



(Interjección del quechua que significa ¡qué frío!)

María José Zambrano Benavides

Trabajo de grado de pregrado para optar al título de Comunicadora Audiovisual y
Multimedial

Asesores:

Nicolás Mejía Jaramillo Magíster en Antropología visual y Documental Antropológico de
la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales de Ecuador

Ana Victoria Ochoa Bohorquez Magíster en Historia de la Universidad Nacional de
Colombia Sede Medellín

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicador Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia
2021



Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano: Edwin Carvajal Córdoba

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Este proyecto recibió dineros del Fondo para Apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado,
financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el
Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia

A mi tierra en el sur, Nariño.
Donde el verde es de todos los colores

Tabla de contenidos

Planteamiento y justificación	5
Marco teórico	7
Estado del arte	10
Objetivos	12
Metodología	13
Resultados	15

Planteamiento del problema

Hoy en día es cada vez más común escuchar noticias acerca del constante deterioro del medio ambiente: la contaminación de las aguas, la indiscriminada explotación animal, la emisión de gases invernadero, la deforestación, desastres naturales como incendios o inundaciones productos del cambio climático. De la mano con la reciente pandemia surgió una interesante discusión sobre cómo nuestra forma de convivir con el entorno propició nuestra desastrosa realidad, pero, aunque nuestra cotidianidad ha cambiado y nos “reinventamos” en algunas cosas, todo parece igual si de consciencia ambiental se trata, inclusive parece empeorar.

Esta situación se sumó a una incesante preocupación a nivel personal sobre el estado del ambiente; ante esta inquietud, sentía la necesidad de expresarme, y lograr transmitir este interés a alguien más, un llamado a la acción. Así pues, en conjunción con el desarrollo de mi trabajo de grado, vi una oportunidad para abordar este tema, posicionándolo específicamente en un contexto colombiano. Nuestro país al ser uno de los territorios más biodiversos en el planeta es objetivo frecuente de explotación para el ‘progreso’ y el lucro, a la vez que es descuidado por sus mismos habitantes. Por ello es fundamental que como ciudadanos seamos los primeros en ejercer soberanía sobre nuestro territorio y nuestros recursos. Dicha soberanía empieza desde el reconocimiento de lo que somos, de lo que tenemos y así entender cómo podemos contribuir.

Chichay busca explorar las posibilidades que ofrece una región colombiana en particular: Nariño, como un homenaje a la tierra que me ha visto crecer, la primera que inspiró mi amor y respeto por la naturaleza, por el cálido frío que habla de hogar, por los campos y sus animales, por las moras y las papas que recogí en mi infancia, por las casitas de adobe cubiertas con flores y olor a leña, por el agua fresca que nace en las montañas, estampadas con un verde de todos los colores, que recuerdan siempre la belleza de lo natural, vivo y puro.

Al adentrarnos en las regiones frías de Nariño, atravesando los campos y las laderas, encontramos un solemne paraíso, que reúne innumerables virtudes: los páramos. Ecosistema fundamental dentro del balance del planeta y escenario perfecto junto con el campo nariñense para el relato de una aventura fantástica sobre reconocimiento. Así, por medio de ello,

trascender en el relato y narrar el territorio no sólo como ambiente biodiverso sino también como identidad, explorar desde el espacio y profundizar sobre la conexión con la tierra, la cultura y visibilizar sus riquezas como una invitación a protegerlas.

Pasando a la forma, a lo largo de mi carrera he conectado con muchas de las áreas que trabajamos, por lo tanto, al enfrentarme al desarrollo del proyecto me cuestioné: ¿qué formato me permite abordar la investigación-creación desde un carácter interdisciplinar? En ese sentido, determiné que el medio más adecuado para ello sería un libro álbum con realidad aumentada, el cual recoge dentro de sí los aprendizajes obtenidos a lo largo de mi proceso formativo como comunicadora audiovisual y multimedial: la investigación-creación, la escritura de ficción, la composición visual, el diseño sonoro, la animación, la narración, la experiencia de ux, el diseño de interfaz y la programación, en combinación con dos aficiones que me ha acompañado desde mi infancia: los libros y el dibujo.

Por lo tanto, me interesa explorar el libro álbum con el propósito de entender de qué forma y por qué se diferencia este formato de un libro ilustrado común, ¿qué caracteriza su lenguaje y cómo logra una simbiosis narrativa particular entre la imagen y el texto? De igual forma, profundizar en la realidad aumentada, con la intención de explorar las posibilidades de una narración expandida, en la que el lector también es usuario; donde no solo lee, sino que vive una experiencia inmersiva en la que los personajes y los escenarios cobran vida por medio del movimiento y el sonido. Por consiguiente, considero que la naturaleza del proyecto es ideal para un público infantil, al combinar medios tradicionales con los digitales, explorando un mensaje que siempre será necesario.

En relación a todo lo anterior, surgen una serie de interrogantes: ¿Cómo desarrollar un relato que genere una simbiosis narrativa entre la ilustración y el texto? ¿de qué forma expandir dicha narrativa en un plano interactivo de R.A con elementos de animación y sonido? ¿Cómo integrar la temática al formato considerando el público objetivo?, en síntesis ¿cómo desarrollar un libro álbum infantil con realidad aumentada?

Marco teórico

En “Chichay” existe un objeto de investigación principalmente desde el formato, pero también desde la temática. Como tema encontramos la preservación del ambiente y como concepto el poder de protección o destrucción que tenemos los seres humanos frente a nuestro ecosistema y todas las formas de vida que lo conforman. La historia busca resaltar elementos autóctonos desde todos los puntos, en un intento de impulsar el reconocimiento y apropiación de nuestra cultura, de nuestro territorio, paisajes y recursos. El público objetivo (7-8 años) se encuentra en una etapa de formación en todos los sentidos, por lo tanto, es importante abordar y reconocer elementos que conforman nuestra identidad como colombianos por medio de elementos locales representativos de la cultura campesina, en este caso de Nariño, la biodiversidad (fauna y flora en estado de amenaza) y el territorio (el páramo y el campo). Esto pues, por medio de personajes y situaciones que retraten la familia, la naturaleza y la niñez, siendo la protagonista de la historia una niña de 8 años.

Si parte de la finalidad del proyecto recae en la identidad y el reconocimiento, es fundamental que la historia inspire apropiación, esto por medio de la empatía con los personajes y situaciones (por ello la similitud de edad entre público y protagonista). Sobre esto Robledo (2004) comenta: “En la literatura infantil los personajes se vuelven doblemente importantes: no solamente entran a vivir en el corazón y la imaginación de los niños lectores, sino que se vuelven interlocutores reales con quienes pueden identificarse, discutir o conversar.” (p.8).

Desde el formato nos adentramos en el libro álbum, cuyo tratamiento particular sobre la relación imagen-texto lo distingue de ser solo una extensión más de libro ilustrado. Martínez (2016) lo define como: “[...] *Formato textual que conjuga texto, imagen y diseño. Las ilustraciones cuentan lo que las palabras no dicen y las palabras refieren lo que la imagen no cuenta.*” (p.1). A diferencia de los libros ilustrados tradicionales donde el lenguaje textual predomina y la imagen se limita a representar lo explicado en el texto, el libro álbum trabaja una construcción entre estos dos elementos. Las imágenes pueden complementar (o inclusive contradecir) lo escrito, pero no lo ilustra.

Por lo tanto, podemos entender el libro álbum como un formato que exige una lectura múltiple y un tratamiento particular en sus relatos. La imagen persigue el rango de metáfora,

articula mensajes implícitos y ya no sólo denota, sino que también connota a través de la asociación de formas, colores, ideas y referentes (mediante un trabajo de decodificación). Así pues, el texto no propone un carácter simplemente descriptivo, sino que explora la expresión directa e indirecta de las palabras y alternativas de narración sobre situaciones, personajes y emociones (López, 2009). Desde la imagen hay una invitación a la observación y las pausas, hay detalles, signos y significados.

Por otro lado, encontramos la realidad aumentada (que también abarca el formato). Se entiende como aquellas tecnologías que permiten la superposición, en tiempo real, de contenido generado virtualmente sobre elementos localizados en el mundo real (Sainz, 2011; Johnson, 2012). La realidad aumentada genera una experiencia mixta, ubicada en la mitad de la realidad y el mundo virtual. La narrativa del texto se extiende a otro plano de interacción, y los elementos que parecían limitarse al ámbito análogo (el papel), adquieren fluidez, tridimensionalidad (aunque no necesariamente los gráficos sean tridimensionales), y cobra vida simulando presencialidad en nuestro plano físico.

“Dentro de estas producciones (de RA), se enmarca el libro interactivo basado en Realidad Aumentada. Estos libros son textos impresos en los que se aplica una tecnología basada en un sistema de reconocimiento de marcadores, símbolos, activadores a las que se ha asociado previamente un contenido digital, bien sea audio, vídeos, recreaciones en 3D, etc.” (Palomares, 2014, p.87). Siguiendo esta línea, se puede plantear que los libros álbum con realidad aumentada encuentran similitudes en lo análogo con lo que tradicionalmente se conoce como los libros “pop up”, en donde se ofrece la posibilidad al usuario de interactuar con el texto al empujar o tirar, pero en este caso se complementa la interacción con la posibilidad de accionar ciertas funciones, como música o movimiento en un plano digital. (Palomares, 2014).

En función de lo anterior es preciso reconocer el carácter multimedial de la RA. Entendemos multimedia como lo referencia su etimología: múltiples medios. Dentro del contexto de las tecnologías de la información, en la multimedia existen “múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información” (Introducción a la multimedia y conceptos básicos, 2004). *Chichay* aborda la relación base del concepto de libro álbum, la

cual es entre imagen y texto, pero además trasciende a medios como la animación y el diseño sonoro, expandiendo la narrativa a un plano multimedial y explorando las posibilidades que ofrecen ambos formatos a la construcción del relato.

La realidad aumentada y la multimedia dentro del proyecto implican un carácter interactivo. Vaughan (1994) afirma: "Cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no-lineal e interactiva". En *Chichay*, la interacción se produce en primera instancia a un nivel análogo por medio del libro físico, que el lector puede tocar y leer, y en segunda, a nivel digital a través de un dispositivo móvil que funge como mediador entre el usuario y los recursos visuales y sonoros. La historia cobra vida al encontrar personajes en movimiento, sonidos que nos hablan del escenario y sus personajes, mientras nos sumergen en la narrativa.

Estado del arte

El Llamado de Inti



Es un libro digital que basa su historia en los relatos tradicionales del resguardo indígena quillacinga del corregimiento de El Encano, espacio que es fuente referencial para el desarrollo de este proyecto.

El tratamiento de los personajes, los escenarios y situaciones, enfocándose particularmente en la identidad, la cultura local, la niñez, la naturaleza y la familia como ejes primordiales del relato lo convierten en un referente temático fundamental, permitiendo identificar la relación de estos elementos conceptuales con el tratamiento estético y narrativo del cuento.

Perpetua



Además de ser una de las principales inspiraciones en la decisión de abordar el libro álbum como formato predilecto del proyecto, Perpetua conecta con el lector/usuario por medio de un relato que emplea el factor naturaleza como guía en una historia sobre el luto, la maternidad, la nostalgia y la sanación. La ilustración logra narrar sin describir, el texto y la imagen se complementan entre sí e invitan al lector a la contemplación y la reflexión. Toda la experiencia se enriquece por medio de la realidad aumentada cuando las figuras despiertan ante los ojos y oídos del usuario. Este es un referente indispensable al momento de pensar en las posibilidades que ofrece el libro álbum como formato, en conjunto con las particularidades de la narrativa extendida que ofrece la realidad aumentada.

Manuela Montoya



Es una ilustradora colombiana en cuyo trabajo la representación local es una constante. Dentro de sus obras encontramos escenarios y personajes que corresponden a diferentes regiones de Colombia y que por medio de su estilo y técnica adentran al espectador en un aura mágica. Sus ilustraciones nos relatan aventuras al interior de la selva, atravesando las montañas o recorriendo los llanos, sus personajes reflejan historias, sentimientos y humanidad (así sean animales). Esta artista es una inspiración desde el tratamiento narrativo y temático de su obra, así como en sus decisiones de estilo y estética (técnica, trazo, color).

<p>Lua Books</p>  <p>Descarga gratis la aplicación DuckFron y anima cada una de las ilustraciones.</p>  <p>crea, colorea y comparte tus propios monstruos.</p>  <p>...y convierte el libro en un Pop-Up animado.</p> 	<p>Editorial transmedia colombiana especializada en la literatura infantil y juvenil. Pionera en narrativas expandidas por medio de la realidad aumentada. Cuentan con diversos proyectos que abordan una amplia gama de temáticas, personajes, historias y posibilidades interactivas, que van desde la narración multimedia con la animación y el diseño sonoro de las ilustraciones, así como el control directo del usuario sobre ciertos elementos del libro (mover, activar, colorear, acercar, alejar). Una referencia primordial con su obra “Una historia rusa de amor”, para el desarrollo de la experiencia de realidad aumentada en Chichay.</p>
--	--

Objetivo general

Crear un libro álbum infantil con realidad aumentada que, por medio del relato de la aventura de una niña campesina nariñense, invite a la reflexión por la preservación de la biodiversidad regional.

Objetivos específicos

- Identificar las características del lenguaje gráfico y escrito del libro álbum para aplicarlas en la creación de la estructura narrativa de Chichay.
- Analizar y aplicar las posibilidades de la narrativa expandida para el desarrollo del ámbito multimedial de Chichay, a través de la animación y el diseño sonoro.
- Diseñar una experiencia de realidad aumentada que permita al usuario/lector explorar la narrativa expandida del libro álbum Chichay.

Metodología

Este proyecto posee un enfoque metodológico cualitativo como sugieren Sampieri, Fernández y Baptista (2014). Un proceso de investigación- creación de carácter progresivo, que no responde a una fórmula estrictamente lineal, sino a los avances, descubrimientos y necesidades del proyecto y su naturaleza interdisciplinar. En ese sentido, se harán una serie de actividades de recolección y análisis de información para afinar las principales preguntas e hipótesis de la investigación, generar nuevas interrogantes, y aplicar los descubrimientos al desarrollo práctico en la producción del libro álbum, logrando los objetivos trazados.

Inicialmente se establece una estrategia de búsqueda y análisis de fuentes referenciales (gráficas, literarias, audiovisuales, multimediales, transmediales y bibliográficas) por medio del desglose e interpretación de los referentes seleccionados en una bitácora (que además fungirá como documento de registro para todo lo que concierne a la investigación), con la intención de identificar las características estructurales y narrativas del libro álbum, así como de la narrativa expandida en la realidad aumentada. A partir de dicha exploración se consideran estrategias de creación, para proceder con el desarrollo del proyecto.

Para el desarrollo práctico se propone una exploración (presencial y virtual) y registro audiovisual del espacio referente como escenario principal de la historia: la vereda de Santa Lucía y el páramo de Bordoncillo en el corregimiento de El Encano, Nariño, con la finalidad de reconocer los elementos medioambientales, económicos, sociales y culturales que caracterizan estas regiones y sus habitantes. En función de lo anterior, y acorde a las particularidades de lenguaje del libro álbum previamente identificadas, se procede a desarrollar la línea narrativa del proyecto, que incluye la conceptualización de personajes y escenarios, escritura del argumento, síntesis textual y narrativa ilustrada (diseño visual de personajes y escenarios, bocetos, pruebas de color e ilustraciones finales). De la mano de este proceso se inicia con el trabajo de animación y diseño sonoro, que responde a una expansión de la línea narrativa, es decir, fundamentado en la conceptualización ya establecida de la historia, pero aplicada a las posibilidades narrativas que ofrece la multimedia en el relato.

Desde la construcción de la experiencia de realidad aumentada se propone en primera

instancia y apoyado en el análisis de referentes, el diseño de un “Game Design Document” (GDD) en el cual se contempla factores como la apariencia visual, las herramientas técnicas, la mecánica de la experiencia de usuario, sonido, flujo y narrativa, para proceder a la elaboración de prototipos, con sus respectivas etapas de prueba y corrección. Posteriormente se plantea la posibilidad de un trabajo colaborativo junto a una persona especializada en programación, para el desarrollo del aplicativo final (con sus respectivas pruebas de usuario y correcciones) y así finalmente obtener un libro álbum con realidad aumentada.

Resultados

Reconociendo la naturaleza de la metodología propuesta para el proceso de investigación creación, el desarrollo de *Chichay* se dio en el marco de dos líneas simultáneas, a saber, la búsqueda, recolección y análisis de información vigente sobre los elementos característicos del libro álbum, y, por otro lado, la experimentación creativa, aplicando los descubrimientos de la investigación en el desarrollo de la narrativa visual, textual y de realidad aumentada.

La etapa de investigación consistió, por un lado, en indagar acerca de lo teorizado hasta el momento sobre el libro álbum, por medio de artículos académicos, proyectos de investigación y cursos con profesionales experimentados en el campo. Por otra parte, se desarrolló el análisis de referentes, a través de la lectura y desglose de 7 historias. Un cuento digital interactivo y seis libro álbumes, de los cuales uno incluye dentro de su narrativa la realidad aumentada. Los referentes se seleccionaron considerando tres factores primordiales; en primera instancia, lecturas que aborden el enfoque o aspectos del enfoque temático y conceptual que se trabaja dentro de *Chichay*, en segunda la propuesta narrativa por medio de la exploración de la imagen en conjunto con el texto, y del mismo modo se consideró el diseño de las experiencias de realidad aumentada por medio de la interactividad.

El análisis se generó a través del desglose de los referentes, y la información obtenida se organizó por medio de una tabla cuyo esquema se basa en el modelo propuesto por Estefanía Giraldo en su proyecto de investigación creación *Perpetua*, el cual consta de 6 bloques principales, y cuyas preguntas se reestructuraron en función de las necesidades del proyecto:

Información general

Dentro de este punto se reconocen los aspectos básicos de las obras como el título, el autor, país, fecha de publicación, la editorial, medio de publicación, el tema y concepto, clasificación según el tipo de público, su carácter interactivo y mutimedial (de tenerlo o no). Del material empleado, cuatro obras son de autores colombianos y 3 son piezas de autores extranjeros reconocidas a nivel internacional; dos de las siete obras presentan un carácter

interactivo. Todos los libros, a excepción del cuento digital, tienen autores integrales, es decir, que son los escritores y a la vez ilustradores de la historia. Esto establece un indicador muy claro sobre la importancia de compaginar el concepto escrito con el ilustrado, más allá de considerar la imagen como una añadidura al texto, en el libro álbum es primordial que la narrativa se desarrolle desde ambos puntos, y en ese sentido, para lograr un concepto integral resulta indispensable trabajar bajo un modelo unificador, esto se logra de manera mucho más efectiva si el autor desarrolla su propia historia desde los dos enfoques mencionados.

Por otro lado, se pudo evidenciar que la mayoría de las publicaciones se dieron por medio de editoriales independientes y de coedición, esto da a entender que los trabajos de libro álbum tienen un carácter más independiente y este tipo de líneas editoriales permiten cierta flexibilidad acerca de las libertades creativas y de desarrollo de los autores. Por su parte, las fechas de publicación varían, encontrando 3 textos del siglo pasado y 4 del actual, esto también responde a la poca implementación de la realidad aumentada, ya que los libros que tienen experiencias interactivas son los más recientes respecto a fecha de publicación (*Perpetua* y *El Llamado de Inti*, en el 2020 y 2017 respectivamente).

Respecto a la clasificación según la edad del lector, únicamente el cuento digital establece que va dirigido a un público infantil (sin especificar un rango de edad). Ninguna de las otras obras se encasilla abiertamente en un tipo de público, ya que si bien el tratamiento temático, las situaciones, el universo y personajes enmarcan elementos que podrían considerarse de carácter infantil, la propuesta narrativa del libro álbum alberga muchas posibilidades de interpretación y disfrute, por ello antes que encasillarse en cierto tipo de público, extiende la invitación ante cualquier lector para explorar y descubrir el trasfondo de cada historia, independientemente de su edad. Es por ello que, dentro de sus temáticas, se evidenció una variedad de tópicos, que van desde las relaciones parentales, el miedo, la imaginación, el duelo, la diferencia y libertad, el amor y la identidad cultural, todos temas complejos que según su tratamiento pueden ir dirigidos para grandes y pequeños lectores.

Análisis general

Dentro de esta categoría, se pudo encontrar que todos los textos son del género narrativo, 6 son libro álbumes y uno es un cuento digital interactivo. Todos de cierta forma manejan una estructura clásica, la diferencia radica principalmente el desarrollo de los conflictos, ya que la mayoría establece un conflicto inicial de forma casi inmediata y la historia es su desarrollo y resolución, o simplemente no tienen un conflicto establecido, sino una sucesión de hechos en los que se retrata el estado del personaje en función del concepto. Lo anterior indica la sencillez como un factor característico dentro de este tipo de relatos, ya que la historia no se detiene continuamente ante el desarrollo de diferentes obstáculos, acciones o introducción de nuevos personajes, sino que explota las posibilidades narrativas que hay en los detalles de lo cotidiano.

Acerca del narrador, generalmente es en tercera persona y omnisciente, pero también está la posibilidad de narrar desde la primera persona. Esta última opción representa un reto particular, lo cual podría significar la causa por la cual no es un recurso tan común dentro de las narrativas analizadas, y es que cuando el personaje narra en primera persona, y no a través de un narrador omnisciente y omnipresente, corre el riesgo de sonar repetitivo o inverosímil, al verbalizar sus pensamientos o emociones. Dentro del libro álbum se trata de evitar la redundancia, el objetivo final es que cada elemento construya desde su individualidad aspectos distintos de la narrativa, y es por eso que un narrador en tercera persona puede aportar visiones diferentes desde su perspectiva, y ofrecer una gama más amplia de posibilidades narrativas desde el texto.

Respecto a los personajes, los protagonistas suelen ser niños, predominantemente seres humanos, aunque también se encuentran personajes antropozoomórficos y criaturas fantásticas de carácter infantil o adulto. Con este aspecto se reafirma un punto importante mencionado en el marco teórico, acerca de la identificación del lector en función de generar una relación más profunda con la lectura. Incluir personajes de las edades de los lectores es una estrategia efectiva para que los niños que leen puedan comprender mejor sus puntos de vista y el camino de la historia, al encontrarse a sí mismos en los personajes y las situaciones

narradas, generando una mayor conexión.

En general las situaciones que se desarrollan dentro de las historias son bastante concretas y podríamos decir sencillas, el acto narrativo se establece en acciones simples, como una plática, un paseo, o una serie de juegos, estas pequeñas acciones de lo cotidiano, de la mano con la propuesta narrativa se pueden convertir en un retrato muy interesante y revelador acerca de los personajes. Pasando a los escenarios, hay una gran diversidad de ellos, que van desde mundos cotidianos e imitan a la realidad, como por ejemplo el zoológico, el cine, la casa, entre otros, así como escenarios de fantasía en bosques mágicos o islas de monstruos.

Finalmente, acerca del carácter pedagógico y de enseñanza, en función de su naturaleza, todas las obras analizadas dan pie al análisis y la inferencia de ciertos mensajes derivados del concepto temático, pero no poseen un enfoque pedagógico, son principalmente exploraciones narrativas, pero sin la premisa de formación en algún tema en particular.

Texto

Pasando al texto, se reconoce una temporalidad narrativa generalmente en pasado, hay una predominancia en una tipografía con una línea estética similar a la Book Antiqua, en color negro y un tamaño de letra mediano-pequeño. Respecto a su función narrativa, en primera instancia se entiende que el libro álbum evita un carácter descriptivo, esto en función de, como se ha mencionado anteriormente, evadir la redundancia en lo escrito respecto a la ilustración. Se espera que en el libro álbum la información que proveen las palabras sea diferente a la que vemos en las imágenes, y así enriquecer el relato, esto ocurre en casi todas las obras analizadas (a excepción del cuento digital que de todas formas no es propiamente un libro álbum). Sin embargo, existen ciertos puntos en los que el texto sí es descriptivo, pero respondiendo a ciertas condiciones de la historia que exigen un contexto para el mejor entendimiento del lector. Por otro lado, en la mayoría de los libros no hay una exploración visual del texto, es decir, no se traspasa de la selección de cierta tipografía, color, y composición (párrafos breves y alineados), para empezar a incluir un juego visual de las letras por medio cambios de fuente, color, texturas, tamaños y composiciones diferentes a las

usualmente empleadas.

Imagen

Desde la imagen, empezando con el enfoque plástico, encontramos que las ilustraciones son casi en su totalidad elaboradas a mano y con técnicas tradicionales solas o mixtas, como acuarelas, lápices de colores, gouache, oleos y tintas. Las características de la línea varían según los diferentes autores, encontrando delineados rústicos pero traslucidos, pasando por algunos más intensos, otros muy detallados y en otros casos inexistentes. Ya en línea con la estructura narrativa, en todos se presenta una estructura clásica, que desarrolla las situaciones en forma lineal y progresiva, resolviendo así el conflicto principal, sin embargo, se puede decir que no todas cuentan con un “problema” claro, sino que más bien presentan un retrato de los personajes por medio de las situaciones en las que se encuentran, sin plantear un objetivo específico que se deba alcanzar dentro del desarrollo de la historia.

Podemos afirmar que las imágenes en los libros en su mayoría narran por sí solas, nos cuentan acerca de quiénes son los personajes, su estado interno, sus emociones y sentimientos, además de hablarnos por medio de situaciones, actividades y escenarios. La mayoría son figurativos, es decir que manejan un lenguaje visual “literal”, sin entrar a experimentar con representaciones abstractas de las figuras, los personajes, o los espacios (cabe aclarar que algunos si incluyen este tipo de ilustraciones), en ese sentido, la mayoría de las piezas nos incluyen un concepto metafórico en cada una de sus páginas, aunque sí en su totalidad como concepto.

Respecto al manejo del color, encontramos una gran variedad de paletas de color, que van desde el uso de tonalidades cálidas, vivaces y saturadas, a otras con tonos mucho más fríos, pero igualmente intensos. De cualquier forma, en todos los casos se observó el planteamiento de un concepto narrativo a través del color, es decir que la selección empleada en la colorización de las escenas responde y refuerza la intención comunicativa de cada situación o desarrollo de personaje.

Relación texto-imagen

Este punto es fundamental dentro del análisis, ya que es uno de los pilares fundamentales que distingue al libro álbum. Como se ha enfatizado anteriormente, la relación de la imagen y el texto busca tener un carácter mutualista, en ese sentido ambos aspectos construyen historia. No obstante, dentro del análisis de los referentes se observó una clara predominancia del lenguaje visual por sobre el escrito, la imagen la mayoría de las veces es protagónica y si bien se poya en el texto para contar cosas nuevas, contiene la mayor carga narrativa a lo largo de los diferentes relatos. Esto ocurre en casi todos los libros, menos uno: *El Llamado de Inti*, y en este punto creo pertinente hacer un énfasis en esta obra y su distinción con las otras elegidas.

El Llamado de Inti, es un libro digital de origen nariñense, cuya selección dentro de la investigación reside en su temática, ya que, por medio de su relato, aborda la identidad cultural indígena (quillacinga) y campesina propia de la zona nariñense de El Encano. Más allá de su medio de difusión, las características de su narrativa no concuerdan con las de un libro álbum, sin embargo, incluir un formato distinto al objeto de estudio fue de mucha utilidad dentro del análisis, dado que facilitó comprender las singularidades que convierten al libro álbum un formato tan especial. El viaje de Inti nos cuenta la historia de Inti, un niño campesino que, con el objetivo de regresar los habitantes a su hogar, inicia una travesía por los bosques de su tierra, descubriendo e interactuando en el trayecto con de los personajes más representativos de la mitología quillacinga y de la tradición oral campesina nariñense. Dentro de las historias que cuentan con una narrativa clásica, es usual emplear el esquema del viaje del héroe para el desarrollo de la historia. El viaje de Inti es un ejemplo de ello, ya que, en él, podemos identificar los puntos clave propios de este tipo de estructura, esto implica una variedad de personajes y situaciones que terminan extendiendo de manera considerable el relato, ya que en su naturaleza exige un desarrollo más detallado para que los hechos tengan coherencia y sobretodo crear un relato verosímil ante el lector.

Lo anterior es una diferencia primordial con el libro álbum, ya que, si bien es común el uso de un esquema clásico, la narrativa dentro de este formato se basa en relatos simples y

puntuales. El libro álbum nos puede trasladar a muchos mundos nuevos, personajes y situaciones desde la sencillez de un relato corto pero contundente, la grandeza de su narración reside en los detalles, que se brindan al lector por medio de la narrativa ilustrada. Un paseo al zoológico, ir al cine o tomar un helado puede significar una gran aventura, los juegos de una pareja de pequeños enamorados, una noche sin poder dormir, o de ir a la cama sin cenar despliegan una serie de posibilidades, y dentro del libro álbum el autor se apropia de la narrativa para guiar la mirada del lector hacia un punto que reconoce la complejidad de lo simple.

El libro álbum no precisa en dar muchas explicaciones, da pie a la imaginación e interpretación del lector en cada paso por la historia, proporcionando una información reducida desde el texto, pero detallada en la imagen, que, sin importar su realismo o fantasía, siempre mantiene la verosimilitud dentro del relato. Proporcionar la cantidad precisa de información permite que el lector se apropie de la historia, entre a jugar con sus dinámicas y se permita imaginar y completar ese universo narrativo por sí mismo.

El análisis y comparación de este referente puntual con todos los demás, me permitió comprender el valor de ver la imagen como una herramienta narrativa y no solo como un complemento del texto, esa plusvalía que se le reconoce dentro del libro álbum es una de sus distinciones más sobresalientes como formato, debido a que al reconocer dichas posibilidades narrativas, el autor empieza a considerar cada uno de los elementos que la compone, en ese sentido, el autor identifica su importancia y se permite la experimentación de la línea, el color, la composición, las texturas, los tamaños y recuadros, estableciendo finalmente un concepto de página, en el cual cada paso del lector por el libro está pensado para un mejor entendimiento y desarrollo narrativo; bajo un concepto de página las hojas se transforman en escenarios en las que el autor entra a trabajar con relación de la imagen y el texto, aquí ya nada es gratuito y cada detalle contribuye a la construcción de un universo y una historia.

Estructura del libro

Este punto concierne a un carácter principalmente técnico. En referencia al formato, la

mayoría son libro álbum a excepción del libro digital. Los tamaños suelen variar, así como orientación, aunque cabe mencionar que la mayoría son horizontales. Las portadas pueden contener dibujos que no están dentro del mismo texto, en otros casos sí, y las contraportadas en algunos no contienen ningún tipo de gráfico, mientras que en otras podemos apreciar alguna cita del autor o que existe dentro del libro. La mayoría tiene un diseño en las guardas, estos diseños suelen corresponder a un diseño de patrones con elementos relacionados a la historia, en otros casos son simplemente colores sólidos. La mayoría contiene conceptos a doble página, pero suelen ser mixtos, es decir, encontramos ilustraciones a doble página, en una sola, o con ciertos recuadros y márgenes.

Este análisis resultó ser muy prolífico para la investigación, por ello y ya para finalizar establecí unas conclusiones a modo de resumen, que se podrán encontrar dentro de la memoria audiovisual (minuto 18:10).

Pasando a la exploración creativa, nos encontramos en primera instancia con el desarrollo del universo narrativo. De la mano con el planteamiento, objetivos y marco teórico del proyecto de investigación creación, y tras identificar los enfoques temáticos y conceptuales, se inició con el reconocimiento de las zonas y los habitantes que inspiran los escenarios y personajes de esta historia, esto a través de documentación digital y salidas de campo a los espacios referentes, como El Encano y Aldana.

Tras esta exploración se estableció que parte del enfoque conceptual es el termino de identidad en función del territorio, así pues, se inició el desarrollo del universo narrativo por medio de cuatro espacios (exterior, público, personal, íntimo).

- **Exterior: Corregimiento del Encano. Nariño. Colombia.**

En la región Andina de Nariño hay una serie de municipios y corregimientos de gran variedad de flora y fauna, con un clima frío y espacios de gran vegetación, zonas montañosas, cultivos agrícolas, reservas naturales, volcanes y lagunas. Uno de estos paisajes es el corregimiento de El Encano, en el municipio de San Juan de Pasto, Nariño, en el cual se encuentra el lago

Guamuez (también conocido como la Cocha, que significa laguna en quillacinga) y dentro de él la pequeña Isla de la Corota.

Esta laguna se encuentra en el sistema de páramos más bajo del mundo y entre la vegetación que lo rodea se encuentran los frailejones, típicos de esta clase de climas. El motilón dulce, los encinos, la majua, el arrayán, los anturios, el cancho, el palo 'e rosa, el sietecueros y los motilones silvestres son algunas de las plantas que se encuentran en la región.

En la Isla La Corota (en la laguna) habitan especies de flora y fauna que representan muy bien a los ecosistemas paramosos. Así, se encuentran varias especies de musgos, anfibios, aves y peces como la trucha arcoiris, las torácicas y el pato zambullidor, por nombrar algunas especies.

Limitando con el putumayo y una altura aproximada de 2.700 s.n.d.m, el encano se ve rodeado de una variedad de especie vegetales, en las que se encuentra el Aliso (Alnus jorullensis), Arrayán (Eugenia opaca), Chaquilulo (Cavendishia), Cucharo (Clusia), Cerote (Hesperomeles glabrata), Canelón (Drymis granatensis), Encino chiroso (Weinmannia tomentosa), Mililón silvestre (Hyeronima colombiana), Moquillo (Saurauia sccabra), Orquídea, Siete cueros (Tibouchina lepidota), Tito (Monnina) y Totorá (Typha). Respecto a la Fauna encontramos anfibios, aves y peces como la trucha arco iris, ranas caminadoras, torcacitas, patos zambullidores, patos colorados, colibríes, entre muchas otras especies.

- Público: Vereda de Santa Lucía. Paramo del Bordoncillo.

La vereda Santa Lucía es una zona rural perteneciente al corregimiento del Encano, por este motivo comparte características climatológicas y ambientales. Tiene una altura de 2800 metros s.n.m, una temperatura de 11° C aproximadamente. Se accede a ella principalmente por lancha atravesando la laguna de la cocha. Su economía se basa en la agricultura, el turismo y la crianza y comercio de animales de granja como cuyes, gallinas y vacas.

Tiene un pasado histórico por ser escenario del conflicto armado entre grupos insurgentes, actualmente representa un escenario de reconciliación y búsqueda de la paz. En la vereda se encuentran los páramos Azonales, así como el páramo Bordoncillo, Ovejas, cerro Patascoy

y el Tábano. Estos ecosistemas son únicos en el mundo por su vegetación propia pero a menor altura sobre el nivel del mar (2.500 y 2.800 msnm) y que han surgido por debajo del límite altitudinal, rodeados generalmente por relictos de bosques nublados y bosques alto andinos.

Su vegetación es muy diversa y capaz de prevenir inundaciones cuando el agua es abundante y sequías cuando escasea, así como de disminuir el impacto erosivo del suelo. Se cree que en los páramos existen más de 4.000 especies de plantas, con un 60% de endemismo. La flora que encontramos ha evolucionado a las condiciones extremas presentes en el ecosistema. Las especies más representativas son el Frailejón, el Cardón, Macolla, Chusques, Bambúes, árboles enanos y arbustos.

Respecto a la fauna encontramos 70 especies de mamíferos: como el puma, el jaguar, el tigrillo, el zorro, la danta, la guagua y el oso de anteojos. 15 especies de reptiles: concretamente 11 especies de lagartos y 4 de serpientes. 90 especies de anfibios: existen 3 especies de salamandras y 87 especies de ranas y sapos. 154 especies de aves: el cóndor, el mirlo, colibríes o patos son algunas de las más representativas. En este ecosistema hay 131 especies de mariposas. También cabe mencionar la fauna acuática, aunque esta no es muy diversa, la cual incluye a las preñadillas. Quilla asiste a la escuelita de la vereda, que queda a unos 15 minutos a pie de su casa.

- **Personal:**

Quilla vive en una casa grande de un solo piso junto con sus padres y su abuela paterna. Su hogar no se encuentra a las orillas de la laguna por lo cual es una construcción con paredes de adobe y teja de barro. Ha sido una herencia familiar pero se le han hecho modificaciones con el tiempo. En ese mismo lote sus padres trabajan un pequeño cultivo de papa, un criadero de cuyes y gallinas y tienen dos perros criollos cuidadores. Su casita es de color narajna con azul, un poco deteriorada por las constantes lluvias, pero siempre rodeada de muchas materas con plantas y flores de disntitos tipos y colores.

- **Íntimo: Espacio personal**

Quilla cuenta con su propia habitación, es pequeña y está amoblada con algunos objetos heredados y otros “nuevos”. Tiene algunos peluches y muñecas para jugar. Un armario grande donde guarda su ropa, sus útiles escolares y sus juguetes. María es una niña alegre y a veces tímida, después de las tareas de su escuela su mente se ocupa en inventar juegos e historias para personificar con sus muñecas y peluches.

Una vez definido el escenario, se procedió con el desarrollo conceptual de los personajes desde un enfoque tanto psicológico como físico (únicamente desde el planteamiento).

- **Quilla:**

Psicológicos:

Quilla tiene 8 años. Es una niña alegre, juguetona, curiosa y a veces tímida, después de las tareas de su escuela su mente se ocupa en inventar juegos e historias para personificar con sus muñecas y peluches..Le encantan los animales y las flores. Juega con los cuyes (que son para sacrificar, pero ella no lo sabe), las gallinas (ponedoras) y los perros de su casa. Ayuda en las labores del hogar como la limpieza, el mantenimiento de los animales y de los cultivos.

Es muy aplicada, le gusta estudiar y cumple con sus tareas. Le gusta leer, jugar con sus muñecos, con los animales y le encanta ver videos en youtube y jugar con las aplicaciones (cuando su madre le presta su celular), también le gusta acompañar a su abuela a ver la televisión o cuando sale a comprar cosas para el mercado y la hierba de los cuyes. Se le dificultan las tablas de multiplicar pero con ayuda del internet ha aprendido cada vez más.

Físicos:

Quilla mide 1m y 31 cm, su piel es trigueña y tiene las mejillas coloradas por el frío. Su cabello es lacio, negro y corto (hasta los hombros), no le gusta peinarse mucho pero a veces su madre le hace alguna cola de caballo o trenzas. Su color favorito es el lila y el azul turquesa. Le gusta vestir de colores así que sus chaquetas y camisas son de color morado, azul turquesa, verde, rosa, rojo, amarillo, naranja y fucsia principalmente. Generalmente usa una gorrita de lana para protegerse del frío, alguna blusa que le guste y encima un buzo

felpudo turquesa (su favorito), con un pantalón de sudadera, cuyas puntas siempre mete dentro de sus botas pantaneras, porque donde vive llueve mucho y suele estar lleno de barro.

Sociales (geografía, relaciones)

Quilla vive con sus dos padres y su abuela materna en una casa antigua que se ha ido remodelando con el tiempo. Sus abuelos maternos viven en otro corregimiento a una hora de su casa. Quiere mucho a toda su familia, aunque a veces la regañen por sus travesuras con los perros y las gallinas, o porque a veces se queda jugando con el celular de sus padres en lugar de ayudar en la casa o hacer sus tareas. Ante todo tiene una familia muy unida, que la quiere y cuida. Sus padres se mantienen ocupados trabajando así que pasa mucho tiempo con su abuela, a quien le tiene un especial cariño. Ella le habla y le enseña todo lo que conoce sobre las plantas, las flores y los animales.

- El señor sombra

Psicológicos

El señor sombra es un ser manipulador, inteligente y despiadado. Es egoísta y egocentrista, codicioso y avaro. En algún momento fue un ser humano, un hombre muy ambicioso, siempre pensando en la innovación por sobre la naturaleza. Su codicia y falta de empatía se apoderaron de él. No le importaban los medios que tuviese que usar o a quien tuviese que perjudicar para conseguir algo, lo único que le importaba era lograr sus planes y aumentar sus ganancias. Su ambición lo consumió de tal forma que solo quedó su sombra, sin embargo sigue vagando en el monte arrasando y apoderándose de todo a su paso, dejando un rastro oscuro/negro/opaco en lo que alguna vez tuvo mucha vida. Su mayor deseo es poder controlar el agua. Representa la sombra destructiva del ser humano, una huella oscura que deja en el ambiente cuando no se considera su protección sino simplemente su explotación.

Físicos

Es completamente negro, puede adaptar su forma según lo requiera, pero mayormente se lo ve como una especie de fantasma de caricatura. Tiene cabeza, nariz, ojos y boca humana, su torso tiene una forma indefinida. Su forma simula lo antropomórfico pero su cuerpo integra una especie de punta fantasmal con los rastros de humo que emite una fábrica.

Sociales

Dado su carácter egocentrista y despiadado, el señor sombra es un ser solitario. No le gusta ni la gente, ni los animales y destruye la flora y los campos para llenarlos de las cenizas que deja a su paso, o de una huella destructiva que se refleja en diferentes formas (basura, sequía, incendio, deterioro, muerte). No tiene un hogar determinado, vaga por las distintas zonas de las montañas. Puede comunicarse por medio del lenguaje humano, sin embargo casi nunca habla o interactúa con otros seres más allá de la destrucción que genera.

- Abuela

Psicológicos

Es una mujer de 67 años. Es muy sabia, paciente, amable, diligente y trabajadora. Ama a su nieta profundamente y disfruta mucho cuidandola. Sus años de vida le han dado mucha sabiduría en general, así como conocimientos sobre la historia y cultura de los pueblos ancestrales de la zona. Es una mujer inteligente que si bien cree en la ciencia, nunca ha dejado de lado los conocimientos ancestrales, ni de reconocer su importancia dentro de su comunidad como aspecto histórico, social y cultural, por ello se los menciona constantemente por medio de historias a Quilla. Su familia, en especial su nieta quien es su mayor adoración, por tanto su mayor miedo es perderla.

Físicos:

Una mujer de estatura y contextura media, tiene rasgos mestizos y la piel un tanto trigueña, más clara que la de Quilla, manchada por el sol. Tiene pelo corto, blanco y un poco rizado. Suele llevar algún gorro o sombrero para protegerse del sol. Es una mujer práctica y diligente, así que lleva ropa cómoda que le permita moverse y hacer sus tareas durante el día. La mayoría del tiempo lleva puesto un buzo que la proteja del frío, una ruana de lana (cuando hace demasiado frío) pantalones cómodos y botas pantaneras.

Sociales:

Es abuela por el lado paterno de Quilla y es viuda. La casa en la que viven todos es una herencia de su familia, y dadas las dificultades económicas, los padres de Quilla se quedaron a vivir en la casa junto a la Abuela. La relación de familia con los integrantes de la casa, hijo, nuera y nieta es amorosa y cordial, así haya enojos o enfrentamientos entre ellos en ciertos momentos, logran resolver sus diferencias y convivir en paz.

- Padre y Madre

La madre de Quilla es una mujer de 35 años, de contextura media y de estatura media-baja, rasgos mestizos y piel trigueña clara, tiene el cabello negro y largo. Generalmente usa ropa cómoda y abrigada, y al trabajar en el campo se protege con gorra o sombrero y usa botas pantaneras. El padre de Quilla es un hombre de 37 años, contextura media y de estatura media-baja (un poco más alto que la madre), también usa sombrero para el sol durante el trabajo y ropa holgada y abrigada, como buzos y pantalones. Lleva ruana si hace mucho frío

Ambos de orígenes humildes, en el campo, se conocieron y contrajeron matrimonio jóvenes. Llevan 13 años de casados, han tenido una relación amorosa, con apoyo y respeto. Viven junto a la abuela paterna de Quilla dado que no tienen la solvencia económica para comprar su propia casa, además el padre de Quilla tiene una relación muy estrecha con su madre, y no quiere dejarla sola ante la ausencia de su difunto padre.

Trabajan como agricultores en los terrenos cercanos a su vereda y tienen sus propios cultivos de papa y cebolla. Así como animales domésticos como gallinas, cuyes, cerdos y vacas para la producción de alimentos.

Dadas las condiciones económicas, no planeaban tener hijos, pero finalmente tuvieron a Quilla y desde entonces luchan cada día por su hija a quien aman y cuidan mucho. Su mayor deseo es ver a Quilla crecer sana y feliz, para que en un futuro finalice sus estudios y se

convierta en una gran profesional. Esperan poder conseguir una casa propia. Su mayor miedo es no poder darle a Quilla lo necesario para vivir y estudiar.

- Cusumbo o Coatí. (Amenaza: deforestación y caza)

El cusumbo es un pequeño mamífero prociónimo, similar a un mapache. Su pelaje va de un color oliváceo a rojizo y tiene una larga cola con franjas blancas. Como personaje dentro de la historia es muy escurridizo así como un buen trepador, es energético, explosivo, curioso y desvergonzado. Los constantes incendios producto de la mano destructiva del hombre ha resultado en la reducción de su hábitat, y por ello se ha tenido que separar de su familia, pero quiere volver a reunirse con ella. Su mayor miedo es no poder ver de nuevo a su manada, y por ello quiere acabar con el señor sombra.

- El Colibrí. (Amenaza: deforestación y cambios climáticos)

Esta es un ave emblemática de la región nariñense. Dentro de la mitología y cultura Quillacinga (que ha habitado la zona del Encano por años) se lo conoce como Quinde. Su cuerpo es pequeño, liviano y ágil. Su plumaje alberga una gama de colores vibrantes que va desde los violetas pasando por los azules y llegando a los verdes. Tiene una gran cola larga y un pico fino por el cual toma el néctar de las flores. Sin embargo, su alimento y hogar se está acabando gracias a la deforestación constante a causa de los intereses económicos del ser humano. Dentro de nuestra historia es un personaje astuto, analítico, reservado y sensible. Su mayor temor es que llegue el día en que no haya más flores en el bosque.

- **El oso de anteojos. (Amenaza: cacería y deforestación)**

Es un mamífero que vive en las montañas cerca del páramo. Su pelaje es negro oscuro, y tiene unas manchas claras en el rostro, cuello y pecho que le atribuyen su nombre. Dentro de nuestra historia es protector, carismático y solitario. Su alimento favorito es el motilon, un fruto dulce/ácido similar a los arándanos, que crece en el árbol homónimo, también le gusta comer plantas, frutos, y algunos animales silvestres o domésticos. Esto último ha generado una persecución a su especie y por ello su población es muy reducida, esto sumado a la caza furtiva por tráfico ilegal, explotación, o simple desconocimiento ha dejado a nuestro oso de anteojos sin una familia. Su mayor miedo es nunca poder encontrar una pareja con la cual formar una familia, no quiere que a los pocos ejemplares que quedan de su especie les pase lo mismo, por ello quiere vencer al señor sombra.

Tras el desarrollo conceptual de los personajes y el universo narrativo, comenzó la fase de exploración gráfica de los personajes, esto por medio del diseño de “boards” o tableros, que consisten en un collage de referentes inicialmente externos que incluyen cualquier tipo de imágenes que permitan identificar el concepto que se tiene del personaje. *(punto 1 del documento de productos)*

Posterior a ello, los boards se desarrollan con el concepto del ilustrador, procediendo a experimentar por medio del dibujo y con el estilo propio. En ese sentido, este punto representó el inicio de la exploración gráfica del diseño de los personajes, haciendo un énfasis particular en la protagonista Quilla. La exploración consistió en diferentes ejercicios de graficación, como son la experimentación de formas, primeras propuestas de line up, desarrollo de matriz detallada con líneas, pruebas de vestuario, line up final, propuestas de color, expresiones faciales, ejercicios de perspectiva, volumen y acciones y un turna round final. El proceso y objetivo de estos ejercicios se detalla en la memoria audiovisual. *(minuto 13:27) (material resultante en punto 2 del documento de productos)*

Paralelo a la estructuración del universo narrativo y de personajes, se desarrolló la propuesta narrativa como tal. En el marco inicial de ese proceso logré estructurar tres versiones de una sinopsis general.

Primera versión

Quilla se levanta muy temprano con el cantar del gallo. Hace mucho frío, pero su abuela la espera con un pocillo de aguapanela caliente y pan con quesito. Toda la familia desayuna junta. Los padres de Quilla se despiden porque van a cosechar las papas. Después de desayunar, Quilla se baña (su abuela le recuerda que debe ser un baño rápido, porque el agua está escaseando), al terminar se pone su buso favorito y sus botas pantaneras, porque debe empezar con las tareas del día. Primero debe darle de comer a los animales. Quilla quiere mucho a los animales, así que se distrae mirando a las gallinas, dándole hierba a los cuyes y correteando con los perros.

Su abuela le pide que vaya a comprar un poco de pan para la merienda.

En el camino, Quilla escucha un llanto a lo lejos. Es un pequeño zorro. Quilla le pregunta qué ocurre y el zorro le explica que huyó del monte porque el malvado señor sombra quiere adueñarse de su hogar, así que genera incendios para eliminar las plantas y los animales, para apropiarse del páramo.

Quilla le ofrece su ayuda para vencer al malvado señor sombra, pero primero debe pedirle permiso a su abuela, ya que se preocuparía mucho si se va sin avisar. Su abuela advierte que el señor sombra es muy peligroso. Pero recuerda la historia del gran frailejón, que con su mágica flor ayuda solo a los más pequeños, con corazón puro y noble intención en lo que deseen. Así que si quiere enfrentarse al señor sombra, debe primero encontrar al gran frailejón. La abuela no puede acompañar a Quilla en su travesía, porque está muy viejita y no puede caminar tanto, por eso quilla debe hacer este viaje solo con su amigo el zorro.

Ambos emprenden el camino al páramo, para visitar al gran frailejón.

Van camino cuesta arriba por la montaña y se encuentran a un pequeño colibrí con el ala herida, y deciden ayudarlo. Tras curarlo el colibrí ofrece su ayuda y los acompaña en su misión. Más adelante en el camino encuentran un oso de anteojos que quiere comer un delicioso chilacuan, pero el árbol es muy delgado y no resistiría el peso del oso, solo alguien

muy pequeño podría bajar el chilacuan. Quilla se ofrece a ayudar al oso, trepa el árbol y arranca el chilacuan para el oso, quien, en agradecimiento, decide acompañarlos también. Por último, al llegar al páramo, Quilla y los animales observan a lo lejos al gran frailejón, pero antes de llegar a él, se encuentran con un majestuoso cóndor, quien es el guardián del gran frailejón. Para poder acceder a él deben darle algo que sea capaz de ablandar su frío corazón. Quilla saca el envuelto de maíz que le dio su abuela, que aún estaba calentito, y se lo ofreció al cóndor. El con duda acepta y al probar un bocado su expresión cambia por completo, el cóndor les permite pasar.

Al llegar al gran frailejón Quilla toma una de sus flores, pero justo antes de pedir su deseo, llega el señor sombra, para impedir que Quilla lo venza. A cambio de la flor, el señor sombra le ofrece a Quilla una casa mucho más grande en la ciudad, así ya no tendría que seguir estudiando, ni alimentar más a los animales, ni recoger hierba para los cuyes, tendría una vida mucho más fácil.

Quilla duda... pero lo rechaza y rápidamente pide su deseo: que el señor sombra desaparezca y no vuelva nunca más a los páramos.

Tras un gran destello de la flor, el señor sombra desaparece. Todos celebran y Quilla regresa a su hogar, no sin antes despedirse de sus amigos los animales.

Ya en casa Quilla le cuenta todo a su abuela y a sus padres. Quienes terminan el día junto al calor del fuego.

FIN.

Segunda versión

Quilla, una pequeña campesina nariñense de 8 años, se levanta a desayunar. Ve que sus padres no están, tuvieron que salir muy temprano a trabajar. Están ahorrando para comprar un terreno más grande y así plantar más cosas. Últimamente el agua ha estado escaseando en la vereda en la que vive; por eso deben cuidar mucho las reservas de agua, ya que debe alcanzar para todos los cultivos, los animales, para la cocina, la limpieza y para beber. Esta situación ha tenido muy preocupados a los padres de Quilla, por eso Quilla también se pone

triste a veces. Lo que la anima es estar con su abuela, le encanta que le cuente historias que solo las abuelas conocen: Su abuela tiene listo el desayuno, mientras comen Quilla pregunta: ¿Abuela, por qué no hay agua? La Abuela le cuenta la historia de un terrible ser, el señor sombra. Él una vez fue un hombre, pero la codicia consumió su alma hasta que solo quedó su sombra, ahora anda por el monte queriendo adueñarse de todo a su paso. Ha ganado toda clase de riquezas pero ahora va tras la más grande de todas: el agua. Y por eso quiere apoderarse de los páramos. Yo lo venceré Abuela, dice Quilla. Su abuela le explica que sólo quien logre conseguir la flor mágica del gran frailejón podrá vencerlo. Así que cuando termina de desayunar, manda a Quilla a hacer sus labores.

Mientras está alimentando a los cuyes, Quilla escucha un sollozo a lo lejos. Al revisar se da cuenta que es un pequeño zorro, que tuvo que huir por el incendio. Le explica que no puede volver a su hogar porque el señor sombra merodea cerca. Quilla decide ayudarlo y para eso deben conseguir la flor mágica del gran Frailejón. Tras hablar con su abuela, Quilla logra convencerla para que la deje ir, y junto al zorro emprenden el camino hacia el páramo.

En el camino se encuentran con un pequeño colibrí. El explica que está triste porque ya no encuentra flores para tomar néctar, el señor sombra las secó. Quilla y el zorro lo invitan a su aventura y el colibrí acepta, porque quiere recuperar las flores.(Características de escenario, flora, fauna y un problema)

Más adelante se encuentra un oso de anteojos. El explica que el señor sombra se apoderó de su casa para llenarla con sus máquinas. Así que cuando conoce las intenciones de Quilla, él decide ayudar también (Características de escenario, flora, fauna y un problema)

Por último, al llegar al páramo, Quilla y los animales observan a lo lejos al gran frailejón, pero antes de llegar a él, se encuentran con un majestuoso cóndor, quien es el guardián del gran frailejón. Solo puede pasar quien tenga las 4 grandes fuerzas. Quilla decepcionada piensa en regresar, pero el oso interviene y ofrece su valentía, el zorro le ofrece su honestidad, el colibrí su bondad, y Quilla tras pensarlo ofrece su empatía, el cóndor les permite pasar.

Al llegar al gran frailejón Quilla toma una de sus flores, pero justo antes de activar su poder, llega el señor sombra y para impedir que Quilla lo venza, a cambio de la flor, el señor sombra le dice a Quilla que no puede devolverle los páramos, pero puede darle todos los terrenos que quiera, para que sus padres puedan plantar muchas cosas, y así poder verlos más seguido,

Quilla duda... pero lo rechaza y activa la flor, así el señor sombra desaparece.

Tras un gran destello de la flor, el señor sombra desaparece. Todos celebran y Quilla regresa a su hogar, no sin antes despedirse de sus amigos los animales.

Ya en casa Quilla le cuenta todo a su abuela y a sus padres. Quienes terminan el día junto al calor del fuego.

FIN.

Tercera versión

Quilla es una guagüita nariñense de 8 años. Es chiquitica, tiene los ojos negros al igual que su cabello, y su piel es morenita con los cachetes colorados por el frío. Le gusta usar botas pantaneras y una gorra y buzo de lana de colores para protegerse del frío.

Quilla vive en el campo limitando con el bosque de la montaña. Vive con sus padres y su abuela en una gran casa antigua de un solo piso, con paredes de adobe y tejas de barro, está rodeada de muchas flores que a su abuela le gusta cultivar, y tienen un gran terreno en el que dividen la siembra de papa, cebolla y maíz. También tienen un pequeño corral con cuyes, gallinas y cerdos, y tienen dos perros grandes que ayudan a cuidar la casa, y que juegan todo el tiempo con Quilla. En su casa hace mucho frío porque vive cerca del páramo, pero últimamente el clima ha ido incrementando por la sequía, no ha llovido hace mucho tiempo y el agua ha estado escaseando.

A causa de la sequía no hay suficiente agua para regar los cultivos, ahora hay menos papa, cebolla y maíz para vender. Esta situación ha tenido muy preocupados a los padres de Quilla, por eso Quilla también se pone triste a veces. Lo que la anima es estar con su abuela, le encanta que le cuente historias que solo las abuelas conocen. Quilla ayuda a su abuela a coger

hierba para los cuyes, pero al recogerla nota que mucha de la hierba está seca, así como los cultivos de maíz.

entonces Quilla pregunta: ¿Abuelita, por qué no hay agua? La Abuela le cuenta la historia de un terrible ser, el señor sombra. Él una vez fue un hombre, pero la codicia consumió su alma hasta que solo quedó su sombra, ahora anda por el monte queriendo adueñarse de todo a su paso. Ahora va tras la más grande riqueza: el agua. Y por eso quiere apoderarse de los páramos.

“¡Yo lo detendré!, así los cultivos volverán a crecer”, dice Quilla. Su abuela le explica que solo el gran guardián mágico del páramo que con el poder de los 4 elementos podrá vencer al señor Sombra. Quilla queda pensativa mientras su abuela va a alimentar a los cuyes. En ese momento un gran grito se escucha a lo lejos, es uno de los vecinos de la vereda. ¡Incendio! ¡un incendio!. Hay un gran incendio en la montaña y está bajando hacia las veredas. Los padres de Quilla se alistan rápidamente, y se van hacia el bosque a ayudar. Ya es el tercer incendio de lo que va del año y varias partes de montaña se han perdido por ello. Quilla quiere ayudar a sus padres, así que sale corriendo tras de ellos, adentrándose en el bosque, pero se da cuenta que tomó el camino equivocado y ahora está perdida.

Quilla se asusta, pero escucha un sollozo entre los arbustos, al revisar se da cuenta que es un pequeño cusumbo, que tuvo que huir por el incendio y terminó perdido en el bosque. *Yo también estoy perdida*, le dice Quilla, *pero no te preocupes, mis padres y los vecinos están apagando el incendio. Pero no importa cuántas veces apaguen los incendios, el señor sombra volverá a quemar los bosques*, dice el cusumbo. *Entonces debemos vencer al señor sombra*, dice Quilla. *¡Yo sé cómo! Mi abuela me contó la historia de un gran guardián mágico que vive en el páramo, es el único que tiene el poder para vencerlo. Juntos podremos encontrarlo y así vencer al señor sombra.* El cusumbo entusiasmado acepta, así que emprenden la marcha en busca del gran guardián.

Quilla y el cusumbo se adentran en el bosque, en el camino se encuentran con un pequeño colibrí. El colibrí está débil y triste. ¿Qué te ocurre pequeño quinde? le pregunta Quilla. El

explica que está débil porque hay muy pocas flores para tomar néctar, el señor sombra las secó. Quilla y el cusumbo lo invitan a su aventura para vencer al señor sombra y el colibrí acepta, con la esperanza de recuperar las flores.

Al continuar cuesta arriba se encuentran un oso de anteojos. El oso de anteojos pregunta intrigado por la presencia de Quilla y los demás animales, estos le explican que están buscando al gran guardián para poder detener al malvado señor sombra. El oso explica que el señor sombra ha cazado a los de su especie por años, así que también quiere ayudar para vencerlo, por lo tanto decide acompañar a Quilla y los animales en su misión.

Al llegar al páramo, Quilla y los animales observan a lo lejos al gran frailejón, pero antes de llegar a él, se encuentran con un majestuoso cóndor. Todos se acercan a él y Quilla le pregunta, *gran guardián del páramo, por favor ayúdanos a detener al malvado señor sombra*. El condor extrañado, mira a los recién llegados y permanece en silencio.

En eso aparecen la abuela de Quilla, quien estuvo buscándola preocupada, pero.. hay algo extraño en ella.

-Abuelita qué haces aquí.

-Quilla, ¿por qué te metiste en el bosque?, estaba preocupada por tí

-Quería ayudar a mis papás, pero me perdí en el camino. Después recordé tu historia Abuelita, y con mis amigos vamos a detener al señor sombra con la ayuda del gran guardián.

-Quilla, eres una niña muy valiente, pero para liberar el poder del guardián debes tomar una de las flores de frailejón.

Quilla empieza a ver que una extraña sombra se asoma detrás de su abuela.

-¿Estás segura abuelita?

-Sí, debes tomarla para vencerlo y así recuperar el agua y los cultivos, tus padres se pondrán muy felices.

Quilla está dudosa, se acerca para tomar la flor, pero justo en el último momento se rehúsa. ¡No pienso arrancar esta flor, la mataría! ya hemos hecho suficiente daño. En ese momento, el señor sombra se descubre, estuvo detrás de la abuela todo este tiempo. Se acerca a Quilla y le dice:

-Quilla, ¿no quieres recuperar los cultivos de tu familia? yo te los puedo devolver, también puedo darles más tierras para que tengan más vacas. Tus padres estarían muy felices.

No pienso hacerle más daño a nuestra tierra, tú ya has hecho suficiente. Con mis amigos la protegeremos de tí. Ante la gran determinación de Quilla y la fuerza de los animales que la acompañan, el señor sombra se va encogiendo poco a poco, y termina desapareciendo.

Todos celebran y Quilla regresa a su hogar, no sin antes despedirse de sus amigos los animales.

FIN.

Continuando con el proceso de escritura, el ejercicio de análisis de referentes permitió comprender que hasta el momento la línea de trabajo estaba encaminada en el desarrollo de un libro ilustrado tradicional, ya que el enfoque se encontraba únicamente en la parte escrita, sin contemplar la compaginación de la narrativa que provee la imagen en conjunción con el texto. En función de ello, se transformó la estrategia de desarrollo, transformando la historia que ya existía desde el texto a través de un proceso de reducción, hasta simplificarla en sus conceptos narrativos básicos y así unificando su desarrollo con el diseño de las escenas ilustradas. Así pues, se inició con los borradores de la historia, planteando en un principio diferentes posibilidades de concepto de página a raíz de la intención narrativa de cada situación. *(punto 3 del documento de productos)*

Posterior a ello se seleccionaron las ilustraciones que se consideraron más apropiadas y procedió a la detallar y delinear las escenas, el resultado fue la última versión de la línea narrativa de *Chichay*. *(punto 4 del documento de productos)*.

De manera simultánea a los anteriores procesos, se ejecutó la conceptualización de la experiencia interactiva por medio de realidad virtual para el libro álbum. El tratamiento partió por un reconocimiento de la materia y sus posibilidades creativas. Entendiendo la naturaleza del libro álbum, se atribuyó una intencionalidad pedagógica la experiencia de realidad aumentada, para considerarla así como una posibilidad de narrativa expandida que enriquezca la historia desde la experiencia de usuario, y no entre a ser una simple añadidura o redundancia dentro de la lógica del proyecto.

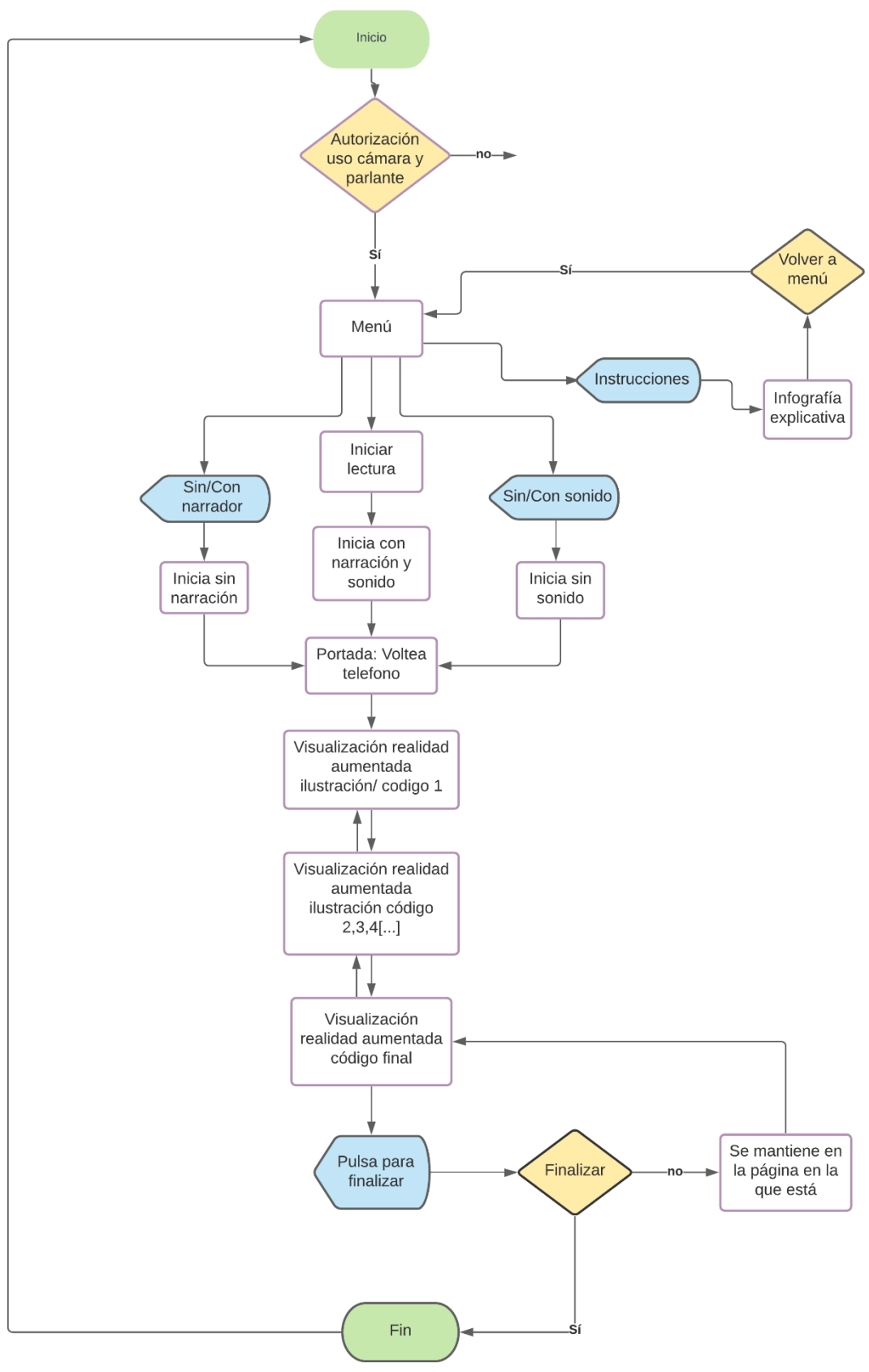
Dicha intencionalidad pedagógica va de la mano con el eje temático de identidad cultural regional y apropiación de la biodiversidad local; en línea con lo anterior la experiencia interactiva consistirá en la aparición de fichas informativas que expliquen el significado de los regionalismos empleados en el relato, así como el reconocimiento de la fauna y flora que hace aparición en la historia, sus principales características y amenazas actuales. Todo esto adicionado al carácter audiovisual de la realidad aumentada aplicada a las ilustraciones del libro, y su finalidad de profundizar la conexión con el lector, en este caso también usuario, haciendo uso de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

En referencia a los aspectos técnicos, era primordial definir si la experiencia se desarrollaría para la web o para un aplicativo. En un primer momento se definió que sería para la web, pero tras analizar por segunda vez las características del público objetivo, se determinó que lo más adecuado sería focalizar el desarrollo para un aplicativo móvil. Considerando esto se diseñó un diagrama de flujo para comprender la totalidad de la experiencia de usuario. Y finalmente, se copilaron todos los aspectos relevantes dentro de la experiencia en un Game Design Document (documento de diseño de videojuego), el cual es un formato empleado usualmente dentro del desarrollo de experiencias interactivas, mayoritariamente videojuegos, pero en este caso aplicada a la realidad aumentada.

Tipo de dispositivo	Pro	Contra
----------------------------	------------	---------------

<p>App para Android</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pago único de \$25 USD en playstore -Menor calidad en la fluidez de los gráficos -Mayor público que IOS 	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicativos de desarrollo complejos -Necesario programador -Pago por el uso de aplicativos de desarrollo -Usuario necesita espacio en el teléfono -Menor calidad en los gráficos
<p>App para IOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mayor calidad en la fluidez de los gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicativos de desarrollo complejos -Pago por el uso de aplicativos de desarrollo -Usuario necesita espacio en el teléfono -Membresía anual de \$99USD -Menor público que Android
<p>Plataforma web para Android</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Usuario no necesita descargar nada -Interfaz de desarrollo más práctica para el creador (programación de Java) -Desde cualquier navegador 	<ul style="list-style-type: none"> -Pago por uso de la interfaz -Pago por uso de dominio -No funciona sin internet -Mala conexión a internet o dispositivos de no tan alto rendimiento entorpece la experiencia
<p>Plataforma web para IOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Usuario no necesita descargar nada -Interfaz de desarrollo más práctica para el creador 	<ul style="list-style-type: none"> -Pago por uso de la interfaz -Pago por uso de dominio -No funciona sin internet

	(programación de Java) -Desde cualquier navegador	- Mala conexión a internet o dispositivos de no tan alto rendimiento entorpece la experiencia
--	--	---



Game design document

Título	Chichay
Plataforma	Accesible por medio de teléfono móvil o Tablet
Compatibilidad de dispositivos	Android e IOS
Género	Aventura, infantil
Usuarios-audiencia	Niños de 6-9 años, principalmente hispanohablantes. Habitantes de zonas rurales de Nariño.

1. Descripción.

- Chichay es un libro álbum con realidad aumentada
- El libro narra la historia de Quilla, una pequeña campesina nariñense de 8 años que decide enfrentarse al despiadado señor sombra para salvar a su comunidad, la fauna y la flora de su región de la destrucción ambiental.
- El libro comprende un carácter multimedial en el cual se integra la relación imagen-texto del libro álbum y desde la realidad aumentada se involucra la animación de los personajes y sonidos (narración, paisaje sonoro, musicalización), además de fichas pedagógicas con información acerca de los regionalismos referidos en el texto así como sobre la flora y la fauna característica de la localidad.

2. Apariencia visual (todas las referencias visuales están a lo largo de la bitácora)

- Escenario: Vereda de Santa Lucía, Corregimiento del Encano, Nariño, Colombia.
- Diseño de personajes: En desarrollo
- Diseño de interfaz (UI): Indefinido
- Props (elementos de ambientación de escenarios): Plantas como arbustos, arboles, montañas

y flores.

3. Herramientas técnicas

Se requiere un computador y un celular inteligente para las pruebas de usuario. La plataforma de desarrollo es AR Foundation de Unity.

4. Mecánica de la experiencia.

El usuario accede por medio de su dispositivo a un código QR ubicado en el libro físico a la tienda para descargar el aplicativo. Una vez descargado, ingresa al menú, acceda a la infografía instructiva de ser necesario, y proceda a escanear cada una de las páginas para visualizar la animación y en caso de preferirlo, escuchar los sonidos, la musicalización y/o la. Por otra parte si le interesa conocer más acerca de los personajes y las palabras, al dar click sobre estos se despliega un breve infografía que contiene información acerca de estos. A lo largo de la experiencia el usuario podrá activar o desactivar la música, la narración y los sonidos.

5. Controles o mandos.

Por medio de la pantalla táctil del dispositivo móvil.

6. Audio

- Estilo musical: Música andina (flauta de pan, zampona, percusión, charango o guitarra).
- Efectos de sonido: Dependiendo del cuadro en cuestión y la situación que se desarrolle se pueden presentar sonidos como risas de los personajes, pasos, expresiones de asombro, cansancio, enojo, miedo. Sonidos correspondientes a cada animal en cuestión (cusumbo, colibrí, oso de anteojos y condor). Sonidos naturales como brisa, fuego, tierra y agua.
- Diálogos: No habrían diálogos de los personajes, la única voz que se escucharía sería la del narrador (en caso de ser activado)

Finalmente, y en conjunto con la última versión de la propuesta narrativa del relato, se diseñó una escaleta que me permitiera visualizar el concepto narrativo desde los tres ejes narrativos transversales a la historia: la imagen, el texto y la experiencia interactiva, la cual a su vez se divide en imagen, sonido y tipo de interacción.

De todos los procesos anteriores se establecieron algunas conclusiones, las cuales se pueden encontrar en la memoria audiovisual.

Bibliografía

- Palomares Marín, M.C. (2014). *La Realidad Aumentada en la comunicación literaria. El caso de los libros interactivos*. ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Recuperado de: <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/385/565>
- Orozco López, M.T. (2009). *Libro álbum: definición y particularidades*. Sincronía. Recuperado de: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/orozcofall09.htm>
- Robledo, B.H. (2004). *El niño en la literatura infantil colombiana*. Recuperado de: https://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos_145.pdf
- Borja Orozco, M. & Galeano, A.A. & Ferrer Franco, Y. (2010). *Los conceptos de literatura infantil y juvenil, su periodización y canon como problemas de la literatura colombiana*. Estudios de Literatura Colombiana. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4983/498355927009>
- Introducción a la Multimedia y Conceptos básicos* (2004). Recuperado de: <http://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>
- Pardo, Z (2009). *Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana*, Ensayos. Historia y teoría el arte. Bogotá D. C., Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45864/47417>
- Hernández Sampieri, R. & Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hill Education. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>



INFORMACIÓN GENERAL


Título	El Llamado de Inti	
Escritor	Roberto Niño Betancourt y Diana Moreno Hernández	
Ilustrador	Melissa Moreno y Fernando Yela	
País	Colombia	
Fecha de publicación	2017	
Digital o análogo	Digital	
Editorial (si aplica)	Juanete Comunicaciones (no es una editorial, es una empresa de comunicaciones)	
Tipo de editorial (si aplica)	-	
Clasificación según la edad del lector	Infantil	
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	No	
¿Es de carácter interactivo?	Sí	
¿Es de carácter multimedial?	Sí	
Tema	Mitos y leyendas. Identidad. Naturaleza	
Concepto	Reconocer nuestras raíces indígenas	

ANÁLISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Cuento.
Estructura narrativa	Clásica: inicio, conflicto, desenlace. (Aunque no hay un conflicto claro)
Narrador	Tercera persona. Omnipresente. No es un personaje de la historia.
Personaje principal	Inti, un niño de aproximadamente 10 años. Y Quinde, el colibrí mágico.
Personajes secundarios	El abuelo Aurelio. Los duendes. Los monos. La pareja de enamorados. Las sirenas. Los pobladores.
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. El abuelo Aurelio le cuenta a Inti cómo las nubes cubrieron el gran cerro Tábano a causa de la migración de los antiguos habitantes del encano, por eso es un lugar triste y gris.2. Inti mira a Quinde y lo persigue perdiéndose en el bosque.3. Quinde guía a Inti en el camino.4. Llegan a la cascada Killinzayacu y se encuentra con los duendes.5. Inti sigue a los duendes y les ayuda a tomar motilonos.6. En agradecimiento los duendes le regalan una totuma.7. Inti sigue y encuentra una gran piedra, al tocarla los monos dibujados en la piedra cobran vida danzan y suena música.8. Inti se queda dormido.9. Inti despierta y continua el camino con Quinde, descubre una pareja que le pide agua.10. Inti les comparte, al caer unas gotas al suelo el agua empieza a crecer desenfrenadamente y se inunda.11. Del agua surgen unas sirenas que arrastran a Inti al fondo donde hay una pequeña comunidad de campesinos.

	<p>12. Inti encuentra una casa igual a la suya y a un ser igual a su abuelo Aurelio, este le obsequia un pincullo (instrumento de viento).</p> <p>13. Al tocarlo los sonidos lo elevan al cielo.</p> <p>14. Quinde e Inti llegan al gran Tábano, el cerro sagrado.</p> <p>15. En el cerro Inti toca el pincullo e inicia una celebración con los duendes y los monos. El encano recuperó su viveza y colores.</p> <p>16. Inti emprende su camino de regreso a casa.</p> <p>17. Los habitantes llamados por el sonido del pincullo regresan a su hogar.</p> <p>18. Todos celebran.</p>
Escenarios	El encano (La pacha wasi (casita de barro), cascada de Killinzayacu, el bosque, cerro El tábano, laguna de La Cocha)
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Podría crearla con elementos como la relación con su abuelo, su curiosidad y espíritu de aventura, pero no hay un mayor desarrollo de Inti ni un conflicto central para identificarse con él.
¿Posee un final feliz?	Sí, el color y la vida vuelve al encano e Inti se reúne con su familia.
¿Es de carácter pedagógico?	Podría decirse que sí, ya que el relato hace mucho énfasis en elementos identitarios de la cultura quillacinga, puntualmente sobre sus mitos y leyendas.
¿Deja una enseñanza?	Un hogar no es solo un espacio, son las personas que lo conforman.
Texto	
¿Es descriptivo?	Sí.

¿Se juega visualmente con el texto? (<i>cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	No.
Temporalidad narrativa	Pasado.
Tipografía	Arial o Roboto. De color negra o blanca dependiendo de los fondos.
Imagen	
Técnica	Dibujo análogo con lápices de colores. Dibujo digital emulando lápices de colores. La combinación de las dos formas junto con la animación da un sensación de collage.
Estructura narrativa	Las imágenes van junto con la estructura narrativa del texto. Representan las acciones y situaciones que el texto narra y a su vez da información adicional sobre los personas, objetos, escenarios y acciones.
¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	<p>En la mayor parte de la historia es narrativa por si sola de una forma muy descriptiva, ya que narra (y hasta cierto punto amplía) lo que el texto cuenta, sin embargo, en ciertos puntos no sería completamente claro si se eliminase el texto.</p> <p>En su mayoría las escenas si narran por si solas ya que son muy descriptivas, pero al quitarle el texto habrían situaciones que no se comprenden del todo.</p>
Figurativo o no figurativo	Figurativo.
¿Es metafórico?	No es metafórico, narra las situaciones de manera literal
Línea	Las líneas en general son poco prolijas en ciertos componentes del cuadro, e invisibles en otros. Para los personajes y algunos objetos del escenario se reconoce un trazo que

	contornea las figuras, también para crea texturas y les da dimensión a los elementos en escena.
Color	Este libro maneja diferentes escalas tonales que van de lo cálido y vivaz en la mayoría de los escenarios que recorre el personaje, y frías y monocromáticas en el caso de los espacios y momentos que demuestran mayor desolación e intentan evocar la tristeza. El protagonista y los demás personajes tienen una paleta de colores para sí, predominan los verdes, amarillos, violetas y azules. Las pieles y vestimentas de los personajes narran un carácter fantasioso y dinámico desde el color, esta variación es interesante, pero puede llegar a saturar al lector en ciertos momentos.
Paleta de color	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen.
¿Posee una relación simbiótica?	Si la posee, hay una unidad entre texto e imagen, pero se torna reiterativa ya que las ilustraciones representan (y complementan) de forma literal lo que el texto narra de forma, aunque breve, detallada.
Composición y concepto de página.	El texto se sitúa en diferentes partes de la página a lo largo del relato. Dependiendo de la distribución del escenario y los personajes se completa la composición de la escena por medio del texto, pero su tamaño y alineación en momentos carecen de armonía con el resto del cuadro. En algunas páginas es más extenso que en otras, pero en general es alrededor de un párrafo de aproximadamente 5 líneas. La animación forma parte

	importante de la línea narrativa y guía hacia diferentes puntos de una misma escena, permitiendo ampliar la perspectiva de la composición. Aunque el protagonista (Inti) aparece en todas las escenas de la historia, no se evidencia un punto específico de interés ya que hay una gran variedad de elementos que componen la escena, entre objetos, plantas y demás personajes, con una gran gama de colores, formas y texturas. Tampoco hay una recurrencia respecto a la disposición de dichos elementos.
--	---

ANÁLISIS GENERAL DE INTERACTIVIDAD

¿Es de carácter interactivo?	Sí
¿En qué se basa la interacción?	Inicialmente el usuario puede escoger en qué idioma desea leer el cuento (puede ser inglés o español). Ya durante la lectura puede elegir si activa o no el sonido (con narración involucrada siempre). Puede dar clic sobre ciertos elementos de la escena que pueden llevar a una transición en el cuadro, un movimiento, o un cambio en general (todo mediante animación). El usuario también decide en qué momento cambia la página.
¿Es de carácter multimedial?	Sí
Medios que maneja	Ilustración y animación, narración, música, ambiente sonoro, texto (cuento), interacción por medio de clics.
¿La multimedia aporta algo diferente a la narración?	Sí, la animación de los personajes y en general la transformación constante de las escenas revelando nuevas composiciones y elementos en el cuadro le otorgan dinamismo aprovechando las herramientas que entrega un libro digital.

¿La interacción funciona por algún medio de algún aplicativo? ¿cuál?	Sí, por medio de un dominio web exclusivo para el libro.
¿El aplicativo necesita internet para funcionar?	Sí
Implementos que requiere la experiencia.	Conexión a internet, un celular o preferiblemente un computador, opcional audífonos.
¿La interfaz de usuario es clara?	Sí, es sencilla y bastante intuitiva.
¿Funciona para Android e IOS?	Sí ya que es por medio de la web.
Describir los pasos a seguir dentro de la experiencia.	Ingresar al navegador de preferencia, buscar “ <i>El llamado de Inti</i> ”, ingresar a la página web, darle clic a explorar, seleccionar el idioma, iniciar con la lectura del cuento siguiendo las flechas en la pantalla. Al finalizar se puede cerrar o volver al menú.
¿La experiencia de usuario es placentera?	Sí, las animaciones y transiciones son fluidas y rápidas (también depende de la propia conexión a internet), las flechas son guías importantes y claras. Lo único que agregaría es poder activar el sonido sin la necesidad de activar la narración.

LIBRO

Formato	Libro digital. Imagen principalmente rectangular horizontal.
Tamaño	—
Portada	 <p>ESPAÑOL ENGLISH ACERCA DE INTI NUESTRO EQUIPO</p> <p>© EXPLORA</p>

Contraportada



Guarda inicial



Guarda final



Concepto de página

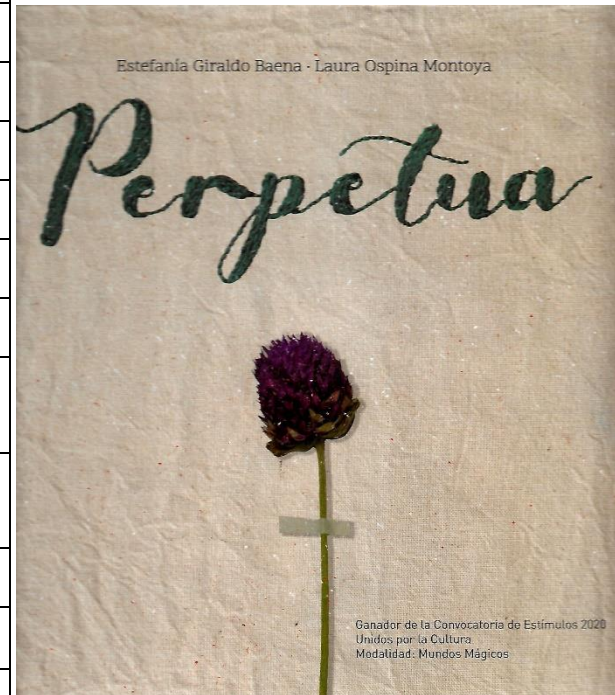




Este libro es un referente importante para mi proyecto en diferentes ámbitos, principalmente temático ya que basa su narración en los relatos del resguardo indígena Quillacinga del Encano, localidad que también es un referente visual y cultural para mi historia. El enfoque regionalista, en donde por medio de los personajes y los escenarios se explora las historias ancestrales de Nariño, así como a sociedad y cultura de la zona, rinde un homenaje muy completo, inspirador y con un inconfundible sello local. La propuesta visual es otro fuerte de esta propuesta, ya que incluye una paleta de colores que rememora de cierta forma a los Carnavales de Negros y Blancos y en ese sentido se siente parte de la identidad visual y cultural de nuestro departamento representada dentro de la narrativa gráfica de la historia. El estilo de dibujo recuerda a los trazos que haría un infante, pero guarda una estética minuciosa, armoniosa y asertiva considerando el público objetivo. Respecto al ámbito interactivo, el carácter bilingüe me parece una decisión acertada que reconoce y aprovecha las posibilidades de su formato digital e invita a un público no solo local sino internacional. La música, claramente de la región andina, así como el paisaje sonoro y la narración en voz de un niño Nariñense enriquecen de una forma maravillosa el relato, fortaleciendo el carácter regional del proyecto. Las animaciones son fluidas y permiten explorar una misma escena de diferentes formas, intensificando la inmersión del usuario dentro de la historia.

INFORMACIÓN GENERAL


Título	Perpetua
Escritor	Estefanía Giraldo Baena y Laura Ospina Montoya
Ilustrador	Estefanía Giraldo Baena y Laura Ospina Montoya
País	Colombia
Fecha de publicación	2020
Digital o análogo	Análogo
Editorial (si aplica)	Editorial Arte y Letras S.A.S
Tipo de editorial (si aplica)	No aplica
Clasificación según la edad del lector	Indefinido
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí
¿Es de carácter interactivo?	Sí
¿Es de carácter multimedial?	Sí
Tema	Muerte y naturaleza
Concepto	La vida después de la muerte por medio del recuerdo a través de la naturaleza



ANÁLISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum.
Estructura narrativa	Clásica: inicio, conflicto, desenlace.
Narrador	Primera persona.
Personaje principal	La narradora.
Personajes secundarios	La mamá y las plantas.
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. La narradora recuerda las enseñanzas de su madre sobre las plantas. 2. La narradora empieza un herbario. 3. La madre muere. 4. La narradora intenta revivirla como se reviviría una planta. 5. La narradora acepta su pérdida e incluye el recuerdo de su madre en su herbario, como si fuera una planta.
Escenarios	La memoria de la narradora. Su hogar en el campo, el jardín.
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí, ya que todos nos hemos enfrentado o nos podríamos enfrentar a la pérdida de un ser querido.
¿Posee un final feliz?	Parcialmente, la madre muere, pero la narradora asimila de cierta forma por medio de su recuerdo en el herbario.
¿Es de carácter pedagógico?	No se evidencia una intención pedagógica, aunque puede enseñar acerca de las plantas pertenecientes al herbario.

¿Deja una enseñanza?	Sí. Cada uno vive su relación con la maternidad de maneras diferentes, y cuando esa relación se ve atravesada por un duelo el valor de la memoria es importante, así como dejar ir también.
Texto	
¿Es descriptivo?	Hay ciertas escenas que se narran de manera descriptiva, pero sin redundar con la imagen.
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	No, el texto se mantiene constante a lo largo de todo el relato. Se incluye un bordado y color distintivos en las letras capitales
Temporalidad narrativa	Pasado.
Tipografía	Serif. Similar a Book Antiqua. Color negro.
Imagen	
Técnica	Dibujo digital que simula textura análoga. Collage con plantas y tejidos junto con las imágenes digitales.
Estructura narrativa	Las imágenes van junto con la estructura narrativa del texto en la mayor parte. Representan las acciones y situaciones que el texto narra, da información adicional sobre los personajes, objetos, escenarios, pero también presenta ilustraciones de carácter metafórico que si bien van acorde a la idea que representa el texto no la plantean de manera literal.
¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	Las imágenes narran por si solas, pero al considerar la metáfora visual que plantean algunas, tal vez no se comprendería la linealidad de la historia sin el complemento del texto.

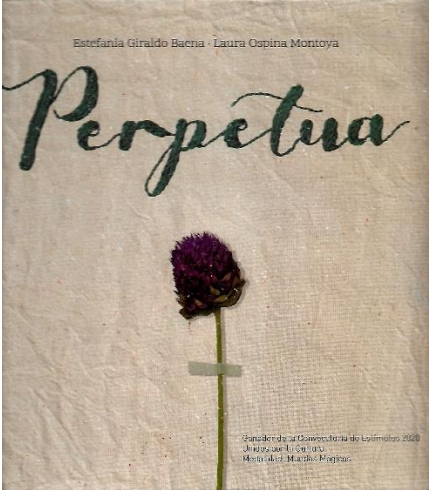
Figurativo o no figurativo	Figurativo.
¿Es metafórico?	Es metafórico en la mayoría de las partes.
Línea	Las líneas en general son poco prolijas en ciertos componentes del cuadro, e invisibles en otros. Para los personajes y algunos objetos del escenario se reconoce un trazo que contornea las figuras, aunque el color se sobrepone en la mayoría de los elementos.
Color	Este libro maneja una escala tonal mayormente cálida. Predominan los rojos, amarillos, el color curuba de las páginas, el morado, y el verde. Las pieles y vestimentas de los personajes narran un carácter realista pero dinámico desde el color. La armonía cromática en cada una de las páginas es placentera a la vista y habla de una unidad narrativa.
Paleta de Colores	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen.
¿Posee una relación simbiótica?	Si la posee, hay una unidad entre texto e imagen, sin tornarse reiterativa ya que las ilustraciones representan (y complementan) de forma literal y principalmente metafórica lo que el texto narra con mucha sencillez.
Composición y concepto de página	El texto se sitúa en principalmente del lado izquierdo de las páginas a lo largo del relato a excepción de una. Se identifica la consideración del texto dentro de la composición ya que cuenta con su propio espacio y genera una composición armoniosa junto con las imágenes. En algunas páginas es más extenso que en otras, pero en general es alrededor

	de un párrafo de aproximadamente 6 líneas. La mayoría de las ilustraciones se ubican en la página derecha sin permear la izquierda, a excepción de una donde hay un concepto de doble página. No se evidencia un punto específico de interés ya que hay diferentes elementos que componen la escena, entre objetos, plantas y personajes, con una gama variada de colores, formas y texturas sin llegar a sobrecargar el cuadro. Tampoco hay una recurrencia respecto a la disposición de dichos elementos.
--	---

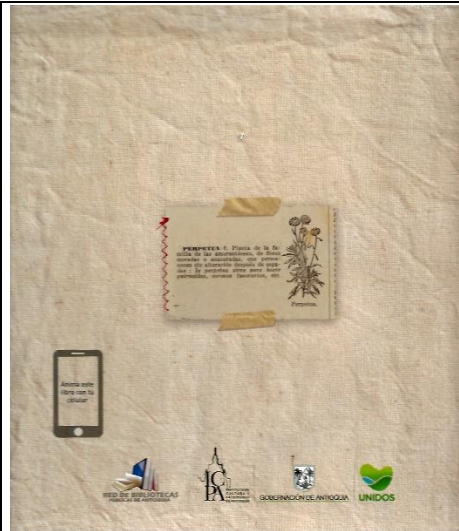
ANÁLISIS GENERAL DE INTERACTIVIDAD	
¿es de carácter interactivo?	Sí
¿en qué se basa la interacción?	Además de la lectura tradicional el usuario puede descargar la aplicación en su celular y vivir la narrativa por medio de la realidad aumentada en cada una de las páginas. Que además de traer las ilustraciones a la vida incluye un paisaje sonoro.
¿Es de carácter multimedial?	Sí
Medios que maneja.	Ilustración, animación, ambiente sonoro, texto (cuento), interacción por medio de clics.
¿La multimedia aporta algo diferente a la narración?	Sí, la realidad aumentada, la animación y el sonido enriquecen la experiencia y profundizan el aura de paz y conexión con la historia

¿La interacción funciona por algún medio de algún aplicativo? ¿cuál?	Sí, por medio de un aplicativo para celular. <i>ROAR Augmented Reality App.</i>
¿El aplicativo necesita internet para funcionar?	No, se necesita internet para descargarlo en el celular.
Implementos que requiere la experiencia.	Un celular (entre más cerca esté el modelo de última tecnología mejor) audífonos si se prefiere.
¿La interfaz de usuario es clara?	Sí, es principalmente intuitiva.
¿Funciona para Android e IOS?	Sí.
Describir los pasos a seguir dentro de la experiencia.	Ingresar a la play store o app store, buscar la aplicación o ingresar el código QR del libro que redirige al usuario directamente al punto de descarga de la app y descargarla. Ubicar el libro en un lugar estático e iluminado, ubicar el celular sobre las páginas visualizar y escuchar.
¿La experiencia de usuario es placentera?	Depende del dispositivo. Si el celular cuenta con una tecnología básica es probable que la experiencia se vea entorpecida, la realidad aumentada no funciona y solo se aprecian los sonidos.

LIBRO

Formato	Rectangular horizontal.
Tamaño	24.4 x 24.6cm
Portada	

Contraportada



Guarda inicial



Guarda final



Concepto de página

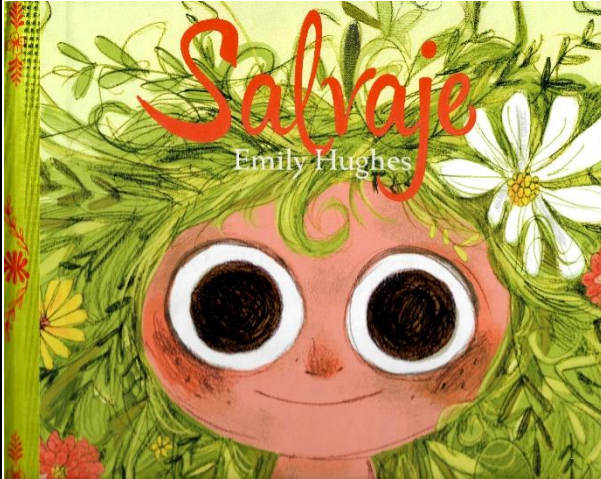
Mi mamá siempre me decía que hay una planta para todo y yo escribía en mi herbario, al lado de cada ramita, lo que ella me enseñaba.





Este referente es esencial para mi proyecto desde las posibilidades de formato. Perpetua inspiró mi decisión de trabajar el libroalbum con realidad aumentada al conocerlo dentro de un taller de ilustración que ofreció la universidad durante el semestre 2019-2, es decir, antes de iniciar mi propio proyecto de grado. El libro es corto pero contundente, en pocas palabras y unas preciosas ilustraciones nos habla acerca de la muerte, la naturaleza y la maternidad. El estilo visual que combina técnicas digitales, de collage, y tejido enriquecen la narrativa y envuelven al lector en un aura de calidez, hogar, calma y resiliencia. El libro físico en conjunto con la realidad aumentada son una combinación que potencia lo mejor de los dos mundos (análogo y digital), el lector puede enriquecer la experiencia sensible de la lectura por medio de las animaciones y los sonidos que cobran vida desde la pantalla del celular.

INFORMACIÓN GENERAL

Título	Wild (Salvaje)	
Escritor	Emily Hughes	
Ilustrador	Emily Hughes	
País	Londres	
Fecha de publicación	2013	
Digital o análogo	Análogo	
Editorial (si aplica)	2013, Flying Eye Books. 2014, Libros del Zorro Rojo.	
Tipo de editorial (si aplica)	Independiente. Coedición.	
Clasificación según la edad del lector	No especifica. Infantil.	
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí.	
¿Es de carácter interactivo?	No.	
¿Es de carácter multimedial?	No.	
Tema	El espíritu libre y salvaje de la infancia.	
Concepto	No se puede domar algo tan felizmente salvaje.	

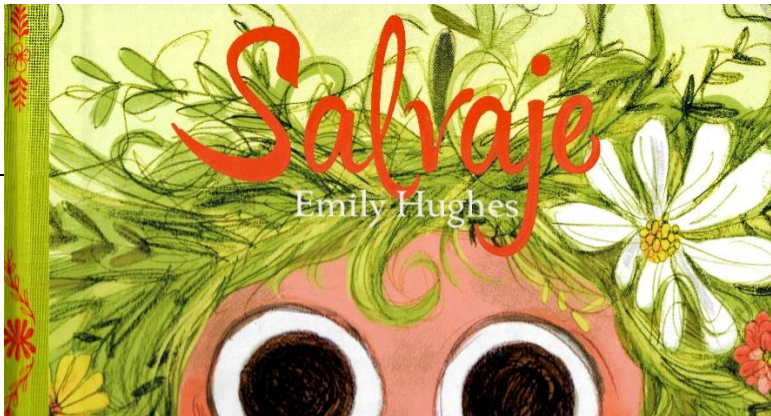
ANÁLISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum.
Estructura narrativa	Clásica. Inicio, nudo, desenlace.
Narrador	Tercera persona. Omnisciente. Omnipresente.
Personaje principal	La niña.
Personajes secundarios	Los animales. El psiquiatra y la asistente. Los cazadores.
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. La niña aparece en el bosque2. Los animales la acogen y cada uno le enseña algo. (El cuervo a hablar, el oso a comer, el zorro a jugar)3. La niña cae en una trampa y la encuentran los cazadores.4. Los cazadores la llevan a la ciudad.5. Un psiquiatra la acoge para atenderla y “tratarla”6. El psiquiatra intenta “re educarla” pero fracasa7. La niña se cansa y escapa. Vuelve al bosque.
Escenarios	1.El bosque (la llanura, los árboles, el rio, una cueva). 2. La ciudad (las afueras de la ciudad, el consultorio del psiquiatra, la casa del psiquiatra [comedor, alcoba])
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí. Al profundizar en el concepto se analizan conceptos como la libertad, la autenticidad del ser y las expectativas sociales. Y la conexión con nuestro niño interior.

¿Posee un final feliz?	Sí, la niña regresa al lugar en el que es feliz y los demás lo aceptan.
¿Es de carácter pedagógico?	No.
¿Deja una enseñanza?	Sí, está bien ser diferente y no seguir las normas sociales, cada uno es libre de formar su personalidad y camino, sin tener que ser juzgado por los demás.
Texto	
¿Es descriptivo?	Es descriptivo hasta cierto punto, pero sin ser redundante.
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	No, la historia casi no tiene texto. Las únicas líneas del inicio y el final son exactamente iguales.
Temporalidad narrativa	Pasado.
Tipografía	Letra Serif. Simula la tipografía de libros clásicos similar a “Book Antiqua”. Negra en todo el texto. Semibold.
Imagen	
Técnica	Lápices de colores, gouache y acuarela (mínimo)
Estructura narrativa	La imagen es predominante, ocupa el mayor espacio de las páginas encontrando en algunas inclusive la ilustración a doble página. Esa predominancia se aprovecha desde la narración al abarcar dentro si una gran cantidad de personajes y detalles en los escenarios y situaciones. En las ilustraciones se evidencia una acción principal, la autora logra guiar al espectador hacia ella, pero al tiempo convive con otras pequeñas situaciones que

	enriquecen la narrativa, mantienen la atención por más tiempo en el cuadro y como lectores nos permiten profundizar acerca de personajes secundarios y el contexto.
¿Es narrativa por sí sola o necesita texto para serlo?	Narra por sí sola, pero el texto da precisiones para entender el hilo de la historia.
Figurativo o no figurativo (abstracto)	Figurativo
¿Es metafórico?	No.
Línea	Las líneas se ven claramente en la ilustración y parece ser un sello creativo de la autora ya que lo encontramos en todos los personajes, elementos y escenarios. Las líneas son un poco toscas y “sucias”, acercándose más a lo que parece un boceto; inclusive en algunos elementos se aprecian líneas muy por fuera de los bordes de los personajes. El trazo es de color negro/café y es con lápices de colores o grafito, ya que si bien son oscuras no tienen un aspecto delineado “nítido” como podría darlo un rapidógrafo.
Color	Predominan los colores cálidos. El verde en sus diferentes tonalidades es protagonista. En el bosque los verdes más oscuros e intensos, mezclados con colores tierra como el café, terracota y naranjas resaltan. Mientras que en la ciudad esos mismos colores pierden intensidad encontrando verdes, rojos y amarillos más claros.
Paleta de color	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen.

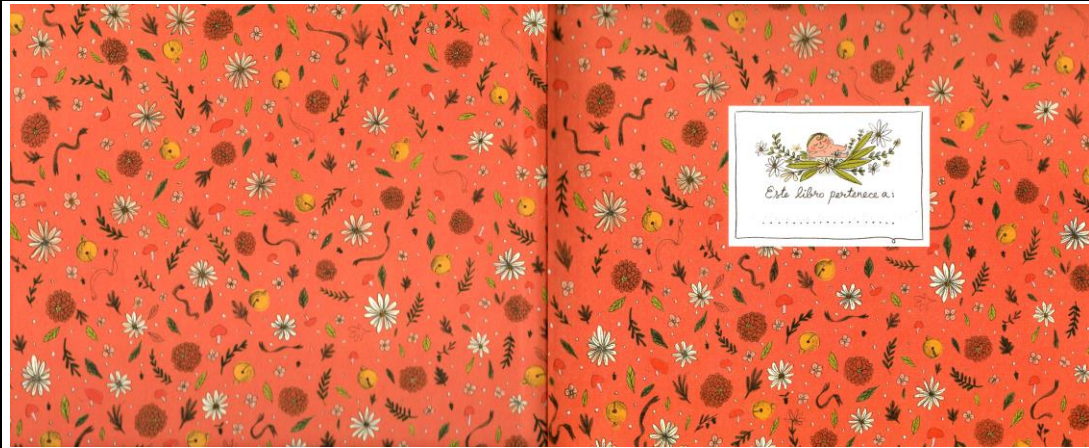
¿Posee una relación simbiótica?	Sí.
Composición y concepto de página	En el libro encontramos un concepto mixto; hay ciertas páginas en la que la ilustración abarca una página completa (sin ningún tipo de margen) y va de par con una página en blanco que contiene un texto muy breve centrado. Sin embargo, en el libro predomina el concepto a doble página, sin ningún tipo de margen en donde la imagen es la protagonista. El texto a lo largo de todo el libro es contundente, de una sola línea o máximo dos, sin formar párrafos. Se ubica en espacios de “aire” que contiene la ilustración desarrollados estratégicamente para conseguir una composición armoniosa entre estos dos elementos.

LIBRO	
Formato	Libro análogo. Levemente rectangular horizontal.
Tamaño	27,6 x 23,6 cm
Portada	

Contraportada



Guarda inicial



Guarda final



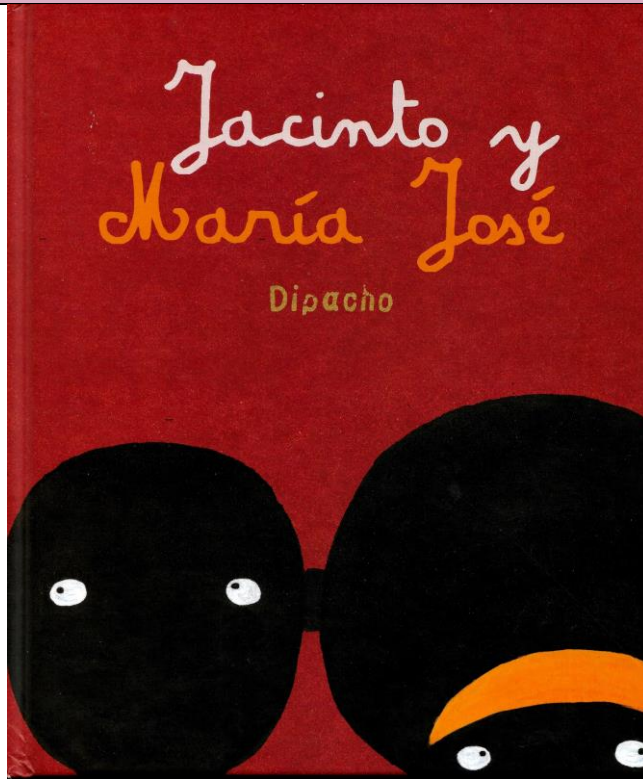
Concepto de página



--	--



INFORMACIÓN GENERAL

Título	Jacinto y María José	
Escritor	Diego Francisco Sánchez "Dipacho".	
Ilustrador	Diego Francisco Sánchez "Dipacho".	
País	México	
Fecha de publicación	2009	
Digital o análogo	Análogo	
Editorial (si aplica)	Fondo de cultura económica de México	
Tipo de editorial (si aplica)		
Clasificación según la edad del lector	Infantil. (Sin clasificación en el libro).	
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí	
¿Es de carácter interactivo?	No	
¿Es de carácter multimedial?	No	
Tema	Amor infantil	
Concepto	Cómo se vive el amor, el gusto y la amistad entre dos pequeños niños de la costa	

ANALISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum.
Estructura narrativa	“Clásica”, no hay un conflicto específico. Es más contemplativo.
Narrador	No hay narrador.
Personaje principal	Jacinto y María José
Personajes secundarios	Los animales, los demás niños y habitantes del pueblo
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Jacinto y María José están sentados pero tímidos a la puerta de una choza.2. Juegan y recogen cocos3. Hacen enojar a un jaguar que los empieza a perseguir.4. Ellos se ocultan del jaguar5. Navegan por el río entre los manglares y llegan al pueblo6. Juegan con los demás niños del pueblo7. Se dirigen de nuevo a una casa8. Se sientan a compartir un coco juntos
Escenarios	La selva, el pueblo (las chozas), el río y sus manglares.
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí. A pesar de encontrarse en un contexto poco común (vivir en una zona selvática) el libro nos plantea la historia del amor y la amistad de dos pequeños niños, que, dentro de su contexto y a su manera, siguen viviendo la vida de un niño normal, jugando, haciendo travesuras y estableciendo nuevas relaciones.
¿Posee un final feliz?	Sí. Es una narrativa circular ya que terminan (casi) igual que como empezaron, pero su actitud que en un inicio era de timidez y distanciamiento, termina en cariño y cercanía.

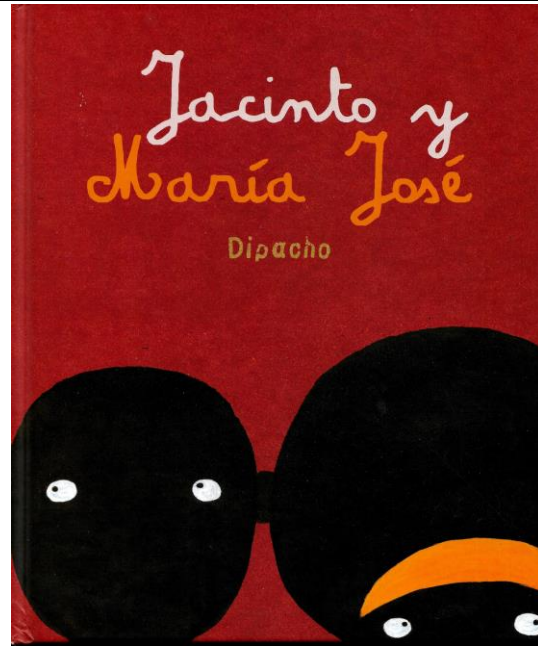
¿Es de carácter pedagógico?	No.
¿Deja una enseñanza?	No.
Texto	
¿Es descriptivo?	No
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	No, la historia casi no tiene texto. Las únicas líneas del inicio y el final son exactamente iguales.
Temporalidad narrativa	Presente.
Tipografía	San serif. La fuente de letra es sobria sin rayar con la formalidad, ya que tiene cierta circularidad y grosor. Además, simula una imprenta con ciertos detalles rústicos respecto a la tinta, como si fuese hecho en pintura y hay ciertas manchas e imperfecciones al escribir los textos.
Imagen	
Técnica	Pintura (vinilo o gouache)
Estructura narrativa	Clásica, contemplativa. Sin un conflicto claro.

¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	Narrativa por sí sola. El libro no contiene texto, solo dos líneas al inicio y al final.
Figurativo o no figurativo (abstracto)	Figurativo
¿Es metafórico?	No.
Línea	No hay líneas definidas en las ilustraciones de Dipacho. Las figuras se delinear por medio de su propia forma plasmada en pintura. El ilustrador trabaja pinceladas algo “sucias” sin llegar a ser abstractas, se comprenden claramente las figuras de los objetos y los personajes aunque el estilo de pintura podría considerarse “tosco”.
Color	Al ubicar la historia dentro de un escenario tropical y selvático, predominan los colores cálidos: rojo, tonalidades tierra, amarillo y verde, así como el color negro en las pieles de todos los personajes. El tiempo narrativo se desarrolla a lo largo de un día por lo cual a medida que avanza el relato los colores pasan de ser tonos mayormente vivos e intensos (rojo, verde y amarillo) a opacos y poco saturados, en este punto sobresale el café y el verde oscuro, representando la ausencia de luz.
Paleta de color	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	La imagen. Solo hay dos breves líneas al inicio y al final del texto (son las mismas en ambas partes), que son necesarias para contextualizarnos de la situación sentimental de los dos personajes y entender mejor su interacción a lo largo de la historia.
¿Posee una relación simbiótica?	Sí.

Composición y concepto de página	<p>Toda la historia la vemos desde un plano general y frontal. En la mayor parte del libro encontramos los dos espacios del suelo y el cielo a una nivelación constante, hay más aire para el cielo, pero desde ambos espacios se desarrolla la narrativa. Jacinto y María José se ven siempre pequeños ante la inmensidad de la selva, esto en parte por el recurso dinámico de la ubicación de los árboles que se posicionan de maneras diferentes atribuyendo diversidad en la angulación de las escenas y su composición. Encontramos juegos con puntos de fuga y ley de la mirada. Respecto al concepto de página, toda la historia presenta las ilustraciones a doble página y abarcando la totalidad de la hoja.</p>
---	---

LIBRO	
Formato	Libro digital. Imagen principalmente rectangular horizontal.
Tamaño	21.5cm x 25.7cm

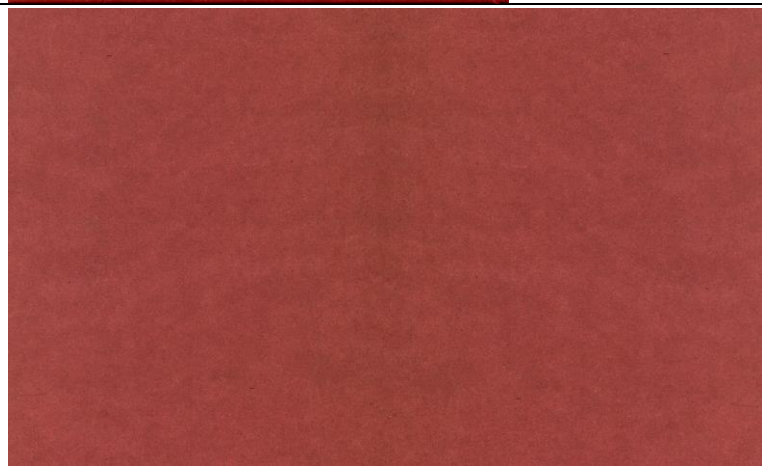
Portada



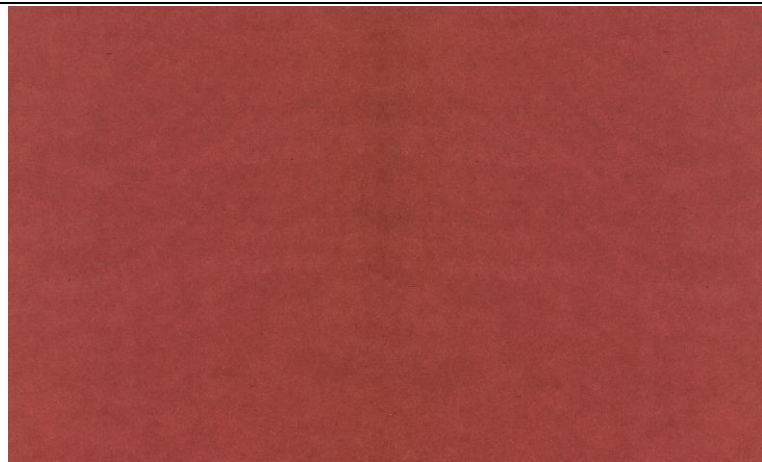
Contraportada



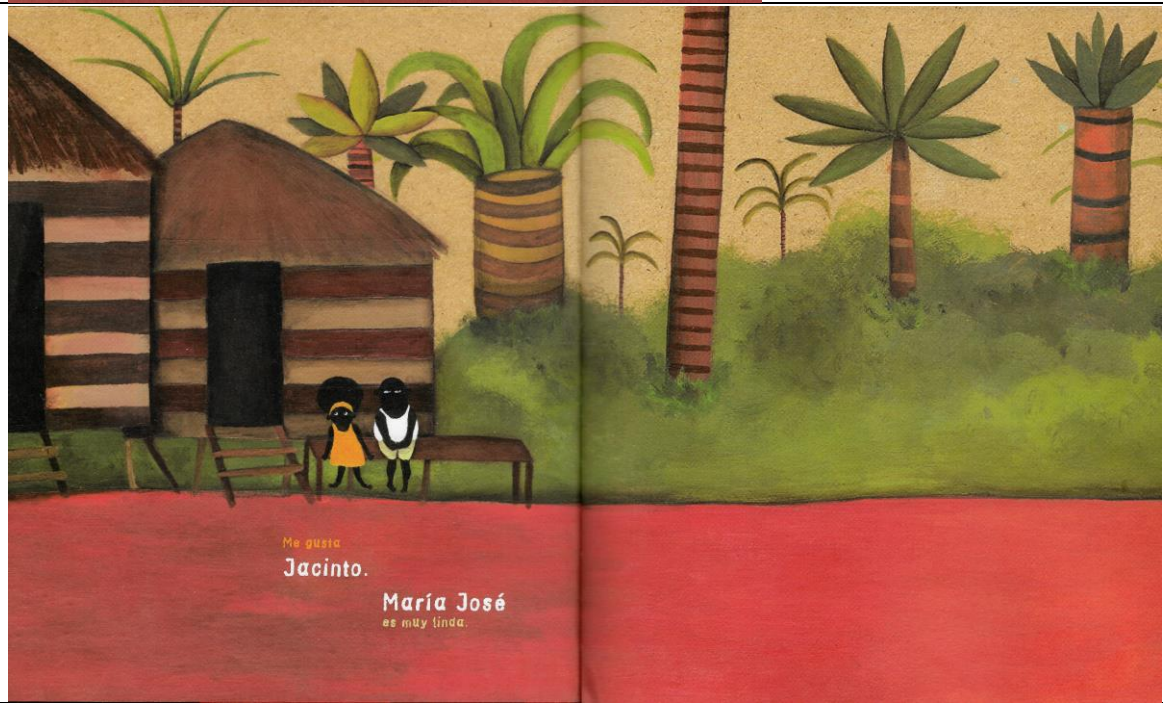
Guarda inicial



Guarda final




Concepto de página





INFORMACIÓN GENERAL

Título	Tengo miedo	
Escritor	Ivar Da Coll	
Ilustrador	Ivar Da Coll	
País	Colombia	
Fecha de publicación	1989	
Digital o análogo	Análogo	
Editorial (si aplica)	Babel libros. (impresión Nomos S.A)	
Tipo de editorial (si aplica)	Coedición (no fijo)	
Clasificación según la edad del lector	Infantil (no especifica)	
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí	
¿Es de carácter interactivo?	No	
¿Es de carácter multimedial?	No	
Tema	El miedo	
Concepto	Los monstruos que tanto tememos también sienten miedo	

ANÁLISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum
Estructura narrativa	Clásica. El conflicto se centra en una serie de mini acontecimientos.
Narrador	Tercera persona (narrador omnisciente y omnipresente) y primera persona. El narrador introduce la historia e interviene en ciertos puntos, pero gran parte se desarrolla como un diálogo entre personajes, que narran en primera persona y también en tercera.
Personaje principal	Eusebio.
Personajes secundarios	Ananías, los monstruos y los habitantes del pueblo.
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Eusebio no puede dormir, tiene miedo2. Eusebio se dirige a la casa de Ananías3. Al llegar Eusebio le dice a Ananías por qué no puede dormir, tiene miedo de los monstruos.4. Eusebio empieza a describir los monstruos a los cuales teme5. Ananías le cuenta a Eusebio que los monstruos también tienen miedo6. Eusebio con más calma, agradece a Ananías, sale y se sienta en una roca a pensar.
Escenarios	La habitación de Eusebio, la pequeña villa donde vive Eusebio, la casa de Ananías.
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí, porque todos, independientemente de la etapa en la que nos encontremos, nos hemos enfrentamos constantemente al miedo. En el caso del texto el protagonista le teme a unos monstruos, pero aquellos monstruos pueden encarnar en si distintas situaciones y temores
¿Posee un final feliz?	No es claro, si bien Eusebio declara estar más tranquilo, el gesto final de sentarse en la piedra a pensar deja un final abierto sobre las inquietudes que aún posee.

¿Es de carácter pedagógico?	No.
¿Deja una enseñanza?	Sí, es normal tener miedos, todos los tenemos.
Texto	
¿Es descriptivo?	Sí. Aunque habla en parte de lo que nos dice la imagen no redundo en todos los detalles e información de la narrativa visual.
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>Cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	Si bien no hay una variación en la tipografía, sí se juega con el color y los tamaños, así como la composición del texto respecto a su ubicación en función de la imagen.
Temporalidad narrativa	Presente.
Tipografía	Serif. Similar a book antigua. Juega con el tamaño, el grosor y el color. Con la misma fuente de letra ciertos enunciados son color negro y “light”, pero otros son color rojo y en “negrita”.
Imagen	
Técnica	Tempera sobre cartón, con pinceles de espesor delgado. (especifica en el libro) (aunque parecería que se emplearon lápices de colores también)
Estructura narrativa	Clásica.
¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	Narra por si sola.

Figurativo o no figurativo (abstracto)	Figurativo.
¿Es metafórico?	No
Línea	La línea dentro de esta pieza es delicada y detallada, los personajes y los objetos no tienen un delineado aparte más que el de su propia figura. Muchos de los personajes tienen pelaje que se representa por medio de trazos muy finos y abundantes.
Color	Dentro de esta obra predominan tonalidades frías. Notamos 3 colores que son determinantes dentro de la paleta y se encuentran en todas las escenas ilustradas: azul, rojo y negro. Estos en tonos opacos y con tendencia oscura. Así mismo encontramos también el café y en mucha menor medida verdes y amarillos. El color narra desde la oscuridad de la noche, nos habla del temor de Eusebio, de la simpleza e indefensión de los pobladores y su relación con los monstruos, que de cierta forma son iguales a ellos, comparten paleta de color pero en diferentes distribuciones, estableciendo una unidad entre los personajes y reforzando el mensaje central, sobre cómo realmente todos tienen miedo, hasta los monstruos.
Paleta de color	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen.
¿Posee una relación simbiótica?	Sí, aunque en un principio parecería redundante es necesaria dentro del relato.

Composición y concepto de página	El autor juega con muchos recursos de composición. Vemos “encuadres” de escena de diversos tipos, tanto como planos cerrados a generales, diferentes angulaciones, puntos de fuga, e inclusive una especie de “plano secuencia” ilustrados, en donde en una sola ilustración notamos diferentes momentos de una misma acción. Se maneja armoniosamente la aparición de varios personajes. También se explora el concepto a doble página. Estas pueden ocupar todo el espacio de las hojas, o como ocurre en la mayor parte de la pieza, las ilustraciones tienen un margen irregular que va de la mano con los límites de los mismos personajes. Se juega con planos secuencia de varios momentos de la acción en una sola ilustración, se proponen páginas individuales con ilustración y acompañadas de texto.
---	--

LIBRO	
Formato	Libro digital. Imagen principalmente rectangular horizontal.
Tamaño	23.6 cm x 23.8 cm

Portada



Contraportada



Guarda inicial



Guarda final



Concepto de página





Eusebio no puede dormir.

Tiene miedo.





— ¡Anafas! ¡Anafas! ¿Estás dormido?
— pregunta Eusebio muy bajito.



— No, aún no — responde Anafas —.
¿Qué te pasa?

Eusebio le cuenta por qué no puede dormir.



INFORMACIÓN GENERAL

Título	Donde viven los monstruos
Escritor	Maurice Sendak
Ilustrador	Maurice Sendak
País	Estados Unidos
Fecha de publicación	1963
Digital o análogo	Análogo
Editorial (si aplica)	Kalandraka Editora
Tipo de editorial (si aplica)	Coedición
Clasificación según la edad del lector	Infantil (para todo público)
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí
¿Es de carácter interactivo?	No
¿Es de carácter multimedial?	No
Tema	El lugar en el que viven los monstruos
Concepto	El La imaginación



ANALISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum.
Estructura narrativa	Clásica. Entra casi directamente al conflicto: Max hace travesuras y por ello lo mandan a la cama sin cenar.
Narrador	Tercera persona. Omnisciente, omnipresente.
Personaje principal	Max
Personajes secundarios	Los monstruos. (10)
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Max hace travesuras en casa.2. La madre de Max lo llama monstruo y lo envía a la cama sin comer3. Un bosque crece en la habitación de Max. Un nuevo mundo aparece4. Aparece un bote y navega el océano en él5. Max llega a la isla de los monstruos. Ellos se muestran agresivos en un principio6. Max amansa a los monstruos con un truco mágico.7. Los monstruos nombran a Max su rey.8. Los monstruos y Max juegan en la fiesta monstruo9. Max se siente solo. Huele la comida de su madre, y decide regresar.10. Max regresa en el bote por el océano mientras se despide de los monstruos feroces11. Max navega en el océano12. Max regresa a su habitación, donde encuentra su cena caliente
Escenarios	La casa de Max. La habitación de Max. El océano. La isla de los monstruos.

¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí
¿Posee un final feliz?	Sí
¿Es de carácter pedagógico?	No
¿Deja una enseñanza?	Sí
Texto	
¿Es descriptivo?	Por momentos sí. El texto en ciertas partes complementa la información que la imagen no da, en otras reitera lo que vemos en las ilustraciones, y en otras ni siquiera hace presencia, las imágenes cuentan por sí mismas.
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>Cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	Sí, desde el posicionamiento. Se deja bastante aire en las páginas donde va el texto ya que son pocas frases y el tamaño es pequeño (en algunas va más texto que en otras). Se distribuye de manera similar a un verso. A lo largo de todo el libro se mantiene con la misma fuente, tamaño y color. Su mayor cambio está en el uso de mayúsculas en ciertas expresiones.
Temporalidad narrativa	Pasado.
Tipografía	Serif. Similar a book antigua en negrita.
Imagen	

Técnica	Técnica mixta. Combina acuarela en los fondos con tinta china en los contornos y gouache en los detalles. Los personajes y los detalles son proporcionalmente correctos, sin llegar a perder su naturaleza caricaturesca.
Estructura narrativa	Clásica. Entra casi que directamente al conflicto, el desarrollo narrativo va de la mano con el texto.
¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	Narra por sí sola, aunque en ciertos puntos es preciso el apoyo del texto para entender mejor el contexto y al situación, sobre todo al inicio con el regaño de la madre ya que ella nunca se ve en escena.
Figurativo o no figurativo (abstracto)	Figurativo
¿Es metafórico?	En su totalidad como historia, más no en cada escena en particular.
Línea	La línea es protagonista en las ilustraciones de Sendak. Todos los personajes, objetos y escenarios se encuentran claramente delineados, y además, detalles como pelajes, texturas y sombras se marcan por medio de finas líneas negras.
Color	Se manejan tonalidades principalmente frías. En los escenarios predominan los verdes y azules, mientras que los personajes comprenden gamas entre los amarillos, rojos y naranjas insaturados (que desde la subtonalidad tienden más hacia los verdes y azules)
Paleta de color	
Relación imagen texto	

¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen
¿Posee una relación simbiótica?	Parcialmente. El texto por momentos narra situaciones que no vemos en la imagen, como el regaño de la madre, sin embargo en ciertos puntos es completamente descriptivo.
Composición y concepto de página	<p>El texto no interactúa con la imagen, se encuentra en una página distinta, a los lados, inclusive abajo en los conceptos a doble página, pero NUNCA sobre las ilustraciones, no interviene en las escenas.</p> <p>El libro maneja un concepto narrativo desde la composición de las ilustraciones en función de las páginas. En el inicio, cuando Max se encuentra en su casa, el concepto es a una sola página, además de que las ilustraciones no ocupan toda la página en la que están, sino que se limitan a un recuadro, el cual va aumentando de tamaño hasta llegar a ocupar la página completa en el momento en el bosque aparece ante Max. Posteriormente, la ilustración empieza a emplear parte del espacio de la otra página a medida que Max se acerca a la isla de los monstruos. Una vez llega e interactúa con ellos la narrativa es a doble página, todas las aventuras que vive con los monstruos se dan bajo este concepto. Una vez regresa a su mundo se aplica la misma lógica; entre más se aleja de los monstruos las ilustraciones van perdiendo espacio en las páginas, hasta volver de nuevo al concepto de una sola página cuando Max se encuentra nuevamente en su habitación (el recuadro no vuelve a aparecer)</p>

LIBRO

Formato

Libro digital. Imagen principalmente rectangular horizontal.

Tamaño

26.2 cm x 23.6 cm

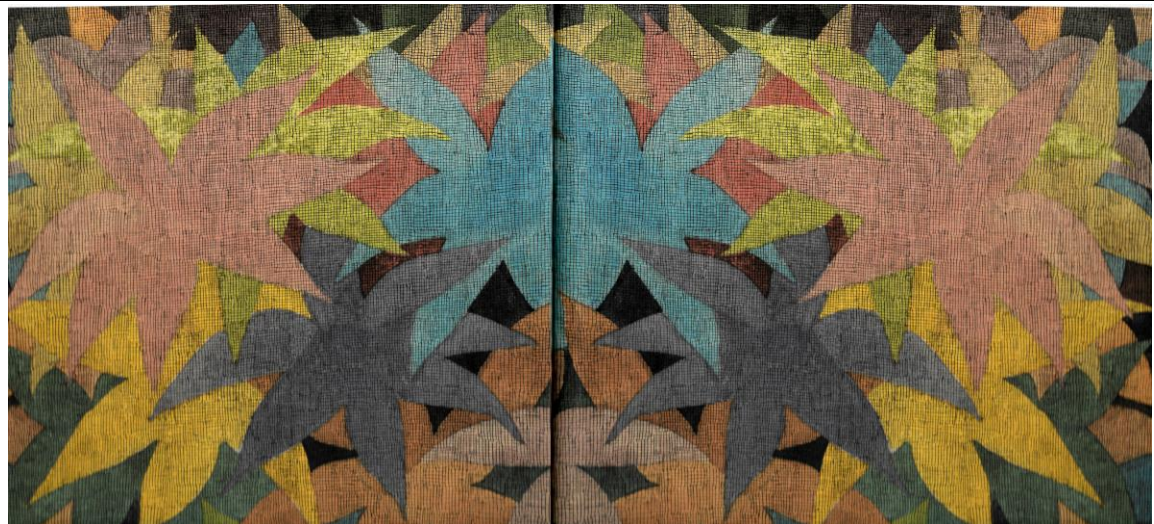
Portada



Contraportada



Guarda inicial



Guarda final



Concepto de página



Y cuando llegó al lugar donde viven los monstruos
ellos rugieron sus rugidos terribles y crujieron sus dientes terribles

y movieron sus ojos terribles
y mostraron sus garras terribles



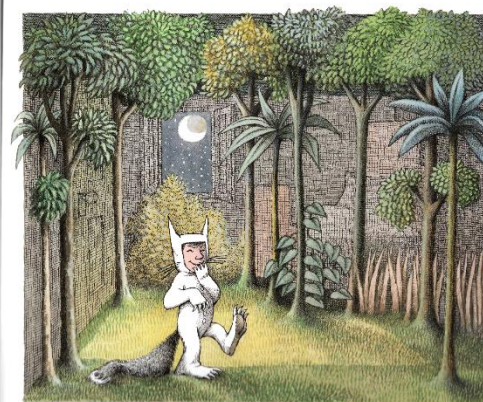
entrando y saliendo por las semanas
saltándose casi un año hasta llegar
a donde viven los monstruos.



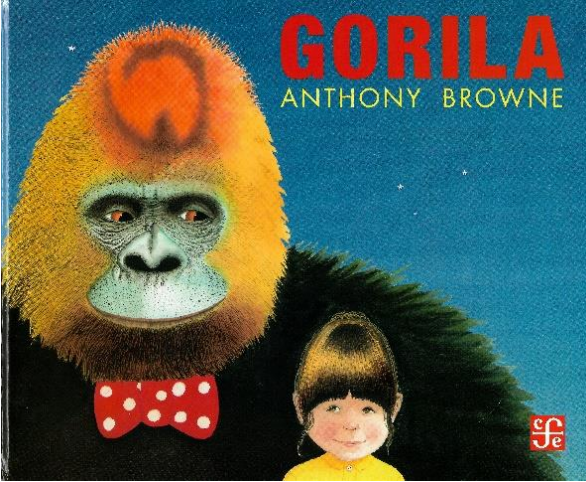
La noche que Max se puso su traje de lobo
y se dedicó a hacer travesuras de una clase



y creció



INFORMACIÓN GENERAL

Título	Gorila	
Escritor	Anthony Browne	
Ilustrador	Anthony Browne	
País	Reino Unido	
Fecha de publicación	1983	
Digital o análogo	Análogo	
Editorial (si aplica)	Julia MacRae Books (1983), Fondo de Cultura económica (1991)	
Tipo de editorial (si aplica)	Convencional, estatal	
Clasificación según la edad del lector	Infantil	
¿Corresponde a un autor integral? (ilustrador y escritor)	Sí	
¿Es de carácter interactivo?	No	
¿Es de carácter multimedial?	No	
Tema	El amor de una niña por los gorilas	
Concepto	El amor paternal	

ANALISIS GENERAL

Género literario	Narrativo. Libro álbum.
Estructura narrativa	Clásica. Parte desde un conflicto (el padre de Ana está muy ocupado) pero el desarrollo no presenta problemas.
Narrador	Tercera persona. Omnisciente, omnipresente.
Personaje principal	Ana
Personajes secundarios	El Gorila, el padre de Ana.
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Ana ama a los gorilas, todas sus actividades tienen que ver con ellos.2. El padre de Ana siempre está ocupado trabajando y no pasa tiempo con ella.3. Ana se siente sola.4. Es el cumpleaños de Ana, ella está emocionada, pide un gorila.5. Despierta en la noche y en su cama hay un gorila de juguete.6. Ana decepcionada deja de lado el juguete.7. El juguete se vuelve un gorila de verdad.8. El gorila le ofrece a Ana ir al zoológico, Ana acepta.9. El gorila se pone el abrigo y el sombrero del padre de Ana.10. El gorila lleva a Ana en brazos al zoológico trepando ramas.11. Llegan al zoológico y van a ver a los primates.12. Después Ana y el gorila van al cine, ven una película.13. Ana y el gorila caminan juntos.14. Ana y el gorila van a comer.

	<p>15. Ana y el gorila bailan en un jardín. 16. El gorila le dice a Ana que ya es hora de regresar. Regresan a casa y se despiden. 17. Ana despierta al día siguiente junto al gorila de juguete. 18. Ana baja corriendo a contarle a su padre. 19. El padre de Ana le desea feliz cumpleaños y le ofrece ir al zoológico. 20. Ana lo mira y acepta. 21. Ana y su padre van de la mano hacia el zoológico.</p>
Escenarios	La casa de Ana. La habitación de Ana. Las calles de la ciudad. El zoológico. El cine. Un restaurante. Un jardín.
¿El lector puede crear identificación con el personaje principal?	Sí
¿Posee un final feliz?	Sí
¿Es de carácter pedagógico?	No
¿Deja una enseñanza?	Sí
Texto	
¿Es descriptivo?	De cierta forma sí. El texto en ciertas partes complementa la información que la imagen no da, en otras reitera lo que vemos en las ilustraciones.
¿Se juega visualmente con el texto? (<i>Cambios de tamaño, color, tipografía, onomatopeyas, etc.</i>)	Muy poco, el juego solo está presente en el posicionamiento del texto en función de la composición, pero se mantiene la misma fuente, tamaño y color a lo largo de toda la historia.

Temporalidad narrativa	Pasado.
Tipografía y color	Serif. Similar a book antigua. Negro
Imagen	
Técnica	Acuarela, y tinta negra para delinear detalles
Estructura narrativa	Clásica. El desarrollo narrativo va de la mano con el texto.
¿Es narrativa por si sola o necesita texto para serlo?	Narra por sí sola, aunque en ciertos puntos es preciso el apoyo del texto para entender mejor el contexto y al situación.
Figurativo o no figurativo (abstracto)	Figurativo
¿Es metafórico?	Sí, en su totalidad como historia y en algunas escenas en particular (aunque no la mayoría).
Línea	La línea en el estilo de Browne pasa por momentos desapercibida. Los personajes y los elementos poseen un muy fino delineado que por momentos es casi imperceptible, en los escenarios por otro lado, pasa a ser parte importante dentro de las texturas (por medio de líneas cortas o puntos).
Color	Las tonalidades parecerían ser neutras con tendencia a cálidas. Predominan colores amarillos, rosas y verdes (poco saturados), que se contrastan con colores rojos, amarillos y verdes intensos (pero no chillones) en los detalles como la ropa, la comida y demás objetos.

Paleta de color	
Relación imagen texto	
¿Predomina la palabra o la imagen?	Imagen
¿Posee una relación simbiótica?	Parcialmente. El texto en su mayoría narra situaciones que no vemos en la imagen, y las ilustraciones transmiten sensaciones y sentimientos que no se plasman en la parte escrita, sin embargo en ciertos puntos es descriptivo.
Composición y concepto de página	<p>El autor propone un concepto de página muy definido que se mantiene a lo largo de todo el libro. Todas las ilustraciones se encuentran enmarcadas en un recuadro con márgenes negras muy finas. Hay una especie de concepto a doble página ya que las ilustraciones de las dos páginas que observa el lector se relacionan con una misma situación, sin embargo, no presentan necesariamente la misma acción ni tampoco se conectan por medio de las hojas.</p> <p>En la página de la izquierda el recuadro es cuadrado y ocupa un poco menos de la mitad de la página, teniendo en la parte de abajo el texto correspondiente. A la derecha el recuadro es rectangular y llega a ocupar CASI toda la página, dejando márgenes de aproximadamente de un cm por cada lado.</p> <p>El texto no se cruza con la imagen nunca, siempre mantiene el mismo espacio y no se sobrepone en ningún momento con las ilustraciones.</p>

LIBRO

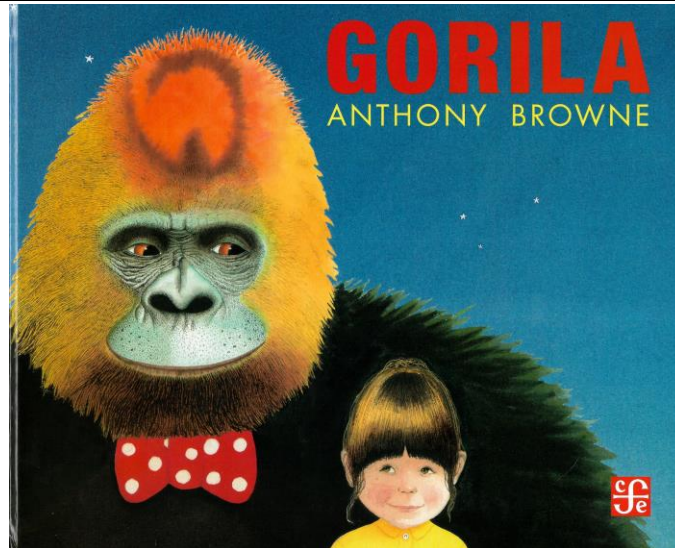
Formato

Libro digital. Imagen principalmente rectangular horizontal.

Tamaño

27 cm x 21.6 cm

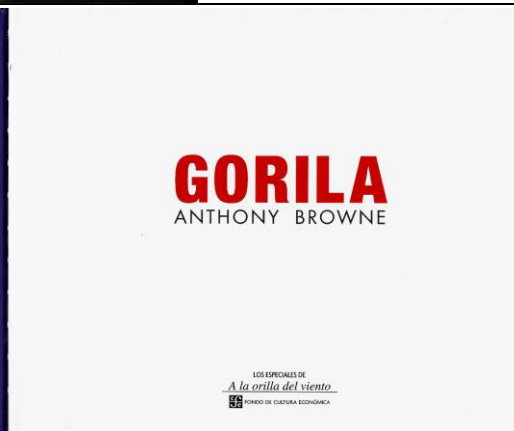
Portada



**Contraportad
a**



Guarda inicial



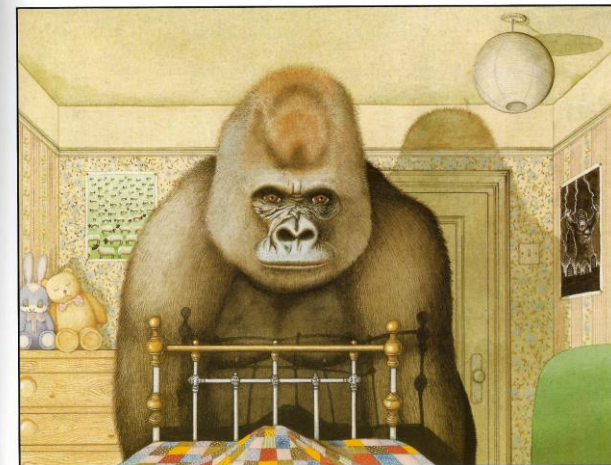
Guarda final



Concepto de página

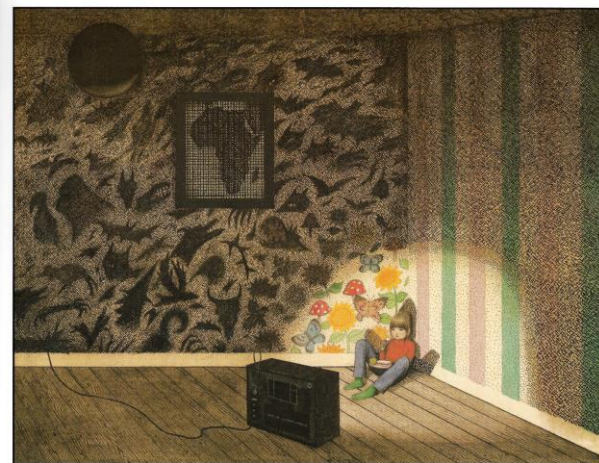


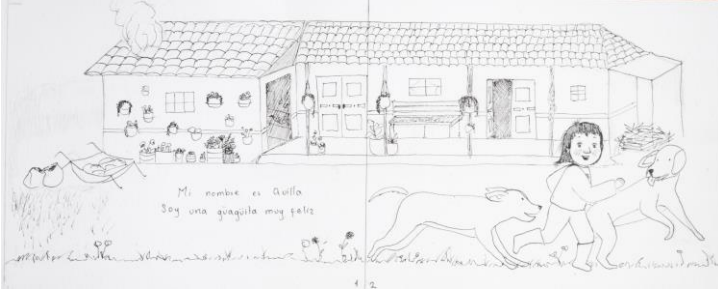

Ana arrojó al gorila a un rincón, donde estaban sus otros juguetes,
y se volvió a dormir.
Durante la noche sucedió algo sorprendente.



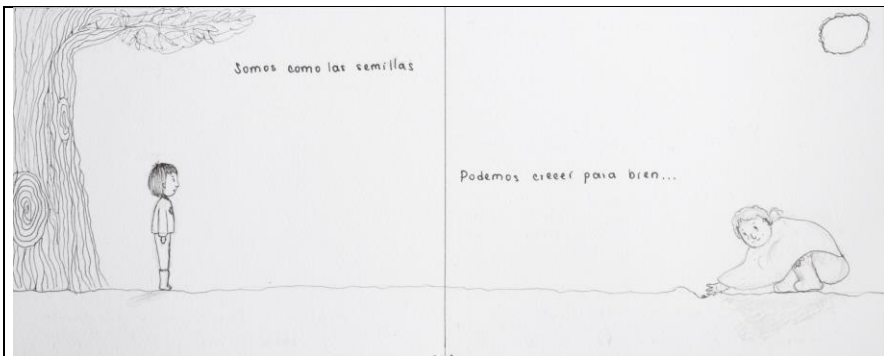


Pero al día siguiente también estaba muy ocupado y decía:
—Ahora no. Tal vez el fin de semana.
Pero cuando llegaba el fin de semana, estaba siempre muy cansado.
Nunca hacían nada juntos.



Libro álbum		Experiencia de usuario		
Imagen	Texto	Animación	Sonido	Interactividad
	<p>Mi nombre es Quilla, soy una guäüita muy feliz</p>	<p>Slow motion de Quilla y los perros corriendo. Humo saliendo de la cocina.</p>	<p>Risas y ladridos. Sonido ambiente con pájaros. Op: musicalización andina.</p>	<p>Ficha pedagógica: significado de Quilla y guagüita. Al dar click en la casa sale el humo .</p>
	<p>Aunque, a veces, siento que soy muy pequeña para un mundo TAN grande.</p>	<p>El perro parpadea y mueve su cola.</p>	<p>Voz de niña emitiendo un sonido de sorpresa. Ladrado. Sonido ambiente con pájaros. Op: musicalización andina.</p>	<p>Al dar click el perro parpadea.</p>

<p>Cuando eso pasa, mi abuela me habla acerca de las semillas.</p>		<p>Cuando eso pasa, mi abuela me habla acerca de las semillas</p>	<p>Slow motion la abuela extendiendo el brazo con la semilla en la mano. Acercamiento suave hacia la semilla.</p>	<p>Sonido musical andino breve al dar click en la semilla.</p>	<p>Sonido musical andino breve al dar click en la semilla.</p>
<p>Y el poder que tienen</p> <p>De transformarse en un gran árbol.</p>		<p>Y el poder que tienen, de transformarse en un gran árbol.</p>	<p>Lluvia cayendo en el primer cuadro, sol brillando en el segundo cuadro, una hoja nueva germinando en el tercer cuadro.</p>	<p>Sonido de lluvia, sonido ambiente con pajaros cantando, y sonido de tierra moviéndose.</p>	<p>Al dar click se activan los tres escenarios en los cuadros (en loop): lluvia, brillo del sol y germinación de la planta.</p>

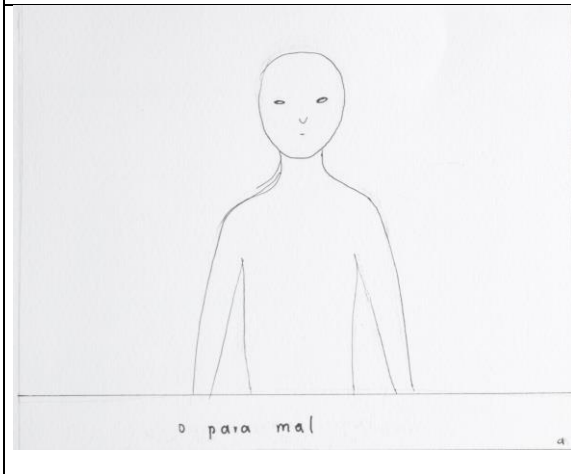


Somos como las semillas. Podemos crecer para bien...

Las hojas del árbol se mecen.

Sonido de viento, sonido de tierra moviéndose, sonido ambiente con pajaros cantando.

Al dar click las hojas del árbol se mecen con el viento.

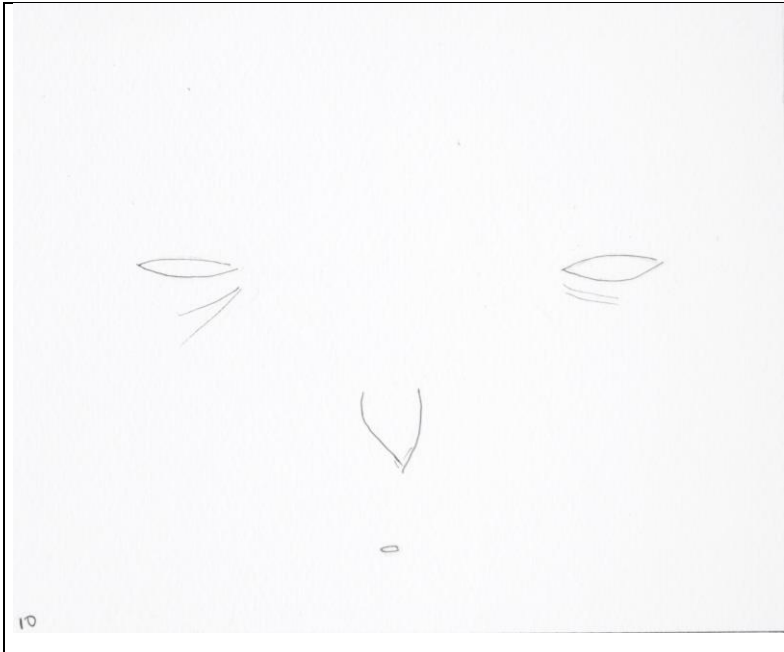
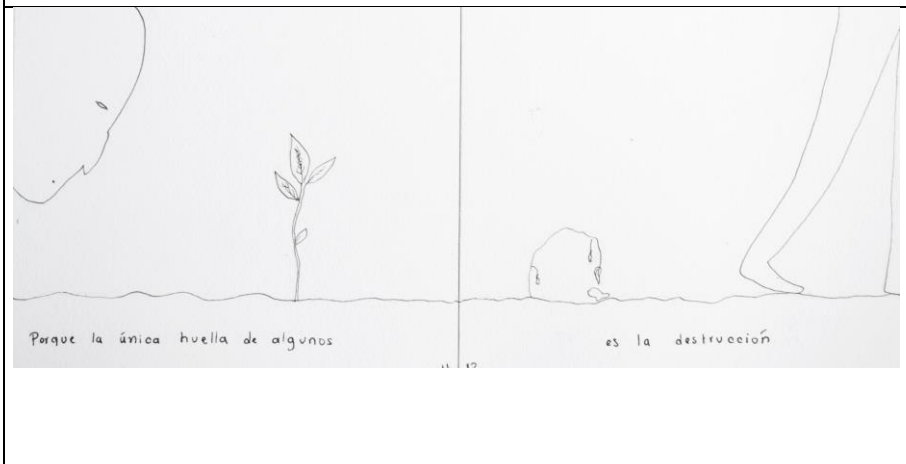


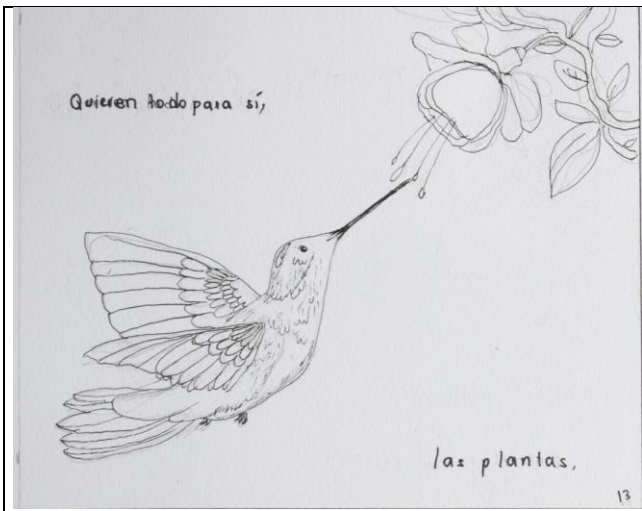
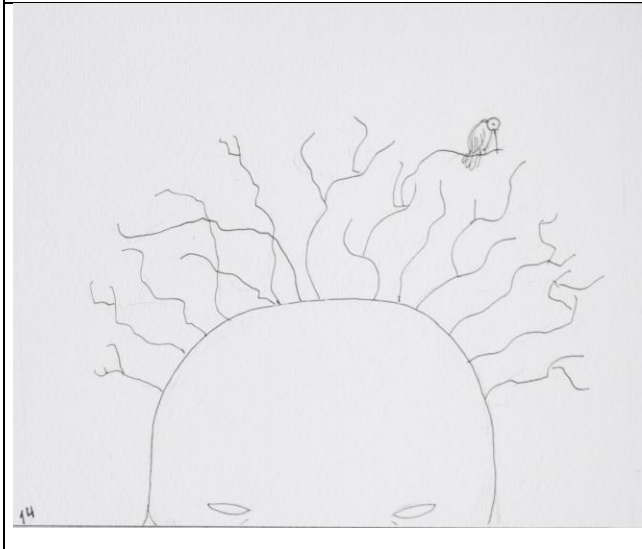
... o para mal

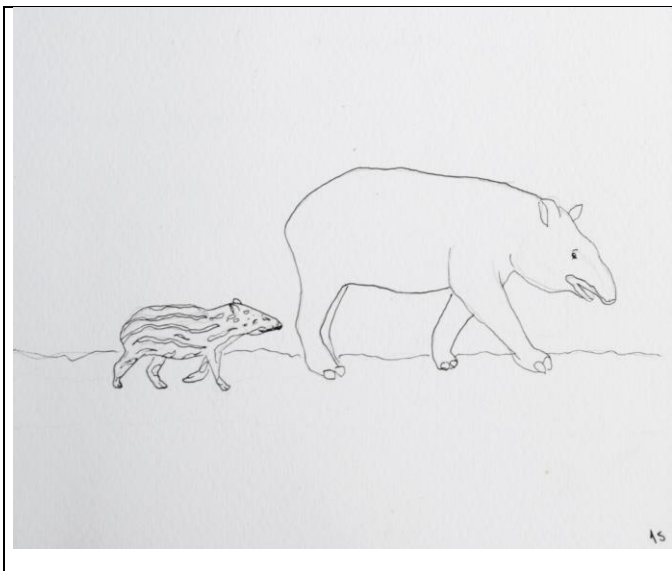
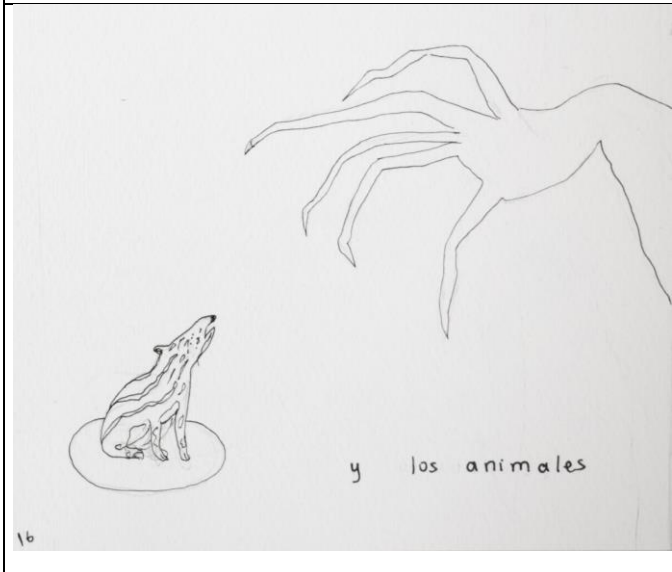
-

Sonido de viento.

-

	-	Parpadeo	-	Al dar click el personaje parpadea
	Porque la única huella de algunos, es la destrucción	Slow motion del movimiento del señor sombra entrando y saliendo de cuadro. Slow motion de la flor vibrando en el primer cuadro y desfalleciendo en el segundo	Sonido de viento, sonido fantasmal.	-

		<p>Quieren todo para sí. Las plantas</p>	<p>Colibrí suspendido en el aire aleteando.</p>	<p>Sonido del aleteo del colibrí. Sonido de hojas moviéndose.</p>	<p>Ficha pedagógica: Quinde, significado y características principales y amenaza principal.</p> <p>Ficha pedagógica: Flora de Nariño características principales.</p>
	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>Señor sombra parpadeando.</p>	<p>Sonido de viento.</p>	<p>-</p>

	-	-	Slow motion de las dantas desplazándose.	Sonido ambiente con pájaros, hojas y agua.	Ficha pedagógica: Danta, significado y características principales.
	Y los animales	-	Aparición en slow motion de la mano del señor sombra.	Sonido de danta llorando, sonido de viento, sonido fantasmal.	-



Su avaricia es insaciable.

Slow motion del oso zno trepando el frailejón.

Sonidos de osos, sonido ambiente con hojas moviéndose, tierra y agua.

Ficha pedagógica: Oso de anteojos, características principales.

Ficha pedagógica: Frailejón, significado y características principales.





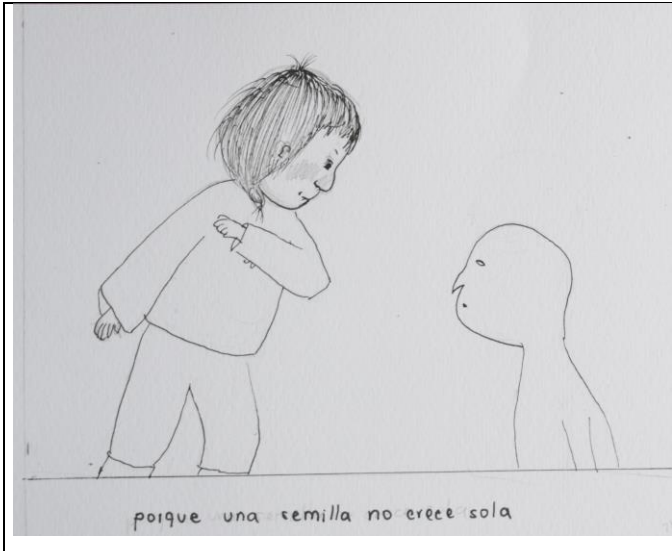

Y arrasan todo lo que tocan

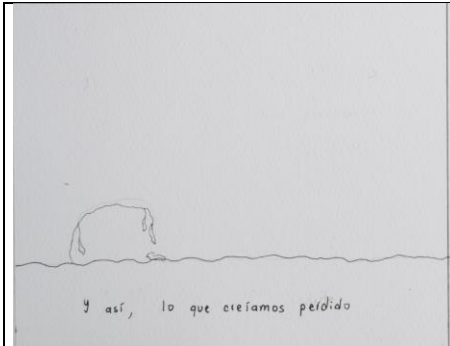
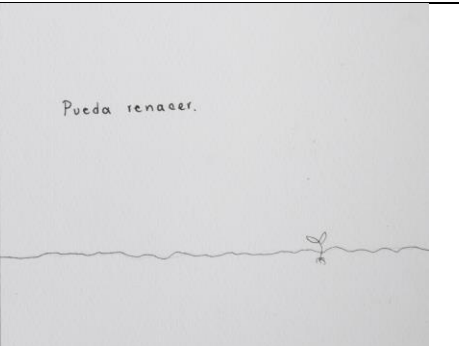
Llamas de fuego moviéndose en slow motion, humo saliendo, osos corriendo en slow motion.

Sonido de madrea quemándose.

-

 <p>Quisiera detenerlos</p> <p>Y aunque parezca que soy muy pequeña.</p>		<p>Quisiera detenerlos, y aunque parezca que soy muy pequeña</p>	<p>Quilla extendiendo la mano hacia el señor sombra</p>	<p>Sonido de niña enojada <i>jmm</i>.</p>	<p>Al dar click Quilla levanta su mano.</p>
 <p>Recuerdo que no estoy sola</p>		<p>Recuerdo que no estoy sola</p>	<p>Cada personaje hace un breve movimiento.</p>	<p>Un sonido/risa de cada personaje</p>	<p>Al dar click en cada personaje hace un leve movimiento y sonido.</p>

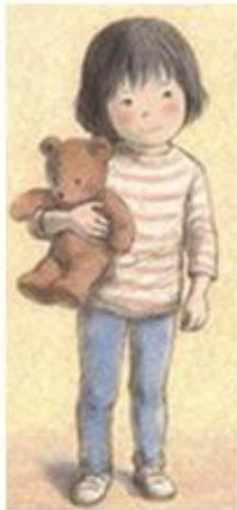
		<p>Porque una semilla no crece sola</p>	<p>Slow motion Quilla aumentando de tamaño mientras que el Señor Sombra se encoge</p>	<p>-</p>	<p>Al dar click de genera el slow motion de Quilla aumentando su tamaño mientras que el Señor Sombra se encoge</p>
		<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>

 <p>y así, lo que creíamos perdido</p>	<p>Pueda renacer.</p> 	<p>Y así, lo que creíamos perdido. Pueda renacer</p>	<p>Planta creciendo.</p>	<p>Sonido ambiente de pájaros y agua, risas.</p>	<p>Al dar click la nueva planta empieza a germinar</p>
--	---	--	--------------------------	--	--

PUNTO UNO:

BOARDS

MOOD INICIAL:



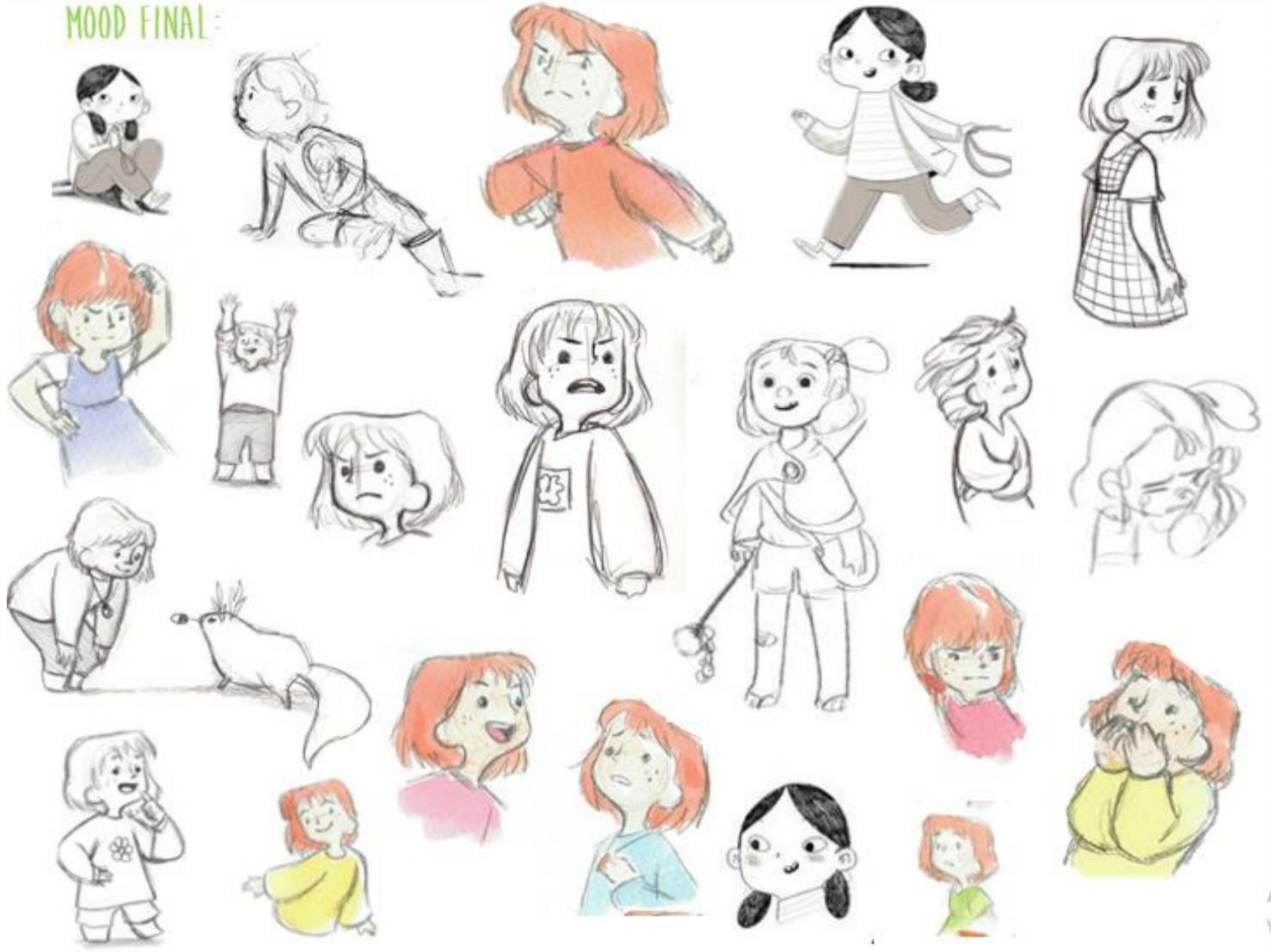
ESTILO DE VIDA INICIAL:



ESTILO VISUAL INICIAL: Trazo simple. Técnica mixta (Acuarela, gouache, lápices de colores)

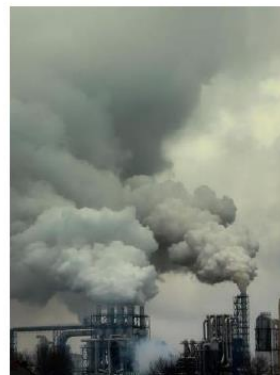
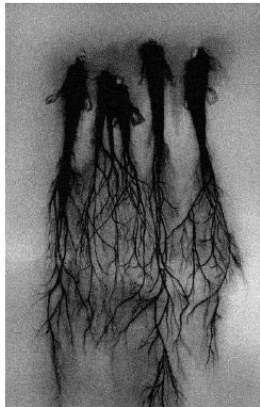
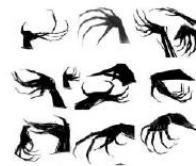


MOOD FINAL:

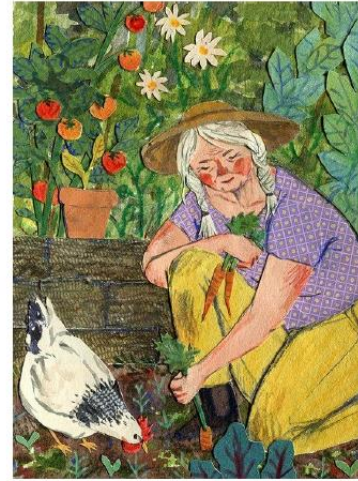
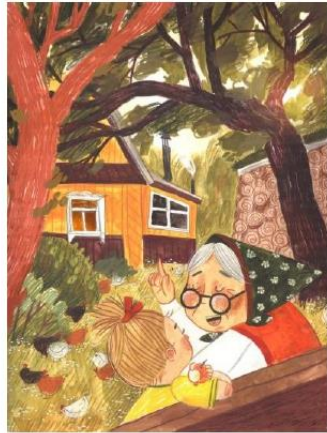


ESTILO DE VIDA FINAL:





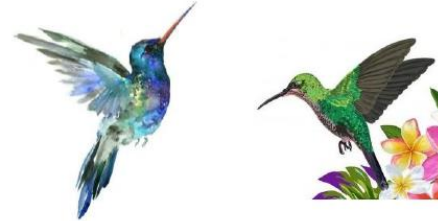
BOARD ABUELA:



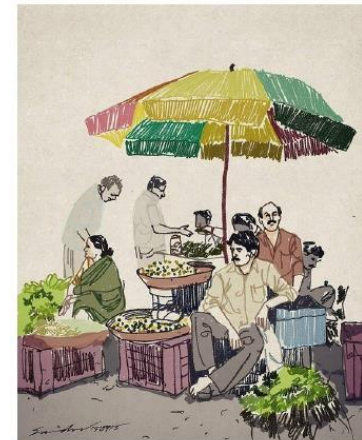
Thanks for watching



BOARD ANIMALES:



BOARD PADRES:



PUNTO DOS:

EJERCICIOS GRÁFICOS



delgada



frentona



gorda



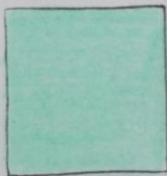
bajita



cachetona



panzona



cabezona



alta

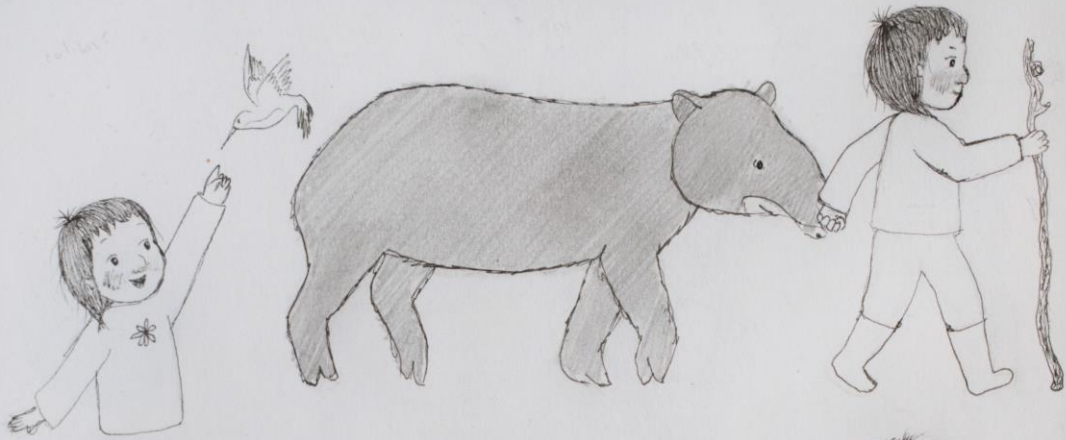


grande

- Q U I L L A -







1

2

3

4



3 1/2 cabezas





felicidad - siendo



felicidad - inocente



tranquilidad - complacida



tranquilidad - meditando



sorpresa - impactada



sorpresa - intrigada



rabia - enojada



rabia - furiosa



rabia - mala cara



tristeza - afligida

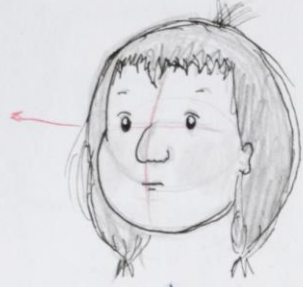


tristeza - azul
triste



tristeza - llorando

3/4



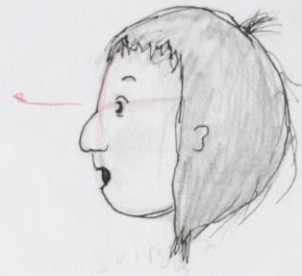
neutro

frente



sonriente

perfil



sorpresa

desde abajo



asombro
maravillada

derecha obliqua



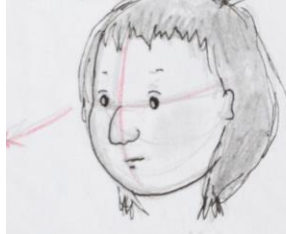
enojo
discusion

desde arriba



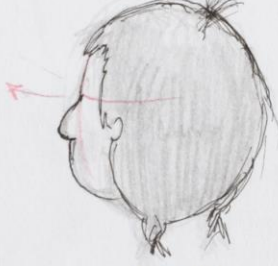
intriga

izquierda obliqua



neutro

obliqua desde atrás

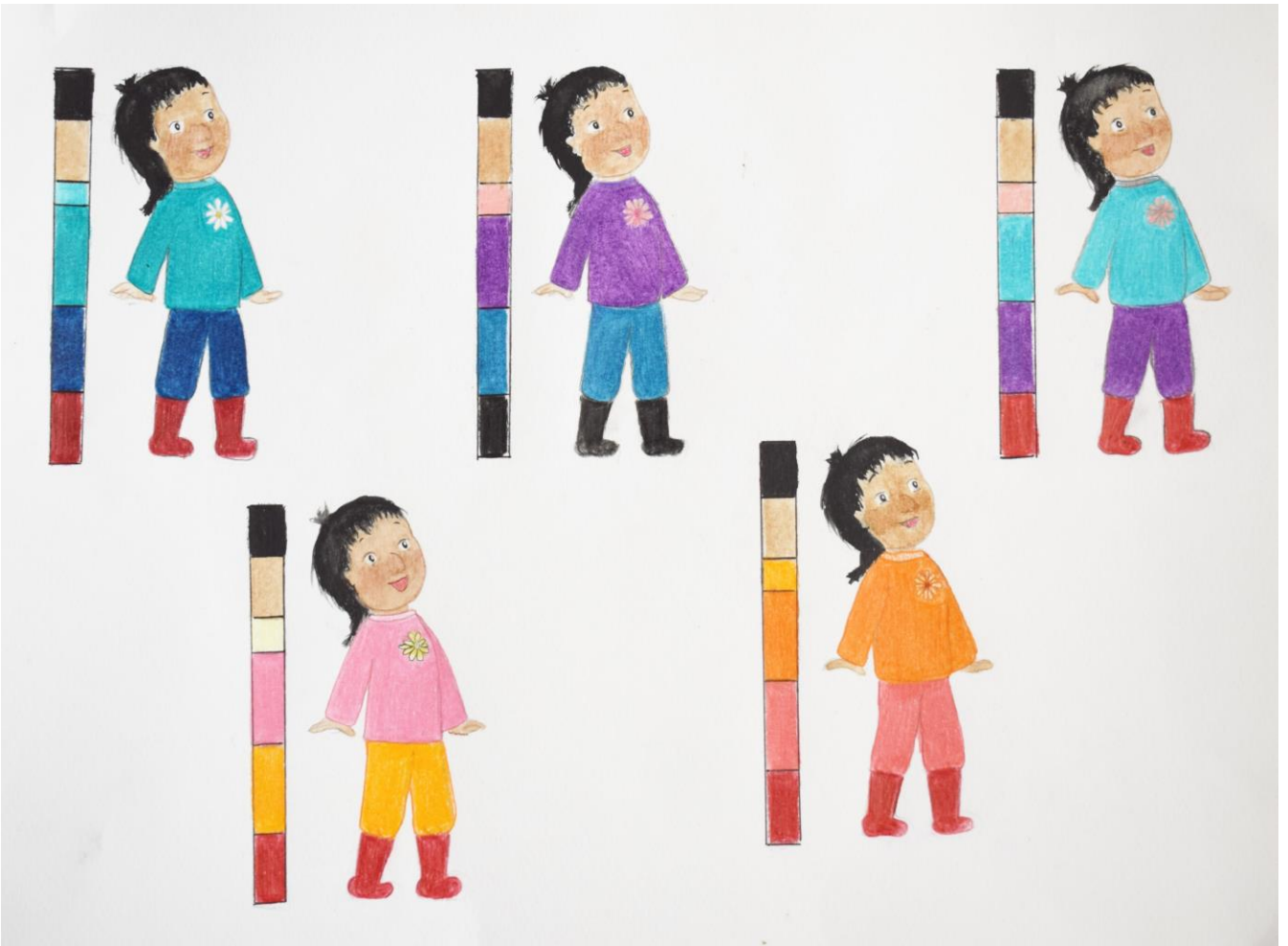
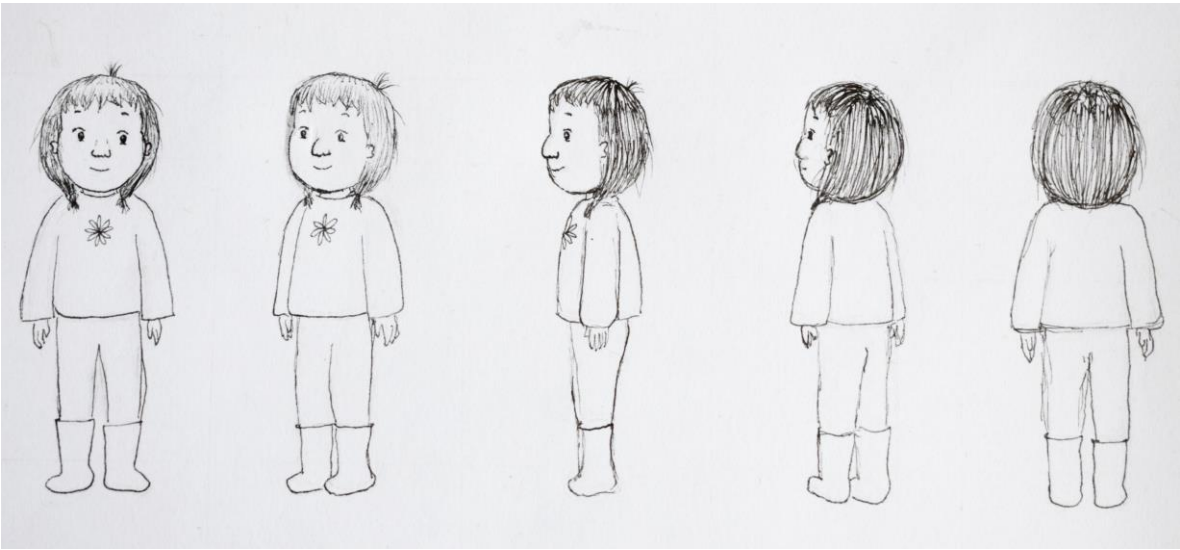


neutro

obliqua izquierda



angustia
tristeza



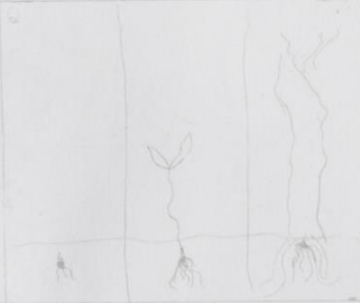
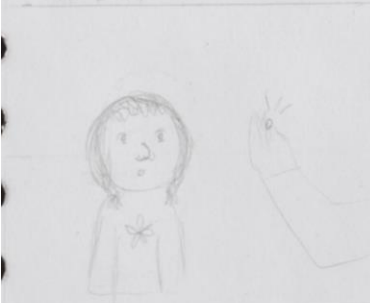
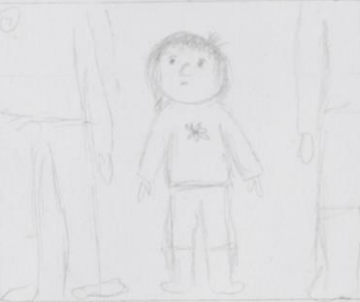
PUNTO TRES:
BORRADORES



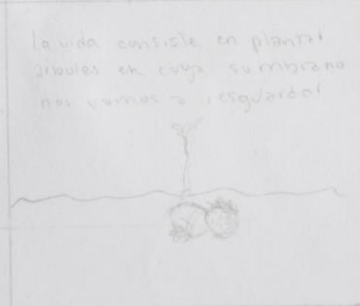
las cacañas
se han secado



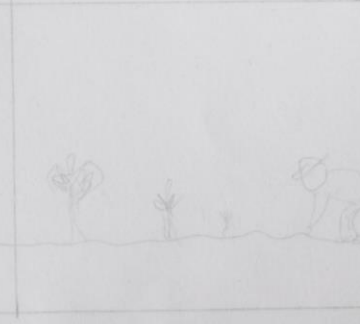
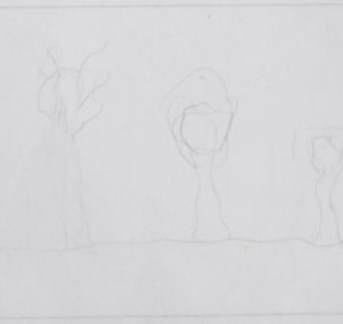
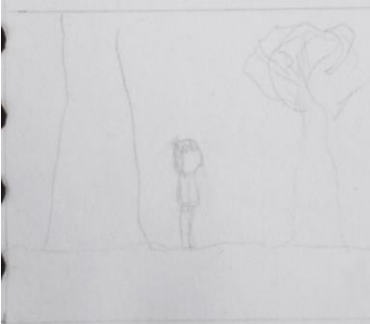
me siento
pequeña.



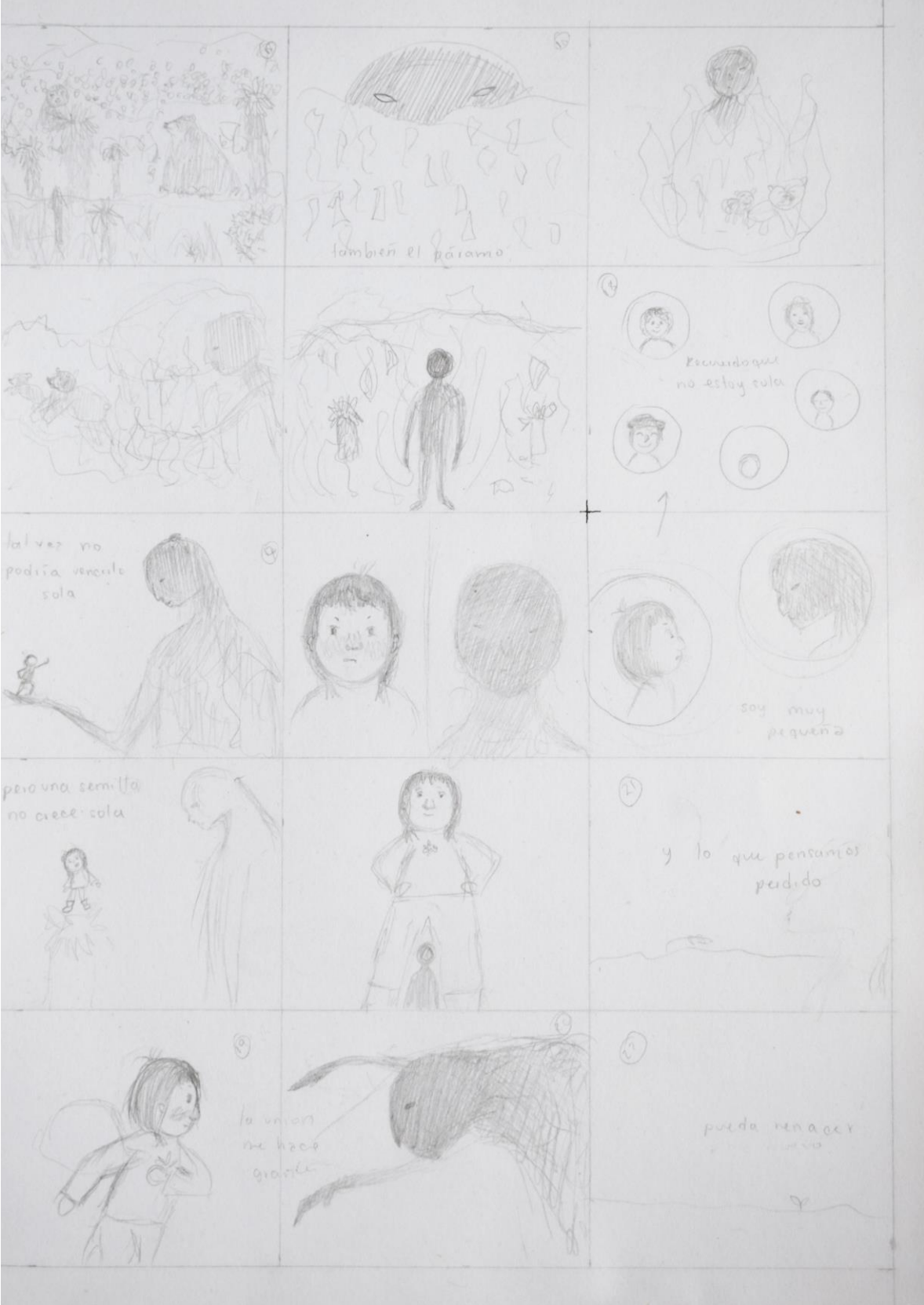
Las plantas son pequeñas pero
imparables.
Las plantas crecen
lento pero duran.



la vida consiste en plantar
árboles en cuya sombra
nos vamos a resguardar







también el páramo



Escuchando que no estoy sola



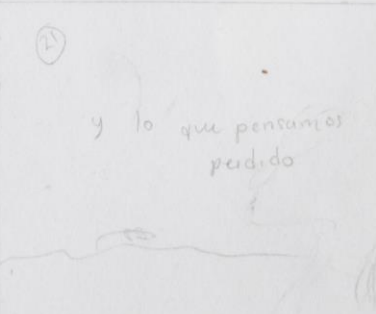
tal vez no podría venir sola



soy muy pequeña



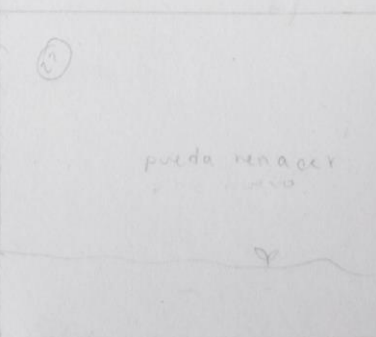
pero una semilla no crece sola



y lo que pensamos perdido



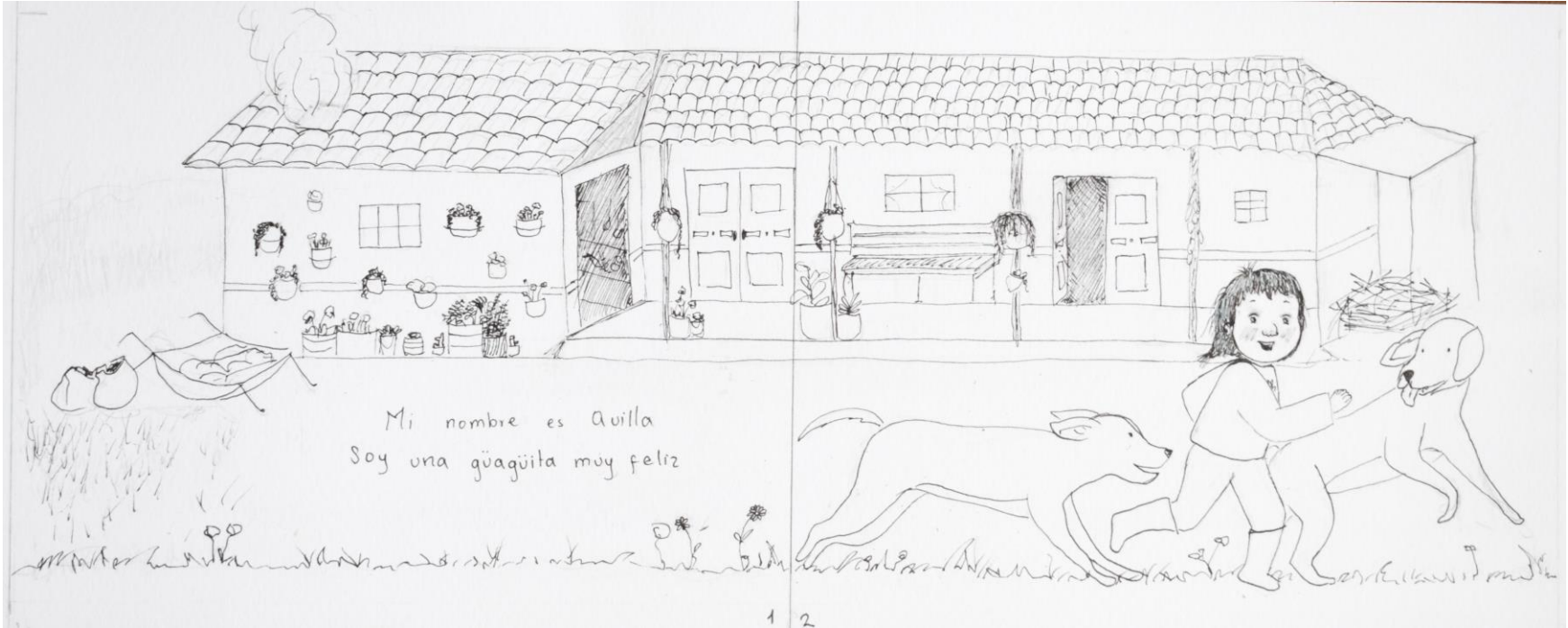
la unión me hace grande



pueda renacer

PUNTO CUATRO:

VERSIÓN 1 NARRATIVA

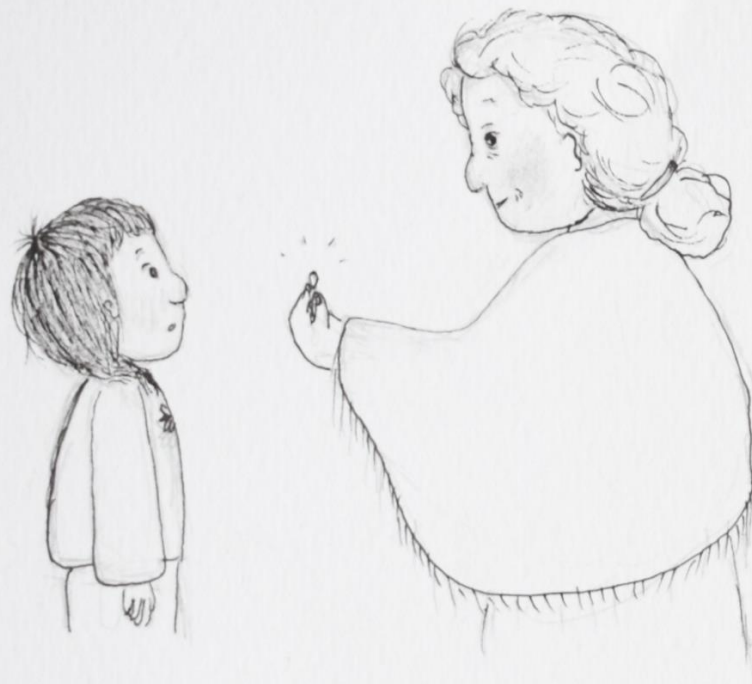


Mi nombre es Quilla
Soy una güagüita muy feliz



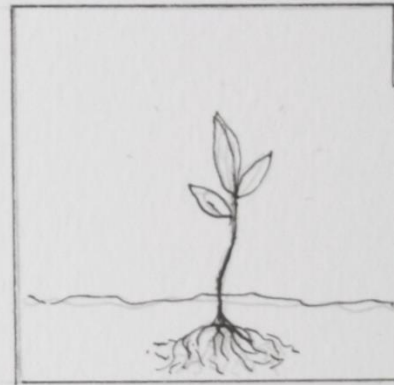
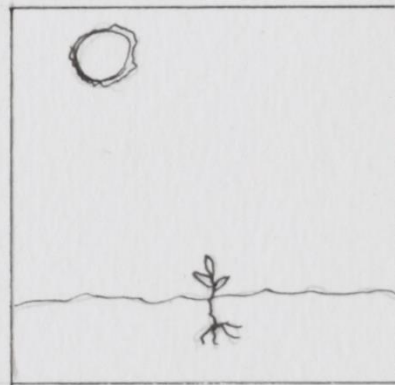
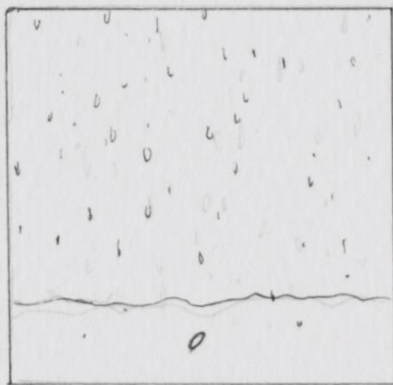
Aunque, a veces
siento que soy muy pequeña

para este mundo TAN grande.



Cuando eso pasa, mi abuela me habla acerca
de las semillas.

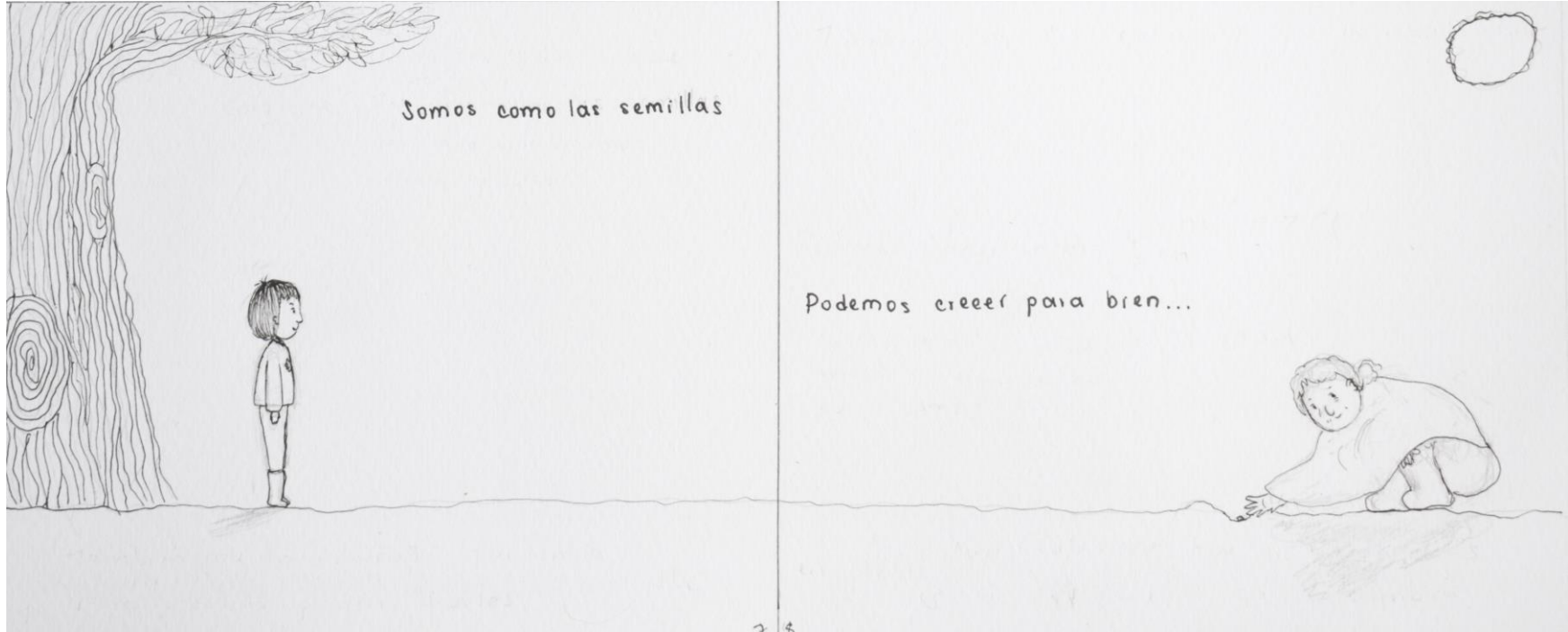
Y el poder que tienen



De transformarse en un gran árbol.



Somos como las semillas

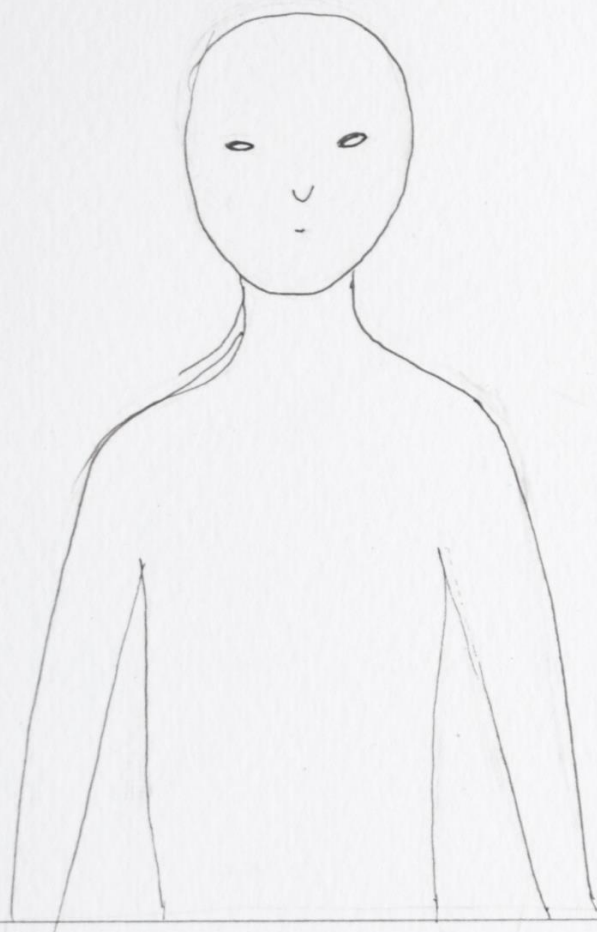


7. Podemos creer para bien...



Podemos creer para bien...

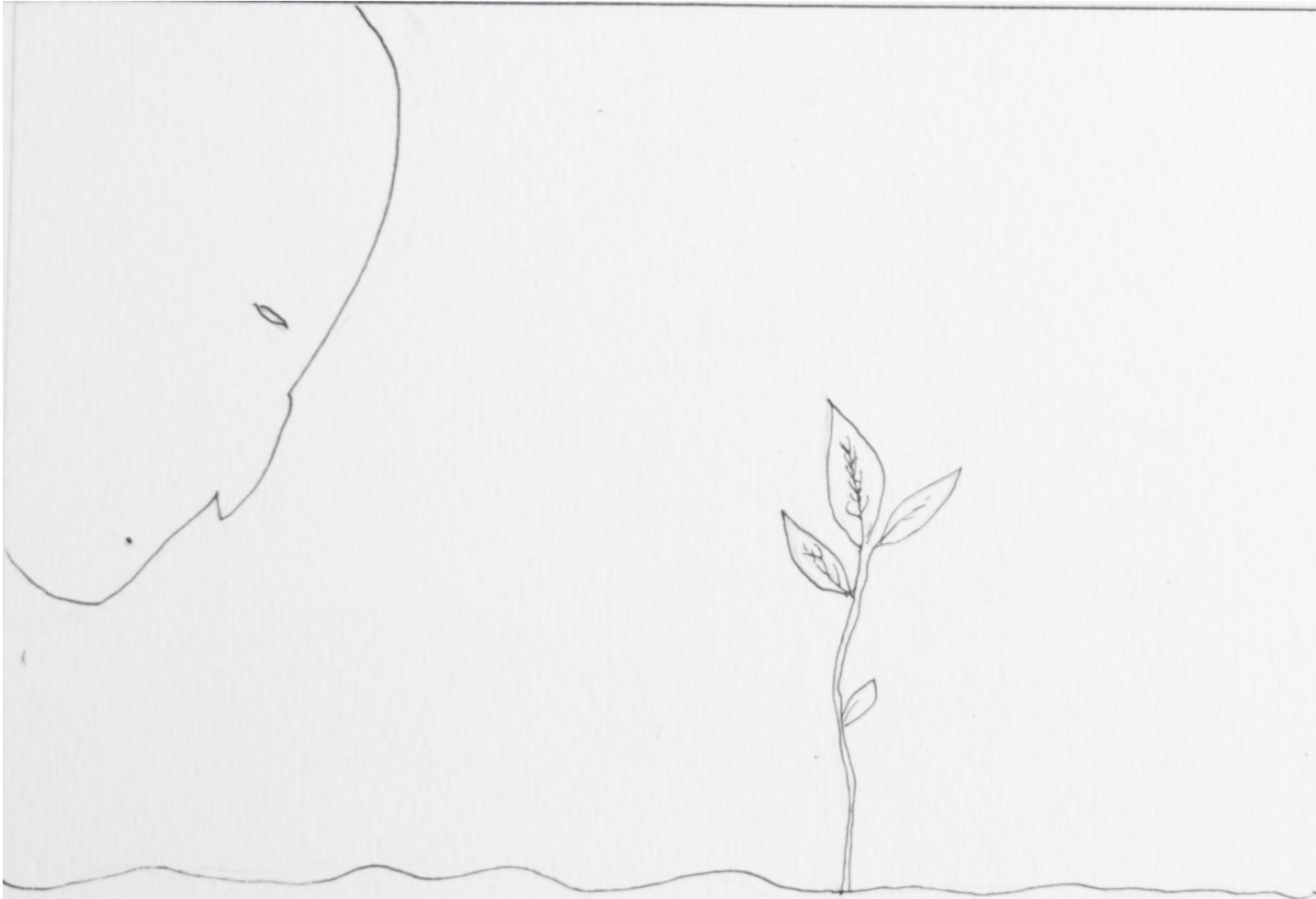




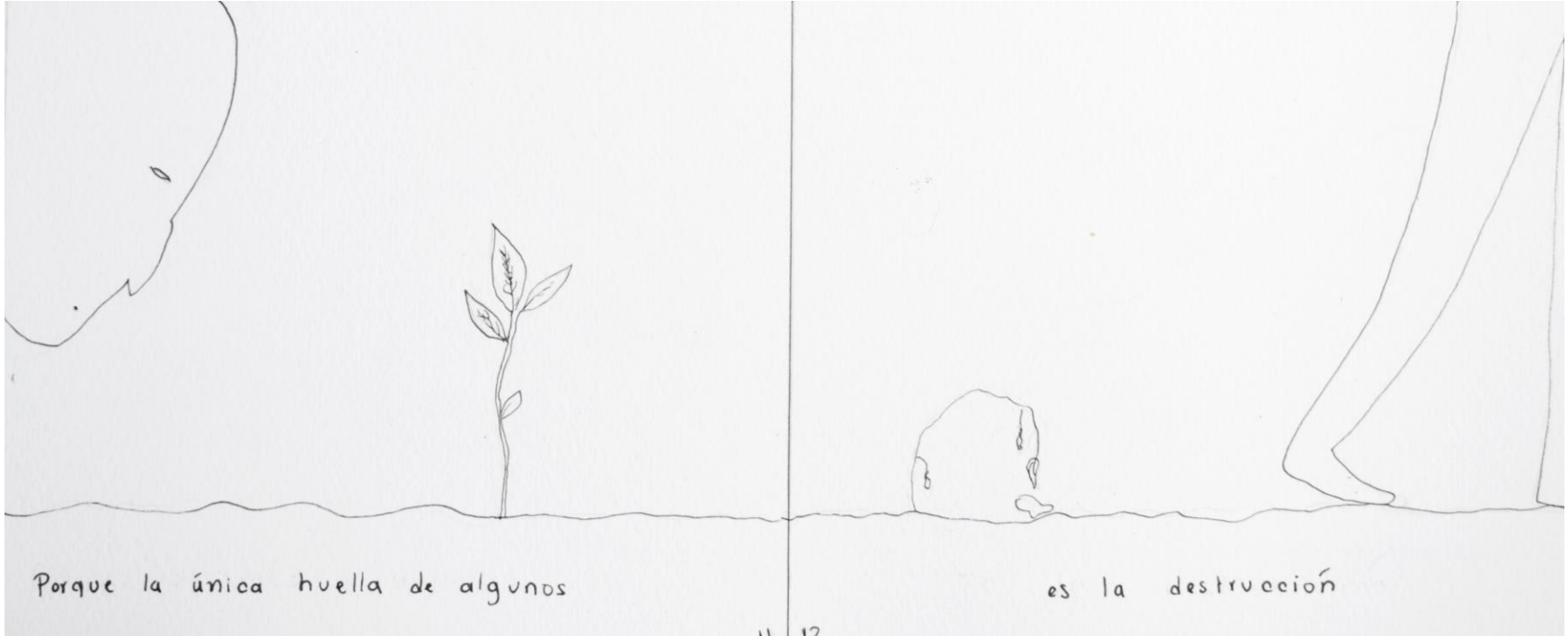
o para mal

a





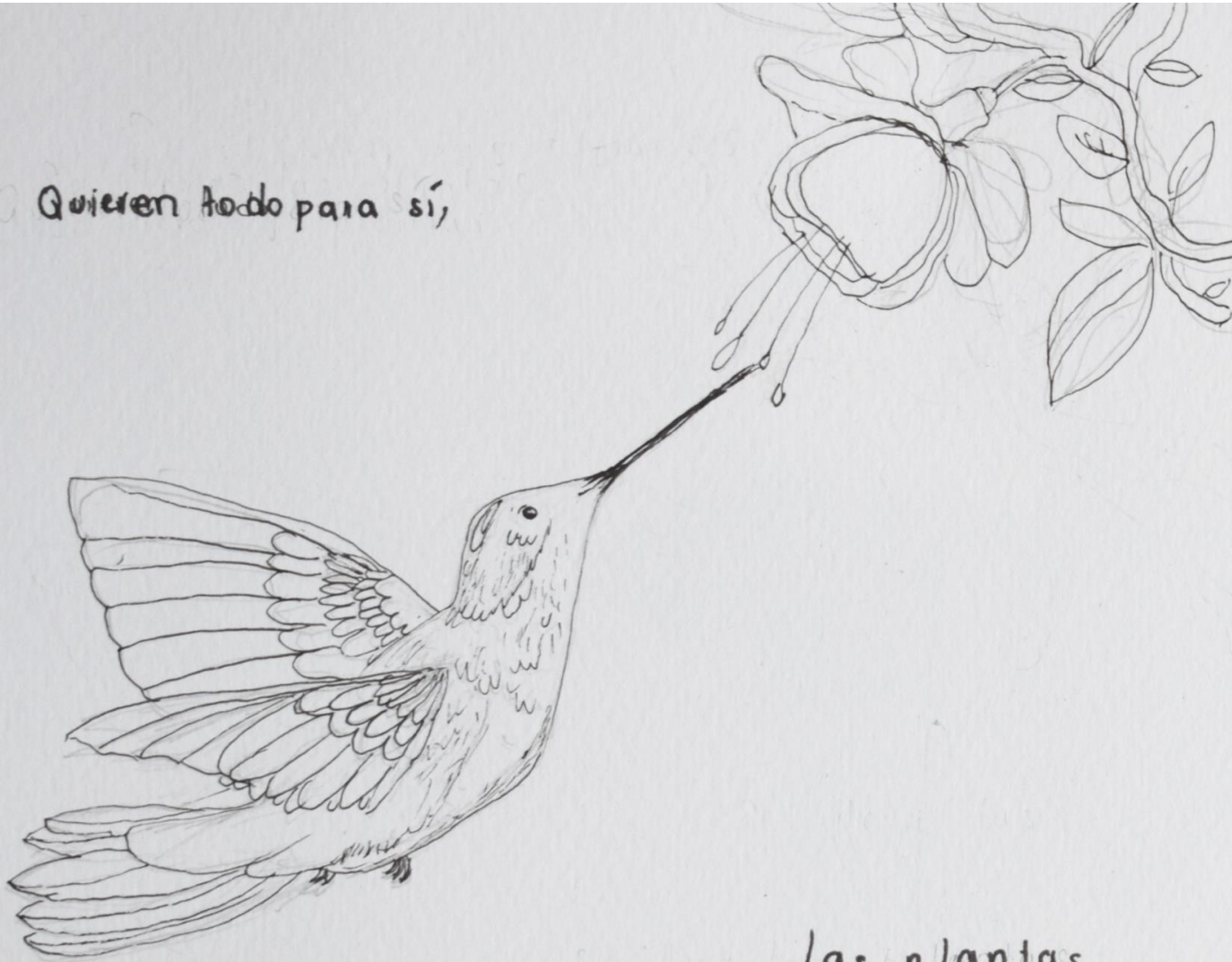
Porque la única huella de algunos



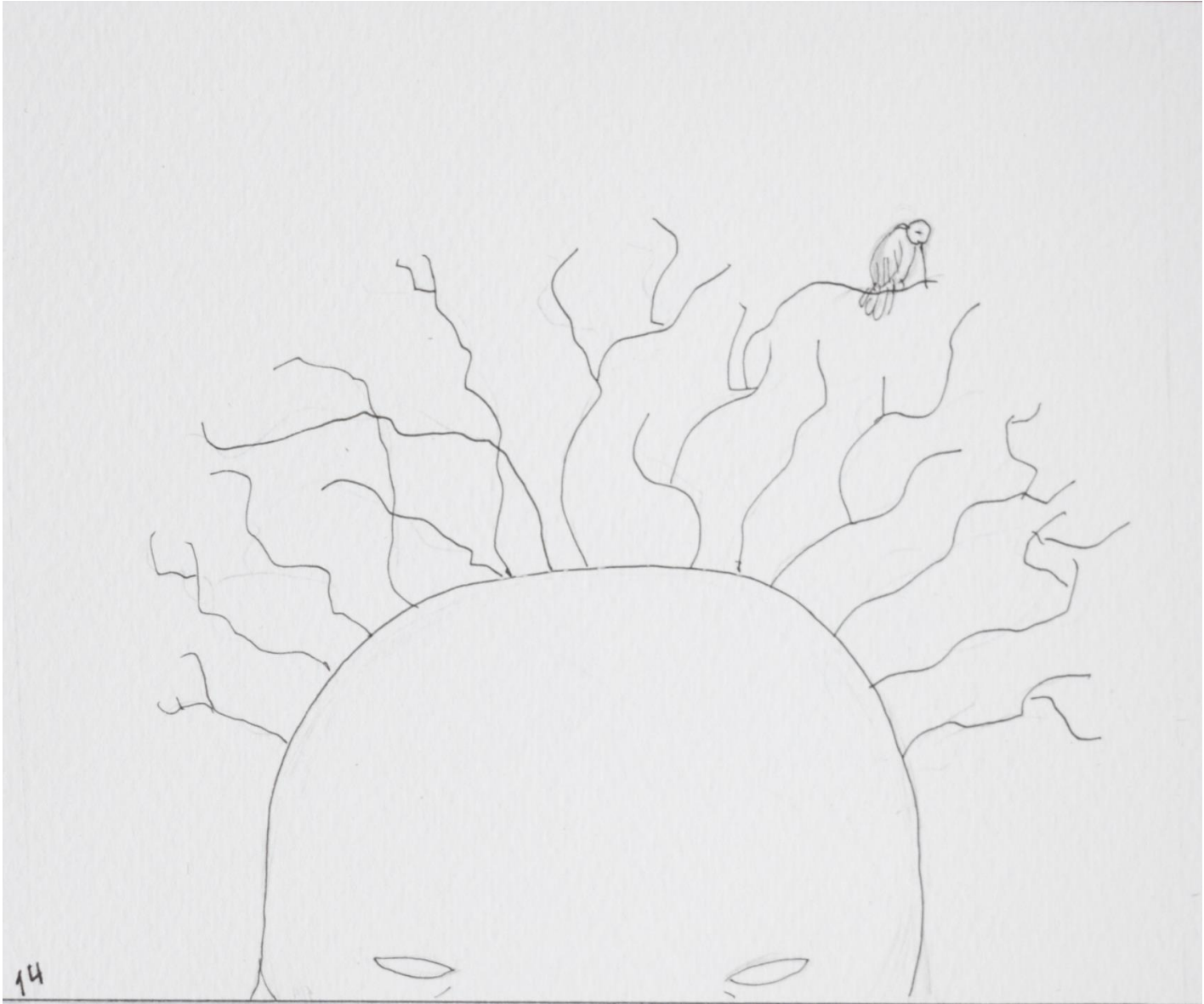
Porque la única huella de algunos

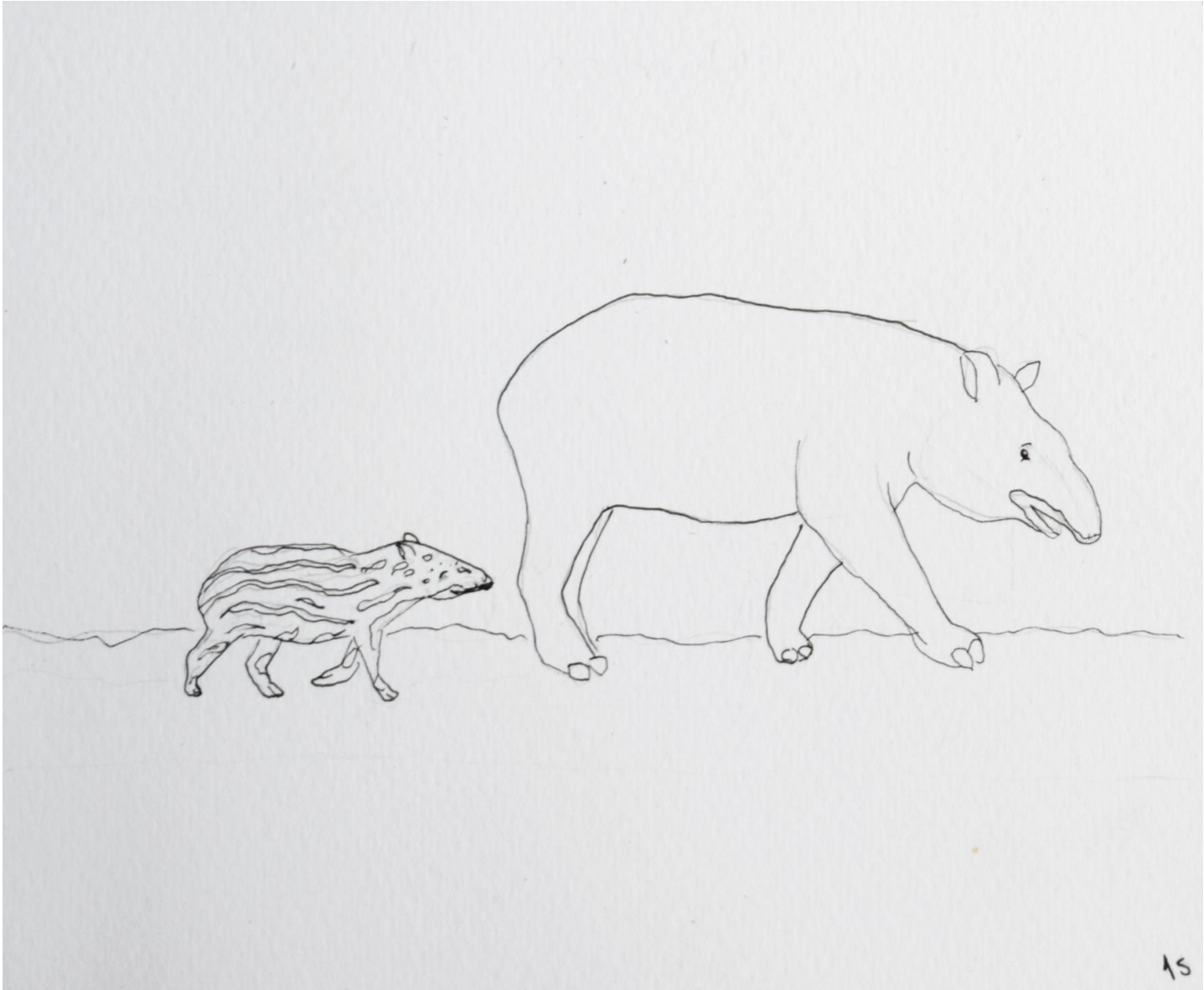
es la destrucción

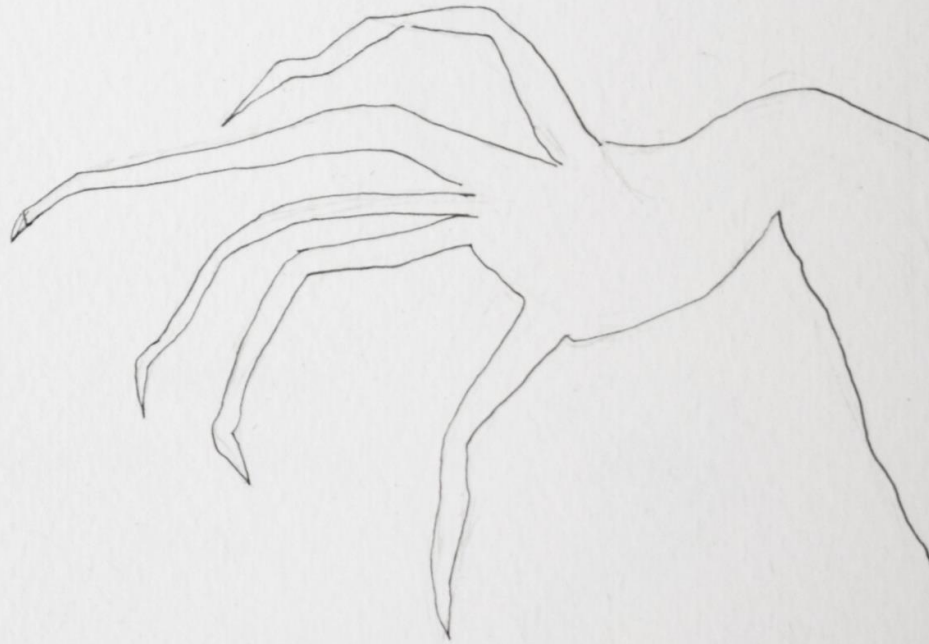
Quieren todo para sí,



las plantas,





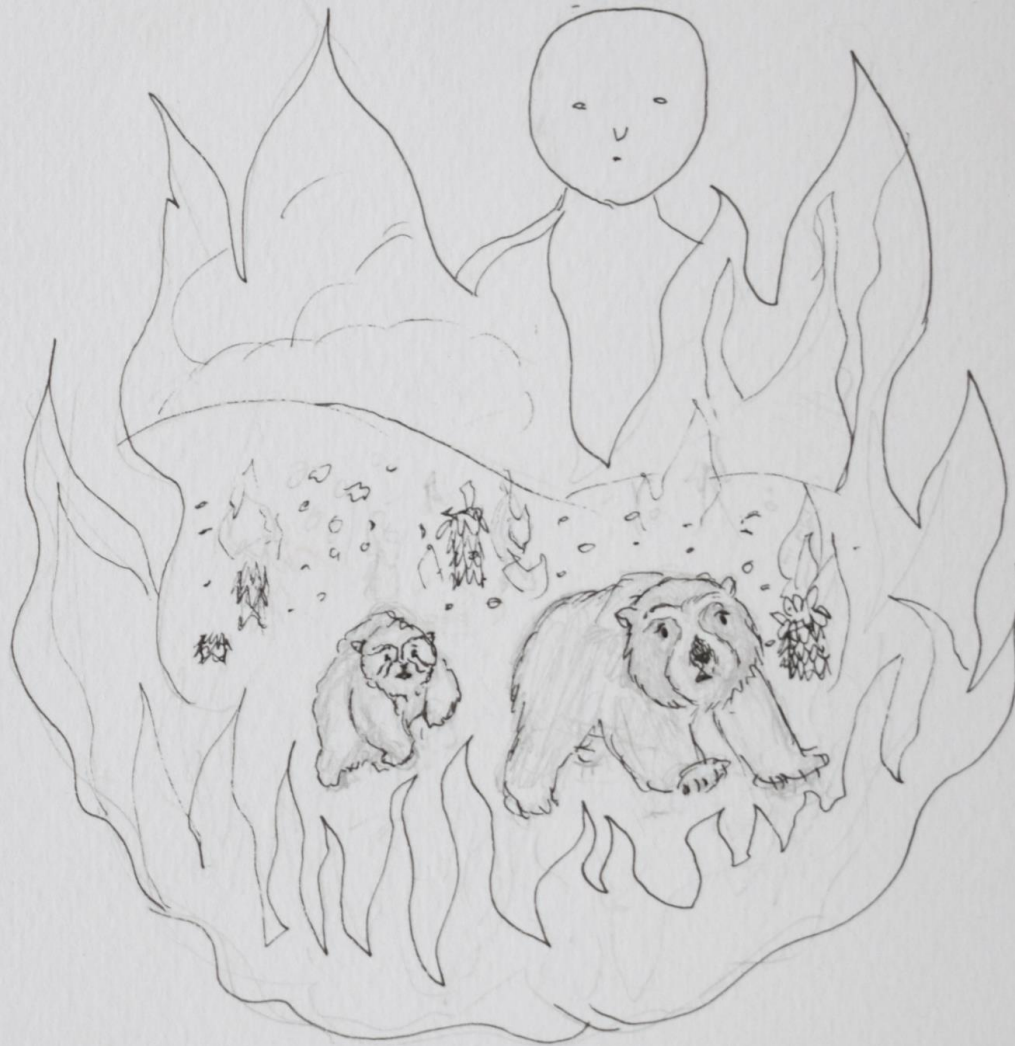


y los animales



SU AVARICIA ES INSASIBLE

y arrasan todo lo que tocan



Quisiera detenerlos

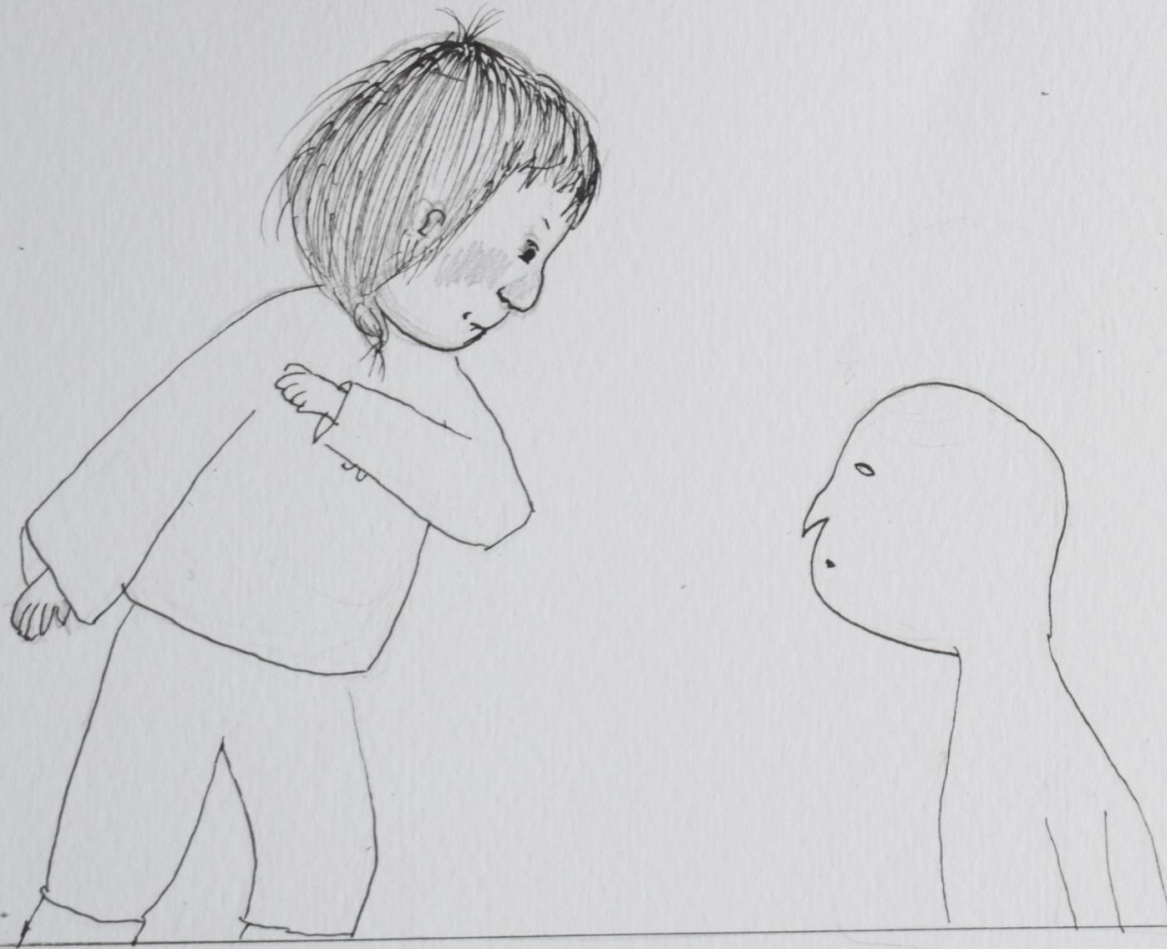
Y aunque parezca que
soy muy pequeña.





Recuerdo
que no estoy
sola






porque una semilla no crece sola



Pueda renacer.



y así, lo que creíamos perdido

