejo blanco, solo se ve la figura de los dos personajes y como el conejo es absorbido por esa oscuridad al adentrarse más en la madriguera, pero en el caso del ebook de Disney, esto es diferente. En el ebook, se ilustra junto la escena del exterior y el interior de la madriguera. Podemos ver como Alicia se dirige hacia la madriguera del conejo y vemos al conejo blanco caminando por la misma sin temor, mientras que afuera vemos al gato de Alicia asomando su cabeza por el orificio. Esto hace ver la clara conexión entre el bosque en el que se encontraba Alicia y la madriguera del conejo, mostrándole al lector qué dejó atrás de ella y lo que está a punto de ver dentro de esa madriguera.

Por otra parte, el libro de realidad virtual dentro del análisis demostró que agrega más enfoque en las imágenes. Los entornos y detalles de los personajes son impresionantes. En este caso el lector puede ver como Alicia entra a la madriguera del conejo blanco, pero se añade el detalle que dentro de la madriguera el usuario ve como aparecen pequeñas luces que salen de las páginas para guiar el camino, eso muestra la intensa oscuridad, sin necesidad de colocar el color negro como base. Otro detalle interesante, es que una vez entrando a la cueva del conejo blanco, podemos ver parte de su escondite. Se ven libros, una mesita para el té, unos muebles y un sillón exclusivo para leer. Esto ayuda a enfatizar la personalidad del personaje del conejo blanco con las mismas imágenes, ya que, al ver estos elementos se enfatiza, que el conejo blanco es un personaje serio, de buenos modales y que posee un gran conocimiento. La narración visual en este caso no solo va guiando al lector, sino que le va dando pistas del comportamiento de los personajes y lo que hacen dentro de la historia.

Los libros infantiles en formato impreso tienen un gran uso de la narrativa visual, todos los elementos dan pistas de lo que está leyendo, digamos que aquí la narración textual y la narrativa visual van de la mano. Pero es realmente dentro del libro pop up y los libros digitales

donde se le da un mayor énfasis a la imagen. La ilustración es la que ahora sirve como guía y ayuda al lector a comprender la historia. También es importante resaltar que la narración visual e interactiva se usan de forma coherente en estos libros. Las imágenes le dicen al lector con qué puede interactuar, ya sea poniendo algún tipo de grosor alrededor, brillo o inclusive que el mismo personaje indique con su mano lo que quiere que el lector toque o mire. Esto hace que el usuario entienda rápidamente lo que debe de hacer para continuar la historia y cómo debe de hojear las páginas para seguir el ritmo de la lectura.

En el diseño es interesante cómo surgen aspectos esenciales en los libros infantiles, que ayudan a moldear las experiencias de la lectura y logran inspirar a los niños para explorar los nuevos mundos que se le presentan visual y textualmente. A medida que la tecnología continua en su contante evolución, también lo hace el mismo diseñador de los libros infantiles, ya que sigue incorporando nuevos elementos y empujando los límites de la imaginación. Es importante mencionar como las técnicas de ilustración dan paso a nuevas formas de crear las imágenes, sin embargo, la imaginación del diseñador sigue siendo una parte esencial para poder crear estas ilustraciones. Esto lo podemos ver con los diseños que creo John Tenniel, los cuales, aún siguen vigentes durante todos estos años.

Por otra parte, fue favorable ver las distintas perspectivas que aportaron los docentes, dando una contribución a la formación del documento. Las distintas teorías y los estudios interdisciplinarios que conforman el programa del doctorado en diseño fueron las bases que sustentan y apoyan cada uno de los pasos que se tuvieron que dar para poder concebir el análisis realizado. Cada uno de los estudios dio como producto este documento, que su vez, se sustenta de las teorías y metodologías que fueron revisadas con los distintos autores que se encuentran en la bibliografía.

En conclusión, la narración visual de *Alicia en el país de las maravillas* es un triunfo del diseño de personajes, entornos, narrativa interactiva y temas subyacentes. El uso del color, el simbolismo, la iconicidad y los contenidos digitales contribuyen a una experiencia cohesiva e inmersiva que desafía las convenciones tradicionales de las narraciones. Aunque cada libro tiene su enfoque, las narraciones y temas que utiliza, convierte la historia en una valiosa obra literaria que puede disfrutar según el contexto y generación en la que se concibió. Presentado ya sea

nuevas innovaciones tecnológicas o interactivas que hacen que la lectura sea más disfrutable, pero siempre haciendo uso de su encanto visual. El impacto visual que cuentan las narrativas dentro del mundo infantil hace que se cuente con una inmersión, lo cual ha hecho que se dé un paso y un enfoque hacia la cultura digital. Esto permite que trascienda el libro como algo que se llega a relacionar con el ocio, ya que ahora, gracias a las tecnologías emergentes, se le da una nueva función que permite relacionarse, observar, comprender y leer estos contenidos de una nueva manera.

Referencias bibliográficas.

- Acevedo, C. Q., Giraldo, J. F. L., Galeano, J. M. O., & Vélez, A. L. M. (2009). La moralización de los niños a través de los cuentos infantiles. *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales*, (7), 185-202.
- Aguilar, L. (2014). *Tipografías para pantalla y tecnología E ink (ebooks)*. Cátedra Cosgaya, recuperado el 22 de abril de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2014/tipografias-para-pantalla-y-tecnologia-e-ink-ebooks/>
- Agamben, G., Zizek, S., Nancy, J. L., Berardi, F., López Petit, S., Butler, J., ... & Preciado, P. B. (2020). Sopa de Wuhan. *Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*. Ciudad: ASPO.
- Albaladejo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa: análisis de las novelas cortas de Clarín* (No. 18.32 (Sirsi) (p. 25, p. 95).
- Alonso, J. C. (2004). La psicología analítica de Jung y sus aportes a la psicoterapia. *Universitas Psychologica*, 3 (1), 55-70.
- Alvarado, A. C., y Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Angelozzi, S. (2017). *El libro digital. Nuevos modos de relación con lo escrito: Lectura en e-readers*. Córdoba, Argentina, Universidad Nacional de Córdoba.
- Amícola, J. (2013). La condesa sangrienta con las ilustraciones de Santiago Caroso. *Revista Pilquen*, 16(2).
- Aparici, R. (2009). *La imagen: análisis y representación de la realidad*. Editorial Gedisa. (pp. 21 - 24).
- Arrebola, S. (2017). *La memoria como argumento en la narración visual. Vivencias y pervivencias en el imaginario de la creación contemporánea* (Doctoral dissertation, Universidad de Sevilla).
- Andreu, M. (2013). *Psicología de los eneatis, eneagrama y yoga*. Argentina. Escuela Yoga Dhyana. (p. 17, p. 19, p. 29)
- Bailenson, J. (2005). *Realidad virtual*. Editorial Almuzara.
- Bartual, R. (2012). Los orígenes de la narración visual. Hacia un análisis formal. Goya: *Revista de arte*, 341, 279-289.
- Balduzzi, E. (2017). La capacidad narrativa como fuente de desarrollo de la persona en perspectiva educativa. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos*. (p. 148)
- Beane, A. (2012). *3D animation essentials*. John Wiley & Sons.
- Bell, D. (2006). *An introduction to cybercultures*. Routledge.

- Bettelheim, B., & Furió, S. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica. (p. 10, p. 13, p. 136, pp. 156 - 157)
- Buzan, T. (2013). *Cómo crear mapas mentales: utiliza al máximo la capacidad de tu mente*. Urano.
- Burke, P. (2001). Iconografía e iconología. *Testemunha ocular*, 55-72.(p. 55, p. 56)
- Caram, C. (2014). *Comunicación. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina, Universidad de Palermo.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires, Argentina, Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. J., & Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-hombre-sociedad*, 27(1), 108-137.
- Cano Á. & Martínez, M. (2007). *La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: Sin City y la adaptación cinematográfica*. Edipo. (p. 76).
- Carle, E. (2000). The very hungry caterpillar. *Early Years Educator*, 2(3), 38-41. (p. 3).
- Castillo, D. (2020). El Eneagrama de la Personalidad y el aporte del Análisis del Carácter como miradas complementarias. (p. 15).
- Celestino, J. (2002). *Performance art, la documentación para su conservación como fuente de investigación*. España, Escuela superior de diseño de Madrid.
- Cervantes, M. (2016). *Ilustración digital: Propuesta metodológica como recurso interactivo-discursivo en sitios web* (Master's thesis, Universidad Autónoma del Estado de México). (p. 12).
- Clayton, E. (2015). *La historia de la escritura* (Vol. 81). Siruela.(p. 35).
- Cortés, S., Urbaneja, J., & Nogueiras, G. (2010). Harry Potter, un fenómeno transmedia. *Cuadernos de pedagogía*, (398), 65-67. (p. 66).
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* (Vol. 1). Universidad De Medellín. (pp. 11 - 12).

- Concari, S. (2014). Tecnologías emergentes ¿cuáles usamos. *Latin American Journal of Physics Education*, 8(3), 494-503.
- Córdoba, E. (2010). *John Tenniel, el ilustrador de Alicia*. Recuperado de: <https://www.el-ilustrador.com/ilustracion-infantil/john-tenniel-el-ilustrador-de-alicia/>
- Darley, A. (2002). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Routledge.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2022). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*. Blume.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales* (Vol. 6). Ediciones AKAL. (p. 19)
- Dema, P. (2008). El relato literario y la memoria colectiva. *Revista Borradores*, 8, 1-9. (p. 3).
- Dunne, D. J. (2016). The Scholar's Ludo-Narrative Game and Multimodal Graphic Novel: A Comparison of Fringe Scholarship. *IGI Global*, 182-207.
- Donadoni, S. (2002). *El arte egipcio* (Vol. 160). Ediciones AKAL. (pp. 9, 10).
- Doleézel, L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid, España: Arco Libros. (pp. 14 -16, p. 22).
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona, España: Lumen.
- Eco, U., & Cantarell, F. S. (1994). *Signo*. Bogotá: Labor.
- Eco, U., & Miralles, H. L. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen.
- Fernández, L. M. (2017). Los 9 tipos de personalidad del eneagrama. (p. 4, p. 5, p. 7)
- Frederick, E., Mitchell, A., Spencer, H. C., Dygdon, J. T., & Hill, I. L. (2006). *Dibujo y comunicación gráfica*. Pearson Educación. (p. 6)
- Infante, E. (2019). *Filosofía en la calle*. España: Editorial Ariel.
- García, R. (2009). Las puertas de la cognición: tecnología digital, narrativa visual y educación. In *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires*. Asociación Latinoamericana de Sociología.
- García, J. (6 de abril de 2013). *Tabeo e2, la nueva tablet de Toys r us*. Recuperado de: <https://www.todoereaders.com/tabeo-e2-la-nueva-tablet-de-toys-r-us.html>

- García, J, Arévalo, J, y Rodero, H. (2010). Los libros electrónicos: la tercera ola de la revolución digital. In *Anales de documentación* (Vol. 13, pp. 53-80). Facultad de Comunicación y Documentación y Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- García, A., y Gómez, R. (2017). Literatura digital infantil y juvenil en tabletas y smartphones: una oportunidad para lograr nuevos lectores. *Anuario ThinkEPI*, 11, 167-174.
- Garzotto, F., Gelsomini, M., Clasadonte, F., Montesano, D., y Occhiuto, D. (2016). Wearable immersive storytelling for disabled children. *International Working Conference on Advanced Visual Interfaces*. 196-203.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid, España: Editorial Taurus.
- Gerrig, R. J. y Wenzel, W. G. (2015). The role of inferences in narrative experiences. *Cambridge University Press*, 362-385. doi: <https://doi.org/10.1017/CBO9781107279186.017>
- Gershon, N., & Page, W. (2001). What storytelling can do for information visualization. *Communications of the ACM*, 44(8), 31-37.
- Genovés, F. R. (2013). Cine de entretenimiento vs. cine con mensaje: a propósito de Mervyn LeRoy y Lewis Milestone (1).
- Gianferotti, C. (2022). *Libros electrónicos un hábito de consumo en 2022*. Habitant a global división blog. Recuperado de <https://habitant.es/libros-electronicos-un-habito-de-consumo-en-2022/>
- Gil, A. J. (2015). Narrativa aumentada. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 5, 45-74.
- Gombrich, E. H. (1987). *Reflections on the history of art: views and reviews*. University of California Press. (p. 48)
- González N. y Reboratti A. (1997). *Lengua y literatura*. Madrid, España: McGraw-Hill. (p. 1)
- González, G. (2016). El objeto y la memoria: un punto de partida para la construcción de narrativas visuales... El Théâtre du Soleil como su lugar de encuentro. (pp. 68 -71)
- Golden, C (2017). *Lewis Carroll: The first illustrator of Alice*. Recuperado de: <https://victorianweb.org/art/illustration/carroll/golden.html>
- Gubern, R. (2010). *Metamorfosis de la lectura*. Ciudad de México, México: Anagrama. (pp. 40, 45, 49).
- Hara, Kenya. *Designing design*. Lars Muller Publishers, 2007.

- Hancher, M. (2019). *The Tenniel Illustrations to the "Alice" Books*. Ohio State University Press.
- Herreros, M. C. (2009). Comunicación interactiva en los cibermedios. *Revista Científica de Comunicación y Educación: Comunicar*, 17(33), 15-24.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Hunter, D. (1978). *Papermaking: the history and technique of an ancient craft*. Courier Corporation.
- Hutton, I. (2005), *Técnicas de dibujo con lápices de colores*. Vol. 24. Ediciones AKAL. (p. 7)
- Infante Lorca, F. (2014). La imagen ilustrativa-narrativa. (pp. 10, 13)
- Infante del Rosal, F., & Godoy Domínguez, M. J. (2019). Pensar el diseño. *Laocoonte. Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 6, 101-105.
- Infante, E. (2019). *Filosofía en la calle*. España: Editorial Ariel.
- Jiménez, J. (2018). Curso de Semiología para artistas y diseñadores, Zona Limite. (Escuela superior de artes visuales). (p. 5, 11).
- Jung, C. G. (1966). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona, España: Paidós. 4 (8). (p.21).
- Juul, J. (1999). Games telling stories? A brief note on games and narrative. *Games Studies*, 1(1), (p. 1-12).
- Key, E. (2021). *El siglo de los niños* (Vol. 4). Ediciones Morata.
- Lapo, M. (2017). *Poética de la fantasía: ilustración de cuentos infantiles* (Bachelor's thesis).
- Lebert, M. (2010). *Booknología: El libro digital (1971-2010)*. Toronto, Canadá: University of Toronto.
- León, C. O., & Suing, A. (2016). La televisión ecuatoriana: pasado y presente. *Razón y palabra*, 20(93), 135-152.
- Levis, D., & Cabello, R. (Eds.). (2007). *Medios informáticos en la educación a principios del siglo XXI*. Prometeo Libros Editorial.
- Linares, J. L. (1996). *Identidad y narrativa*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.(p. 27)

Lovett, S. (1998). *The Art of Alice in Wonderland*. Nueva York: Smithmark.

Manley, L., y Holley, R. P. (2012). History of the ebook: The changing face of books. *Technical Services Quarterly*, 29(4), 292-311.

Mannay, D. (2015). *Visual, narrative and creative research methods: Application, reflection and ethics*. Cardiff, Gales: Routledge.

Martí Oliver, B. (2003). El arte rupestre levantino y la imagen del modo de vida cazador: entre lo narrativo y lo simbólico. *El Arte rupestre levantino y la imagen del modo de vida cazador: entre lo narrativo y lo simbólico*, 59-75. (p. 59)

Martínez, C. (2016). El Orbis Pictus de Comenio, el primer libro pensado para chicos. *Aquelarre. Revista de Literatura Infantil y Juvenil. Maestría en Literatura para niños*. (p.6)

Martínez, D. (2008). Las nuevas fronteras de la literatura: La narrativa electrónica. In *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual* (pp. 215-242). Servicio de Publicaciones.

Marin, L. (1978). The Autobiographical Interruption: About Stendhal's Life of Henry Brulard. *MLN*, 93(4), 597-617.

Mariniello, S. (2009). Cambiar la tabla de operación: El medium intermedial. *Revista Acta Poética*, 30(2), 59-85.

Marquina, J (2020) Cuales son los principales formatos en los que se leen los libros electrónicos. Recuperado el 13 de marzo de 2022, de Julián Marquina: <https://www.julianmarquina.es/cuales-son-los-principales-formatos-en-los-que-se-leen-los-libros-electronicos/>

Markosian, S. (2014), Get Epic. Recuperado el 17 de abril del 2022: <https://getepic.zendesk.com/hc/en-us>

Mas Silvestre, M. (2015). *Historia de fantasía. catálogo de ilustraciones escritas* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Mazo, Á. (2013). La Novela Gráfica: La importancia del caso Maus.

McLuhan, H. & Fiore, Q. (1967). *The medium is the message* (Vol. 123). Random House: New York.

McCannon, D., Thornton, S., y Williams, Y. (2015) *Escribir e ilustrar libros infantiles. Desde idear personajes hasta desarrollar historias, una guía detallada para crear maravillosos álbumes ilustrados*. Estados Unidos: Editorial Acanto.

- Méndez, G., & Chávez, E. *Producción de textos literarios a través de la lectura de imágenes icónicas* (Doctoral dissertation).
- Mendoza J. (2005). La forma narrativa de la memoria colectiva. *Polis*. (p. 10)
- Mirzoeff, N. (2002). *The visual culture reader*. Psychology Press.
- Montoya, V. (2003). *Literatura infantil: lenguaje y fantasía*. Grupo Editorial la hoguera.
- Mora, J. (2017). Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales. *Icono14*, 15(1), 186-210.
- Morante, M. (2013). *Diseño de libros digitales infantiles. (tesis de maestría)*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.
- Morante, M., Costa, M., & Rodríguez, M. N. (2017). Design for children's apps. *Colección UPV [Scientia]*.
- Moreno, E. K. (2019). Narrativas transmedia, infancia y cultura digital. *Revista Infancias imágenes*, 18 (1), 15-20
- Morris, F., & Tenniel, J. (2005). *Artist of Wonderland: The life, political cartoons, and illustrations of Tenniel*. University of Virginia Press.
- Nichols, C. (2014). *Alice's Wonderland*. Race Point Publishing.
- Nietzsche, F. (1885). *Más allá del bien y del mal*. e-artnow.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*. University of Georgia Press.
- Noisy Crow. (1 de enero de 2021). *Authors & ilustrators: Ed Bryan*. Recuperado de: <https://nosycrow.com/contributor/ed-bryan/>
- Núñez, L. A., y Zamora, R. R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11), 151-170.
- Orange (2021), *¿Que son las pantallas de tinta electrónica?* Orange Blog. Recuperado de <https://blog.orange.es/innovacion/pantalla-tinta-electronica/>
- Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra clave*, 2, 37-46.

- Orobitg, G., & Canals, R. (2020). Hipertexto, multivocalidad y multimodalidad para una etnografía sobre los medios de comunicación: la web MEDIOS INDÍGENAS. *Revista Española de Antropología Americana*.
- Pagán, F. J. B., & Buendía, J. M. (2016). Integración del e-book enriquecido para la mejora de la alfabetización mediática en Educación Primaria. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 20(1), 199-213.
- Page, R., & Thomas, B. (Eds.). (2011). *New narratives: Stories and storytelling in the digital age*. U of Nebraska Press.
- Paz, D. (5 de septiembre de 2021). La narrativa visual. Recuperado de: <http://comunicaciongrafica-pucp.blogspot.com/2014/05/la-narrativa-visual.html>
- Palmer, H. (2005). El Eneagrama: Un Prodigioso Sistema de Identificación de Los Tipos de Personalidad. (6a ed.). Barcelona: La Liebre de Marzo.
- Panofsky, E. (1996). "Iconografía e iconología." *Il significato nelle arti visive*, 31-44.
- Panyella, I. (2005). El papiro egipcio: el primer libro de la historia. *Revista TK*, 17, 17-23. (p. 17, p. 21).
- Páez, D., & Adrián, J. (1993). *Arte, lenguaje y emoción: la función de la experiencia estética desde una perspectiva vigotskiana* (Vol. 187). Editorial Fundamentos.
- Pérez, F. (2019). *En qué consiste la terapia narrativa*. La mente es maravillosa. Blog. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/sabes-consiste-la-terapia-narrativa/>
- Pérez, M. (2021). La tecnología de la información en la cibercultura. Un análisis con la teoría de los códigos, *Pedagogía y Saberes*, (54).
- Pérez, R. (2013). Manual de Eneagrama. T1. Encuentros de la Nueva Conciencia. Buenos Aires: Eneagramor. (p. 8)
- Pérez, V. (2010). El giro performativo de la imagen. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 19. (p.144)
- Prado, M. (2012). *La influencia de la lectura de cuentos en el desarrollo narrativo en niños de edad preescolar* (Doctoral dissertation).
- Querelle y Cia, (2015). *El género narrativo*. Profesor en línea. blog. Recuperado de: <https://www.profesorenlinea.cl/castellano/generonarrativo.htm>
- Ramada, L. (2018). Infantil, digital, aumentada y virtual: los mil y un apellidos de una realidad literaria. Repositorio de Contigut Lliure.

- Ramírez, M. E. (2021). Las TIC en pandemia, desafíos y reinvención. *Question/Cuestión*, 3(68), e535-e535.
- Reséndiz, R. (2016). Las puertas de la cognición: nuevas tecnologías narrativa visual y educación.
- Rello, L., Pielot, M., & Marcos, M. C. (2016, May). Make it big! The effect of font size and line spacing on online readability. In *Proceedings of the 2016 CHI conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3637-3648).
- Rocher, C. (2016). *El cuento y la novela digital: estructura del texto e interactividad*. (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Rodrigo, M. (1995). Los modelos de la comunicación. *Madrid: Tecnos*. (p. 2)
- Rodríguez, A. (2000). El libro digital. *Revista Digithum*, (2)
- Rodríguez J. (2003). El libro electrónico. *El Profesional de la Información*, 2003, vol. 12, núm. 6, p. 482-486.
- Rothöhler, S. (2021). Calm Images. The invisible visual culture of digital image distribution. *Olga Moskatova (Hg., 2021): Images on the Move. Materiality–Networks–Formats. Bielefeld*.
- Ron, R. (2013). *Los efectos del marketing digital en niños y jóvenes: smartphones y tablets ¿enseñan o distraen?* Esic.
- Rivas, G. L. (2012). Antecedentes de una literatura Nac&Pop. Nuevas representaciones: dos ejemplos en narrativa. *Avatares de la Comunicación y la Cultura*, (3), 1-22.
- Reséndiz, R. (2016). Las puertas de la cognición: nuevas tecnologías narrativa visual y educación.
- Richard, E. (2008). Álvaro Uribe: la comunicación por la imagen: principios de marketing político. *Revista Opera*, (8), 73-100.
- Russo, C., Lencina, P., Rodríguez, M. L., Fernández, D., & Rastelli, M. C. A. 9. Diseño del aula virtual de IPI. *de Innovación y Transformación Educativa (WITE)*,
- Sala, M. (2021), *Storytelling interactivo*. Cyberclick. Recuperado de: https://www.google.com/amp/s/www.cyberclick.es/numerical-blog/storytelling-interactivo-que-es-y-como-usarlo-en-narrativa%3fhs_amp=true
- Salaverría, R. (2001). *Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental*. Madrid, España: Universidad Complutense Madrid.

- Salisbury, M., & Styles, M. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona, España: Blume. (p. 7)
- Salisbury, M., Sipe, L. (2008). *Postmodern picturebooks: Play, parody, and self-referentiality*. Nueva York, United States: Routledge.
- Sánchez, J. A. (2011). Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales. *Veredas*, 12(22), 33-44.
- Sancho, J. (29 de agosto de 2021). Importancia de la imagen. Recuperado de: <https://fotografiamejorparavendermas.com/la-importancia-de-la-imagen/>
- Schoemaker, P. J., & Russo, J. E. (2001). Managing frames to make better decisions. *Wharton on making decisions*, 131-155.
- Seel, M. (2010). *Estética del aparecer* (Vol. 3076). Katz editors.
- Styles, M., & Arizpe, E. (2006). *Reading lessons from the eighteenth century: mothers, children and texts*. Pied Piper Publishing Ltd.
- Suñol, V. (2012). *Más allá del arte: mimesis en Aristóteles*. Universidad de La Plata.
- Thomson, R., & Hewison, B. (1999). *El dibujo humorístico* (Vol. 31). Ediciones AKAL.
- Torres, R., Rodríguez, J., y González, L. (2015). Videojuegos como simulaciones inmersivas. El caso “Atrapados”, Narrativa transmedia e investigación de la inteligencia colectiva. *Revista Papeles*, 6(12), 47-62.
- Turner, F. (2005). Incorporating Digital E-Books into Educational Curriculum. *Journal of Educational Technology*, 2(3), 18-23.
- Tursunmurotovich, S. S., Erاليyevich, S. X., & Shuhratovich, I. U. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(05), 3526-3533.
- Valbuena, L. B. (2017). Del relato mínimo a la narración aumentada: algunos ejemplos en el microrrelato español actual. *Microtextualidades: Revista Internacional de microrrelato y minificción*, (1), 26-43.
- Vilchis, C. (2020). *La preeminencia de los giros visuales*. Ciudad de México, México: UNAM.
- Vilchis, C. (2012). The New Typographic Narratives in Children's Books in Mexico. *International Journal of the Book*, 9
- Williams, R. (1992). *Historia de la comunicación*. Vol. 2. Bosch.
- Zamora, Y. (2015). Arqueología del infierno. El Hades a través del arte.

Zapatero, D. (2007). Aplicaciones didácticas de la realidad virtual al museo pedagógico de arte infantil.

Zavala, L. (2006). Un modelo para el estudio del cuento. *Casa del tiempo*, 29. (p. 26, p. 28)

Zhu Qiu, T. I. A. N. Q. I. (2015). *Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicado* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Zuccherino, S. (2021). *Social media marketing: La revolución de los negocios y la comunicación digital*. Editorial Temas.

Zúñiga, M. V. (2018). Las ilustraciones medievales, un ejemplo de narrativa gráfica. *LIJ Ibero Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea*, (p. 27).

Anexos.

Anexo 1. Herramienta de análisis.

Instrucciones: Llene la información correspondiente con lo que le es solicitado. Los datos relacionados con los elementos y aspectos del libro son revisados en una escala del 1 al 5. Siendo 1 la menos importante o bajo, mientras que el 5 es la más importante o alto. Por otra parte, los números son equivalentes a colores, el 1 es amarillo, mientras que el 5 es azul, por lo tanto, el 3 al ser intermedio quedaría en color verde. Al final de la tabla se da el resultado cromático.

Título:									
Autor:									
Ilustrador:									
Tipo de formato:		Impreso () Digital () Mixto ()							
Fecha de publicación:									
Tipo de texto:									
Número de páginas:									
Lugar de origen:									
Características del libro:									
Parte de la historia a la que pertenece la imagen:									
		Introducción:							
		Nudo:							
		Clímax:							
		Desenlace:							
Iconografía e iconología de la imagen:									
Significado natural.									
Análisis iconográfico.									
Interpretación iconológica.									
Análisis cromático / acromático									
Análisis cromático									
Análisis cromático de los personajes.									
Análisis cromático de los fondos. (ambientes).									
Eneatipos. (Tipos de personalidad de los personajes).									
Eneatipos:	Romántico	Altruista	Epicúreo	Ejecutor	Leal	Mediador	Observador	Perfeccionista	Jefe
Alicia.									
Conejo Blanco.									
Reina de corazones.									
Observaciones de los eneatis.									
Elementos de interacción:									
	1	2	3	4	5				
Necesita el uso de dispositivos para su visualización. (computadora, tableta, teléfono inteligente).									
Cuenta con elementos interactivos.									

Menús de navegación.					
Cuenta con elementos como hipervínculos o links para acceder a más información.					
Cuenta con contenidos multimedia de audio o video.					
Las opciones son fácilmente descriptivas.					
Se ubican en lugares determinados, sin romper con la composición del libro.					
Mantiene el mismo estilo de botones o íconos dentro de las diferentes páginas.					
Cuenta con una forma uniforme de presentar los contenidos.					
Observaciones de los elementos interactivos.					
Forma de lectura:					
	1	2	3	4	5
Los elementos presentados siguen una línea visual que permita una lectura ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.					
Cuenta con una forma estructurada para presentar contenidos. (imágenes, textos, menús interactivos, etc.).					
Todos los elementos se encuentran dentro de una línea visual jerárquica.					
Observaciones de la forma de lectura.					
Tipografía:					
	1	2	3	4	5
La tipografía utilizada no cuenta con cambios aleatorios y sigue un estilo.					
El tamaño y forma de la tipografía es adecuado para facilitar la lectura.					
Las palabras cuentan con un espacio designado dentro de cada página.					
La caja tipografía cuenta con su propio marco dentro de las páginas.					
Observaciones de la tipografía.					
Colores:					
	1	2	3	4	5
Aplica una paleta de color establecida durante toda la historia.					
Existe un contraste entre el color del texto y el color del fondo.					
Se utilizan fondos de color blanco o tonos claros dentro de las páginas.					
Se utilizan colores para representar algún tipo de interacción o dato dentro de las páginas.					
Observaciones de los colores.					
Aspectos del libro:					
	1	2	3	4	5
La narrativa de forma visual es clara dentro del libro.					
Se comprende la moraleja por medio de las imágenes.					
Las imágenes permiten un pensamiento divergente e imaginativo.					
Existe una fácil interpretación y una comprensión del contenido.					
La narración visual permite una lectura grupal. (social).					
Se tiene acceso al contenido del libro sin necesidad de dispositivos electrónicos.					
El contenido puede ser considerado universal. (Cualquier persona puede comprenderlo y relacionarse con él).					
Ventajas:					

Desventajas:	
Observaciones de los aspectos del libro.	
Resultados. (Color).	

Anexo 2. Cuestionario para entrevistas a los especialistas:

1. ¿Cómo surge el proceso de diseño de personajes y entornos?
2. ¿Qué técnicas utiliza para la elaboración de sus ilustraciones?
3. ¿Cómo fue su comienzo dentro del ámbito de la ilustración?
4. ¿Existe algún trabajo que considere especialmente importante dentro de su trayectoria como ilustrador? ¿Por qué?
5. ¿Qué programas o procesos utilizas para desarrollar la ilustración?
6. ¿Cómo es un día de trabajo o rutina dentro del trabajo de un ilustrador?
7. ¿Qué fuentes de inspiración tienes para hacer sus diseños o ilustraciones?
8. ¿Cuál es tu opinión acerca de los formatos digitales?
9. ¿Qué opina de la realidad virtual utilizada para dar nueva vida a las ilustraciones?
10. ¿Cuál es su opinión acerca de la narrativa visual empleada dentro de los de estos medios digitales?
11. ¿Considera que los formatos digitales lleguen a reemplazar los formatos impresos?
12. ¿Qué elementos considera importantes o esenciales dentro de la narrativa visual?
13. ¿Qué opina del uso de las nuevas tecnologías que son utilizadas en los libros infantiles? como código QR o la misma realidad virtual. o aumentada.

Anexo 3. Información de los especialistas entrevistados.

Lic. Alessandro Esparza Hurtado.

El ilustrador Alessandro Esparza, es originario de Ciudad Juárez, Chihuahua, México; licenciado en diseño gráfico, ilustrador, diseñador de personajes y artista de [cómic](#)s. Comenzó su trayectoria profesional dentro del grupo *656 comics*, donde creaban historietas propias que tuvieran una ambientación local, haciendo que las historias estén relacionadas con las vivencias de la ciudad y la experiencia de la misma población. El ilustrador ha publicado una serie de antologías dentro de libros, pero también cuenta con comics que fueron publicados por número o tomo, los cuales han sido traducidos en el idioma inglés. Una de sus obras más importantes es *The Nopal Gang* (2014), la cual narra la historia de unos forajidos que viven en la frontera y buscan recuperar las riquezas que fueron arrebatadas de su pueblo.

Sus ilustraciones se reconocen por las formas redondas y los movimientos de base que son trazos verticales y horizontales que evolucionan hasta adquirir una imagen compleja, por ello, sus diseños de personajes tienden a ser amigables y agradables para la vista por sus expresiones y detalles faciales. Ha trabajado en el ámbito infantil y ha creado tanto historias como diseños importantes dentro del mundo de la ilustración, adaptando inclusive historias de personajes conocidos por los niños como es el caso de los superhéroes. Su trabajo muestra mundos fantásticos o de ensueño para crearle una nueva realidad a sus lectores, que van desde los niños a los adultos. Para sus trabajos de ilustración utiliza técnicas como el acrílico, acuarela y rotuladores que dan un carácter particular a su lenguaje visual, pero también hace uso de los medios digitales como es el caso de la tableta y programas de dibujo. Sus obras presentan realidades que rodean a su lector, pero con toques fantásticos y extraordinarios, haciendo que el dibujo y la historia le hagan sentir emociones que no se podrían expresar con palabras.



Figura 66 . Expresiones para el personaje Ghost Rider, Alessandro Esparza (2020).

Dra. Elena Mir.

La ilustradora Elena Mir nació en ciudad de Valencia, España. Estudió en la facultad de Bellas Artes, la cual complementó en la Winchester School of Art del Reino Unido. Cuenta con una licenciatura y un doctorado en Bellas Artes. Trabajó en estudios creativos y en distintas agencias de publicidad en donde tomaba el puesto de directora de los departamentos de páginas web y multimedia. Actualmente, ella cuenta con su propio estudio donde realiza trabajos de diseño gráfico, web y multimedia. Además de estas actividades ella cuenta con un blog de moda donde continua su pasión que viene de familia. Ella misma se describe como una artista multidisciplinaria que continúa experimentando y en constante evolución.

Elena Mir fundó el estudio de diseño Srpulpo en el año del 2009. elabora ilustraciones y creaciones de papercut o esculturas de papel, además de multimedia. Ella es investigadora sobre los parámetros de las nuevas tecnologías y su relación con los soportes de proyección inmatereales. Desde el año del 2014 ella es docente en distintos centro de arte y diseño. En el 2017 se unió como profesora asociada en la Facultad de Bellas Artes de Valencia.



Figura 67. Musas de Acuarela, Elena Mir (2022).

Dr. David Heras.

Es Doctor en Bellas Artes, cuenta con una especialidad en ilustración y es socio fundador del estudio de ilustración y diseño llamado Haciendo el León, el cual fue fundado en 1997 y cuenta con más de doscientos proyectos. Ha trabajado en instituciones públicas y empresas como Pearson, Grupo Sm, Cambridge Univeristy Press, Luis Vives, Edebé, Hermes, Santilla, Bmg Music, Filmac, Océano, entre otras.

David Heras es miembro del equipo de investigación que lleva el nombre de Unit Experimental desde el año del 2012, donde investiga las relaciones entre el arte y tecnologías en proyectos para museos, instituciones y empresas. El busca las posibilidades de los soportes físicos en la combinaciones con los medios digitales. Actualmente es coordinador de la maestría en diseño e ilustración en la UPV (Universidad Politécnica de Valencia) y codirector de la revista Eme Magazine, la cual se centra en el ámbito de la ilustración, el arte y el diseño.



Figura 68. Portada de libro: El segrest de la guardiana, David Heras (2005).

Anexo 4. Detalle del mapa de relación de imágenes de los libros de Alicia en el país de las maravillas.

