

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN LA BIBLIOTECA MARIO CARVAJAL DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE

MELISSA CRUZ PIEDRAHITA
ESTEFANÍA LÓPEZ GARCÍA

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN LA BIBLIOTECA MARIO CARVAJAL DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE

MELISSA CRUZ PIEDRAHITA
ESTEFANÍA LÓPEZ GARCÍA

PROYECTO DE GRADO
PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

DIRECTOR
JAVIER REYES VERA
DISEÑADOR GRÁFICO

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

Las Estudiantes MELISSA CRUZ PIEDRAHITA y ESTEFANÍA LÓPEZ GARCÍA identificadas con Cédula de ciudadanía número 1.144.158.573 de Cali y 1.144.049.748 de Cali y código 201022011 y 201125524 respectivamente, presentaron y aprobaron su trabajo de grado titulado *“Propuesta de intervención en la Biblioteca Mario Carvajal de la Universidad del Valle”*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: Andrés Reina Gutiérrez
Jurado Asesor: María Fernanda Ramírez Escobar
Jurado Experto: Julio César Rodríguez Rodríguez

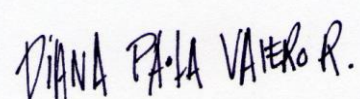
Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 26 de septiembre de 2016, según Acta 6-2016 del Comité del Programa.



JAVIER MAURICIO REYES VERA
Director del Proyecto



PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico



DIANA PAOLA VELERO RAMÍREZ
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

DEDICATORIA

De forma personal dedico este proyecto a Dios, como primer promotor y patrocinador del mismo, por cada milagro ocurrido en contra de todo pronóstico y cada momento de frustración que fue convertido en un gran paso camino hacia el buen término de esta importante etapa en mi vida profesional, por cada experiencia vivida en este proceso de infinito aprendizaje junto a un equipo humano de calidad humana y profesional que aportó su tiempo y conocimiento en el proyecto.

Melissa Cruz Piedrahita

DEDICATORIA

Es mi deseo como gesto de agradecimiento, dedicarle mi Trabajo de Grado en primera instancia a Dios por haberme dado la existencia y permitido llegar al final de mi carrera.

A mis padres Sonia García y Orlando López, hermanos David López y Daniel López, también a mi abuela Rosalba García por haber sido pilares fundamentales en mi formación y educación como persona, con los que comparto todo lo que aprendo, y de quienes también sigo aprendiendo.

A mis amigos que me brindaron su ayuda, su atención y los más importante su amistad y a todas aquellas personas que creyeron en mí, quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación como estudiante universitaria.

Dedico este trabajo de igual manera a nuestro director Javier Reyes quien nos ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea partícipe en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

De último y no menos importante a mi querido pequeñín peludo Zeús, fiel amigo y compañero, que iniciaste conmigo esta etapa más hoy día ya no te encuentras entre nosotros, sin embargo, me acompañas desde el cielo con tu par de alitas.

Estefanía López García

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Javier Mauricio Reyes Vera, director de tesis, por su paciencia, disposición, apoyo y confianza en mi capacidad para desarrollar el proyecto aun en contra de las complicaciones que se presentaron.

A mi compañera de tesis Estefanía López García por haber aceptado entrar en este proyecto y aportar sus habilidades creativas, además de su paciencia y persistencia.

A la profesora Paola Valero y Ruby Grisales por impulsar la idea, apoyar el proceso de gestión y facilidad de acceso a información necesaria para el desarrollo del proyecto.

También al profesor Julio Rodríguez por brindarnos asesorías y orientarnos en el tema de nuestro proyecto, lo cual fue de gran ayuda para culminar esta etapa.

Por último, a mis padres Daniel Cruz y Mónica Piedrahita quienes con esfuerzo apoyaron cada paso en mi camino profesional brindando su ejemplo de perseverancia, cada consejo y palabras de ánimo; además el afecto, cariño y apoyo de mi familia, al estar pendiente de mí, por sus oraciones y cada acto de generosidad cada vez que lo necesite. Soy muy afortunada al contar con su comprensión y amor incondicional por el cual estaré enteramente agradecida.

Melissa Cruz Piedrahita

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a todas las personas que hicieron posible la realización de este Trabajo de grado, entre los que mencionaré:

A Germán Sánchez / Interacstudio por brindarnos sus conocimientos y colaboración en la realización del Video Mapping para la sustentación del proyecto con el Arduino.

A Carolina Gómez por colaborarnos con su trabajo y tiempo para materializar en modelados 3D nuestras ideas y bocetos. Además de su apoyo y amistad.

A Mafarab por su confianza, apoyo, amistad y ayuda incondicional en todo momento.

A todos mis amigos y en especial al aquelarre quienes me brindaron todo su apoyo y ayuda incondicional, por todos esos momentos y risas que me regalaron de corazón. “La amistad es un alma que habita en dos cuerpos; un corazón que habita en dos almas” (Aristóteles).

A la familia Gardeazábal por brindarme su confianza y gran apoyo, también por acogerme y ser mi casa de estudios, de aprendizaje y desarrollo para culminar esta dura etapa.

A Rubén por brindarme su ayuda, apoyo incondicional, comprensión y sobre todo paciencia en el desarrollo de la etapa final de este proceso.

A mi compañera Melissa Cruz por sus aportes, paciencia y haber compartido conmigo el aprendizaje en esta etapa de formación personal, académica y profesional.

Por último, a todas y todos quienes de una u otra forma han colocado un granito de arena para el logro de este Trabajo de Grado, agradezco de forma sincera su valiosa colaboración.

Estefanía López García

TABLA DE CONTENIDO

		PÁG.			PÁG.
	ACTA	3	4.2	OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA	56
	DEDICATORIA	4	CAPÍTULO 5		
	AGRADECIMIENTOS	5	5.1	ESTADO DEL ARTE	68
	LISTADO DE TABLAS	7	CAPÍTULO 6		
	LISTADO DE FIGURAS	8	6.1	MARCO HISTÓRICO	82
	ANEXOS	11	CAPÍTULO 7		
CAPÍTULO 1	1		7.1	MARCO CONCEPTUAL	90
1.1	RESUMEN	13	CAPÍTULO 8		
1.2	INTRODUCCIÓN	15	8.1	LENGUAJE DEL CÓMIC	108
1.3	PLANTEAMIENTO	17	8.2	CATEGORIZACIÓN	113
1.4	PREGUNTA PROBLEMA	23	8.2.1	OBSERVACIÓN ORGANIZACIÓN DEL CÓMIC	113
1.5	OBJETO DE ESTUDIO	23	8.2.2	ORGANIZACIÓN Y MANEJO DEL CÓMIC EN: BIBLIOTECA de LA UNIVERSIDAD DEL VALLE	117
1.6	OBJETIVO GENERAL	24	8.3	DISEÑO MUSEOGRÁFICO	122
1.7	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25	8.3.1	DEFINICIÓN DE ZONAS	125
1.8	JUSTIFICACIÓN	26	8.4	PROPUESTA IMAGEN VISUAL	133
CAPÍTULO 2	2		8.5	PARED INTERACTIVA	137
2.1	METODOLOGÍA	31	CAPÍTULO 9		
CAPÍTULO 3	3		9.1	CONCLUSIONES	144
3.1	ANTECEDENTES	36			
CAPÍTULO 4	4			BIBLIOGRAFÍA	146
4.1	DIAGNÓSTICO	45		ÍNDICE FIGURAS	147

LISTADO DE TABLAS

TABLAS	PÁG.		PÁG.
Tabla 1. FECHA: Agosto 25 de 2015 – Día Martes Hora: 12: 00 pm	47	Libardo Restrepo Caicedo 2014	
Tabla 2. FECHA: Agosto 25 de 2015 – Día Martes Hora: 1: 00 pm	47	Tabla 18. Iconografía (Signo Icónico)	71
Tabla 3. FECHA: Agosto 25 de 2015 – Día Martes Hora: 2: 00 a 3:00 pm	48	Tabla 19. Categorización de Colecciones en Murcia	74
Tabla 4. FECHA: Agosto 25 de 2015 – Día Martes Hora: 4: 00 pm	48	Tabla 20. Resumen de Datos Observados	80
Tabla 5. FECHA: Agosto 25 de 2015 – Día Martes Hora: 5: 00 pm	49	Tabla 21. Estados de Dependencia en el Usuario	105
Tabla 6. FECHA: Agosto 26 de 2015 – Día Miércoles Hora: 7: 00 a 8:00 am	49	Tabla 22. Sistema de clasificación Decimal Dewey	118
Tabla 7. FECHA: Agosto 26 de 2015 – Día Miércoles Hora: 9: 00 a 10:00 am	50		
Tabla 8. FECHA: Agosto 26 de 2015 – Día Miércoles Hora: 11:00 am	50		
Tabla 9. FECHA: Agosto 26 de 2015 – Día Miércoles Hora: 12:00 pm	51		
Tabla 10. FECHA: Agosto 28 de 2015 – Día Viernes Hora: 5:00 pm	51		
Tabla 11. FECHA: Agosto 28 de 2015 – Día Miércoles Hora: 6:00 a 7:00 pm	52		
Tabla 12. Tabla de Frecuencias	52		
Tabla 13. Tabulación de totales por actividad	54		
Tabla 14. Resumen Observaciones Sala 1 y 2	62		
Tabla 15. Resumen Observaciones Sala de Profesores	64		
Tabla 16. Resumen observaciones zona lobby y Escaleras	66		
Tabla 17. COMICTECA: Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas” Autor:	70		

LISTADO DE FIGURAS

FIGURAS	PÁG.		PÁG.
Figura 1. Diagrama Metodológico del Proyecto	32	Figura 25. Sala de Estar conformada alrededor de un pilar	65
Figura 2. CaliComix	38	Figura 26. Zona Debajo de Escaleras	65
Figura 3. Exposición “Sueños” Sala B José Celestino Mutis	39	Figura 27. Actividad Frecuente Debajo de Escaleras	65
Figura 4. Exposición “Circo” Univalle Sede Buga	39	Figura 28. Globos (Locugrama)	69
Figura 5. Invitación al Taller de Historietas y registro fotográfico	40	Figura 29. Comicteca Comfandi - Viñetas (Montaje Elíptico)	72
Figura 6. Registro Fotográfico de Taller	41	Figura 30. Al fondo Gigantografía imantada – SIG-NOS Y GESTOS	72
Figura 7. Registro de las Actividades de Creación	41	Figura 31. Rompe Tráfico y Mobiliario	72
Figura 8. Registro Fotográfico de Taller	42	Figura 32. Salón de talleres Comicteca Comfandi	73
Figura 9. Registro Fotográfico Primer acercamiento a una “Comicteca”	43	Figura 33. Espacios de lectura utilizados para talleres	73
Figura 10. Registro Fotográfico Cambios visuales del lugar “Comicteca”	43	Figura 34. Mobiliario Comicteca Regional de Murcia	73
Figura 11. Plano Cenital del área Sótano de la Biblioteca de la Universidad	58	Figura 35. Módulos exhibidores en escalera	74
Figura 12. Fotografía Sala de Lectura y Descanso	59	Figura 36. Exposición / Chris Ware – Fabricar historias	75
Figura 13. Fotografía Sala de Lectura 1 – Mesas de Estudio	59	Figura 37. Fachada C+ C Espacio - La Paz Bolivia	76
Figura 14. Fotografía Mesa de Estudio	59	Figura 38. C+C Espacio - La Paz Bolivia - Taller de Animación	76
Figura 15. Eje Central y Perpendicular	60	Figura 39. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (BUAP)	76
Figura 16. Fotografía Sala de Lectura 2	60	Figura 40. Carteles Iconográficos y Eventos de Exhibición BUAP	76
Figura 17. Material disponible y equipos electrónicos	60	Figura 41. Comicteca de la BUAP	77
Figura 18. Sala de Lectura 2 – Circulación	61	Figura 42. Herb Trimpe. Dibujante (increíble Hulk y Co-creador de Wolverine)	77
Figura 19. Sala de Cómputo para Profesores en General	62	Figura 43. Comicteca en la Biblioteca Regional de Guayaquil	77
Figura 20. Sillón Clásico Marrón	63	Figura 44. Módulo Expositor (Biblioteca Regional de Guayaquil)	78
Figura 21. Tablero en Corcho para Publicar Información	63	Figura 45. Comicteca Galilea Ramírez R. publicacio	78
Figura 22. Equipos Electrónicos	63		
Figura 23. Sala de Profesores en General	64		
Figura 24. Lobby y Escaleras	64		



	PÁG.		PÁG.
nes en Redes Sociales		Figura 61. Diagrama Experiencia de Usuario Ortíz	101
Figura 46. Isologotipo de Comicteca Galilea Ramírez	79	Figura 62. Diagrama de Experiencia Shedroff	104
Figura 47. Piedra Horizontes, Sasaima, Cundinamarca (Colombia)	83	Figura 63. Elementos constitutivos del Código del Cómic	109
Figura 48. Pintura rupestre bisonte en la cueva de Altamira (Santander, Es-paña)	83	Figura 64. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 1	109
Figura 49. Jeroglífico del Templo de Kom Ombo, Egipto	84	Figura 65. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 2	110
Figura 50. Menna y familiares de caza en los pantanos. Menna: Escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras de Alto y el Bajo Egipto	84	Figura 66. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 3	110
Figura 51. [Izquierda] La columna de Trajano erigida en Roma	85	Figura 67. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 4	111
Figura 52. [Derecha] Travesía del Danubio. El relieve de la columna narra dos victorias en las campañas del emperador Trajano contra los dacios	85	Figura 68. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 5	111
Figura 53. Salón del Trono: El tapiz de Bayeux (E.E.U.U)	86	Figura 69. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 6	112
Figura 54. El Códice Desdren [Codex Dresdensis]. Los códigos considerados por los Mayas libros sagrados, donde registraron sus noticias, hechos históricos, crónicas, conocimientos sobre astronomía, medicina y en general de su arte	86	Figura 70. (Tienda de Cómics Grimorum)	114
Figura 55. Códice Azteca. Golfo de México, año 1450 aproximadamente. Los códigos Aztecas, manuscritos que registran sus costumbres y acontecimientos religiosos, políticos y sociales	86	Figura 71. (Librería Nacional Unicentro – Sección Cómics)	114
Figura 56. El Juicio final. En la onírica visión de El Bosco [1450 – 1516]	87	Figura 72. Librería Nacional Sede Palmetto Plaza – Sección Cómics	115
Figura 57. Los proverbios flamencos de Brueghel, [1559] (Gemäldegalerie de Berlín)	87	Figura 73. Tienda Panamericana – Sección Cómics	115
Figura 58. Retrato de la Marquesa de Santa Cruz (1805) Óleo sobre lienzo de Francisco de Goya, se encuentra en el Museo del Prado	87	Figura 74. Tienda Panamericana – Sección Cómics	115
Figura 59. Auca del Sol y la Luna de Pere Abadal (1661) Caracterizado por-que se encuentra sin texto que acompañe la imagen y es enumerativo, la explicación o texto de referencia se ofrece a parte	88	Figura 75. Evento Shinanime – Centro Cultural Comfandi	116
Figura 60. Diagrama inicial en relación de conceptos	91	Figura 76. Diagrama categorización según CERLAC – El Cómic invitado a la Biblioteca Pública	120
		Figura 77. Segregación- Cerlalc. El Cómic invitado a la Biblioteca Pública	121
		Figura 78. Vista cenital – Sótano Biblioteca Mario Carvajal (Recorrido)	123
		Figura 79. Vista cenital – Sótano Biblioteca Mario Carvajal (División por Zonas)	126
		Figura 80. IDEOCÓMIC (Zona de Taller, conferencias y estudio)	128
		Figura 81. Aplicaciones Tipográficas Temática	128
		Figura 82. Aplicaciones Tipográficas Temática	128
		Figura 83. Cómic Media – Sala Digital (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	130

	PÁG.
Figura 84. Cómic Fant – Sala Infantil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	131
Figura 85. Cómic Fant – Sala Infantil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	131
Figura 86. Cómic Jun – Sala Juvenil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	132
Figura 87. Mapa ubicación zonas – vista cenital (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	132
Figura 88. Logotipo	134
Figura 89. Lobby o Recepción – Entrada a Comicteca (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	136
Figura 90. Zona Lectura – Al lado de Oficinas y Sala Taller (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	136
Figura 91. Vista cenital – Comicteca “Lea Cómic” (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)	136
Figura 92. Arduino (Plataforma de hardware y software de código abierto)	138
Figura 93. Arduino - BareConductive (Londres - Reino Unido)	139
Figura 94. BareConductive – Electric Paint [10 ml-Tubular] (Reino Unido)	139
Figura 95. BareConductive – Electric Paint [50 ml - Pote] (Reino Unido)	139
Figura 96. Electric Paint - Aplicado a Cartón industrial	140
Figura 97. Prueba Piloto	141
Figura 98. Prueba Piloto	141
Figura 99. Prueba Piloto	141
Figura 100. Prueba Piloto – Prototipo pared interactiva (Onomatopeyas)	141
Figura 101. Prueba Piloto – (Globos de Diálogo)	141
Figura 102. Prueba Piloto	142
Figura 103. Prueba Piloto	142
Figura 104. Prueba Piloto	142
Figura 105. Prueba Piloto	142
Figura 106. Prueba Piloto	142
Figura 107. Prueba Piloto	142

ANEXOS

CAPÍTULO 1

IFLA: International Federation of Library Associations and Institutions.

PÁG.

16

Inexequibilidad: Acto por medio del cual la corte constitucional declara sin efecto una norma por estar contra la constitución o los principios que ella establece y cuyos efectos cesan en su aplicación para el futuro. Arts. 214, 215, 241, 379 C.N. C. N.Colombia.

21

CAPÍTULO 2

Museografía: Consejo Internacional de Museos, ICOM NEWS. Vol. 32, Marzo, 1970.

33

CAPÍTULO 4

Fluctuante: adj. Que Fluctúa - oscilar (crecer y disminuir alternativamente) - cambia constantemente.

54

CAPÍTULO 5

Noveno arte: Hace referencia al arte secuencial (Cómic o Historietas).

69

Gigantografías: Son infografías a gran escala , del tamaño de una pared las cuales sobrepasan la medida estándar 100 x 70 cm.

69

PÁG.

72

Medios Análogos: Técnicas manuales.

Ad Hoc: Apropriado o dispuesto especialmente para un fin.

74

CAPÍTULO 7

Impacto Económico de las Industrias Culturales en Colombia. Ministerio de Cultura de Colombia. Convenio Andrés Bello. (2003).

93

Los detonantes cognitivos hacen alusión a conceptos y símbolos interpretables dentro de la experiencia e interactúan con la subjetividad del individuo.

100

CAPÍTULO 8

Arduino: placa de desarrollo que integra un micro-controlador diseñado para facilitar el uso de la electrónica en proyectos multidisciplinarios.

138

BareConductive: Empresa de Londres (Reino Unido) dedicada a desarrollar las herramientas de detección/sensitivas.

138

Electric Paint: Pintura eléctrica / conductora.

138





capítulo 1

A white speech bubble with a tail pointing towards the bottom right, containing the text '1.1' in red.

1.1

RESUMEN

El Cómic es un medio de expresión visual contemporánea, en la que se une el texto y la imagen como medio estético y comunicativo, que a través del tiempo fue considerado el Noveno Arte, debido a su función de entretenimiento de origen popular con buenas historias y calidad de ilustración.

En la actualidad en muchos países del mundo, la cultura del Cómic y el lenguaje gráfico tiene una fuerte trascendencia y arraigo, tanto que en los últimos años en nuestro país y en especial en la Ciudad de Cali se están comprendiendo cambios significativos, que están brindando nuevas perspectivas para la comunicación visual, la potencialización y acogida de nuevos lenguajes, entre estos el cómic, que en definitiva expone las diferentes formas que pretenden abrir un lenguaje universal y cultural.

Para comprender la complejidad artística del cómic, históricamente este concepto tomó forma como un arte inter-multidisciplinar, con gran aceptación por parte del público, que logró consagrar un lugar exclusivo para el disfrute del mismo en lo que hoy se denomina “Comicteca”, donde se dispone del cómic como un concepto abierto desde diferentes disciplinas y con una perspectiva global y multidimensional.

El presente proyecto expone el proceso metodológico para la creación de una comicteca en la Biblioteca de la Universidad del Valle debido al éxito de estas historias de ficción de mayor acogida por los jóvenes que se identifican con este tipo de expresión cultural, permitiendo que se conozca de antemano los detalles pormenorizados del proceso realizado para lograr entregarle a la universidad un espacio dedicado a la lectura de cómics.

Palabras Claves:

- ▶ Cómic
- ▶ Narración Gráfica
- ▶ Industria Cultural
- ▶ Intervención Gráfica
- ▶ Experiencia de Usuario



1.2

INTRODUCCIÓN

Hablar de cómics en el siglo XXI es hablar de un arte que se ha enriquecido culturalmente. En los últimos años se ha generado un creciente interés por la novela gráfica y el cómic, sobre todo este último que guarda una profunda relación con las dinámicas artísticas que se llevaban a cabo en la edad media, sin embargo el verdadero origen se remonta en épocas como la edad antigua al haberse encontrado pinturas prehistóricas en el arte rupestre con función narrativa. En aquel entonces se descubrieron imágenes llamadas tiempo después tira narrativa, compuesta por una tira de ilustraciones que daba a conocer una actividad, un ritual o una historia que debía conmemorarse, que después de varios siglos llega a ser concebido bajo el concepto de narración gráfica.

Históricamente el arte ha sido el pilar de la cultura en la sociedad, y la constante necesidad e intención de expresarse entre seres humanos conlleva a la búsqueda y renuevo incesante de encontrar formas de hacerlo, por tanto el cómic es considerado uno de ellos, en el que también se expresan historias de múltiples géneros, cubierto de una atractiva calidad artística que a través del tiempo se ha extendido entre la sociedad y su influencia se ha establecido como una nueva forma de expresión cultural que ha permeado en múltiples lugares del mundo.

La Cultura se ha convertido en una de las formas de establecer prácticas, costumbres y hasta tradiciones en la sociedad que a través del tiempo y el común acuerdo se conforman, por tanto se han establecido entidades institucionales encargadas de conservar datos e información clasificada en diversas áreas de conocimiento para su entera disposición y utilización de cada individuo como la biblioteca, que en la actualidad su alto valor cultural e importancia radica en su misión de brindarse como medio fundamental para la educación permanente, estimulación en el desarrollo y/o progreso cultural, profesional y crítico de los grupos sociales.

Teniendo en cuenta el manifiesto de la IFLA UNESCO Federation International declara la biblioteca pública, como: “fuerza viva de educación, cultura e información y como agente esencial de fomento de la paz y los valores espirituales en la mente del ser humano” (IFLA/Unesco, 2002, p.3). Resaltando el valor

de la biblioteca pública como principal promotora del derecho al libre acceso a la información y como entidad mediadora entre los individuos y una sociedad, que posibilita a los usuarios adquirir conocimiento, cultura y educación, ofreciendo servicios sobre bases de igualdad y acceso a las personas independientemente de su edad, raza, sexo, religión, nacionalidad, idioma o condición social, así mismo, prestar servicios específicos a personas en condiciones especiales.

Teniendo en cuenta lo mencionado, la UNESCO declara los servicios que debe prestar la biblioteca pública, los cuales se articulan en torno a objetivos específicos relacionados con la información, la educación y la cultura, entre los cuales se resalta el objetivo de “Brindar posibilidades para un desarrollo personal creativo” “Estimular la imaginación y creatividad de niños y jóvenes” “Sensibilizar respecto del patrimonio cultural y el aprecio de las artes, las innovaciones y logros científicos” (UNESCO, P.2, 1994) por su relación concreta con las posibilidades que posee el arte narrativo de la historieta y/o cómic como medio promotor de múltiples experiencias que promuevan y estimulen el aspecto creativo como parte de la construcción cultural del individuo.

Por tanto se hace posible vincular el arte con el cumplimiento de objetivos y estándares de calidad en las bibliotecas públicas al emplear los atributos que posee la narración gráfica, como medio de anclaje atractivo y forma de incrementar el desarrollo cultural que amplifique experiencias creativas, cultiven la imaginación y la forma en la que las personas expresan y representan el mundo que les rodea, dotando de importancia tanto al tipo de arte mencionado como a la institución que lo ofrece, por consiguiente es no menos importante tener en cuenta las anteriores consideraciones a fin de que los procesos de gestión y búsqueda de estrategias de renovación, apunten a cumplir con objetivos tanto particulares como globales que considera la UNESCO, para cualquier tipo de proyecto en el que involucra la renovación total o parcial de un sistema que influye directamente en una comunidad.

PLANTEAMIENTO



1.3

La Biblioteca Mario Carvajal de la Universidad del Valle en la ciudad de Cali, está proyectándose en renovar y generar mayor eficiencia en la prestación de sus servicios y el cubrimiento de las necesidades según los diferentes públicos que atiende, se encuentra en proceso de implantación de su sistema de gestión de calidad, por ende definió como política lo siguiente:

“La División de Bibliotecas provee, promueve y garantiza recursos bibliográficos, científicos y culturales, así como también servicios de información de calidad de acuerdo con las necesidades de sus usuarios, en apoyo a las actividades sustantivas de la universidad, contando con talento humano, infraestructura y recursos tecnológicos de punta que le permitan el respaldo a los fines institucionales y el mejoramiento continuo”. (Sistema de Gestión de Calidad, s.f)

De acuerdo con lo anterior, la biblioteca se enfoca en buscar estrategias y alternativas que promuevan la utilización de la información y la implementación de procesos de renovación constante, con los siguientes objetivos de Calidad:

- *“Actualizar de manera permanente los recursos bibliográficos y servicios de información.*
- *Facilitar el acceso a los recursos que presta la División de Bibliotecas a través de tecnologías avanzadas.*
- *Aumentar la satisfacción de los usuarios, mediante la adecuada prestación de los servicios.*
- *Establecer y mantener estrategias de comunicación efectiva con los usuarios, los funcionarios y los proveedores.*
- *Mantener la infraestructura adecuada para la prestación de sus servicios.*
- *Establecer programas de capacitación periódica que permitan mejorar las competencias del personal y los usuarios.*
- *Participar en programas de cooperación interinstitucional a nivel nacional e internacional para potenciar*

recursos y servicios de información.

- *Implantar la mejora continua en los procesos y procedimientos de la División de Bibliotecas.*
- *Investigar, preservar y difundir el patrimonio arqueológico de la región.*
- *Establecer y mantener estrategias de divulgación científica y cultural con la comunidad universitaria.” (Sistema de Gestión de Calidad, s.f)*

Según lo expuesto la biblioteca tiene la fortaleza de contar con el apoyo en recurso humano de calidad, una infraestructura acreditada y posible financiación en proyectos de renovación que benefician no solo a la comunidad universitaria sino a la ciudad, que al tener historia y experiencia en desarrollo de proyectos, puede establecer metas y estrategias de promoción y renovación, que promueva prácticas de desarrollo sociocultural y uso de la información albergada en la biblioteca, manteniendo la acreditación y estándares de calidad para contrarrestar las amenazas externas constantes por el cambiante interés de los usuarios atraídos mayormente por los avances tecnológicos.

La tecnología y la existencia de la biblioteca física:

En la actualidad los avances tecnológicos que engloba el fenómeno de la comunicación abarcan tecnologías como el internet, celular, televisión, computador, radio, plataformas web, aplicaciones interactivas entre otros, creaciones que permiten mayor eficiencia en el uso del menor tiempo posible para la difusión de la información, situación que se desarrolla al mismo tiempo que se difunde información a través de medios impresos convencionales que requieren mayor tiempo de distribución y por ende de acceso, es decir que un periódico, revista o libro es una presentación impresa convencional tradicional en contraste con la información albergada en un banco de información existente vía internet bajo el uso de medios informáticos para el acceso a ella. Al ponerlo en una balanza cabe afirmar que la información existe constantemente, puede ser tomada a través de una plataforma digital o de un libro, pero el

acceso a información de forma digital está abarcando cada vez más un mayor porcentaje de público.

El desarrollo en velocidad de la comunicación, ha llegado a generar alteraciones en el comportamiento humano, debido a los cambios que ocurrieron por los avances tecnológicos que patrocinan el ahorro del esfuerzo y el tiempo invertido en el trabajo, que influenciaron de forma positiva el sistema de comunicación pero generaron efectos colaterales que obliga a toda organización establecer modernas estrategias de calidad que incluyan renovaciones tecnológicas en sus servicios, porque se produjo en las personas mayor comodidad de acceso y por ende se redujo la necesidad de buscar información en la biblioteca físicamente, al existir plataformas digitales de bibliotecas virtuales que permiten acceder a publicaciones periódicas como proyectos e investigaciones de libros relevantes en consulta.

Situación que pone en reflexión el valor simbólico del libro en físico, que permanece almacenado por largo tiempo en la biblioteca sin consulta al tacto, y como si fuera poco, las nuevas publicaciones o ediciones de material bibliográfico se presentan de forma digital ya que la versión impresa requiere la utilización de papel de origen vegetal, lo que significa un daño al medio ambiente en la actualidad, además desafía la existencia física de la biblioteca y hasta el trabajo humano, puesto que la tecnología tiende a reemplazar tareas y procesos de trabajo.

Se debe reconocer que al mismo tiempo existe una autorregulación que ha logrado la coexistencia de la información tanto digital como impresa, pero es primordial enfocar parte del esfuerzo de innovación en comprender de mayor forma al usuario para suplir todas las necesidades posibles relacionadas con la motivación y asistencia a una Biblioteca, por consiguiente es necesario adoptar todos los medios de difusión posible según el carácter tipológico de la información y adaptarse a los cambios constantes de la tecnología, informática y procesos de regulación en calidad, para que los esfuerzos invertidos en modernizar, logren estrategias que promuevan prácticas de apropiación que benefician todas las formas de acceso a la

información y sea atractiva la experiencia que se brinda en la biblioteca física como en la plataforma digital.

El Cómic como oportunidad de generar una experiencia atractiva:

La biblioteca se convierte en una entidad que potencializa las diversas formas de facilitar el acceso a la información y promueve prácticas que se relacionan con la expresión cultural, hábitos de estudio y lectura tanto de placer como de investigación, entre otras actividades que pueden desenvolverse en la biblioteca física, por eso cuenta con amplias instalaciones para el disfrute del libro y participación en actividades integradoras que fortalecen aptitudes y competencias profesionales, en la que se fomenta la asistencia a la biblioteca a través de eventos que logren captar mayor interés por vivir nuevas experiencias en las que el aprendizaje y el juego sean simultáneos, así mismo renovar espacios e incluir nuevas tecnologías, brindar servicios accesibles, programas de formación y de extensión que garantiza al usuario joven estudiante tanto de educación básica secundaria, como universitaria y hasta los mismos docentes y funcionarios, poder aprovechar en mayor porcentaje los recursos que brinda la biblioteca.

Por tanto es viable emplear los atributos que posee la narración gráfica, como medio de anclaje atractivo y forma de incrementar el desarrollo cultural que amplifique experiencias creativas, cultiven la imaginación y la forma en la que las personas expresan y representan el mundo que les rodea, dotando de importancia tanto al tipo de arte mencionado como a la institución que lo ofrece.

Por consiguiente la biblioteca según el compromiso de calidad que expone, al buscar la implementación de nuevas estrategias que abran espacios de diálogo con la intención de ampliar posibilidades de construcción de programas que transmitan conocimiento a nuevas generaciones atrayendo mayor número de usuarios, estaría fomentando intercambio cultural, conforme al cumplimiento de la ley 98:

“Lograr la plena democratización de libro y su uso más amplio como medio principal e insustituible de la difusión de la cultura, la transmisión del conocimiento, el fomento de la investigación social científica, la conservación del patrimonio de la Nación y el mejoramiento de la calidad de vida de todos los colombianos”. (Ley 98,1993).

Es decir que es imperativo que la biblioteca como ente consumidor del conocimiento, se encargue y dedique sus esfuerzos en estimular de forma lúdica, atractiva y sugestiva el hábito lector en las personas, entendiendo que la lectura además de ser una acción para adquirir información, es una forma de adquirir desarrollo cognitivo en habilidades intelectuales, emocionales, sensibles e imaginativas, que además puede presentarse en diversas formas para su mayor aprehensión y desarrollo de conocimiento.

Entre los materiales bibliográficos es válido mencionar el cómic como uno de los medios que también difunde cultura y transmite memorias tanto históricas como fantásticas, se produce con base a una técnica que se distingue por su carácter artístico, atractivo y su base icónica que no requiere de mediadores técnicos para su lectura, con la diferencia que este tiene su importancia en ser un intermediario en el proceso de aprendizaje y la aprehensión de hábitos voluntarios de lectura, en el que se arraiga en mayor medida un interés por leer, basado en el placer de introducirse en el mundo que la historia ilustrada, permitiendo al lector ser participante como espectador, que al mismo tiempo fortalece la práctica lectora entre tanto se ejercite la habilidad.

El cómic se ha convertido en una forma artística de registro y de preservación de memoria histórica o contextos culturales a través de los relatos gráficos cuadro a cuadro, que en sus inicios en Colombia se introdujo como otra forma de entretenimiento que solo al transcurrir el tiempo se reivindicó como una cultura visual artística potencial de aprendizaje.

En el año de 1993 el 22 de Diciembre se implantó en Colombia la Ley 98; *“Por medio del cual se dictan normas sobre de-*

mocratización y fomento del libro Colombiano”, (Ley 98, 1993, p.1). en un principio como medio para difusión de la cultura, transmisión de conocimiento y mejoramiento de la calidad de vida de los colombianos. Pero en el artículo segundo, el congreso decreta:

Para los fines de la presente Ley se consideran libros, revistas, folletos, coleccionables seriados, o publicaciones de carácter científico o cultural, los editados, producidos e impresos en la República de Colombia, de autor nacional o extranjero, en base papel o publicaciones en medios electro-magnéticos. Se exceptúan de la definición anterior los horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar. (Ley 98, 1993, p.1).

En otras palabras, la Ley excluía a las tiras cómicas o historietas gráficas como publicaciones de carácter cultural, en términos de producción y distribución. Según la escritora Paola Páez (2012),

“la Ley mostraba al cómic como una industria, más no como una producción artística que permite una manera distinta y dinámica de hacer literatura”.

Debido a lo anterior, el valor sobre la fabricación y utilidad cultural del cómic se complicaba por los elevados costos bajo los cuales deben ser comercializados los cómics a causa de la restricción legal. A pesar de los altos impuestos, en Colombia persisten editoriales que los producen. Sin embargo, la restricción ha impedido que ese tipo de publicaciones obtenga una distribución y apreciación de forma masiva en Colombia.

La Revista Larva, fundada por el ilustrador Daniel Jiménez y otras organizaciones como la Agencia de Diseño y Editorial R+N Rey Naranjo, dirigida por John Naranjo y en conjunto con otras personas interesadas en el tema de la ley, crearon una iniciativa denominada: *“Dile a las autoridades que terminen la discriminación en la Ley del Libro en Colombia”*. Este grupo de personas empezaron a difundir y convocar a las personas informando del problema con esta ley, en búsqueda de una solución que permitiese abrir el desarrollo editorial, en este tipo de publicaciones. *“La Ley del Libro no excluía al cómic por ser có-*

mic, sino por cuestiones prácticas que fueron vistas hace casi 40 años por Colcultura, como un beneficio económico, incluido para que hubiese una protección a los productores nacionales de papel; es tiempo de un cambio”, dice John Naranjo (2012).

Otra persona a favor de la iniciativa es el profesor de cátedra Pablo Francisco Arrieta (2012) de la universidad Javeriana y de Los Andes, quién es un admirador y conocedor de la historia del cómic y su significado, opina que: *“Fue importante dar cuenta del problema. Podría verse como un bloqueo de expresión cultural; al cómic no se le estaba tomando como en otros lugares del mundo, sino que se estaba viendo como industria, más no como el arte que es. Y en ello vemos una curiosa paradoja, el cómic no clasificaba como producción cultural y sin embargo, está en las bibliotecas”.*

La escritora Páez comenta sobre la historia de la Ley del Libro, la cual fue establecida en el año de 1993; pensada para una duración de 20 años. Es decir, que aproximadamente en el año del 2013 sería la fecha de caducidad, sin embargo, un acto legislativo determinó que la Ley debía continuar como hace 20 años, según lo establecido, y no refrendarse cada 20 años.

La Agencia de diseño de Naranjo y la Revista Larva entre otros, comenzaron la iniciativa para reformar la Ley. A finales del año del 2012 durante el mes de diciembre, los promotores de la abolición de la Ley obtuvieron los resultados esperados y a partir de enero del siguiente año el 2013, ya no se le gravaría con impuestos a las historietas gráficas o tiras cómicas, lo que también haría más económica su producción y venta al público.

Actualmente en el 2016, el esfuerzo y movimiento emprendido por estas anteriores entidades se ve recompensado con un triunfo, el cual es la Sentencia C-1023/12 de la Corte Constitucional de la República de Colombia donde se indica que:

“Fotonovelas, Tiras cómicas o Historietas gráficas: Se consideran dentro del concepto de libros, revistas, folletos, coleccionables seriados, o publicaciones de

carácter científico o cultural, para efecto de lo previsto en el inciso primero del artículo 2º de la ley 98 de 1993” (Sentencia C-1023/12) En esta sentencia se declara Inexequibles las expresiones “fotonovela” y “tiras cómicas o historietas gráficas”.

En concepto del procurador General de la Nación dice: Los textos que emplean el lenguaje gráfico, como las fotonovelas y las tiras cómicas o historietas gráficas son quizás uno de los referentes más accesibles para los primeros lectores, y no pocas veces a ellos se debe que estas personas adquieran el amor por los libros y el hábito de la lectura. El valor didáctico de estos documentos es muy útil para dar cuenta de fenómenos históricos, políticos, económicos y sociales, para hacerlo con humor y con gracia. El excluir estos textos en una ley de fomento a la lectura, por razón de su lenguaje, resulta injustificado y contraproducente. Injustificado, porque estos textos pueden tener contenidos científicos y culturales valiosos. Contraproducente, porque priva a algunos lectores incipientes de la oportunidad de acercarse al mundo de las letras y, por medio de él, a la ciencia y la cultura. (Sentencia C-1023/12).

Reivindicación del Cómic:

Ya por fin, las historietas gráficas o tiras cómicas son consideradas de carácter cultural, lo que permitirá intensificar su producción y distribución, para bien tanto de los usuarios como de las editoriales. En la actualidad las historietas gráficas o tiras cómicas mejor conocidas como Cómic, han tenido mayor acogida en comparación con años pasados, evidencia de que el cómic no es sólo para entretenimiento sino que es una nueva forma de promover el conocimiento y la lectura, que no ha sido tarea fácil pero poco a poco se ha ido logrando.

Consumo vía internet, desarrollo tecnológico y redes sociales:

En este momento de la sociedad, la fácil accesibilidad a medios electrónicos y virtuales es una realidad latente que ha permitido el aumento en gran medida en el consumo de cómics, historietas, novelas gráficas y material gráfico tanto de forma

impresa como digital. Además en nuestra actualidad las redes sociales llegaron para cambiar todos los hábitos y costumbres siendo una realidad que poco a poco, se va interiorizando en el camino hacia la integración con las máquinas.

Estas redes desarrollaron una mayor facilidad para comunicarnos, donde no sólo se han presentado como un medio económico, sino que obtuvieron un carácter masivo, generando que materiales como el cómic sea de fácil accesibilidad y distribución por la versatilidad de medios y de distintos dispositivos para reproducirlo y la viabilidad para las personas adquirirlos.

Ámbito económico:

Debido al levantamiento de la Ley 98 gracias a la sentencia C-1023/12 se ha permitido tanto a las editoriales como a los autores de cómic, la facilidad para la distribución y producción de material gráfico, a precios accesibles, lo que permite llegar a mayor público, además ahora también se puede hacer mayor producción de algunos cómics gracias a las licencias libres como las creative commons, que bajo ciertas restricciones se puede hacer uso libre del producto, en su defecto, según la creative common asignada: explotarlo, transformarlo, modificarlo, recrearlo y reproducirlo bajo fines comerciales y no comerciales.

El Cómic como herramienta de enseñanza: Algunos autores y estudiosos han abordado el tema del cómic como una herramienta didáctica para la enseñanza, es un mecanismo nuevo para el moderno desarrollo de la lingüística y la comunicación, es decir, según el autor Gubern, Román:

“La peculiar originalidad de los cómics, en relación con la literatura, el cine y la tradición de las artes iconográficas, hacen de este medio uno de los más relevantes, dinámicos y sugestivos fenómenos de comunicación social de la cultura contemporánea, justamente definida como una cultura de la imagen”. (Gubern, 1972).

Logrando dar el gran paso de la imagen hacia la literatura. También según un estudio del autor Rodríguez Diéguez, José Luis

“La dimensión didáctica se cifra no en la imagen como contenido de la enseñanza, sino en la imagen como vehículo de comunicación didáctica. No versa sobre la enseñanza DE la imagen, sino sobre la enseñanza CON la imagen”. (Rodríguez, 1978)

En conclusión se ha encontrado una relación peculiar al entrelazar los objetivos de calidad de la Biblioteca a través de una estrategia de innovación que elige al cómic como el medio de fomento de cultura, y esta radica en la intención de suplir necesidades específicas de cada parte, ya que la biblioteca está interesada en renovarse y hacerse atractiva a un público consumidor de internet y tecnología; frente al cómic que por fin ha sido reivindicado y abierto vías de acceso al público, donde se busca principalmente aportar crecimiento significativo en cultura y valor de la misma, por tanto se le abrió no solo espacio al cómic en la biblioteca, sino que también se le dotó de relevancia y por ende un espacio dedicado a la lectura y experiencia del cómic llamado comicteca .



1.4

PREGUNTA
PROBLEMA

¿Cómo diseñar una Comicteca en la biblioteca de la Universidad del Valle?

OBJETO
DE ESTUDIO



1.5

La Comicteca como intervención gráfica que permita la interacción del usuario con el lenguaje del cómic



1.6

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un espacio para determinar la gráfica del
entorno de la Comiteca de la Universidad del Valle

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los siguientes objetivos específicos se formularon teniendo en cuenta los requerimientos identificados:

- **Intervenir** el espacio a través del lenguaje del cómic para determinar los elementos constitutivos de la gráfica del entorno.
- **Presentar** la colección de la comicteca, a través de un sistema que favorezca la exhibición de la oferta literaria frente al usuario.
- **Desarrollar** prototipos para realizar comprobaciones funcionales con usuarios.



1.7

A white speech bubble with a tail pointing towards the bottom right, containing the text '1.8'.

1.8

JUSTIFICACIÓN

En el año 2014 se ha creado la primer Comicteca o Biblioteca del cómic del país, a través de la Biblioteca de la caja de compensación familiar (Comfandi); con el fin de brindar diversidad literaria a sus visitantes promoviendo la lectura a través del cómic en niños, jóvenes y adultos.

Una segunda Comicteca en Cali aumentaría el espacio del cómic en la ciudad y a un público más amplio dentro de la biblioteca Mario Carvajal en la Universidad del Valle, para de esta forma crear un lugar donde se potencialice el interés por la narración gráfica (historietas, cómic, novela gráfica) como herramientas para afianzar las prácticas lectoras en los niños, jóvenes y adultos, como herramientas didácticas de aprendizaje y/o difusión del conocimiento, o manifestación cultural.

Según lo establecido en el acuerdo No. 001 - 02 C.S, Universidad del Valle se establece como:

“MISIÓN :La Universidad del Valle, como Universidad Pública, tiene como misión educar en el nivel superior, mediante la generación y difusión del conocimiento en los ámbitos de la ciencia, la cultura y el arte, la técnica, la tecnología y las humanidades, con autonomía y vocación de servicio social. Atendiendo a su carácter de institución estatal, asume compromisos indelegables con la construcción de una sociedad justa y democrática.” (Acuerdo No.001-02C.S, 2002, P.2)

“VISIÓN: La Universidad del Valle, como una de las más importantes instituciones públicas de educación superior del país (Colombia) en cobertura, calidad y diversidad de sus servicios, aspira a consolidarse como una universidad de excelencia, pertinente, innovadora, eficiente, competitiva, con proyección internacional y de investigación científica.” (Acuerdo No.001-02C.S, 2002, P.2)

Donde declara en el marco de su Misión y desarrollo de la Visión; el compromiso con ciertos propósitos que guían y orientan el cumplimiento de la misma como *“La integralidad en la formación, entendida como equilibrio entre los aspectos científico, tecnológico, artístico y humanístico en los procesos de aprendizaje”* (Acuerdo No.001-02C.S,2002,P.2), en la que se promueve el trabajo integral e interdisciplinar de las diferentes áreas de conocimiento, incluidas las ciencias creativas que están contenidas en el desarrollo del Arte y por ende el crecimiento cultural, donde se presenta la oportunidad de intervención del Diseño Gráfico e Industrial, desde la visión de la Gráfica del Entorno y la identidad de un lugar.

Entre otros propósitos se encuentran el de *“Brindar oportunidades para la formación de excelencia, homologada internacionalmente, que le permita a sus egresados ejercer un liderazgo cultural y ciudadano y cumplir a cabalidad sus funciones profesionales y de servicio a la comunidad.”* (Acuerdo No.001, 2002, P.2) Lo cual sustenta el proyecto de creación e intervención denominado Comicteca, sea el trabajo de Grado del programa académico profesional de Diseño Gráfico, como evidencia y oportunidad de ejercer profesionalmente, con las habilidades y aptitudes adquiridas a lo largo del programa que se dicta dentro de la universidad.

“Promover la apropiación crítica, la creación y la transferencia responsable del conocimiento y su aplicación al estudio y la transformación del entorno.” (Acuerdo No.001-02C.S, 2002, P.2) Como se ha mencionado anteriormente, la narración gráfica es medio de comunicación de información, así mismo es conocimiento, expuesto de tal forma que se visualice de manera interactiva y didáctica para la comprensión práctica del usuario.

“Propiciar en los estudiantes un desarrollo personal, social y cultural, basado en los valores de la razón, el compromiso ético y la sensibilidad estética que les permita desarrollar sus talentos y fortalecer su autoestima.” (Acuerdo No.001-02C.S, 2002, P.2) donde a través de la intervención física y adecuación del entorno establecido, se podrá acercar a los usuarios de la Biblioteca Mario Carvajal a encontrarse con otro sistema

estético que facilite la interacción del usuario con el contexto y las actividades planteadas, promoviendo el desarrollo de la sensibilidad estética y la integración social con otros medios de comunicación.

Por otro lado, la Universidad del Valle actualmente en el ámbito del posicionamiento del nuevo Rector Edgar Varela Barrios, establece la propuesta de rectoría: *“Por una universidad de excelencia académica con compromiso social”* para el período comprendido entre el año 2015 al 2019, en donde se expresa:

La Universidad como ente de formación, investigación y de extensión, es un centro que promueve lo cultural en el plano regional y nacional. En relación con la proyección cultural en la Universidad no se trata solo de realizar una serie de actividades, representaciones, proyecciones, recitales, exposiciones para que un público las contemple, sino que se trata de articular diversas dimensiones.

La cultura es un componente fundamental de la formación de los estudiantes pues necesitan complementar y enriquecer su educación con expresiones artísticas para lograr una formación integral. Ello implica proponer actividades formativas, talleres de lectura, cursos de libre configuración y apreciación artística con un reconocimiento curricular. Ligado a esto, los estudiantes requieren una fuerte formación en lo ético y en lo humanístico con la promoción de valores como la solidaridad, la tolerancia y el reconocimiento de las diferencias (Varela, 2015, p. 27).

La Universidad como aglutinante y receptora de la Cultura extrauniversitaria es una entidad abierta, con capacidad de recepción de movimientos culturales externos y como espacio de la cultura. La Universidad no tiene que ser solo ventana, sino también espejo de la cultura, mostrando permeabilidad y capacidad de acoger, dar cabida y promover las propuestas de su entorno, superando barreras academicistas.

En este sentido, la cultura como objeto de análisis y debate es fuerza viva y dinámica, y la Universidad, es el foro idóneo para

reflexionar sobre tendencias las tecnologías, cultura, la interculturalidad, y los nuevos lenguajes y formas de expresión. Por todo esto, la Universidad del Valle debe jugar una función clave en la oferta de actividades culturales y artísticas que la visibilicen y la conviertan en un espacio alternativo para la ciudad y la región. Para esto es necesaria la creación de un espacio o dependencia, que puede operar como parte de la Biblioteca Mario Carvajal, que coordine, oriente, gestione y realice con el concurso de toda la comunidad universitaria especializada, los programas y proyectos artístico-culturales, de divulgación científica y cultural (Varela, 2015, p.28).

El nuevo Rector se encuentra dispuesto a generar nuevos cambios con miras a proyectar la Universidad como una entidad con excelencia académica, con nuevos modelos y sistemas, manteniendo su visión estratégica de ser el gran centro de educación superior del suroccidente colombiano. Sin embargo, no será una tarea fácil, se deberá enfrentar a retos muy grandes en términos de las transformaciones sociales, productivas, tecnológicas y tecno-científicas que operan en Colombia y el mundo.

Adicionalmente, se proponen acciones orientadas a la creación y recuperación de espacios; mantener la diferenciación en la oferta cultural de la Universidad; establecer vías de apoyo a las actividades culturales de facultades, asociaciones culturales de la Universidad, que auspicien las iniciativas culturales; integrar la política cultural de la Biblioteca, el Museo, las secretarías y casas de cultura y el Ministerio de Cultura; creación de un portal Web de cultura regional, ampliación de la oferta de cursos de promoción educativa y potenciar el debate, el pensamiento crítico y la participación de los estudiantes universitarios en los problemas de la sociedad a través de las cátedras Estanislao Zuleta y Tulio Ramírez, entre otras (Varela, 2015, p.29).

Una falla significativa actualmente es la poca integración de las universidades públicas y privadas al sistema y a las redes bibliotecarias públicas. Se las ve como bibliotecas de escasa dimensión, desde el punto de vista del acervo bibliotecario

para que sean consultadas por las comunidades y por jóvenes en etapa de educación primaria y secundaria. Ese paradigma hay que cambiarlo. Las bibliotecas como centros culturales, particularmente en una sociedad del conocimiento en donde fluye amplia información y se aplica transferencia con medios digitales y virtuales, deben ser fortalecidas. Además, los espacios de la Universidad destinados en las distintas sedes a las actividades artísticas y culturales deben fortalecerse en cuanto a infraestructura física y equipos (Varela, 2015, p.29, p.30).

Muchos temas están pendientes por solucionar en la Universidad: la mejora de las instalaciones culturales, su dotación, el aumento del personal, la creación de nuevos espacios para la vida cultural universitaria y regional, la intensificación de la oferta formativa humanística artística y cultural de los universitarios y el apoyo para la intensificación de la vida cultural de las ciudades de influencia, y en todos ellos debemos trabajar desde todas las áreas (Varela, 2015, p.30).

De acuerdo a la misión y visión de la Universidad del Valle y a la política de calidad de la biblioteca Mario Carvajal, realizar el proyecto Comicteca significa implementar aquellas estrategias de renovación e implementación que se vienen exponiendo, además se requiere un cambio positivo, ya que, la globalización y la tecnología han transformado el mundo actual y la forma de transmitir el conocimiento y es de vital importancia contar con estos mecanismos, en los nuevos espacios para la comunidad universitaria.



CAPÍTULO 2



2.1

METODOLOGÍA

El desarrollo en este proyecto de intervención-creación, se divide en tres fases denominadas Análisis, Síntesis y Retroalimentación (figura1) las cuales comprenden una descripción sucinta de los pasos para realizar el proceso investigativo, con

el fin de recolectar la información necesaria y útil para el diagnóstico del problema. Además sus fases se construyen como base para posteriores modificaciones de forma iterativa.



Figura 1. Diagrama Metodológico del Proyecto

1) FASE DE ANÁLISIS

Comprende tres ejes: Diagnóstico y Problemática, Antecedentes y Estado del Arte.

• Diagnóstico

El método utilizado para acceder a la información y exponer el planteamiento del problema se realizó primero contextualizando la situación actual de la institución, posteriormente a través de realizar un trabajo de campo bajo una observación directa participante, se registró por escrito lo observado y ocurrido dentro del espacio que se va a intervenir. Tener a disposición estas herramientas de recolección de información sirvió para su posterior análisis y extracción de datos fundamentales para la aplicación del diseño museográfico como herramienta de intervención dentro de la Biblioteca de la Universidad del Valle, lugar planteado para la construcción de la Comicteca.

• Antecedentes

Se indagaron los antecedentes referentes al Cómic y se realizó una división, donde se clasificó por Antecedentes metodológicos y Antecedentes en la Universidad del Valle y su biblioteca.

Los Antecedentes metodológicos comprendieron tipos de investigación y métodos abordados para desarrollar proyectos en intervención de espacios y la construcción de Comictecas que posteriormente se mencionan en el estado del arte.

Los Antecedentes en la Universidad del Valle comprendieron el manejo del Cómic en el contexto de la biblioteca universitaria, eventos y actividades desarrollados alrededor del tema al interior del campus.

• Estado del Arte

En este eje se describieron, clasificaron y relacionaron las comictecas [Bibliotecas de Cómic] más reconocidas alrededor del mundo, bajo el criterio de mayor trayectoria y reconocimiento

mundial, además de anexar un listado con el resto de comictecas que existentes que se ubican vía internet.

2) FASE DE SÍNTESIS

Comprende dos ejes: Marco conceptual y Guión museográfico.

• Marco Conceptual

Se empleó como herramienta de representación general de toda la información que se manejó en el proceso de investigación del proyecto, se indagó sobre el origen del cómic y se hizo un apartado para comprender su valor histórico para enriquecer el corpus de información y referencia teórica, además se definen los conceptos para comprender la conceptualización del proyecto que valida el cómic como medio de desarrollo cultural y por ende la construcción de un lugar dedicado a su disfrute.

• Guión Museográfico

Antes de establecer una metodología para dicha intervención del espacio, fue necesario definir el término que da pie a todo este proceso. Se debe hablar de la museografía definiéndose como un conjunto que “abarca las técnicas y procedimientos del quehacer museal en todos sus diversos aspectos”, los cuales terminan siendo la metodología para la intervención del espacio, que en palabras más simples, es exponer todo el diseño de intervención con un argumento que siga el carácter de guión museográfico gráficamente, teniendo en cuenta las dos fases establecidas como 1. Diseño de espacio y 2. Planeación del Montaje en el espacio, para así permitir la exhibición de áreas bajo un equilibrio idóneo e interesante y lograr una grata impresión y experiencia para el visitante.

• Diseño del Espacio

En términos “museográficos” se busca exhibir ante un grupo social identificado con una dinámica artística, en este caso el

cómic, todo tipo de colecciones objetos de colección relacionados con dicha temática y que puedan generar una mayor difusión frente a los asistentes y que ellos mismos sean un canal de difusión para que más personas asistan.

En este diseño se tuvieron en cuenta elementos como:

La circulación, las áreas para zonificar y otros elementos que puedan garantizar el éxito de la implementación dándole un valor agregado que debe ser percibido por la personas que esté en contacto directo con el espacio.

El diseño del espacio tendrá en cuenta los siguientes puntos:

Planeación, Propuesta y Bocetación:

- Diseño y elaboración de bocetos antes y después del análisis de la información recolectada a partir de las fuentes.
- Establecer los parámetros bajo los cuales se aplica el concepto de diseño en correlación de los objetos, mobiliario, exposición de colecciones, intervenciones gráficas.
- Definición de elementos del montaje, establecer vitrinas o paneles, generación de textos de apoyo.
- Teniendo en cuenta los puntos mencionados, se realizan propuestas por medio de gráficos y bocetos

anteriores fases; se diseña, desarrolla y construye un prototipo, para pruebas y demostraciones en la conceptualización del Lenguaje del Cómic como interfaz interactiva.

Por otra parte, al ser la etapa de gestión, desarrollo y prototipado, se busca tener un acercamiento al usuario por medio de prototipos para obtener retroalimentación, en un futuro cercano cuando se decida implementar modificaciones, innovaciones o nuevos desarrollos al proyecto, se podrá tener en cuenta las fases del diagrama para reevaluar el estado del proyecto y así mismo, de la manera más eficiente aplicar estos cambios.

3) FASE DESARROLLO Y GESTIÓN

Esta fase es la última etapa de todo el proyecto. Se consideran como asuntos preliminares el establecimiento de un presupuesto, ya que la universidad dará los recursos monetarios para la realización del presente proyecto, y esto se hará basado en un cronograma de actividades previamente establecido y demás actores involucrados en dicha actividad donde a partir de la información recolectada y los procesos realizados en las

AKIRA
THE DAY OF AWAKENING IS NEAR

新世紀



CAPÍTULO 3



3.1

ANTECEDENTES

Con el desarrollo de la imprenta, la necesidad de información fue incrementándose de manera rápida. Las personas cada vez adquirieron mayor cantidad en menor tiempo y surge un nuevo elemento en la relación impreso – lector, el entretenimiento. El manejo de historias con imágenes tuvo inmediata aceptación, lo que cambia son las técnicas, pero la esencia es la misma y el público que lo consume tiende al crecimiento.

Los cómics, en respuesta a estos desafíos crecientes de la cultura, se han convertido en parte fundamental del arte popular y las industrias culturales, ganando espacios como muestras, exposiciones, bienales y festivales.

El cómic se ha convertido en referente histórico desde lo artístico y un apoyo cultural, esta circunstancia ha servido como canal para mover masas y enviar mensajes ideológicos; un ejemplo clásico es la creación de la historieta del Capitán América, cuyo efecto se percibió en la manera de idealizar los valores del pueblo norteamericano durante la segunda guerra mundial. Puede decirse entonces que el Cómic es una forma de contar historias que bien pueden ser ficticias o reales, pero que reflejan el sentimiento social del entorno en el que fueron ideados.

En Colombia la dinámica cultural de la que se habla anteriormente, siempre ha sido nutrida de la narrativa oral, por lo que va referida a la expresión de situaciones a través de imágenes que están cargadas de cierto humor crítico, algo costumbrista que mantienen cierta vigencia; ejemplos de esto Misiá Escopeta, una mujer amargada que siempre se queja; Don Amacise, un hombre acomodado a las circunstancias, y así muchos personajes que nacen del imaginario cultural y de la narrativa oral, sin embargo, los principales periódicos del país incluían en sus páginas con historietas extranjeras cuya aceptación en el contexto caribe y tropical colombiano ha sido medible por la mercadotecnia que han generado; ejemplo camisetas, recordatorios, afiches y demás impresiones en distinto formato de usabilidad múltiple.

Casos aún palpables son historietas como Calvin y Hobbes, el Ratón Mickey, Garfield, Condorito. Este último comparte ras-

gos culturales con sus lectores colombianos por la ubicación geográfica, su imagen hasta es utilizada en productos y servicios relacionados con el entretenimiento no necesariamente impreso.

Actualmente no solamente las caricaturas norteamericanas han permeado el medio colombiano. En los últimos años ha ganado espacio en el consumo El Manga o caricatura japonesa, ha tenido mucho éxito gracias a sus historias fantásticas y los personajes que alimentan este tipo de publicaciones, pues en su imaginario hay menos política y más mitología.

Dado el creciente auge de estas publicaciones, se han creado comitecas o lugares donde convergen personas interesadas en esta expresión cultural. Aunque proporcionalmente son muy pocas frente a otros consumos culturales. El interés en este tipo de arte a nivel internacional y su accesibilidad gracias a las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento lo hacen más visible en la actualidad, sin embargo, existe el obstáculo de su propia intermitencia debido a la falta de instituciones que apoyen estos movimientos, por lo que recientemente se han implementado propuestas de tipo independiente como la de la revista ComicBook de Cali, El grupo Leyenda de Pereira y otros han buscado un impulso al medio nacional dado que la mayoría de creaciones y personajes colombianos son de carácter independiente, por lo que se fomentan eventos a nivel nacional y la creación de lugares como las comitecas que es el objeto de este trabajo.

En consecuencia, específicamente en la ciudad de Cali se cuenta solo con una comiteca, e intermitentes iniciativas a favor de este género, por lo que se hace necesario pensar en potencializar las propiedades del cómic al tenor del criterio que le otorga importancia; Pues la experiencia demuestra que es un arte que funciona también como herramienta en el fomento de actividades educativas.

Un ejemplo de ello es que en los últimos años se creó la Comiteca del Centro Cultural Comfandi, adicionalmente se han hecho eventos de Anime [Fenómeno cultural japonés y de entretenimiento que goza de gran acogida a nivel internacional],

como el Shinanime, o el festival nacional Calicomix que proporciona un espacio destinado a que los jóvenes de Cali puedan conocer un poco más sobre las historietas, los cómics y su proceso creativo. Pero existe la particularidad que estos espacios son temporales y se hacen semestral o anualmente dado que no existía un lugar abierto al público la mayor parte del tiempo.

En un contexto mucho más delimitado, en la Universidad del Valle, el movimiento del cómic capta la atención de los académicos

cuando se lleva a cabo el XIX Salón Internacional de Historietas y Caricaturas de Cali liderada por el festival Calicomix 2012, en la cual un egresado del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes integradas, Gustavo Adolfo Campos obtuvo uno de los ocho premios otorgados, en la categoría de Historieta en el tema Ciudades, por su propuesta ILOGÍCALI.(Figura 2)

Más tarde la División de Bibliotecas de la Universidad del Valle en el año 2014 mes de Octubre, abrió su sala de exposiciones y espacios de diálogo al festival anual de Cómic, inspirado en los Sueños de niños (Figura 3) dentro de una convocatoria previa en la ciudad, liderado por la fundación Calicomix (Figura 4), como muestra de apoyo e interés por la manifestación de la narración gráfica en sus diferentes versiones.

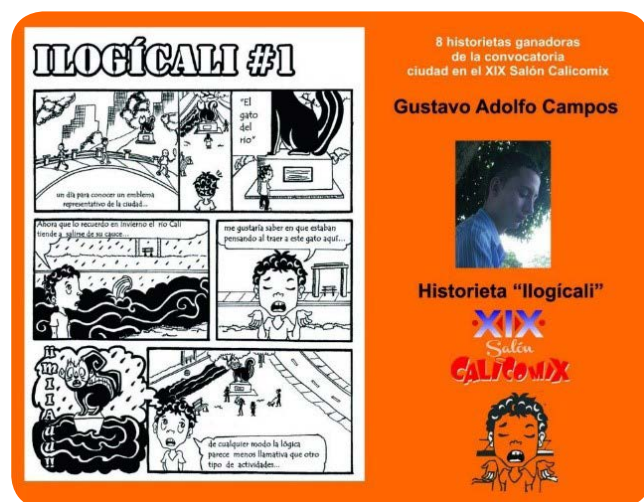


Figura 2. CaliComix





Figura 3. Exposición "Sueños" Sala B José Celestino Mutis

Posteriormente, en el año 2015 se desarrolló un taller de Historietas (Figura 5) llamado: Creando y Recreando Historias que dejan huellas. Llevado a cabo el día 12 del mes de Noviembre a las 3:00 pm, en el sótano de la Biblioteca Mario Carvajal organizado por el programa de extensión de la biblioteca, que se encuentra incursionando en nuevos servicios y actividades, con el objetivo de incentivar al conocimiento a través de la promoción/animación lectora y lenguaje lúdico formativo.

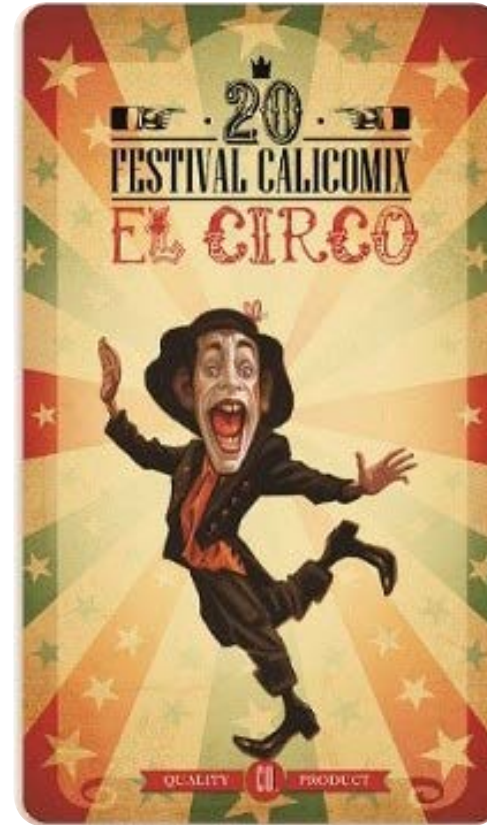


Figura 4. Exposición "Circo" Univalle Sede Buga

Cada semana presentan una temática nueva y hace un poco más de un año llevan promoviendo este tipo de talleres con gran variedad de temáticas. En esta ocasión el tema del taller fue el Cómic, la idea principal era la introducción al mundo del cómic de otras formas que no sean las tradicionales, contando con la participación de Libardo Restrepo Caicedo como tallerista, egresado en diseño gráfico quien reformó la comiteca del Centro Cultural Comfandi y desarrolló el taller de la siguiente forma:



Figura 5. Invitación al Taller de Historietas y registro fotográfico

Taller que se dividió en 2 etapas:

1) Análisis:

A través de diapositivas (Figura 6) dió una breve introducción acerca del cómic y su origen, expone elementos discursivos gráficos de las historietas, las viñetas, los globos de texto. Además de explicar componentes/elementos del cómic como Ideogramas, gestemas y como se representan el sonido y el movimiento en el cómic.

También invitó a los asistentes a interactuar con los cómics, tomarlos de la estantería y lo observarán en detalle para luego comentar lo que observaron en los cómics.

2) Creación:

Después de la primer etapa de haber instruido a los participantes en el taller, ahora las personas desarrollaron sus propios

cómics o por lo menos el acercamiento a él, crearon viñetas, globos de texto y presentaron sus propias historias narradas con el cómic. (Figura 7) Como herramienta se contó con plumones, lápices de colores y muchos otros utensilios más para ilustrar. Al finalizar esta etapa los participantes exponen sus obras y se comentó acerca de cómo vivieron el proceso y que tal les pareció la experiencia.

Estos eventos y el último taller permitió a los participantes tener un acercamiento a los cómics y lo que son, permitió a la biblioteca tener un acercamiento previo sociocultural sobre el tema del cómic, hacia los usuarios objetivo del proyecto Comicteca "Biblioteca de Cómic", como nueva iniciativa en búsqueda de nuevas alternativas para la lectura.



Figura 6. Registro Fotográfico de Taller

En el año 2016 se observa la presencia de nuevo material de cómic apilado uno sobre otro en una mesa, con un aviso que nombra el sitio como una comicteca, impreso de forma casera



Figura 7. Registro de las Actividades de Creación

sin una organización visible o posible de detectar intuitivamente, con signos que evidencian la necesidad de reubicar este material. (Figura 8).



Figura 8. Registro Fotográfico de Taller

Con este hecho se observó claramente la necesidad de exponer con mayor atención este tipo de material que se compró (Figura 9), incluido el ya existente en la biblioteca, ya que en contraste con la gran variedad y cantidad de cómics existentes

no solo a nivel nacional sino internacional, la biblioteca cuenta con un porcentaje mínimo de existencias.

En relación a la disponibilidad de este tipo de material, vale dejar sentado que al comenzar con la iniciativa del presente proyecto, no existía ningún lugar denominado comiteca, y la accesibilidad al cómic era igual al resto de materiales de la



Figura 9. Registro Fotográfico Primer acercamiento a una "Comicteca"

biblioteca que están dispuestos en estantes, con el lomo expuesto para lograr encontrar alguno, lo cual limitó la posibilidad de acceder y disfrutar las riquezas gráficas de cada material, pero que al sacarlos de la forma en que se almacenaban se puede decir que hay una intención de cambiar eso.

Por tanto se debe mencionar que parte de la iniciativa en desarrollar el presente proyecto comenzó por el área de cultura de la biblioteca, meses antes de registrar los cambios (Figura 10), que tomaron por sorpresa el proceso del proyecto, al encontrar una comicteca durante la planeación de la misma; por ende se convirtió en una determinante la realización y diseño de una comicteca acorde a las exigencias que ameritan una universidad de prestigio y altos estándares de calidad.

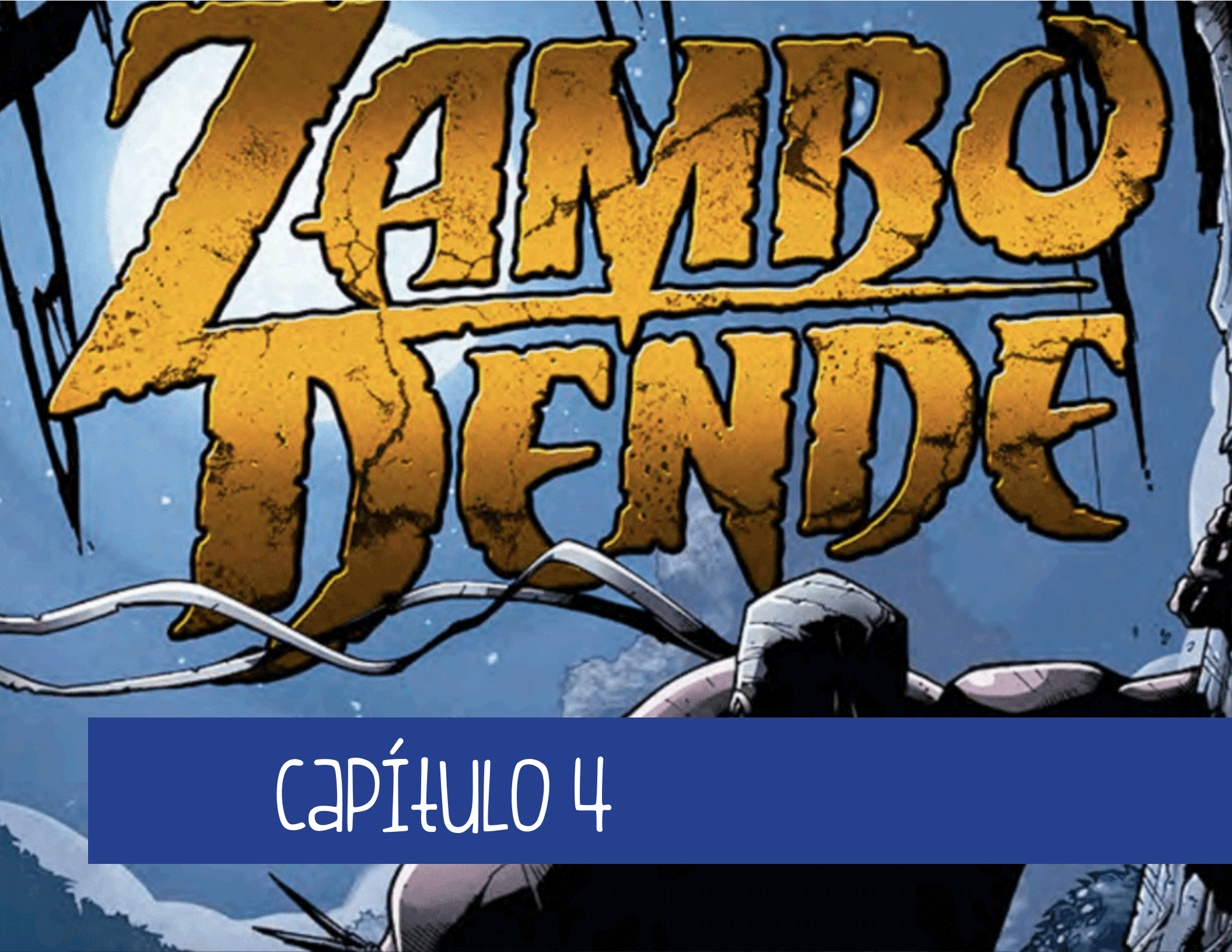
Es evidente que las narrativas gráficas se han ganado un espacio dentro de la industria cultural, su consumo trasciende del aspecto meramente comercial o de entretenimiento y se convierte en toda una tendencia, incluso llega a propiciar el encuentro y la formación de tribus urbanas.



Figura 10. Registro Fotográfico Cambios visuales del lugar "Comicteca"

El Cómic también se ha convertido en una herramienta de apoyo cultural y cada vez recibe mayor atención en los entornos académicos, pues al margen de su función de entretener, facilita la transmisión de discursos, conocimientos y refuerza o plantea sentimientos sociales.

La implementación de una Comicteca en el campus de la Universidad del Valle pone al servicio de la comunidad universitaria una ventana hacia el enriquecimiento cultural, el entretenimiento y la academia, que en conjunto con los avances de desarrollo informático y tecnológico se puede enriquecer la infraestructura y la cantidad de público recibido.



ZAMBO ENFRENTE

CAPÍTULO 4

A white speech bubble with a tail pointing towards the right, containing the text '4.1'.

4.1

DIAGNÓSTICO

Las técnicas en recolección de información primaria que se expone en el curso de Aprender a Investigar del Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) año 1999, comprenden instrumentos de investigación habituales como la observación, la entrevista y la encuesta, utilizados en el desarrollo del método investigativo de un proyecto; de los cuales se opta por la observación como primer paso intuitivo de apertura a la definición de un diagnóstico del espacio a intervenir.

La metodología en desarrollo, se realizó en términos cualitativos debido a que brinda la posibilidad de recolectar información sin medición numérica para descubrir preguntas de investigación en el proceso de diagnóstico, que se interpreta bajo la relación de *usuario*, *tarea* y *contexto*, dentro del fenómeno que comprende la usabilidad; como describe Abraham Kaplan (1964) la observación científica *“es la búsqueda deliberada, llevada con cuidado y premeditación, en contraste con las percepciones casuales, y en gran parte pasivas de la vida cotidiana”*, “Sobre todo “observación” significa que se tiene especial cuidado: el sentido básico de la palabra no es simplemente “ver” sino vigilar.” (García Ferrando, 2014 p.112) además el observador busca determinar por sí mismo la veracidad de alguna percepción o paradigma social de lo observado, que en el presente caso, el grado de participación del observador y el lugar donde se realiza la observación influye en la elección de la estrategia utilizada para la organización de la información que se recoge tras la observación.

Por tanto se ejecuta la técnica de observación participante, que según el curso de Aprender a Investigar del ICFES es *“Aquella observación en la cual el observador o investigador asume el papel de miembro del grupo, comunidad o institución que se está investigando, y como tal participa en su funcionamiento cotidiano”*, (p.61) forma de integración lograda debido a que como tesis y estudiantes de la Universidad, se logró acceder abiertamente a las instalaciones de la biblioteca y estar presente como observador de intención crítica, registrando datos una vez cada hora transcurrida, mezclándose como otro usuario más del lugar, en diferentes áreas del mismo para mayor visibilidad.

Entre la revisión de métodos de recolección de información como estrategia previa a la observación, se determinaron 4 categorías de organización de lo observado teniendo en cuenta lo mencionado en la Serie de Aprender a Investigar del ICFES:

- **Participantes:** de acuerdo con el estudio de diagnóstico, los participantes son los estudiantes, profesores y funcionarios de la Universidad que hacen uso del sótano de la biblioteca.
- **Medio:** Es el medio o contexto en el cual se mueven los participantes, en el presente caso es el sótano de la Biblioteca específicamente.
- **Conducta social:** se trata del tipo de acción que realizan los participantes de la situación expuesta; determinadas y categorizadas como actividades académicas y no académicas en el lugar.
- **Frecuencia y Duración de la Situación:** permanente o esporádica

En esta lógica se registraron los datos bajo los cuatro criterios mencionados anteriormente, observando las actividades (conducta) de los participantes en relación al Medio que se divide por zonas, y su relación directa con objetos y/o mobiliario del lugar; además datos cuantificables sobre la cantidad de personas que están en el sótano cada hora, su género, rango de edad y actividades; con la intención de determinar la frecuencia de uso del sótano y las actividades predominantes entre los usuarios, ya que al ser llamado sala de lectura y descanso, el paradigma mental del observador presenta de antemano una relación directa con la primera impresión, que tiene en cuenta la constante conducta de permanecer dormitando de los usuarios:

Tabla 1. FECHA : Agosto 25 de 2015 - Día Martes						
HORA: 12:00 m						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
4	hombres	leer y escribir	Sala de lectura	en mesas	1 hora	menor de 30
3	mujeres	leer y escribir	sala de lectura	en mesas	1 hora	menor de 30
4	hombres	acostados	sala de lectura	en sillón	1 hora	menor de 30
1	mujer	acostada	Sala de lectura	en sillón	1 hora	menor de 30
2	pareja	Dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
14 personas en total						

Ejemplo para comprender los datos: Cuatro hombres menores de 30 años, leen y escriben utilizando las mesas de la sala de lectura durante una hora.

Se categorizaron las actividades como acciones específicas que se observaron dentro del área de ubicación en relación a lo que ofrece el lugar.

Tabla 2. FECHA : Agosto 25 de 2015 - Día Martes						
HORA: 01:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
15	hombres	leer y escribir	Sala de lectura	en mesas	1 hora	menor de 30
10	mujeres	leer y escribir	sala de lectura	en mesas	1 hora	menor de 30
10	personas	dormitando	Sótano	bajo escaleras	1 hora	menor de 30
5	personas	dormitando	sala de lectura	sillón	1 hora	menor de 30
40 personas en total						

Tabla 3. FECHA : Agosto 25 de 2015 - Día Martes						
HORA: 02:00 a 3:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
3	mujeres	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
2	hombres	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
1	hombre	dormitando	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
1	mujer	dormitando	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
2	mujeres	dormitando	sala de estar	en puff	1 hora	menor de 30
2	pareja	dormitando	Bajos escaleras	en el piso	1 hora	menos de 30
5	hombres	durmiendo	sala de lectura	sillones	1 hora	menos de 30
4	hombres	con portátil	sala de lectura	mesas	1 hora	menos de 30
8	hombres	leer y escribir	sala de lectura	mesas	1 hora	menos de 30
1	mujer	leer y escribir	sala de lectura	mesas	1 hora	menos de 30
1	mujer	dormitando	sala de lectura	en el piso	1 hora	menos de 30
1	hombre	dormitando	sala de lectura	en el piso	1 hora	menos de 30
1	hombre	navegando	sala profesores	computador	1 hora	mayor de 30
32 personas en total						

Tabla 4. FECHA : Agosto 25 de 2015 - Día Martes						
HORA: 4:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
2	mujeres	platicar	sala de estar	puff	1 hora	menor de 30
1	hombre	platicar	sala de estar	puff	1 hora	menor de 30
2	pareja	platicar	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
2	pareja	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
2	mujeres	leer y escribir	sala de lectura	mesa	1 hora	menor de 30
2	hombres	leer y escribir	sala de lectura	mesa	1 hora	menos de 30
5	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menos de 30
1	hombre	navegando	sala profesores	computador	1 hora	Mayor de 30
16	estudiantes	Taller/ reunión	Bajo escaleras	piso	1 hora	menos de 30
33 personas en total						

Tabla 5. FECHA : Agosto 25 de 2015 - Día Martes						
HORA: 5:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
1	hombre	platicar	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
1	Mujer	platicar	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
2	mujeres	reunión	sala de estar	puff	1 hora	menor de 30
1	hombre	reunión	sala de estar	puff	1 hora	menor de 30
2	mujeres	dormitando	bajo escaleras	piso	1 hora	menor de 30
2	1 pareja	acostados	bajo escaleras	piso	1 hora	menos de 30
3	mujeres	leer y escribir	sala de lectura	mesa	1 hora	menos de 30
1	hombre	leer y escribir	sala de lectura	mesa	1 hora	menos de 30
1	hombre	leer	sala de lectura	mesa	1 hora	mayor de 30
14 personas en total						

Tabla 6. FECHA : Agosto 26 de 2015 - Día Miércoles						
HORA: 7:00 a 8:00 am						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
3	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menor de 30
2	mujeres	diligencias	oficinas	ninguna	1/2hora	menor de 30
5 personas en total						

Tabla 7. FECHA : Agosto 26 de 2015 - Día Miércoles						
HORA: 9:00 a 10:00 am						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
1	mujer	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
1	hombre	dormitando	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
2	parejas	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
8	hombres	Escribir y leer	sala de lectura	mesas	1 hora	menor de 30
6	mujeres	escribir y leer	sala de lectura	mesas	1 hora	menor de 30
1	mujer	dormitando	sala de lectura	en el piso	1 hora	menos de 30
1	mujer	dormitando	sala de lectura	sillón	1 hora	menos de 30
4	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menos de 30
24 personas en total						

Nota: Cuando el cuadro de datos abarca un rango de tiempo como el de 9:00 a 10:00 am, es porque las mismas personas se encontraron en el registro de datos en las dos diferentes horas.

Tabla 8. FECHA : Agosto 26 de 2015 - Día Miércoles						
HORA: 11:00 am						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
1	hombre	dormitando	bajo escalera	piso	1 hora	menor de 30
1	hombre	leer y escribir	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
4	mujeres	leer y escribir	sala de lectura	mesas	1 hora	menor de 30
4	hombres	leer y escribir	sala de lectura	mesas	1 hora	menor de 30
1	mujer	dormitando	sala de lectura	sillón	1 hora	menor de 30
3	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menos de 30
14 personas en total						

Tabla 9. FECHA : Agosto 26 de 2015 - Día Miércoles						
HORA: 12:00 m						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
3	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menor de 30
2	pareja	dormitando	sala de lectura	sillón	1 hora	menor de 30
1	mujer	acostada	sala de lectura	sillón	1 hora	menor de 30
1	hombre	escribiendo	sala de lectura	mesa	1 hora	menor de 30
1	mujer	escribiendo	sala de lectura	mesa	1 hora	menor de 30
1	hombre	dormitando	sala de estar	sillón	1 hora	menos de 30
1	mujer	dormitando	bajo escalera	en el piso	1 hora	menos de 30
10 personas						

Tabla 10. FECHA : Agosto 28 de 2015 - Día Viernes						
HORA: 05:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACI	RANGO EDAD
1	hombre	Escribir y leer	sala de estar	sillón	1 hora	menor de 30
2	mujeres	dormitando	bajo escaleras	en el piso	1 hora	menor de 30
2	profesores	Navegando	sala de profes	computador	1 hora	mayores de 30
1	mujer	leyendo	sala de profes	sillón	1 hora	menor de 30
2	hombres	leer y escribir	sala de lectura	mesa	1 hora	menor de 30
1	hombre	Leer (ficha verde)	sala de lectura	mesa	1 hora	mayor de 30
1	hombre	con portátil	sala de lectura	mesa	1 hora	menos de 30
2	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menos de 30
2	pareja	platicar	sala de lectura	sillón	1 hora	menos de 30
14 personas en total						

Tabla 11. FECHA : Agosto 28 de 2015 - Día Viernes						
HORA: 06:00 a 07:00 pm						
CANT	GENERO	ACTIVIDAD	ZONA	MOBILIARIO	DURACIÓN	RANGO EDAD
3	hombres	dormitando	sala de lectura	sillones	1 hora	menor de 30
1	hombres	escribiendo	sala de lectura	mesa	1 hora	menor de 30
2	mujeres	navegando	sala de profes	computadores	1 hora	mayores de 30
6 personas en total						

ANÁLISIS DE AFLUENCIA DE ESTUDIANTES AL SÓTANO DE LA BIBLIOTECA

Para realizar el análisis de la afluencia fue necesario realizar un estudio muestral para determinar cuanta gente pasa por el sótano durante el día, el experimento consistió en hacer un conteo de gente durante cada hora en el que estuviera abierta la biblioteca como se registró anteriormente, luego de esto se tabularon los datos que a continuación se muestran en la siguiente tabla de frecuencias:

Convenciones:

F.a = frecuencia absoluta

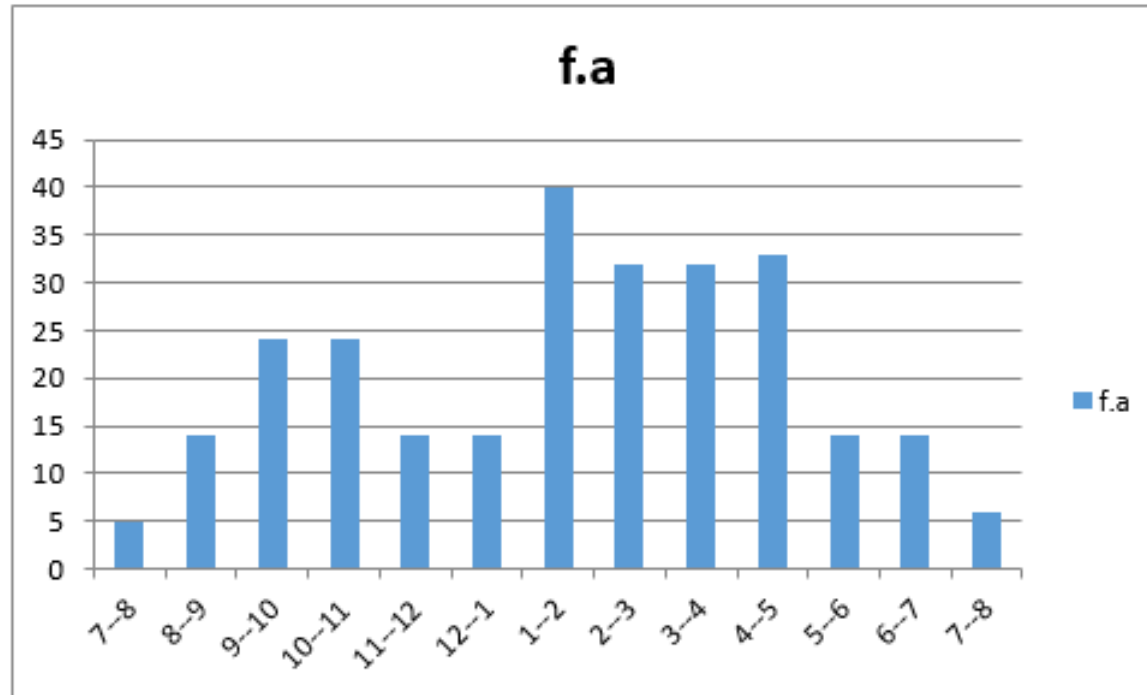
F.r = frecuencia relativa

F.a.a = frecuencia absoluta acumulada

F.r.a = frecuencia relativa absoluta

Tabla 12. Tabla de Frecuencias				
RANGO	F.a	F.r	F.a.a	F.r.a
7--8	5	0,0188	5	0,0188
8--9	14	0,0526	19	0,0714
9--10	24	0,0902	43	0,1617
10--11	24	0,0902	67	0,2519
11--12	14	0,0526	81	0,3045
12--1	14	0,0526	95	0,3571
1--2	40	0,1504	135	0,5075
2--3	32	0,1203	167	0,6278
3--4	32	0,1203	199	0,7481
4--5	33	0,1241	232	0,8722
5--6	14	0,0526	246	0,9248
6--7	14	0,0526	260	0,9774
7--8	6	0,0226	266	1,0000
	266	1		

DIAGRAMA DE BARRAS DE FRECUENCIA ABSOLUTA POR HORA



El análisis que se hace es el siguiente:

En la jornada de la mañana haciendo un conteo de la frecuencia relativa entre la 7 y 11 am, que es la jornada de la mañana el 30 % de las personas que entran a la universidad se ubican dentro del sótano para realizar actividades de corte académico; en la jornada de la tarde el flujo de gente aumenta a un 62 %, conociendo de antemano que la jornada vespertina es de 12 a 5 pm y en la noche el flujo de gente es más bien pequeño tan solo del 8 %.

Teniendo en cuenta esta dinámica es necesario analizar detalladamente lo que sucede en la jornada de la tarde, en especial la franja de 1 a 5 pm, debido a que presenta un número con-

siderable de personas y por ende la necesidad de establecer una relación directa entre el número de personas y la capacidad que tendrá la comiteca para albergar y poder recibir un número alto de personas.

En términos más numéricos desde las 7 a las 12 han llegado al sótano 81 personas y en la tarde ese número asciende a 232 personas por lo que se considera mejorar la capacidad del recinto cuando se realicen los cambios para implementar la comiteca.

Tabulación de Actividades según Registro:

Tabla 13. Tabulación de totales por actividad												
ACTIVIDADES	7 y 8 am	9 a 10 am	11 am	12 m	12 m	1 pm	2 a 3 pm	4 pm	5 pm	5 pm	6 y 7 pm	total
Escribir y leer	0	14	9	7	2	25	9	4	5	5	1	81
Dormitando	3	10	5	7	8	15	18	7	4	4	3	84
Platicando	0	0	0	0	0	0	0	5	2	2	0	9
Navegando	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	2	6
Usa Portátil	0	0	0	0	0	0	4	0	1	0	0	5
Reunión	0	0	0	0	0	0	0	16	0	3	0	19
otros	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
TOTALES	5	24	14	14	10	40	32	33	14	14	6	

De acuerdo, a lo expuesto en la tabla, se observa que las actividades predominantes entre los asistentes al sótano se disputan entre las actividades académicas *Escribir y leer* con **81** personas, versus la actividad de *Dormitar* que es permanecer medio dormido o dormir con un sueño poco profundo que se interrumpe y se reanuda con facilidad, registrando un total de **84** personas en una semana de observación según los segmentos de tiempo registrados, que sugiere un cambio en el paradigma mental con la primer impresión en contraste con esta observación de diagnóstico.

Cabe afirmar que no solo se utiliza el sótano como lugar de ocio sino también existen personas que si estudian y se reúnen por motivos académicos allí; erradicando el paradigma mental que tildaba el lugar como solo área de descanso donde los usuarios en su gran mayoría duermen.

Ahora bien, este experimento en cuanto a la capacidad del espacio, permite conocer que tiene una naturaleza fluctuante en su frecuencia de uso, y se logra evidenciar que la capacidad depende directamente de una constante circulación, que por fortuna es fluida.

Las actividades de menor frecuencia son las de Navegar en la sala de profesores con (6 personas), y Otros (2), que se registró cuando llegaron estudiantes para hacer alguna diligencia en las oficinas; concordando con la constante ausencia de usuarios en la sala de profesores; aclarando que la frecuencia de uso de los servicios de las oficinas varía según la temporada académica, ya que en fechas de matrícula se exige estar a paz y salvo con deudas de biblioteca, entonces se aumenta la cantidad de personas que van a las oficinas en estas fechas.

En conclusión las conductas y actividades que se presentan son válidas y hacen parte del comportamiento normal del ser humano, son comportamientos en consecuencia de cómo se percibe el espacio y que libertades permite hacer, se puede decir que el tipo de apropiación de las personas depende del lugar, como se analiza en el libro: la psicología de los objetos, que explica cómo se comunican los objetos a través del diseño con el usuario, y en consecuencia se comprende como la conducta está estrechamente ligada a lo que el diseño de un objeto comunica siendo consiente o intuitiva la forma en que se utiliza.

El sótano de la biblioteca fue dispuesto en función de ser una sala de lectura y descanso como su mismo nombre lo indica, este lugar ha sido apropiado de esta forma hasta tal punto de albergar 30 personas dormitando en todo el sótano en el transcurso de las dos horas de mediodía 12 – 2 pm , evidenciando el nivel de apropiación de los usuarios, donde sienten la libertad de acostarse, dormir, platicar, tener momentos de ocio y esparcimiento, lo cual es positivo entre la comunicación de los usuarios en relación al espacio, ya que se han roto esquemas de buenas costumbres y educación tradicionales que establecen posiciones rígidas de comportamiento, en contraste existen usuarios que solo desean concentración y silencio para estudiar que también utilizan el lugar, entonces la cuestión es que la actividad de dormir es la única que no se alinea al objetivo que pretende fomentar prácticas de desarrollo en competencias culturales, sociales y profesionales, como política de calidad, en la que se aprovechan al máximo los recursos que la biblioteca ofrece, por consiguiente se considera la acción de dormir como una sana práctica que no debería desarrollarse en este espacio, porque la intención es de brindar un espacio dedicado a la lectura de cómic en el que se desarrollen actividades tanto académicas como culturales en el que se requiere una mayor atención por parte del usuario a la hora de adquirir un mayor crecimiento de un carácter crítico y reflexivo.



4.2

OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA

En la Biblioteca Mario Carvajal de la Universidad del Valle se ha observado ciertos cambios de organización y disposición del material bibliográfico dentro de la sala A y B del segundo piso, modificación que logró una mayor interacción y comodidad de uso en relación con el libro impreso, porque anteriormente el sistema de préstamo funcionaba por medio de turnos de espera, donde un funcionario hacía entrega del material en las manos del usuario, lo cual disminuía la posibilidad de tener la experiencia de hallar el ejemplar que buscaba por sí mismo, en cambio ahora se aumentó la oportunidad de encontrar otros materiales impresos alrededor de la ubicación del primer libro que se buscaba; este breve ejemplo demuestra la intención de mejorar los servicios e infraestructura de la biblioteca y por ende la experiencia de los usuarios, y bajo la misma pretensión se observaron brevemente las instalaciones de la biblioteca, con el objeto de seleccionar un espacio propenso de intervención para la instalación de la comiteca, proceso que destacó el sótano como espacio que puede ser aprovechado en mayor porcentaje y renovado, tras la observación expuesta anteriormente en la que se presenta mayor frecuencia de actividades de descanso.

En esta fase del proceso de diagnóstico se optó por realizar una observación descriptiva del espacio físico, con el objetivo de detectar elementos del entorno que pueden ser intervenidos en el proceso de renovación e instalación de la comiteca, como acercamiento y trabajo de campo.

Los criterios de descripción se organizan en las siguientes categorías: 1.Material bibliográfico disponible, 2.Mobiliario, 3.Equipos electrónicos y 4.Circulación, teniendo en cuenta las posibilidades que brinda el espacio, con el objetivo de que a través de las categorías de observación mencionadas se logre una mayor claridad e interpretación de conclusiones.

En el sótano de la biblioteca están dispuestas varias zonas, divididas entre una sala de lectura y descanso, una sala de profesores, oficina de servicios, un lobby en el que se encuentra una sala de estar y pasillos, donde se utilizan divisiones en vidrio para establecer los límites por cada zona, que se describen a continuación, como se observa en el siguiente plano

(Figura 11. Plano cenital del sótano), la sala llamada de lectura y descanso es el área central de mayor profundidad contando con 11,19 metros de longitud, que permanece herméticamente cerrada para conservar el aire acondicionado y se subdivide en dos espacios (Figura 12) de estudio al observar un agrupamiento por configuración del mobiliario y las actividades que se desarrollan de acuerdo a los mismos.

Plano Sotano Biblioteca Mario Carvajal

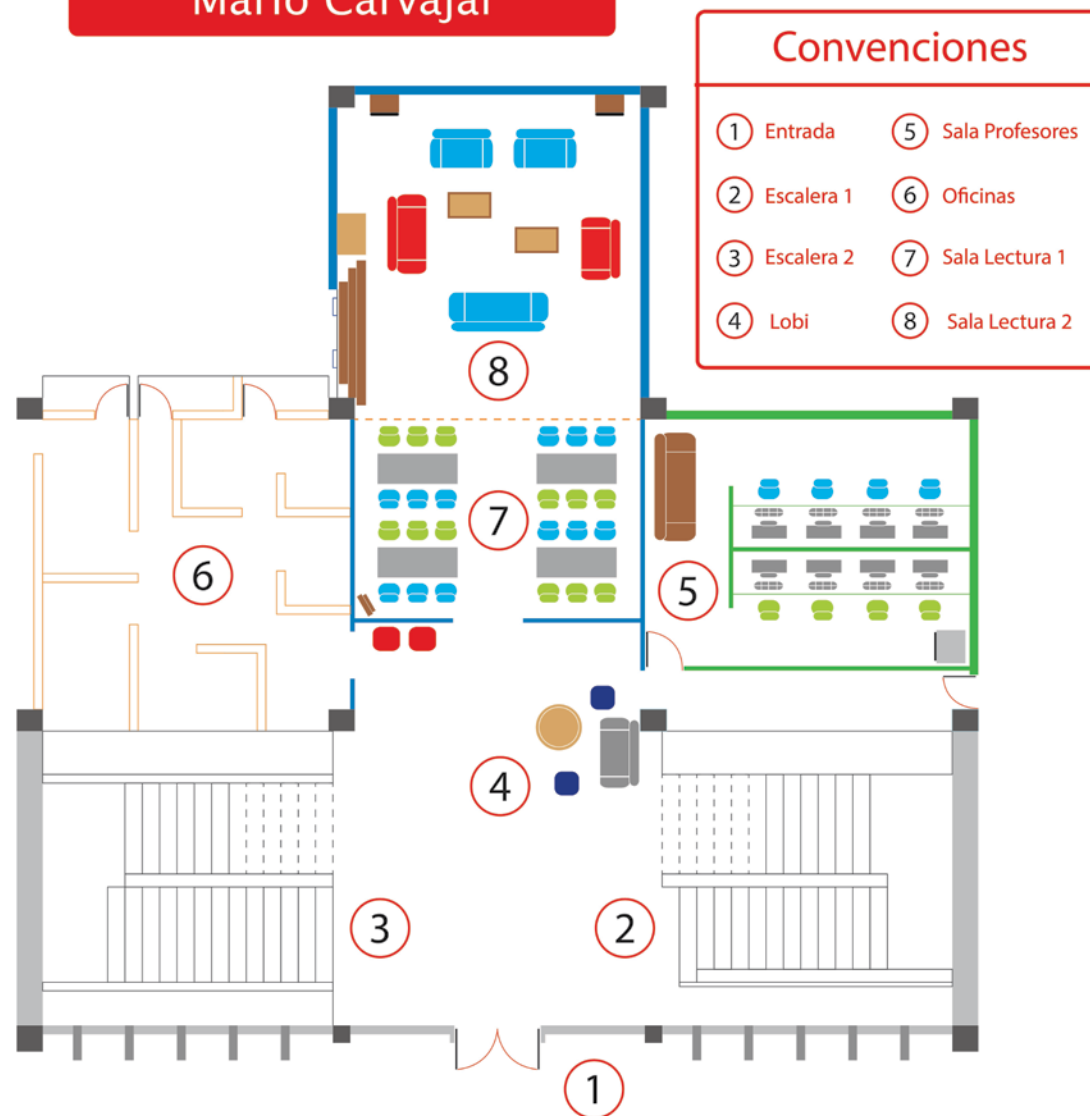


Figura 11. Plano Cenital del área Sótano de la Biblioteca de la Universidad

Sala de Lectura 1: [7]

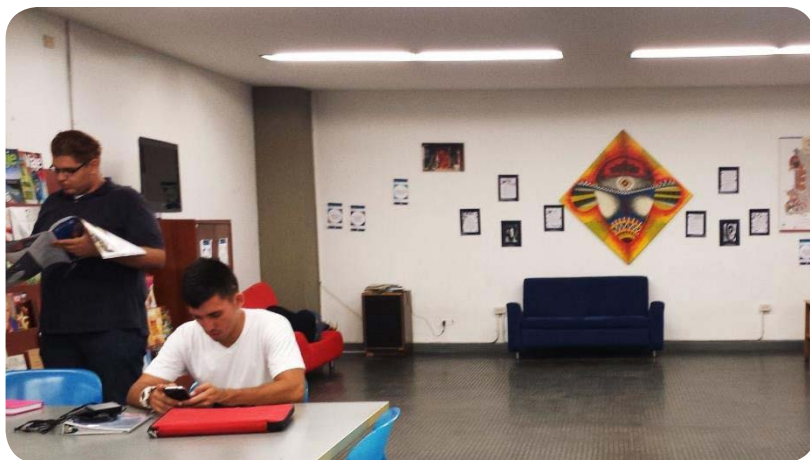


Figura 12. Fotografía Sala de Lectura y Descanso



Figura 13. Fotografía Sala de Lectura 1 – Mesas de Estudio

Mobiliario:

La sala de lectura 1 (Figura 13) es la estancia cercana a la entrada de la Sala de Lectura y Descanso, es un ambiente conformado por 4 mesas rectangulares agrupadas en pares simétricamente en un eje central que atraviesa el salón longitudinalmente, cada mesa tiene 200 cm de largo y 100 cm de ancho, integrada con 6 sillas individuales de respaldo y sin

posa brazos (Figura 14), que están dispuestas para una persona sentada en forma recta, compuestas de un material plástico rígido, que da soporte al cuerpo sentado y a la espalda, con un máximo de dos horas de uso, debido a la rigidez de la silla que genera incomodidad después de un tiempo prolongado de utilización.



Figura 14. Fotografía Mesa de Estudio

Circulación:

La norma establece que todo corredor o pasillo de acceso público debe tener como mínimo 120 cm, y se debe prever la circulación simultánea de dos sillas de ruedas, contando con una longitud de 180 cm como dimensiones mínimas funcionales de circulación, además el indicio de la presencia de objetos que se encuentren en las condiciones establecidas se deben ubicar de tal forma que sea posible detectarse por medio del bastón largo utilizado por personas de baja visión o no videntes. Al examinar la distancia entre las mesas se conserva una longitud de 180 cm que permite el paso simultáneo de dos sillas de ruedas en el eje central (Figura 15 *ejes central y perpendicular*) que ubica cada par de mesas paralelamente, pero la distancia entre cada mesa sobre el eje perpendicular al central, funciona con dimensiones solo para la circulación de dos personas en pie que se dirigen a utilizar la sala de lectura 1.



Figura 15. Eje Central y Perpendicular

Sala de Lectura 2: [8]



Figura 16. Fotografía Sala de Lectura 2

Mobiliario:

La sala de lectura 2 (Figura 16) se encuentra contigua a la sala de lectura 1 sin divisiones cerradas, por tanto se transita

de una sala a otra sin dificultad, pero se hace la diferenciación por el límite que establece el tono del piso y el ambiente que genera la configuración del mobiliario con sus posibilidades de uso, ya que está integrada por 5 sillones con una estructura topográfica que presta a través de su forma alargada y material acolchado, un modelo conceptual en el que es posible a más de 2 usuarios sentados y diversas posiciones de descanso, se percibe como una sala de estar que ofrece un espacio de lectura con un alto porcentaje de comodidad y confort que ha logrado como resultado que la actividad de dormir sea la de mayor frecuencia.

También se integra de un par de mesas de centro en madera rectangulares, con la función de soportar cualquier objeto, ser el estético centro de la sala y apoyar la actividad humana sin comprometer la eficiencia y el confort, pero a consecuencia de otro tipo de actividades, como la de estudiar usando un sillón y la mesa de centro, se ve comprometida la salud del usuario debido a la posición que encorva la espalda porque el respaldo se encuentra a una distancia no apta para realizar esa actividad.



Figura 17. Material disponible y equipos electrónicos

Material disponible:

El material de lectura disponible está presto para toda la sala de lectura y descanso, sobre un módulo en escalera (Figura 17) como estantería que exhibe revistas, periódicos, cómics e historietas de Calicomix, de tal forma que presenta la diagramación y riqueza visual de las portadas frontalmente, facilitando la visibilidad de los temas y contenidos de los productos así como el acceso, debido que no hay barreras de seguridad y pueden ser tomados sin restricciones.

Equipos electrónicos:

Además se ubica un mueble hacia la pared izquierda que soporta el televisor LCD, que al mismo tiempo tiene compartimientos para guardar elementos que deban permanecer bajo llave normalmente objetos electrónicos, hay dos baffles de audio en dos esquinas separadas entre sí, lo que potencializa la expansión homogénea del sonido y la buena audición independientemente de la posición del usuario dentro de la sala.

Circulación:

Los sillones se encuentran ubicados en el espacio hacia los extremos radialmente como se presenta en la fotografía (Figura 18), y presta suficiente espacio de circulación para acceder.

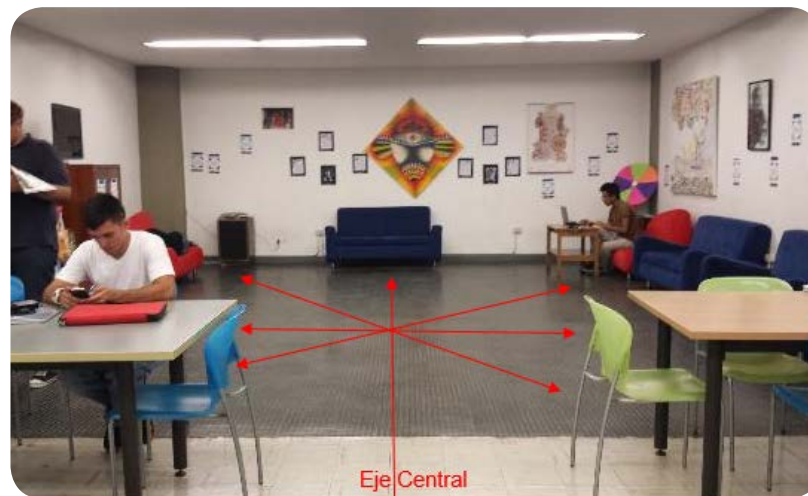


Figura 18. Sala de Lectura 2 – Circulación

Uso del Color:

Desde el punto de vista cromático, la percepción del color es una propiedad lumínica que permite la diferenciación de formas, texturas y valor tonal, además de tener efectos en el estado de ánimo de las personas bajo una relación psicológica cultural que se adquiere de las experiencias con el sentimiento y la emoción frente a un objeto/espacio natural o artificial. En conocimiento de esto, según los registros fotográficos en la sala de lectura, se perciben volúmenes y formas de los objetos con claridad tras el contraste generado por la monocromía de las paredes, se centra la atención en el cuadro ubicado en el eje central de tonos cálidos u ocres, así como los sofás de tono rojo en relación a los demás que son de tono azul que mimetizan de mayor forma con el tono del suelo de la sala.

Las paredes están en mayor valor tonal por la capacidad lumínica del tono neutral que poseen y el mayor peso visual se enmarca por el tono oscuro del piso, lo que desarrolla gran contraste entre las paredes, el piso, los carteles de información y mobiliario dentro de la sala, ya que el tono de los sofás son de colores vivos primarios y complementarios entre sí (rojo,

azul), la intensidad de luz permite una expansión lumínica en el espacio para realizar prácticas académicas que necesitan contraste a través de la iluminación para ser realizadas.

Cabe anotar que es un aporte netamente físico, que no descarta la posibilidad de intervenir en otros colores, solo es una descripción perceptual, que debe ser tenida en cuenta a la hora de plasmar diseños gráficos en un lugar de estudio.

El contraste llega a ser un sistema intuitivo de identificación; que permite la selección perceptual de elementos que son fácil de recordar; por ejemplo: dentro de sistemas de aprendizaje didácticos de estudio, se recomienda incluir colores dentro de la organización de la información, con la intención de facilitar la recordación de datos a través de un punto de atención, por tanto es una variable grafica incluida en el desarrollo del proyecto, debido a su importancia dentro de la percepción, como primer filtro de información del mundo a nuestro alrededor.

Tabla 14. Resumen Observaciones Sala 1 y 2

OBJETO	NECESIDADES ESPECÍFICAS	OBSERVACIONES
ESTANTERÍA	Diseñar de forma que se mantenga recto el material literario.	Se daña el material literario porque se doblan hacia delante
MESAS DE ESTUDIO	Que sean modulares para posicionar de acuerdo a la necesidad	Son rígidas
SOFÁS	Hacerlo ergonómico, con una espuma más rígida.	Son tan cómodos que atraen al usuario a extenderse y no sentarse
MUROS / PAREDES	Generar atención a través del color cromático	Tiene gama casi Acromática
CIRCULACIÓN	Abrir los caminos de circulación	Circulación en T

Sala de Cómputo para Profesores: [5]



Figura 19. Sala de Cómputo para Profesores en General

La sala de Profesores contigua a la sala de lectura para Estudiantes, tiene un área de 6 x 9,9 metros cuadrados aprox., está limitada por divisiones en vidrio, que permiten una visión amplia del interior de la sala, posibilita la visión desde diferentes puntos estratégicos externos para conservar la vigilancia que conllevan los protocolos de seguridad.

Mobiliario y Equipos Electrónicos:

En general está compuesta por un mueble de oficina modular para seis equipos de cómputo (Figura 19), que son los que constituyen como tal el lugar como sala de profesores. En el interior, se ubica un sillón clásico en cuero marrón (Figura 20), un bote de basura rojo pequeño de papelería, con una bolsa verde, un tablero o cartelera en corcho (Figura 21) para publicar información , y cuadros decorativos pequeños, de visualización mayor en detalles a una distancia corta, y posters de recomendaciones de estudio e información, los cuales conviene para el usuario de un tamaño mayor al que poseen actualmente para facilitar la visión y lectura desde distancias un poco más largas frente a cada aviso.



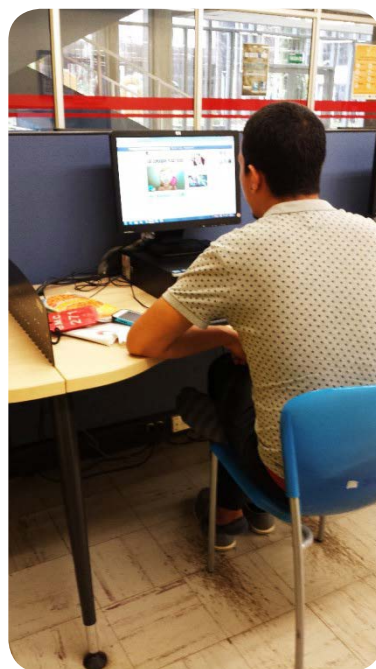
Figura 20. Sillón Clásico Marrón



Figura 21. Tablero en Corcho para Publicar Información



Figura 22. Equipos Electrónicos



Según lo anterior, la apropiación de los usuarios se centran en dos zonas, determinadas por los muebles principales que se destacan, primero la zona informática con el grupo de computadores y segundo, la zona que se distingue por el sofá, ya que se realizan actividades particularmente distintas aunque estén dentro del mismo lugar; puesto que las variables de uso están supeditadas a los objetos del mismo entorno, es decir que las actividades son el reflejo de lo que comunica el objeto, por tanto los módulos de computadores (Figura 22) se prestan para estar sentados de forma recta y ergonómicamente a una distancia visual determinada por normas de salud ocupacional, a diferencia del sofá marrón que aunque es rígido, y sin un buen apoyo para la cabeza, aún existen personas que además de sentarse, se toman un descanso recostándose sobre él. Sobre los equipos electrónicos se observó que se necesita mayor velocidad de procesamiento, actualización de software y hardware.

Circulación:

Presenta un espacio longitudinal despejado (Figura 23) que permite el acceso a los equipos, con un ancho de 160 cm para silla de ruedas y personas en movimiento.



Figura 23. Sala de Profesores en General

Tabla 15. Resumen Observaciones Sala de Profesores

OBJETO	NECESIDADES ESPECÍFICAS	OBSERVACIONES
Paredes	Intervención Gráfica para hacer más activo y llamativo el lugar	tono homogéneo y neutro, Líneas rectas, básico sin atracción
Iluminación	Que llegue homogéneamente	Es Directa Cenital con titilación.
Equipos	Renovación tecnológica e Implementar mousepad para evitar problemas del túnel carpiano y afecciones en los ojos.	Bajos de RAM, comienzan a ser obsoletos, No hay protección de rayos hacia los ojos.
Sofá	Renovar muebles de tal forma que sean cómodos para la lectura	Rígido, Cuero desgastado, Muy Clásico y serio
Cuadros	Asociar más la gráfica con el tipo de entorno en el que está ubicado	Ergonómicamente pequeños y abstractos

Lobby y Escaleras 1, 2: [4]

Esta zona está compuesta especialmente por amplio espacio de circulación (Figura 24) de frente a la entrada principal por el museo arqueológico Julio Cesar Cubillos, y se categorizó como lobby por ser una estancia para circulación itinerante, en el que se encontró una sala conformada por cuatro puff acolchados recubiertos en cuerina tono azul y rojo (Figura 25) alrededor de una columna o pilar arquitectónico del sótano.

Circulación:

Según las normas de seguridad o emergencia, las distancias de circulación en un lugar público debe ser suficientes para el transito simultaneo de dos sillas de ruedas, además deben estar completamente despejado de objetos lo que se tendrá en cuenta en el desarrollo del proyecto al ubicar nuevo mobiliario.



Figura 24. Lobby y Escaleras



Figura 25. Sala de Estar conformada alrededor de un pilar

tonos complementarios agrisados azul y naranja que dota de formalidad y tranquilidad el ambiente, tanto así que las actividades más frecuentes que se realizan en esta zona son la de dormir (Figura27).



Figura 26. Zona Debajo de Escaleras



Figura 27. Actividad Frecuente Debajo de Escaleras

Uso del Color:

La intervención cromática que posee las paredes y las escaleras le aporta a la zona una ambientación neutral, utilizando

Tabla 16. Resumen observaciones zona lobby y Escaleras

OBJETOS	NECESIDADES ESPECÍFICAS	OBSERVACIONES
Iluminación	ubicar luz debajo de las escaleras también	Debajo de las escaleras es tenue
Circulación	entre los pasillos y los espacios debajo de las escaleras formar un circuito que abarque todos los espacios	Debajo de las escaleras hay espacio para circulación de personas de baja estatura o en posición baja

De acuerdo a lo anterior se puede pensar en la posibilidad de intervenir desde el que hacer disciplinar del diseño en el sótano teniendo en cuenta las actividades que se realizan, proponer elementos que promuevan una apropiación del espacio pertinente al objetivo de la biblioteca para patrocinar el sentido de pertenencia con la motivación de cumplir las expectativas del público que ya utiliza el espacio y para quienes se abrirá mayor campo de interacción.

Según lo anterior se puede definir que el presente proyecto va dirigido a un público universitario que ya está incluido dentro del público habitual de la Biblioteca y también puede ser dirigido a jóvenes en secundaria que son candidatos a pregrado, para buscar la forma de acercar a los estudiantes o empalmar de forma integral un público joven en mayor aprovechamiento de los servicios de la biblioteca de la universidad, generando

espacios de integración en actividades dentro de la universidad, generar familiaridad y romper con temores frente al futuro profesional de los adolescentes.

Este Público juvenil de forma intermitente asiste en la actualidad a visitas guiadas y/o a eventos de la Universidad, y se presenta la necesidad de proporcionar un espacio para este público que promueva buenos hábitos de estudio y atractivas formas de interactuar culturalmente. En cuanto a un público infantil es posible conformar una zona dedicada a cómic infantil que haga parte del proyecto en el sótano, pero es necesario que se disponga de un lugar dedicado solo a un público infantil diferente a una comicteca, debido a que gran parte de los contenidos en historietas y narraciones tratan temas críticos desde la política, la historia y la sexualidad, donde se requeriría dividir de mejor forma los espacios para estos dos públicos.



CAPÍTULO 5



5.1

ESTADO
DEL ARTE

• Revisión Documental

La siguiente revisión documental se seleccionó teniendo en cuenta criterios de análisis categorizados desde: La intervención gráfica del entorno, el diseño de la información, disposición de las colecciones y actividades; los cuales permiten sacar elementos relevantes de un proyecto existente de acuerdo a su relación con el fenómeno de la comunicación a través de la narración visual en las bibliotecas, enfocados en identificar elementos teóricos y metodológicos en el proceso de análisis, síntesis e intervención para enriquecer el proyecto.

La referencia más cercana y reciente que plantea una Comicteca como respuesta de intervención que se desarrolló en el mismo territorio de Santiago de Cali, con un tiempo no mayor a tres años desde que se inauguró, es la comicteca del Centro Cultural Comfandi. Proyecto que responde a la búsqueda de ampliar un espacio definitivo dedicado a la cultura del cómic en complemento con eventos de desarrollo artístico y creativo que desde años atrás se llevan a cabo en el Shinanime y Calicomix donde se conjugan las diversas formas de expresión de la ciudad. El Shinanime es un evento dedicado a la difusión de la cultura japonesa, tanto como otras propuestas dedicadas al Noveno arte, los juegos de rol, videojuegos, literatura fantástica y diferentes juegos de cartas. Así mismo, la fundación Calicomix es una entidad sin ánimo de lucro que formaliza actividades con disciplinas artísticas como la Caricatura desde 1993, y se encuentra constituida legalmente en la Cámara de Comercio de Cali con Nit. 830512207-6 desde el 28 de Diciembre del 2004, quienes han consolidado el festival Calicomix durante veinte años. El egresado Libardo Restrepo Caicedo desde el que hacer disciplinar en diseño Gráfico, expone los espacios dedicados enteramente al cómic que están abiertos para el disfrute dentro de la biblioteca pública, quien propone la intervención de espacio desde el punto de vista de la semiótica y el lenguaje visual del cómic; creación de la Comicteca Comfandi llamada: “Entre Viñetas e Historietas”.



Figura 28. Globos (Locugrama)

Razón por la cual también se le dota de importancia en el presente proyecto, ya que retoma los códigos visuales del cómic (Lenguaje icónico), los depura y los vincula al escenario bibliotecario a través de gigantografías (Figura 28), formando anclajes sobre la articulación existente entre la imagen y el texto a la hora de establecer una mejor comunicación con el usuario de la biblioteca.

De la misma forma el egresado Restrepo realizó la intervención como un sistema visual, que mezcla lo pragmático, sintáctico, y semántico en una representación iconográfica que favorece el reconocimiento de los signos convencionales que constituyen en el código de interpretación del cómic en el proceso de la lectura de la imagen representada. (Restrepo, 2014, p.75), categorizándolo según Luis Gasca y Román Gubern en tres apartados, para tener en cuenta dentro de la intervención que expone en la biblioteca.

Tabla 17. COMICTECA: Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas” Autor: Libardo Restrepo Caicedo 2014

TÍTULO	AUTOR	RESULTADOS	ELEMENTOS. METODOLÓGICOS	ELEMENTOS. TEÓRICOS
COMICTECA: Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”	Tesisista: Libardo Restrepo Caicedo	Intervención Gráfica tanto de espacio como de mobiliario	Divide su Metodología en:	Orígenes de la Narración Gráfica - Gubern 1987
		Espacios de interacción con la Intervención física	ANÁLISIS: Observación del fenómeno, Identificación y construcción del problema, Recopilación de datos para la construcción de Antecedentes, Marco Histórico y Teórico	Historia del Arte - Gombrich 2007
		Lugar que propicia la reflexión y difusión del conocimiento	SÍNTESIS: Desarrollo de Propuestas Gráficas, Maquetación, Síntesis de la propuesta Gráfica	Evolución del Pictograma y signo Icónico
		Expone a las personas el lenguaje del cómic y su interpretación		El Cómic en la Biblioteca Pública
		Genera espacios de lectura	EVALUACIÓN: Materialización e implementación de la Propuesta Gráfica, Verificación.	Bibliotecología
Institución: Centro Cultural Comfandi		Espacios de integración cultural y familiar para todas las edades		Semiótica del Comic

Tabla 18. Iconografía (Signo Icónico)

Iconografía (Signo Icónico)	Categoría (expresión literaria)	Apartado (técnicas Narrativas)
Globo	Locugrama	Expresión literaria
Metáforas Visuales	Ideograma	Iconográfico
Símbolos Cinéticos	Movilgrama	Iconográfico
Viñetas	Montaje elíptico	Técnicas Narrativas
Gestos	Gestermas	Iconográfico

Diseña la información a gran escala de tal forma que permite establecer sentido a los locugramas acompañados del texto normativo reducido, seleccionando elementos recurrentes y comunes en el cómic, haciendo uso de conceptos como figura y fondo, alto contraste entre una gama de colores complementarios, lo que ayuda a no generar ruido visual ni contrastes que choquen entre sí, plasmando el diseño de personajes icónicos como una representación referencial de la cultura del cómic, con una línea gráfica prolija y definida, lo cual se convierte en la temática general que se percibe. Inserta como mobiliario, exhibidores modulares (Figura 29) en escalera para potencializar la visualización de la riqueza gráfica en la portada de las colecciones de cómic, configura muebles en forma de globo de diálogo, dotando de unidad temática el lugar, además de plasmar sobre la superficie de las mesas y cojines (pufs), his-

torietas y/o cómics que también pueden ser percibidos y leídos por el público asistente; además propone una gigantografía imantada (Figura 30), que posibilita interactuar con los gestos e ideogramas que plantea como actividad, para ser ubicadas correctamente.

Según lo mencionado anteriormente, en términos de espacio físico se generó áreas de lectura, que es el objetivo primordial de la biblioteca, se adecuó el acervo bibliográfico de acuerdo a la gráfica del entorno que plasmó sobre los exhibidores, la cual permitió facilitar la exploración sobre el recorrido en el espacio para identificarlo, dividiéndolo entre Aventura, Manga, y Novela Gráfica, fuera de los libros informativos que incluyen (Técnicas de ilustración, Historia y Teoría del Arte).



Figura 29. Comicteca Comfandi - Viñetas (Montaje Elíptico)



Figura 31. Rompe Tráfico y Mobiliario



Figura 30. Al fondo Gigantografía Imantada – SIGNOS Y GESTOS

También instaló rompe tráfico (Figura 31), seleccionando personajes destacados de la tradición del cómic que hacen parte de la oferta literaria de la biblioteca de Comfandi, con la intención de generar mensajes en dos categorías 1) Informativo y 2) persuasivo, de los cuales se le dio prioridad a las informativas

por términos de presupuesto; y por último se definió un salón para talleres y conferencias (Figura 32 , 33).

Por tanto se evidencia el cumplimiento del objetivo de exponer los elementos sintácticos del lenguaje del cómic y mejorar la exposición de la oferta literaria en la biblioteca del Centro Cultural Comfandi, donde el sistema comunicativo logra sintetizar el mensaje, y tiene un cambio positivo a nivel de experiencia de usuario en contraste con la disposición anterior del material en relación con el entorno; esta nueva disposición permitió la integración de actividades culturales y de aprendizaje directo para todo tipo de público en el que se incentiva el acercamiento a los hábitos de lectura.

En cuanto a sus posibilidades de mejorar a mediano plazo, se observa que todo lo que está instalado en la actualidad se conserva y presenta por medios análogos, por tanto se hacen las siguientes recomendaciones.



Figura 32. Salón de talleres Comicteca Comfandi



Figura 33. Espacios de lectura utilizados para talleres

Al mismo tiempo están presentes otras necesidades sobre lograr mayor alcance de difusión teniendo en cuenta que existe gran cantidad de material narrativo que sólo se presenta en medios digitales, por tanto sería positivo pensar en estructuras de exhibición, difusión e información tridimensionales e incluir las herramientas TICS (Tecnologías de la información y la comunicación) para el mejoramiento de la experiencia de usuario en el lugar, adecuando un área de proyección de animaciones, películas, y lectura de material bibliográfico de cómic digital.

En cuanto a Comictecas se trata, a continuación se mencionan las siguientes por su reconocimiento, su organización e incurción constante en el mundo de la narración cuadro a cuadro en diferentes países de Iberoamérica que también fueron mencionadas por Cerlalc:

Entre ellas se encuentra la Comicteca de la Biblioteca Regional en Murcia España, que inauguró su sección de Comicteca el 5 de mayo de 2003, en búsqueda de potenciar el material de cómic existente, al que no se le había reconocido, ni aprovechado en toda su extensión cultural de cara al fomento de la lectura entre jóvenes y adultos.



Figura 34. Mobiliario Comicteca Regional de Murcia

Su material reunido incluye un fondo de más de 17.000 volúmenes que abarca todo tipo de temáticas, estilos, épocas y procedencias, contando con trabajos de autores reconocidos en producción de este arte de lenguaje secuencial.

De esta manera, la Biblioteca Regional de Murcia, se sumaba a los nuevos movimientos de manifestación artística secular alrededor del cómic, que a lo largo del siglo XX se ha convertido en una forma de expresión de la cultura popular y por ello se incorpora a los servicios de la Biblioteca Regional a través de la Comicteca, incluyendo una sección infantil, juvenil y una destinada solamente a un público adulto, proveyendo de un total de 24 módulos especialmente diseñados para albergar la colección, y que se distribuyen en un total de 130 m2, acompañados de mobiliario Ad Hoc (Figura 34) para la zona de lectura, y módulos en escalera (Figura 35) para la exposición de material gráfico.

Incluso diseñaron un método de ordenación para la colección de cómics, clasificando y organizándolos en las estanterías según su procedencia. Dentro de cada grupo y color se estructuran los cómics por sus autores, por el personaje o colección que lo protagoniza. Se diferencia por los colores y letras de las etiquetas adheridas en las cubiertas de los cómics. (Ver Tabla No. 19 Categorización de Colecciones en Murcia)



Figura 35. Módulos exhibidores en escalera

Tabla 19. Categorización de Colecciones en Murcia

CATEGORIZACIÓN DE COLECCIONES EN MURCIA		
CA		Americano
CE		Europeo
CEH		Español e Ibero
CM		Cómic Murciano
MAN		Manga
PUB		Publicaciones sobre cómic

Además de mantener y enriquecer constantemente las colecciones, la comicteca se ha convertido en centro de referencia para creadores y aficionados, conformados en diversos clubes de lectura de cómics del centro bibliotecario, que ha dado como resultado, ser uno de los más exitosos por el nivel de participación y fidelidad de sus miembros.

La biblioteca enriquece su oferta cultural con una serie de eventos que programa a través de su servicio de Actividades Culturales, como el ciclo mensual ojeando cómics, y el anual Cómic Corner, que ha acercado hasta la Biblioteca, algunos de los autores de más peso nacional e internacional. Paralelamente, tienen productos impresos destacados (Figura 36) por su orientación y socialización del cómic, entre otras, la publicación Brújula para tebeos que en sus dos ediciones (2009 y 2010), ha tenido gran repercusión entre los medios especializados, y ha animado a muchos usuarios del resto de servicios a redescubrir el cómic con otra perspectiva.

La intervención cromática del espacio maneja un tono neutro blanco tanto en mobiliario y paredes del espacio, con algunas aplicaciones de banners full color detrás de los módulos en escalera, con el grupo de personajes más reconocidos en el cómic americano y europeo; lo que se percibe como una intención de exhibir y aprovechar la riqueza visual de los cómics, para captar la atención en partes específicas del lugar y en otras no tanto.



Figura 36. Exposición / Chris Ware – Fabricar historias

La intervención cromática del espacio maneja un tono neutro blanco tanto en mobiliario y paredes del espacio, con algunas aplicaciones de banners full color detrás de los módulos en escalera, con el grupo de personajes más reconocidos en el cómic americano y europeo; lo que se percibe como una intención de exhibir y aprovechar la riqueza visual de los cómics, para captar la atención en partes específicas del lugar y en otras no tanto.

La aplicación de blanco es un patrón constante en la mayoría de las superficies, y los apliques de cómics e historietas en muebles llaman mucho más la atención por el contraste que esto genera, lo que debe ser tenido en cuenta a la hora de presentar la propuesta de intervención del proyecto, pensando en dejar espacios vacíos gráficamente para que otros elementos resalten.

En el caso de la biblioteca fundación Simón I. Patiño en la Paz Bolivia, que tiene una sección C+C Espacio también se plantean estrategias de estímulo al público a través de la intervención gráfica del entorno, con la diferencia que lo hace enriqueciendo la fachada (Figura 37) del lugar con personajes del cómic.

Al contrario la BUAP (Biblioteca Central de Benemérita Universidad Autónoma de Puebla México), aprovecha la riqueza visual del cómic acompañando los pasillos de la Universidad con una sección donde instalan carteles iconográficos representativos de marcas reconocidas en la producción y difusión de este arte (Figura 38).

En Murcia y en la Comicteca de la Biblioteca central de BUAP México, se observa la configuración de espacios funcionales estáticamente, constituidas en salas de lectura que cuentan con mobiliario muy específico, estático y pesado visualmente (Figura 40) que genera la percepción de no desear moverlas dentro de las salas, por tanto su capacidad de modularse en otro tipo de ambientes para otras actividades depende de la integración de novedosas propuestas modulares, pero debido a que poseen otros grandes espacios para llevar a cabo actividades de toda índole referente a la lectura y producción de cómic, en diferentes medios y sustratos, para conferencias, talleres de ilustración, sala audiovisual, etc. (Figura 39) no presentan esa intención.



Figura 37. Fachada C+ C Espacio - La Paz Bolivia



Figura 39. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (BUAP)



Figura 38. C+C Espacio - La Paz Bolivia - Taller de Animación



Figura 40. Carteles Iconográficos y Eventos de Exhibición BUAP

Por el contrario en la Paz Bolivia C+C Espacio, la zona de exhibición de colecciones lo transforman de acuerdo a las necesidades de cada actividad (Figura 38) por ejemplo: en la actualidad se realizan cursos intensivos de animación y se observan cambios en la distribución del mobiliario para realizar esta actividad, lo que indica que el espacio es menor al de las comictecas mencionadas anteriormente.



Figura 41. Comicteca de la BUAP

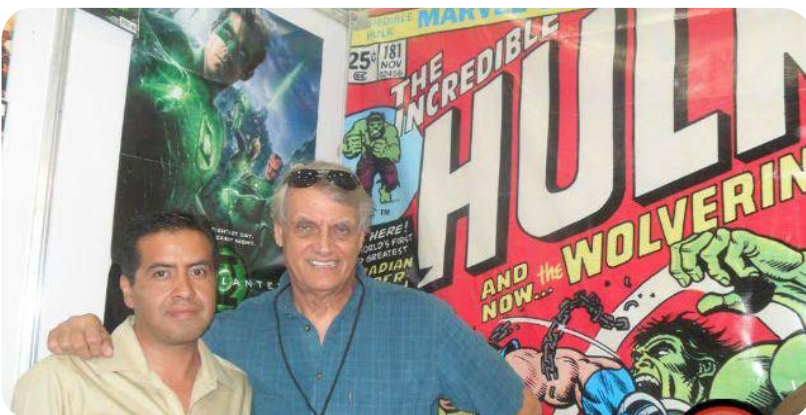


Figura 42. Herb Trimpe. Dibujante (increíble Hulk y Co-creador de Wolverine)

En la Universidad Autónoma de Puebla México convergen grandes personalidades (Figura 42) como el escritor de cómics y co-creador de Wolverine Herb Trimpe, en eventos gratuitos que la biblioteca promueve a aquellos creadores de cómic que deseen presentar o promover sus obras en este espacio, con la intención de apoyar la labor de los autores y artistas que buscan espacios de difusión para sus obras.



Figura 43. Comicteca en la Biblioteca Regional de Guayaquil

En contraste, la intervención visual (Figura 43) en la Comicteca de la Biblioteca Municipal de Guayaquil Ecuador, inaugurada el 1 de junio en 2007 se percibe con una pretensión de conservar características formales de la identidad institucional, el tono que abarca la mayor parte del entorno es azul con algunas apariciones tipograficas y trazos blancos, no optó por utilizar referentes visuales gráficos de tonos cromáticos asociados con la agrupación visual habitual de las historietas.

El espacio que alberga la muestra permanente de títulos de la colección de cómic utiliza módulos expositores (Figura 44), que funcionan como galería para la muestra de los títulos

más destacados de la colección (Restrepo, 2014, p. 30). Datos que al planificar el tipo de intervención gráfica que estará en el presente proyecto desde el punto de vista gráfico, permite evaluar las posibilidades y determinar el diseño interior teniendo en cuenta tendencias novedosas adecuadas al tipo de actividades que se realizan relacionadas con el cómic.



Figura 44. Módulo Expositor (Biblioteca Regional de Guayaquil)



Figura 45. Comicteca Galilea Ramírez R. publicaciones en Redes Sociales

Se observa a través de las publicaciones que realiza en redes sociales que tiene una infraestructura eficiente en el que se puede albergar más de 7 mil publicaciones de cómic, además de un promedio de 50 personas en el espacio, por tanto se observa como un lugar relativamente mayor a la comicteca de la biblioteca regional en Guayaquil Ecuador, pero lo que llamó especial atención fue su identidad visual en honor a Galilea Ramírez R, objeto de inspiración que impulsó la creación concreta de la comicteca para promover la lectura en jóvenes desde la escuela.



Figura 46. Isologotipo de Comicteca Galilea Ramírez R.

Esta propuesta de identidad visual es una de las pocas que utilizan un personaje de caricatura para representar su organización. Como isologotipo refuerza su carga simbólica depositada en una niña, en conjunto con el uso tipográfico de su nombre funcional y humano:

Comicteca = nombre funcional , Galilea Ramírez R. = nombre humano.

Es de apreciar el manejo que posee como mascota publicitaria o avatar, el personaje que hace las veces de mediador virtual, creando un lazo entre el producto o servicio y el consumidor.

La creación de mascotas publicitarias es parte de una estrategia comercial, que genera efectos en el consumidor, gestando conceptos y emociones mediante el carisma de un personaje diseñado para ello en representación de una organización.

Muchas veces la motivación se ve fijada por la emoción y no por las características racionales o funcionales de un producto-servicio específico, por ende en muchos casos es más poderoso apelar a los sentimientos y emociones que en los argumentos racionales para vender; aunque en este caso el objetivo final no es vender, sino lograr un efecto de trascendencia social, lo que vuelca el enfoque a los cambios educativos que se pueden lograr.

En el presente proyecto el aporte significativo que se extrae de esta fase en desarrollo, permitió adquirir una mayor visión metodológica de los posibles caminos a seguir para llevar a cabo la creación de una comicteca, lo cual ayudo a tener certeza sobre las características que deberán estar presentes.

Teniendo en cuenta aspectos metodológicos observados en la Comicteca de Comfandi, se refuta la importancia que tiene primero entender el cómic como un arte visual, al hacer una investigación sobre el lenguaje icónico que posee, realizar una depuración de la información para después seleccionar los métodos adecuados para transmitir este tipo de lenguaje iconográfico a un público joven de forma práctica.

En cuanto a la gráfica de entorno, disposición de las colecciones y actividades que se realizan, se detectan elementos comunes de intervención entre las comictecas mencionadas: por ejemplo es posible pensar que la intervención de un espacio trata primordialmente de un soporte tridimensional, ya que también existen otras dos caras del área a proyectar además de las paredes; es decir, el piso y el techo, que son otros soportes de vía libre dependiendo del diseño que se desee trabajar, donde sólo se observó trabajo de distribución y disposición del mobiliario en relación al material.

Por otro lado se hace indispensable abarcar mayor cantidad de medios de difusión, entre ellos el internet a través de redes sociales y páginas web, que se actualicen constantemente para que no impida acceder a la información acerca de nuevos acontecimientos en cada comicteca, por otra parte, los medios como las Apps, Ebook y otras plataformas digitales permiten el

acceso a bancos de información donde se encuentran publicaciones digitales de cómic, novelas gráficas, y libros en general que no siempre están disponibles de forma impresa o no se adquiere tan rápido debido a procesos de distribución.

Por tanto, al no encontrar ninguna información acerca del manejo que le dan a las publicaciones digitales, es válido buscar ampliar los servicios que ofrece una comicteca al integrar a su acervo el material digital, que por ende necesita una interfaz que contenga los catálogos y materiales que el público desea además del material impreso.

Disponer de un espacio dentro de la Comicteca en la Universidad del Valle, donde se proyecten animaciones, películas, y se tenga acceso a cómic digital hace atractiva la experiencia que se brinda con el lenguaje del cómic.

Culturalmente este tipo de espacios, invita a participar a un público juvenil, para lograr un acercamiento con el estudiante que debe familiarizarse con las instalaciones, y proveer de material

literario que no siempre sea de tipo académico; así mismo, es importante darle prioridad a proyectos de lenguaje secuencial, historietas y narraciones gráficas regionales, apoyando la difusión y crecimiento cultural de la ciudad e inclusión del público juvenil, debido a que actualmente se están articulando visitas escolares de secundaria.

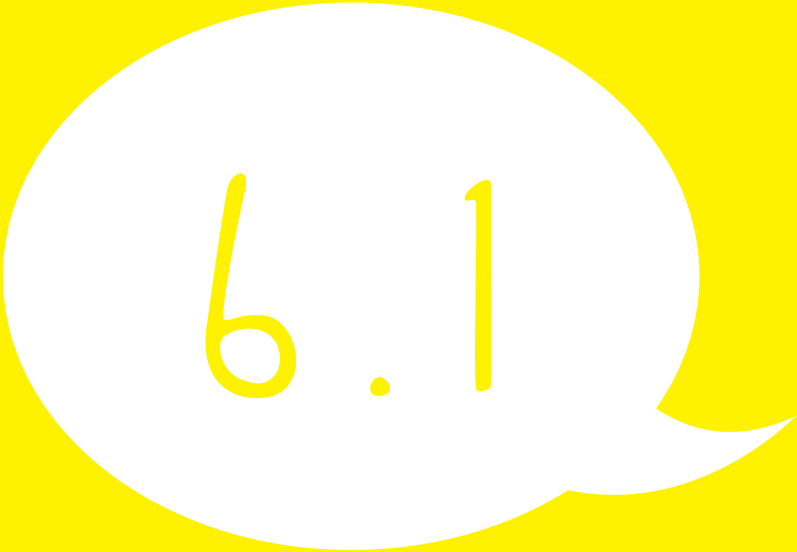
Como medios de difusión análogos, se pueden realizar boletines informativos así como un Fanzine, donde se convoquen expertos en ilustración, para desarrollar actividades y encuentros, también incluir algunas tiras de cómics en el periódico de la Universidad, llevando a cabo estas propuestas de forma estratégica en la comunicación, se podrá abarcar mayores medios de información para acercarse de mejor forma al público seleccionado, para afianzar de formas atrayentes el conocimiento de acuerdo a los nuevos movimientos y tendencias entre los gustos de los jóvenes.

Tabla 20. Resumen de Datos Observados

Mobiliario:	Exhibidores	Expositores de cómic – historietas – técnicas e historia del cómic
	Sillas	Textura visual de cómic – sillones grandes
	Mesas	Textura Visual de cómic – alargadas – poca movilidad
Actividades:	Conferencias	Grandes autores del cómic internacional , nacional y regional
	Cosplay	Personificación y construcción real de vestuario de personajes
	Talleres	Animación, Ilustración , normatividad, procesos gráficos
Intervención:	Carteles	En vidrio sobre paredes - informativos
	Banners	Adhesivos sobre paredes – sobre mobiliario
	Murales	Fachadas – personajes de cómic conocidos



CAPÍTULO 6



6.1

MARCO
HISTÓRICO

- **Orígenes de la narración gráfica**

De acuerdo con la indagación y posterior investigación para este proyecto, se logró encontrar que los inicios del cómic se remontan a la antigüedad, específicamente en la época en que los primeros seres humanos comenzaron a dejar registro gráfico de arte rupestre (Giunta, S.f) en cuevas, piedras y paredes rocosas, manifestando su destreza y pensamientos de vivencias y creencias a través de los petroglifos (Imagen que ha sido grabada en superficie rocosa), [Figura 47] y pictogramas (Grafismo realizado en la roca mediante la aplicación de pigmentos), [Figura 48].



Figura 47. Piedra Horizontes, Sasaima, Cundinamarca (Colombia)



Figura 48. Pintura rupestre bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España)



Figura 49. Jeroglífico del Templo de Kom Ombo, Egipto

Después nos encontramos con la civilización Egipcia donde representaban sus mitos en ilustraciones y jeroglíficos (Sistema de escritura basado en símbolos o figuras) [Figura 49], realizados sobre hojas de papiro y también murales en formato horizontal, que incluían imagen y texto, entre estos se encuentra el mural de la Tumba de Menna [Figura 50].



Figura 50. Menna y familiares de caza en los pantanos. Menna: Escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras de Alto y el Bajo Egipto

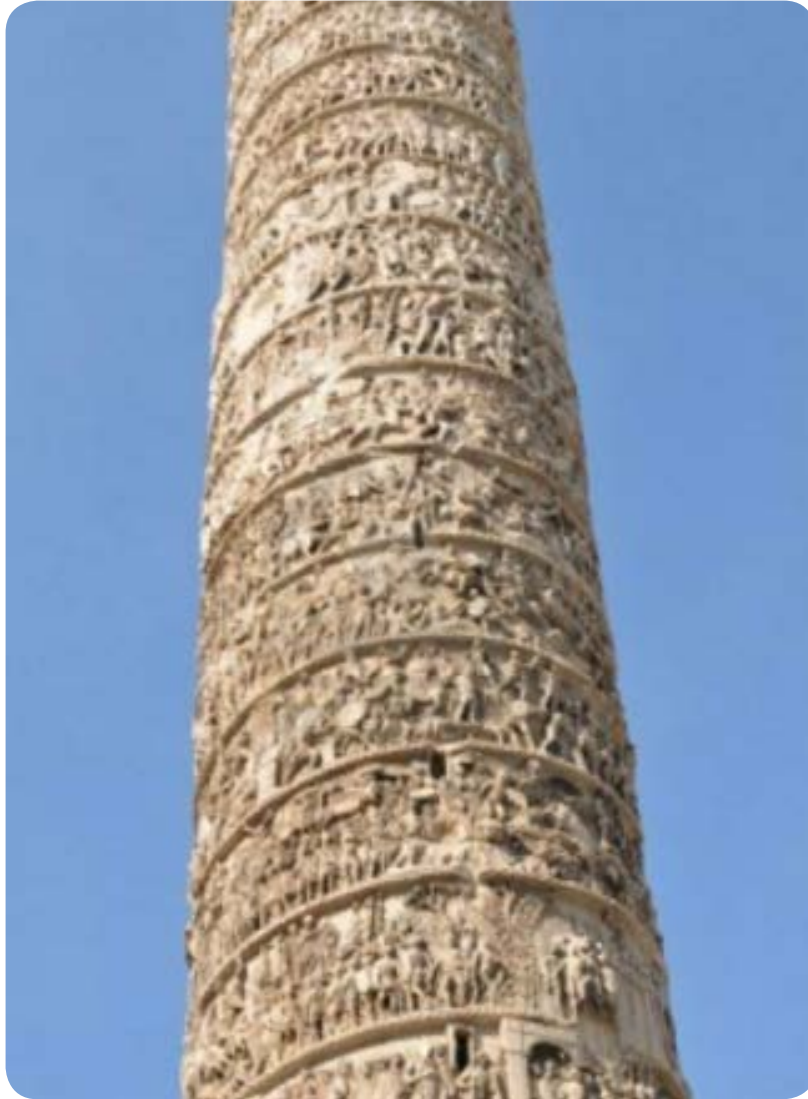


Figura 51. [Izquierda] La columna de Trajano erigida en Roma

Así mismo otras civilizaciones representaron su propia historia a través de tapices y columnas, un claro ejemplo es la Columna Trajana o de Trajano [Figura 51 – 52], monumento con representaciones romanas conmemorativas, erigido en Roma por orden del emperador Trajano.



Figura 52. [Derecha] Travesía del Danubio. El relieve de la columna narra dos victorias en las campañas del emperador Trajano contra los dacios

De igual forma la narración visual representada en los vitrales de las iglesias en la edad media europea o en el desarrollo del extraordinario Tapiz de Bayeux [Rupestre, 2001], también conocido como el Tapiz de la Reina Matilde, casi setenta (70) metros de lienzo bordado relatando hechos previos a la conquista normanda de Inglaterra, que culminó con la batalla de Hastings [Figura 53]. También los retablos medievales mediante imágenes relataban al pueblo sus historias, crímenes y sucesos en general.



Figura 53. Salón del Trono: El tapiz de Bayeux (E.E.U.U)

Las ilustraciones de las civilizaciones precolombinas como los Códices pintados por los Mayas [Figura 54] y los Aztecas [Figura 55] e incluso las primitivas pinturas rupestres.



Figura 54. El Códice Desdren [Codex Dresdensis]. Los códices considerados por los Mayas libros sagrados, donde registraron sus noticias, hechos históricos, crónicas, conocimientos sobre astronomía, medicina y en general de su arte



Figura 55. Códice Azteca. Golfo de México, año 1450 aproximadamente. Los códices Aztecas, manuscritos que registran sus costumbres y acontecimientos religiosos, políticos y sociales.

A estos anteriores ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Jheronimus Bosch, llamado Joen van Aeken mejor conocido como el Bosco por sus obras religiosas protagonizadas por la humanidad que incurre en el pecado y es condenada al infierno [Figura 56], Brueghel llamado el Viejo pintor y grabador reconocido por su paisajes que pintó por sí mismos en lugar de un telón de fondo de alegorías religiosas [Figura 57]; o Francisco de Goya pintor y grabador español el cual desarrolló un estilo que inaugura el movimiento y revolución artística, política y cultural el Romanticismo [Figura 58], abarcando con sus obras el caballete, el mural, el grabado y la ilustración. El arte desarrollado por este artista supone el comienzo de la pintura contemporánea y se considera precursor de las vanguardias; sus obras y las de los anteriores artistas adquieren un carácter narrativo por lo que se considera antecesores del cómic o narración visual.



Figura 56. El Juicio final. En la onírica visión de El Bosco [1450 – 1516]



Figura 57. Los proverbios flamencos de Brueghel, [1559] (Gemäldegalerie de Berlín)



Figura 58. Retrato de la Marquesa de Santa Cruz (1805) Óleo sobre lienzo de Francisco de Goya, se encuentra en el Museo del Prado.

Pero quizás los antecedentes más cercanos a los cómics sean las Aleluyas [Figura 59] o Auques (Aucas) proveniente del catalán, creadas principalmente como medio de entretenimiento para niños y adolescentes. Estas publicaciones, comenzaron en 1820 a editarse en Francia, se caracterizaba por la narración de cuentos cortos y aventuras mediante ilustraciones, por el contrario de las historietas los textos no integraban con la imagen, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

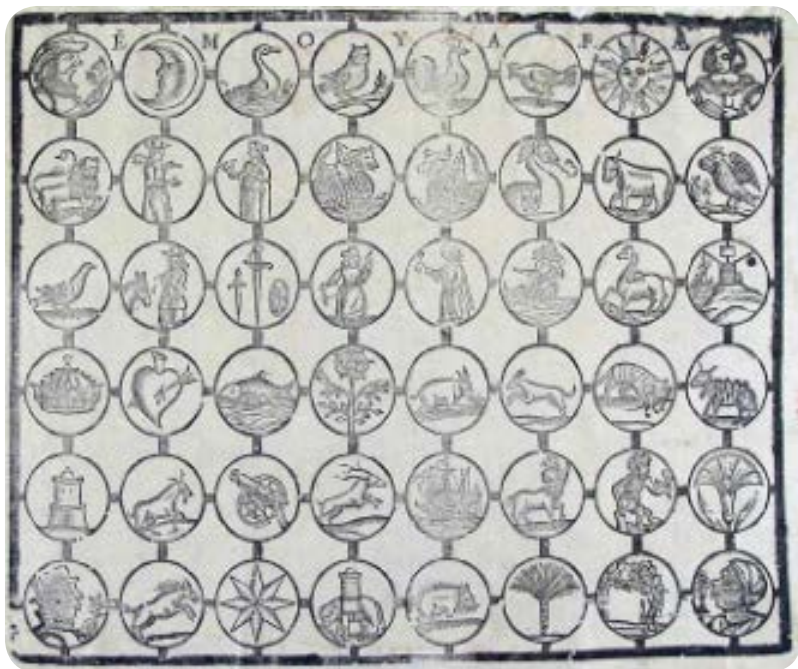


Figura 59. Auca del Sol y la Luna de Pere Abadal (1661) Caracterizado porque se encuentra sin texto que acompañe la imagen y es enumerativo, la explicación o texto de referencia se ofrece a parte.

Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la época de la creación de la imprenta y el desarrollo de la caricatura.

Según Néstor Giunta, la historieta (que nace aproximadamente al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en la ilustración, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación, sobre todo evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente.

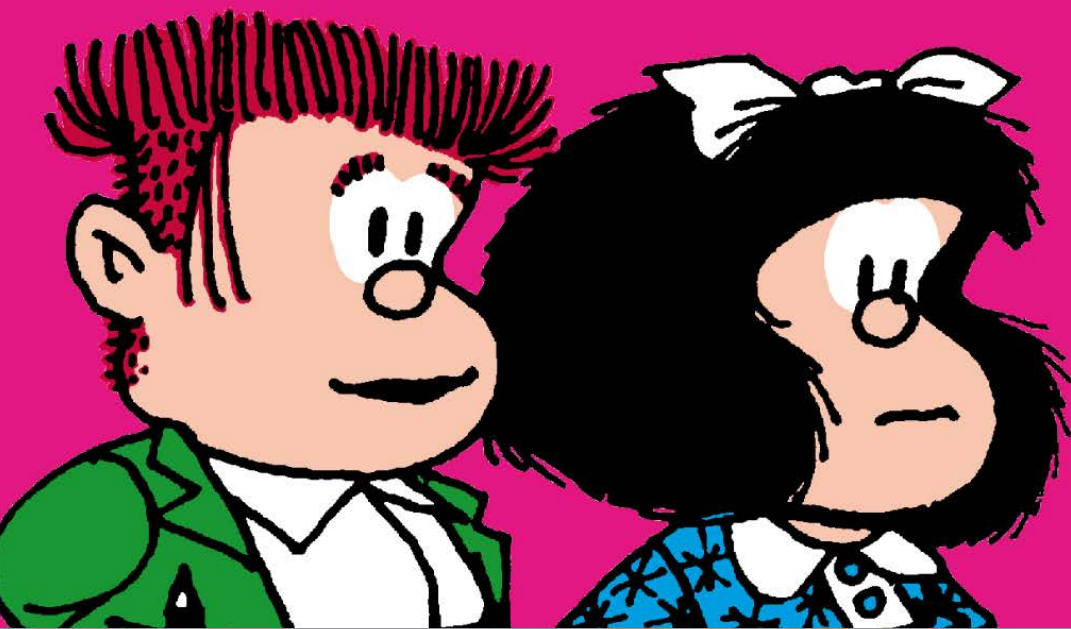
El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados (como una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea) tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. Inicialmente estos cómics tenían carácter cómico, de ahí el nombre: comic-strip (tira cómica) en inglés. (Giunta, S.f).

En España por la amplia difusión de una publicación de revista llamada TBO, donde el cómic era altamente representativo como producto en sus publicaciones, es que recibió la condición lingüística de Tebeo.

Así mismo, se tomaron diferentes denominaciones según el país, por ejemplo en Italia se habla del fumetto o fumetti (plural), debido a la analogía de los globos de dialogo que se incluyen en las viñetas con una nube de humo. Los franceses se refieren a la bande dessinée. En Estados Unidos al principio se denominaba funnies, por su inclinación a contenidos de tintes humorísticos. Posteriormente el término se varió a Cómic (de cómico). En Latino América, se denomina historietas o tiras cómicas y en el anglosajón de comics. Esta gran diversidad coloca de manifiesto la ambigüedad global del tema de los cómics y a su vez esta dispersión terminológica supone la conveniencia de abordar la definición del cómic de una manera más sistemática y completa (Rodríguez, 1988).

Mafalda

e strisce di Mafalda 1601 - 1760



**Scommetto che dal
canto suo l'anno che
viene spera che sia la
gente ad essere miglior**

CAPÍTULO 7

MARCO

CONCEPTUAL



7.1

De acuerdo con el planteamiento del proyecto y el contexto en el que se desenvuelve, es imperativo comprender los conceptos que se han mencionado, para sustentar la viabilidad del presente, aclarando que todo proyecto tiene una inevitable consecución y hasta otras relaciones que el lector conciba.

En un inicio se estableció tres grandes columnas conceptuales para continuar el desarrollo del proyecto desde el que hacer disciplinar, conocidas como el Contexto en el que se desenvuelve, la Tarea que se realiza o Necesidad que busca suplir, en relación a un tipo de Usuario que es el público al que va dirigido el diseño de una comicteca como una propuesta en diseño de experiencias. (Figura 60)

Biblioteca Pública

Para complementar la concepción del contexto conceptualmente en el que se desenvuelve el presente proyecto se retoma parte del concepto que establece el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe. CERLALC

(2010), menciona la biblioteca pública como un “espacio privilegiado de acceso colectivo, democrático y dinámico a la cultura escrita”, (pag.11) En el espacio de la biblioteca se encuentran textos de diferentes índoles que trazan un camino hacia distintos lectores, para luego convertirse en variadas e incontables experiencias. La biblioteca pública presenta información en todas las áreas de conocimiento y por lo mismo debe acoger en sus instalaciones a un público amplio, con todo y sus variados intereses de lectura, así mismo ofrecerles una variedad de oferta.

Desde hace un buen tiempo la biblioteca pública ha diversificado su oferta literaria y ha sabido revitalizar la idea misma de cultura letrada y de acceso a la palabra escrita. Poco a poco las bibliotecas públicas de Iberoamérica han integrado en sus salas la conectividad para entrar de lleno en el uso de las nuevas tecnologías; han abierto sus puertas a los niños a través de la creación de salas infantiles; han ingeniado novedosas estrategias para que la biblioteca responda adecuadamente a las necesidades e inquietudes educativas y culturales de poblaciones vulnerables,

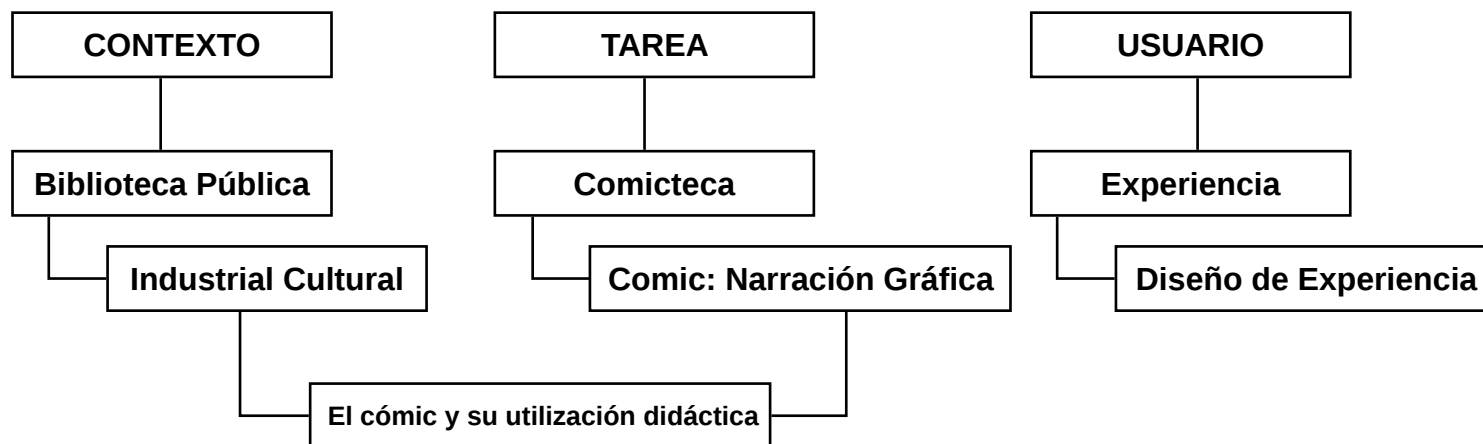


Figura 60. Diagrama inicial en relación de conceptos.

y han puesto en marcha una vigorosa oferta de actividades de promoción de la lectura y la escritura, que se traduce a su turno en nuevos usuarios. (Cerlalc, 2010, p.11)

No obstante, las ideas de acoger en la biblioteca un público juvenil se reduce, ya que el sector del libro parece concebir este nicho como lectores en fuga, difícilmente asequibles. CERLALC cita a Daniel Pennac, ya que él habla acerca de una crisis lectora o de mutación de un modelo de lectura que tiene lugar durante la adolescencia. Otros afirman que dicha crisis, puede estar conectada a una ruptura de la oferta editorial, mientras que hay quienes indican que el estado de ambigüedad de los adolescentes frente a la lectura es equitativo a la respuesta también confusa de los actores de la lectura y el libro frente a los jóvenes. (Cerlalc, 20120, p11)

Ciertamente las bibliotecas públicas hoy en día saben que existe una dificultad para dirigirse a una población en constante cambio, que transita entre la infancia y la adultez, entre la literatura infantil y la literatura general, (Cerlalc, 20120, p11) por ende el género de la historieta aporta un acceso práctico en el tránsito de la imagen al texto y de la literatura infantil a la literatura general que puede resultar menos drástico gracias al aporte del cómic como industria editorial. Oportunidad para resolver uno de los grandes ausentes de los acervos de las bibliotecas públicas de la región en comparación a otras en diferentes latitudes, de hecho, en países como Francia, Japón, Argentina, España o Estados Unidos, se evidencia el posicionamiento del cómic en su producción masiva, alto consumo de este tipo de publicaciones, ingenio creativo de propuestas actuales que ocupan un lugar preponderante en las librerías, bibliotecas públicas y escolares.

En cambio, en gran parte de América Latina el cómic sigue siendo poco conocido, su producción y circulación es baja y se le inculpa injustamente de promover la lectura chatarra, condenándolo así a circular de manera restringida entre especialistas y aficionados. (Cerlalc, 2010, p.12), por esta razón en el planteamiento del presente proyecto se trató este aspecto como un aparte en el que se habla de la reivindicación del cómic, ya que se han venido realizando cambios tanto

legales como de reconocimiento social que abrieron espacio al cómic en Colombia y le otorgaron otro valor. Aspectos que le otorga un papel importante dentro del sector productivo de la industria cultural a la biblioteca pública por hacer parte de estas cuestiones dentro del departamento de gestión y cultura.

Industrias Culturales

La biblioteca desde tiempos inmemoriales ha administrado recursos de información, humanos y tecnológicos, lo que se denomina gestión cultural, término actual que de cierto modo revaloriza la gestión histórica de las bibliotecas, ya que el sector cultural fomenta una relación estrecha entre empresas, productos, servicios y consumidores, donde articula proyectos tanto con instituciones públicas y privadas en conjunto como sector productivo.

Los principales ejes culturales que se refieren al fomento de las artes e industrias culturales buscan rescatar, difundir y conservar el patrimonio, lo que favorece el sector de la cultura nacional, mejorando la infraestructura y aumento de lugares como casas de cultura, museos, bibliotecas, producción de expresiones culturales de exportación, música, teatro, imprenta, todo el mercado y su oferta cultural destinada al consumo, por tanto el rol cultural que ejerce la biblioteca se presenta también al promover espacios culturales de convivencia democrática, espacio social que recupera, el respeto y el sentido de pertenencia a una historia en común.

Gracias a la producción cultural que fluye por un sistema comercial y masivo como la televisión, la radio, el cine, el libro, publicaciones impresas y audiovisuales, se difunde en mayor forma producciones de expresión cultural, que forman parte significativa en la existencia de la industria Cultural, puesto que es una concepción introducida desde 1948 por Theodor Adorno y hacia los años 50 también con Max Horkheimer, de la escuela de Frankfurt, haciendo referencia a las técnicas de reproducción industrial en la creación y difusión masiva de obras culturales (Unesco,2010). Años después se observa las modificaciones en la forma de crear, producir y disfrutar productos culturales, que en una definición concertada a

finales de los noventa por la Unesco, elimina la diferenciación entre cultura de masas y cultura de élite, sugerida por Adorno, y plantea una noción de industrias culturales asociada con el concepto de creación en una perspectiva amplia.

El Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, CERLALC, publicó el título: Comercio, Cultura y Globalización - Preguntas y respuestas, preparado y admitido internacionalmente por los estados miembros de la Unesco, en coordinación con la Alianza Global para la Diversidad Cultural, encaminado a promover proyectos de cooperación que estimule el desarrollo de las industrias para la educación, la ciencia y la cultura que generaliza la concepción de Industrias Culturales diciendo:

CERLAC & UNESCO (2002) “Todas las definiciones coinciden en considerar que se trata de aquellos sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor. También denominadas en algunos países «industrias creativas» (creative industries) y conocidas en ámbitos económicos como «industrias de futuro» (sunrise industries) o, en medios tecnológicos, como «industrias del contenido» (content industries), las industrias culturales incluyen la edición impresa y multimedia, la producción cinematográfica y audiovisual, la industria fonográfica, la artesanía y el diseño.”

Es decir que las industrias culturales son entidades que producen y/o difunden bienes o servicios que aportan un valor simbólico tanto para el individuo y el interés social colectivo, no obstante la biblioteca como entidad hace parte esencial del cumplimiento de objetivos que se enfocan en promover y secularizar la diversidad, teniendo amplio acceso a la cultura y potentes oportunidades de desarrollo e innovación en prácticas culturales, en la que se logra entretener dimensiones abstractas como la creatividad, el arte y la cultura con el mercado, la industria y la economía.

La Unesco hace la distinción y existencia de dos tipos de productos culturales, dividido entre Bienes y servicios. Los

Bienes Culturales “son todos aquellos bienes de consumo que transmiten ideas, valores simbólicos y modos de vida, informan o entretienen contribuyendo a forjar y a difundir la identidad colectiva así como a influir las prácticas culturales.” (Cerlalc & Unesco, 2002, P.13.) Son productos que son protegidos por derecho de autor y se distinguen porque se transmiten sobre soportes capaces de ser reproducidos industrialmente para circulación masiva, como ejemplo productos multimedia, software, audiovisuales, productos sonoros, películas, videos, material impreso, productos artesanales y de diseño. (p.13.) y los Servicios Culturales como su nombre lo indica, consta de un bien intangible “atienden a un deseo, interés o necesidad de cultura y que se traducen en aquellas infraestructuras y medidas de apoyo a las prácticas culturales que los estados, las instituciones privadas o de derecho semipúblico, las fundaciones o las empresas, ponen a disposición de la comunidad” (Cerlac&Unesco,2002.) por tanto se esclarece que son todos aquellos servicios culturales por medio de actividades, eventos, proyectos, talleres de fomento y promoción de la conservación del patrimonio cultural, aprehensión de diversas expresiones o consumo de cultura, a cargo de entidades tanto privadas con ánimo de lucro como compañías de prensa, música, publicidad, espectáculos, producción, radio, televisión entre otros, o instituciones públicas como bibliotecas, museos y bancos de información.

Comicteca

Teniendo en cuenta la biblioteca como espacio democrático y dinámico en la cultura escrita y parte de todo lo mencionado anteriormente, la idea se traduce a una propuesta aplicable que intenta fomentar culturalmente el cumplimiento de objetivos específicos relacionados con la misión de una biblioteca, que habitualmente enfoca sus esfuerzos en lograr estimular al público que atiende en desarrollar prácticas sanas de estudio y facilitar herramientas de transición entre la lectura trivial y la compleja, por eso se retoma las cualidades del cómic como potencializador en el proceso mencionado como el paso de literatura infantil a una literatura general desde un punto solamente literario, más contiene otras implicaciones al ser observado como un proyecto de creación.

La Comicteca se estructura como un espacio libre, abierto y participativo para el encuentro entre las personas interesadas en torno a la complejidad del lenguaje imagen-texto. El cómic es hoy en día uno de los medios más expresivos, la mezcla de texto e imagen que a lo largo de los últimos años ha estado alcanzando autonomía estética y comunicativa, poco a poco ha ido penetrando en la academia, en el mercado, con una gran fuerza comunicativa y gran aceptación por parte del público, que puede ser considerado un producto que al ser más expuesto tras dedicar un espacio a su disfrute, trae en consecuencia una experiencia atractiva que estimula los sentidos y por ende la creatividad.

Vicente Funes, Coordinador de la comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia, tiene en su saber una valiosa experiencia al frente de una de las iniciativas más exitosas de creación de una sala de cómics en la biblioteca pública. La comicteca de Murcia en sus instalaciones ha dominado el espacio y logrado crecer con las demandas de un público dinámico y fidelizado con los servicios de la sala.

Funes en su artículo “Organización de la colección y manejo del espacio físico”, aprovecha la experiencia para dar orientación al bibliotecario sobre cómo debe conformar y montar una comicteca, teniendo en cuenta el espacio en específico, el tipo

de mobiliario y los métodos de catalogación de las obras. Estos apuntes han servido para tener en cuenta aspectos a considerar en la creación de una comicteca, puesto que la biblioteca tiene el reto de valorar los cómics y de atraer al lector que busca un espacio dinámico y acogedor, recomienda Funes.

Gonzalo Oyarzún en su artículo “La Biblioteca, guarida de los superhéroes... de la lectura. El cómic como herramienta efectiva de fomento lector en bibliotecas”, explora adecuadamente cómo ha entrado el cómic en la biblioteca pública, luego de haber abordado aspectos generales del lenguaje del cómic y elementos puntuales de la organización y funcionamiento de una comicteca. Leñero da cuenta de algunas actividades que se pueden realizar con los adolescentes en torno al cómic. De este modo nos recuerda que el funcionamiento de un espacio de este tipo no puede estar desvinculado de las estrategias de dinamización que en él se desarrollen por iniciativa de los bibliotecarios. (Cerlalc, 2010, p.15)

El CERLALC ha reseñado algunas experiencias de comitecas ibero-americanas que sirven de referencia para construir proyectos de este tipo, además de presentar los elementos esenciales de una sala especializada en cómics. El Centro ha querido que el bibliotecario interesado, esté informado de lo que otros países e instituciones están llevando a cabo en la materia, con el ánimo de incentivar y mejorar las propuestas locales, y de entablar en lo posible un diálogo regional a este respecto.

Depende ahora de las bibliotecas públicas motivar al seno de su institución una seria reflexión sobre la presencia de los jóvenes en la biblioteca y fomentar el ingreso de la narrativa secuencial en sus salas. Estas acciones repercutirán favorablemente en el cumplimiento del ámbito misional de la institución, y serán esenciales para que la cultura escrita siga circulando en distintos formatos y llegando a públicos inquietos, diversos, ávidos de nuevas formas de entretenimiento y de acceso a la cultura. (Zapata, 2010, p.15)

Narración Gráfica – Cómic

La comicteca es un lugar dentro de la biblioteca dedicado al disfrute y la experimentación del cómic, que en el presente caso busca adquirir mayor presencia de los jóvenes por medio del fomento del Arte secuencial que en términos más simples es narrar o contar utilizando imagen y texto, lo cual es parte esencial del lenguaje del cómic, por ende es necesario comprender la importancia que posee la narración gráfica en este proyecto.

La narración gráfica según Daniel Salamanca: comenta que en 1940, cuando Will Eisner emprendió la publicación de una serie de historietas denominada Spirit como suplemento dominical, intentó dirigirse a un público más adulto del que solía leer cómics. En consecuencia, trató de explicar historias que fueran más allá de la persecución y la venganza típica de los superhéroes que poblaban el comic book. A nivel narrativo, Spirit se convirtió en una plataforma ideal para la experimentación con el lenguaje del cómic.

“En retrospectiva, me doy cuenta de que estuve trabajando tan sólo en una idea central: que el medio, la disposición de palabras e imágenes en el arte secuencial, era una forma artística en sí. La historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea” (Eisner, 1996, p.5).

Para Eisner, el comic book y las tiras de prensa son manifestaciones de lo que él denomina “Arte secuencial”, a su vez el Arte Secuencial se encuentra dentro de los límites de la “narrativa gráfica”, espacio que comparte con el cine.

El Arte secuencial es un “medio de expresión creativa, materia de estudio diferente, forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea”. (Eisner, 1996, p.5).

La narración gráfica es “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea.

Tanto en el cine como el cómic recurren a la narración gráfica”. (Eisner, 1996, p.6).

Explicado de otro modo, la “Narración Gráfica” aporta gran importancia en la transmisión de una historia mediante imágenes mientras que en el “Arte Secuencial” se enfoca en la transmisión de una historia mediante la combinación de palabra e imagen.

“Para mí, el cómic es una forma de contar una historia. Es una forma de escribir. Es un lenguaje”. (Eisner, 2006, p.332).

Para Salamanca, incluir el cómic y el cine bajo el gran paraguas de la narración gráfica es un error, ya que no se tiene en cuenta la gran influencia que tiene la palabra en la creación del sentido de la obra. Más acertada, aunque no suficiente, le parece la perspectiva de Miguel Ángel Muro Munilla quien habla de los cómics como “textos narrativos literario-icónicos” (Muro, 2004, p.63). Sin embargo, aunque la gran mayoría de los cómics tienen carácter narrativo, sus posibilidades no acaban ahí. Además, no debería confundirse el carácter verbal de una parte del lenguaje de los cómics con la pertenencia a la literatura como arte. Por todo ello, se optaría por definir el cómic como un medio de expresión artística basado en un lenguaje icónico-verbal.

Según Salamanca el cómic al contar con su propio lenguaje icónico-verbal, es un error valorar el cómic en función de la imagen o de la palabra por separado. Por supuesto, ya lo era cuando se consideraba que el dibujo es lo más importante pero también cuando se considera, como hacen Ramón de España e Ignacio Vidal-Folch en El canon de los cómics (Vidal-Folch y de España, 1996, p.11), que lo importante es exclusivamente el guión literario. En el cómic, la palabra y la imagen construyen el sentido juntas por lo que no pueden separarse la una de la otra.

“Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación imagen-palabra y el tradicional desciframiento del texto. A los cómics se les puede

denominar 'lectura' en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra" (Eisner, 1996, p.7).

La lectura a profundidad de un cómic es un proceso complejo, debido a su naturaleza dual del lenguaje que lo conforma.

"El comic book consiste en un montaje de palabra e imagen, y, por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal." (Eisner, 1996, p.8).

"El proceso de lectura en cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona imagen. Esta peregrina forma de lectura merece, de todas ser considerada como literatura, ya que se sirve de imagen como si fuera un lenguaje. Puede apreciarse su relación con la iconografía y pictografía de la escritura oriental" (Eisner, 1998, p.5-6).

"El cómic es un medio que emplea una sofisticada combinación de textos e imágenes. Cuando en un relato sólo existe el texto se puede alcanzar una gran profundidad, detalle y economía de espacio, pero las imágenes pueden aportar al lector una gran carga emocional" (Eisner: Vidal, 2002).

"Hay una diferencia esencial entre la escritura de un libro y la de una historieta: al contrario de las imágenes, la letra impresa no modifica la calidad de la historia, la letra impresa no influye en la narración, pero la imagen sí." (Eisner, 1998, p.112).

Salamanca comenta que Will Eisner se considera a sí mismo el creador de la "novela gráfica" o al menos, de la novela gráfica tal y como la conocemos hoy en día.

Como él mismo explica a modo de anécdota, cuando intentaba vender Contrato con Dios a una editorial literaria se produjo la siguiente conversación:

"Así que lo llamé y le dije: "Hay algo que quisiera enseñarte, algo que creo que es muy interesante."

Él dijo: 'Sí, bueno, ¿De qué se trata?'

Surgió un hombrecillo en mi cabeza y me dijo: 'Por el amor de Dios, estúpido, no le digas que es un cómic. Te colgará.' Por lo que le dije: 'Es una novela gráfica.'

Él dijo: 'Wow! Eso suena interesante. Ven a verme.' (Eisner, 2004)

Se pueden encontrar otros ejemplos de ello en la entrevista entre Frank Miller y Will Eisner cuando Miller le dice que Contrato con Dios fue un punto de inflexión a partir del cual los autores del cómic empezaron a considerarse novelistas, Eisner le contesta:

"Bueno, yo lo intentaba, pero no era consciente de que estaba comenzando una revolución. Sabía que lo que estaba haciendo era algo diferente porque mi intención era que fuese diferente, y porque estaba hablando a un lector completamente diferente." (Eisner, 2006, p.44).

En otro momento Eisner afirma:

"Lo que yo saco de todo esto es que aquí tenemos un medio que proporciona un vehículo para expresarse. Siempre ha tenido esa capacidad, pero ahora, gracias a gente como Frank Miller, es que otra gente nueva toma el mismo medio para expresarse. De hecho, lo único que me da envidia de todo esto es que yo bajé a este valle antes que nadie, y ahora todo el mundo viene al valle y construye cosas a mi alrededor." (Eisner, 2006, p.166).

Sin embargo, Salamanca observa que Eisner, cita dos corrientes anteriores que sirven de precursor directo. Por un

lado tiene los libros ilustrados como, por ejemplo. 'El príncipe valiente' de Harold Foster, del que Eisner dice lo siguiente:

"Los libros ilustrados gozaban de más consideración que la historieta y esa técnica tenía la ventaja de conservar la integridad del texto. El formato se inspiraba en el cómic, pero la narración se sustentaba esencialmente del texto" (Eisner, 1998, p.135).

Por otra parte se tiene el formato concreto basado en la sucesión de imágenes y sin el uso de palabras, es decir, conocido como 'narración gráfica' de autores como Frans Masereel u Otto Nücke. Will Eisner, comenta por ejemplo, que quedó profundamente impresionado por el Frankenstein de Lynd Ward y que sus "esfuerzos en el mundo del cómic son un intento de expandir o extender la novedosa premisa de Ward." (Eisner, 1997, p.5).

"La novela gráfica, tal como la conocemos hoy, consiste en una combinación de texto, ya sea de apoyo o diálogos de texto y de dibujo desplegado secuencialmente. Pero en sus principios, la narración gráfica prescindió totalmente de la palabra." (Eisner, 1998, p.138).

"Al considerar la novela gráfica se nota que la mayor parte de la narración corre a cargo del dibujo. La difusión de los comics books nos ha acostumbrado a una oposición texto-imagen en la narración de la historia. Tras el éxito que obtuvo, esa mezcla de género destronó rápidamente a la narración enteramente gráfica y dio nacimiento a la novela gráfica tal y como la conocemos hoy día." (Eisner, 1998, p.141).

Salamanca opina que resulta curioso el hecho de que la denominada "novela gráfica" que, según Eisner, tiene mucho de acercamiento del cómic a la literatura, tenga sus orígenes en un formato completamente gráfico y que sea gracias a la influencia del cómic convencional, que en últimas es necesario convenir y considerar como un medio literario y artístico con

un valor en sí mismo, tanto para lectores infantiles como para jóvenes y adultos.

Según Gómez Hernández, en ocasiones se le ha visto más como un medio de formación de "futuros" lectores. Esto ha llevado implícito el tratarlo como un tipo de obra menor, una vía de acercamiento a lecturas más maduras, ya sólo textuales, sin la imagen como apoyo de la narración.

La combinación que se logra en el cómic de imagen y texto, da lugar a creaciones emocionantes, divertidas o reflexivas en torno a cualquier tema. Si la lectura es una manera de conocimiento del mundo y placer, la del cómic tiene el mismo poder.

"Una biblioteca puede contribuir a la información sobre el cómic, a la educación del gusto, a la comprensión de su lenguaje y a la reducción de los prejuicios existentes en torno a él." (Gómez, 2008, p.68).

También se considera que en los últimos años el cómic ha renacido desde el punto de vista editorial, ampliando y diversificando su oferta y encontrando nuevos lectores o recuperando algunos lectores que lo habían abandonado.

La denominación de "novela gráfica" a la historieta o tebeo en España ha permitido que muchos lectores tomen más en cuenta la creatividad gráfica y literaria, como la capacidad para narrar y transmitir emociones que no identificaban fácilmente con la denominación de "historieta".

El cómic y su utilización didáctica

Manuel Barrero comenta acerca de hablar de las posibilidades pedagógicas del cómic y dice que esto no es nuevo. Durante los años 70 se vivió en España el eco de la legitimación del medio por parte de los semióticos argentinos e italianos y por parte de los creadores y editores americanos y franceses y si bien se vio reforzada la actitud de los pedagogos y de algunas instituciones de usar la historieta durante el llamado boom en España, lo cierto es que actualmente no se tiene tanto en cuenta de la historieta como herramienta de aprendizaje. Como no se tiene muy en cuenta en la Cultura, en general. (Barrero, 2002, p.2), pero como se ha venido diciendo sobre la reivindicación en el planteamiento y conceptualización del proyecto, el cómic está siendo reconocido, revalorado y considerado un arte con una complejidad cultural que sirve a gestores y organizadores de proyectos de industrias culturales.

El tebeo o cómic y sus componentes pueden proporcionar resultados de interés en la enseñanza, subrayando la conveniencia de la integración de los distintos sistemas de estudio al mismo objeto. Por ejemplo, Al ser analizada una historieta a través de sus viñetas más significativas, por medio de un análisis estilístico y estructural, además de un análisis sistemático, este puede arrojar hallazgos muy diferentes, donde uno de los objetivos primordiales era la introducción de un criterio de observación del fenómeno habitual en la comunicación de masas denominado cómic, tebeo en España o historieta en Latinoamérica.

La mirada que hace José Luis Rodríguez, aporta una variación de objetivos del cómic en la enseñanza; él considera complejo que una actividad didáctica tienda a la consecución de un solo objetivo. Por lo general se tendría varios objetivos y un objetivo con prioridad jerárquica. Sin embargo tal objetivo no siempre puede conseguirse en el logro inicialmente asignado. Desde la formulación global de los objetivos se podría tener lugar a las actividades que propicia el cómic en el aula, insistiendo en el hecho de que ni se trata de una relación completa ni excluyente:

1. Primer objetivo, consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verbo icónico a través el lenguaje verbal, en cuanto a posibilitar y demandar la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa.
2. Entrenamiento para facilitar la capacidad analítica de los alumnos, es la consideración sucesiva de elementos estructurados en el cómic, con niveles de significación distintos (historieta global, viñeta, globo, etc.)
3. Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos, no mediante la utilización de un criterio clasificador previo, sino intentando generarlo a partir de la observación directa. El cómic ofrece posibilidades en cuanto a la consecución de niveles de generalización, realizados a partir de procesos particulares de inducción, siendo también sugestivos.
4. La metodología de trabajo intelectual puede ser readaptada y matizada por cada profesor. La presente comprende la combinación de técnicas de trabajo en grupo, trabajo individualizado, crítico o creativo, y capacidad de expresión oral o escrita; la creación de una historieta a partir de un guión elaborado colectivamente puede ser un ejemplo.
5. El contenido que implica este proceso que combina lo individual y lo colectivo, se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad. Desde la labor cooperativa de creación hasta la elaboración personal e individual de una historieta.
6. La consecución de alto nivel de tolerancia crítica habría de verse favorecida por un desarrollo armónico y ordenado de los coloquios, y que debería centrarse sobre los mensajes implícitos en el tebeo como meta final. El análisis de viñetas altamente significativas, o cualquier otro proceso de análisis, debería tender a conseguir esta capacidad crítica y al tiempo tolerante. (Rodríguez, 1988, p. 17-129-132-133-134-135)

Estos objetivos son actividades que aportan relevancia en el estudio o análisis del cómic, ya que al ser observado se relaciona estrechamente con la semiótica en el lenguaje icónico y permiten analizar los recursos plásticos, del lenguaje icónico visual y del lenguaje verbal que conjuga el cómic para su comprensión, lo cual permite vislumbrar elementos gráficos que traducen dimensiones de significado. Al mismo tiempo es posible emplear esos elementos discursivos gráficos para diversas aplicaciones plásticas sobre interfaces tangibles o intangibles, bidimensionales o tridimensionales, con las cuales se puede diseñar experiencias, tales como hacer talleres, conferencias para utilizar el cómic didácticamente y también estimular los sentidos creando una comicteca que contenga aplicaciones gráficas, propuestas atractivas con el uso de la tecnología, que tienen su origen y representan el lenguaje icónico del cómic.

DISEÑO DE EXPERIENCIAS

El diseño de experiencias es un concepto que ha permeado el presente proyecto debido a su amplia gama en campos de acción, ya que a través de la intervención de un espacio y el diseño de un ambiente, se hace posible generar experiencias que promuevan de forma atractiva el uso de un espacio y sus servicios proyectándose para una comicteca.

En la actualidad el diseño de experiencias es un concepto manejado como la culminación y combinación de muchas disciplinas anteriores (Shedroff, 2009) que se ha desarrollado mayormente en el área del mercadeo a la hora de diseñar estrategias de diferenciación de marca y fidelización de usuarios, sin embargo, existen otros enfoques que permiten comprender su función y definición como una gran masa de impulsos a los sentidos que puede ser aplicada en diferentes proyectos.

Para comenzar es imperativo retomar la definición de *Diseño*, concepto que se ha construido a través del tiempo como una profesión que de una u otra forma hace parte de cualquier proceso de comunicación. Según Jorge Frascara y su libro *Diseño Gráfico para la gente, Comunicaciones de masa y Cambio social*; el diseño de comunicación visual se ocupa

de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada.

El diseñador es responsable por el desarrollo de una estrategia comunicacional, por la creación de los elementos visuales para implementarla y por contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a alcanzar los objetivos propuestos, es decir, la creación de esa realidad deseada. Es indispensable un estudio cuidadoso del público, en particular cuando se intenta generar cambios en sus actitudes y comportamientos. La evaluación de la efectividad de la campaña debe formar parte del proceso de diseño y sirve para ajustar los componentes y mejorar los efectos de la campaña comunicacional. (Frascara, 2000, p.5)

Tomás Maldonado fue quien por primer vez utilizó el término de *actividad proyectual*, y definió el diseño industrial como una “actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente...” (Maldonado, 1977.) Quien relaciona el diseño con la actividad de proyectar, planear, imaginar, dentro de un proceso de planificación de un producto, y como lo definió Guillermo González Ruiz “Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma” (González, 1994, P.30), es decir que el diseño es en sí mismo un proceso previo en la configuración de un resultado, presentado de forma tangible y visible, el cual comunica siempre un entorno con el ser humano y lo retroalimenta, teniendo efectos de valor cognitivo y emocional que al mismo tiempo gesta lazos de filiación a través de propuestas creativas y atractivas.

Por consiguiente el diseño como profesión proyectual cuyo objetivo es el de atender deseos y necesidades de los seres humanos en un contexto específico, permite concebir la Experiencia como una producción que desde el diseño también se puede configurar para la satisfacción de esas necesidades, por tanto entendiendo que la experiencia existe en correlación del individuo con el entorno, por

medio de detonantes tanto sensoriales como cognitivos que se incorporan a través de los sentidos y provocan la experiencia, sobre tres factores esenciales descritos por Shedroff (2009): el tiempo, los sentidos y la interactividad, se puede entender la experiencia a través de la definición de los medios de comunicación en los que se produce.

Paralelamente es necesario conocer que antes de aparecer el diseño de experiencias, le antecede el concepto de Experiencia de usuario en la línea del tiempo, ya que a partir de las relaciones dialógicas y desarrollo de este, surgió la experiencia desde el diseño como un concepto globalizado de múltiples aplicaciones. Por consiguiente se mencionara el concepto de experiencia de usuario para conocer un poco del origen del diseño de experiencias.

Ortíz Juan Carlos en su proyecto "Understanding and designing pleasant experiences with products" se tomó la tarea de investigar y relacionar más de siete definiciones de experiencia de usuario y sus respectivos marcos o estructuras conceptuales. En el intento de definir los elementos clave de la experiencia de usuario y su importancia, de las más recientes menciona las siguientes:

Hassenzahl (citado por Ortíz,2014) "Experience emerges from the intertwined works of perception, action, motivation, emotion, and cognition in dialogue with the world (place, time, people, and objects). User experience is not much different from experience per se. It simply focuses our interest on interactive products (as opposed to, for example, other people) as creators, facilitators and mediators of experience". He suggests "five aggregates of experience: subjective, holistic (it comprises of perception, action, motivation, and cognition), situated (experiences are in a dialog with the world at a particular place and time), dynamic (extended over time) and positive (worthwhile or valuable)" (Hassenzahl, 2010: p 4-9).

Hekkert and Schifferstein (citado por Ortíz,2014)"The subjective product experience is the awareness of the

psychological effects elicited by the interaction with a product, including the degree to which all the senses are stimulated, the meanings and values people attach to the product, and the feelings and emotions that are elicited" (Hekkert and Schifferstein, 2008 : p 2).

Law et al (citado por Ortíz,2014) "User experience focuses on the interaction between a person and something that has a user interface (i.e. product, system, object)". In addition, they maintain that "user experience is dynamic, context-dependent and subjective" (Law et al, 2008: p 727).

Por tanto se puede entender que la experiencia de usuario como un fenómeno que trabaja sobre tareas de percepción, acción, motivación, emoción y cognición en diálogo con el mundo, con características relativas como la subjetividad, la holística, el contexto, la dinámica y el valor, en el que se estudia con rigor al usuario, en todos los aspectos posibles que ayuden a anticipar sus decisiones y por ende trabajar sobre los efectos de la interacción, y la reacción del mismo, y es aquí donde se evidencia la estrecha relación que lleva la experiencia de usuario con el diseño de experiencias, puesto que los dos conceptos se enfocan en satisfacer al público por medio de su estudio, analizando su comportamiento, su percepción, sus emociones etc.

Ortíz menciona que algunas definiciones indican explícitamente aspectos y/o elementos de la experiencia de usuario, como otras a menudo lo infieren. El foco en productos u objetos, la relación o interacción entre humanos y productos, aspectos que los usuarios perciben.

Basado en su revisión y análisis, presenta un nuevo marco de experiencia de usuario que complementa las anteriores, y lo acompaña diciendo "User experience is the subjective, , conscious, emotional, interconnected and dynamic encounter that a user has with an artefact through interaction, occurring in a particular context and time." (Ortíz,2014,P.54) (Figura 61 Diagrama experiencia de Usuario Ortiz)

Experience

User experience

- Subjective aggregate
- Conscious aggregate
- Emotional aggregate
- Interconnected aggregate
- Dynamic aggregate

Context

Physical, Social, Situational, Cultural, Temporal

User

- Values
- Cognition & affection
- Needs
- Motivations & expectations
- Personality traits

Interaction

- Physical
- Non-physical

Artefact

- Aesthetic functions
- Instrumental functions
- Symbolic functions

Figura 61. Diagrama Experiencia de Usuario Ortíz

Este marco conceptual presenta cinco elementos agregados como las propiedades de la experiencia del usuario, usando cuatro elementos y sub-elementos que permanecen interconectados, se influyen mutuamente y evolucionan para conformar la experiencia del usuario, elementos que difícilmente pueden separarse, pero que se clasificaron para su estudio pragmático.

Diseñar experiencias es más complejo de lo que parece, un primer paso para intentarlo es considerar los cuatro elementos (y sus sub-elementos) que hemos identificado. Entender su relación es esencial para crear productos que evoquen experiencias integrales. De tal manera, es fundamental empezar a diseñar experiencias entendiendo para quién se está diseñando, las características, necesidades, deseos, valores de las personas, entender el contexto de uso, etc. Por ejemplo, si especialistas en diseño tienen que mejorar la experiencia de uso de una cámara digital pueden apoyarse del escenario para considerar cuáles son las características del usuario, sus motivaciones, necesidades, deseos, valores, etc. De igual manera, podrán visualizar los elementos del contexto: en donde se usará la cámara, la relación de ésta con otros objetos, considerar escenarios cotidianos para mejorar la interacción social, situaciones específicas de uso (p. ej. bajo estrés), el impacto de la cultura y la temporalidad. Las características del usuario, del contexto, además de las funciones propias del artefacto comienzan a determinar el espacio de trabajo de especialistas en diseño. (Ortíz Nicolás, 2014, p.8)

La experiencia de usuario es posteriormente analizada en sus elementos constitutivos, es decir, el usuario, el artefacto, la interacción y el contexto. Cada uno de estos entonces es más detallado por medio de un conjunto de elementos secundarios, por ejemplo, el contexto se distingue en físico, social, situacional, cultural y temporal. En la vida real, sin embargo, es difícil hacer una separación clara de los elementos constitutivos porque la experiencia del usuario está interconectada en principio. El marco es una representación de un complejo fenómeno de

los seres vivos: las experiencias que los usuarios obtienen al interactuar con productos.

El marco es propuesto desde el exterior hacia lo interior, puede verse que la experiencia del usuario parte de la experiencia humana y sus agregados son introducidos, es decir subjetiva, consciente, emocional, interconectado y dinámico.

Ortíz menciona que esta definición deja ver se desenvuelve en un contexto donde el usuario interactúa con un artefacto, donde al menos incluye seis componentes estructurales, los cuales se explican a continuación:

La experiencia es subjetiva, ya que interviene la experiencia individual, que es el resultado de la manera de pensar y sentir de las personas. Por lo tanto cada persona tendrá su propia experiencia y lo que ésta le significa también será individual.

Es intencional, las personas tienen motivaciones y metas que cumplir al interactuar con los productos. Heidegger explica que las entidades (en este caso los productos) no están ahí simplemente para su inspección teórica. En lugar de eso las personas realizan actividades con los productos, los recogen, los descartan, los manipulan, los ponen en uso (Heidegger en Macann, 2005).

Es interconectada, entendiéndose cómo la relación de todos los sistemas del cuerpo humano, por ejemplo el afectivo (emociones), cognitivo (la atención, pensamiento lógico) y motor (la motricidad fina) de las personas.

Está relacionada la conciencia, las personas se dan cuenta de lo que están viviendo, de lo que le

está generando un determinado producto o artefacto al interactuar con él.

Es emocional, los productos evocan en las personas sorpresa, admiración, satisfacción, desilusión, desagrado, enojo, frustración. Las emociones son el componente que define si la experiencia es agradable o desagradable, placentera o no placentera. Para revisar qué emociones son evocadas por los productos en un estudio realizado en México ver Ortiz Nicolás y Hernández López (2008).

Es temporal y dinámica, es temporal porque se adquiere en momentos específicos, presente, pasado e influye en el futuro. Es dinámica porque se va enriqueciendo de lo que acontece a cada momento. Un aspecto que en términos prácticos es importante diferenciar es “estar viviendo la experiencia” y “experiencia acumulativa”. Estar viviendo la experiencia se refiere a lo que las personas experimentan en el momento exacto en el que están interactuando con un producto, esas sensaciones, sentimientos, emociones resultado de estar “en ese momento y lugar”. La experiencia acumulativa es la evaluación total del producto a través del tiempo, (p.ej. desde su compra hasta el día de hoy) y es la suma total de episodios en los que se vive la experiencia. ‘Estar viviendo la experiencia’ y la ‘experiencia acumulativa’ son procesos que evolucionan continuamente, a este fenómeno se le conoce como el principio de ‘continuidad de la experiencia’ según Dewey (en McCarthy y Wright, 2004), que significa que cada experiencia tiene algo de aquello que la ha precedido y modifica la calidad de lo que viene después. (Ortiz.2014, p.4)

Este marco aporta una explicación general de la experiencia de usuarios, en contraste con el diseño de experiencias que es un fin, el diseño de experiencias considera la fluidez y la unidad de toda experiencia de interacción humano - productos, más la experiencia de usuario representa una oportunidad

para entender los aspectos positivos de las interacciones de humano- producto en relación del contexto y el artefacto.

Sobre el diseño de experiencias Shedroff dice “Another way to understand experiences is to identify the different media within which they occur. It’s easiest, then, to identify the prominent attributes that differentiate products and media.” (Shedroff, 2009, P.16), es decir que la experiencia puede identificarse también por el medio en el que se produce y no solo a través de un producto tangible, por tanto se concibe el diseño de experiencias como el cúmulo de sensaciones producidas por medio de la interacción con un entorno, producto o servicio, sobre una línea de tiempo, lo cual tiene que ver con su duración, y se desarrolla a niveles físicos y cognitivos, que generan valor simbólico y significado.

“Experiences are the foundation for all life events and form the core of what interactive media have to offer. One of the most important ways to define an experience is to search its boundaries. While many experiences are ongoing, sometimes even indefinitely, most have edges that define their start, middle, and end. Much like a story (a special and important type of experience), these boundaries help us differentiate meaning, pacing, and completion.” (Shedroff, 2009, P.4)

Shedroff manifiesta que “Todas las experiencias son importantes” (Shedroff, 2009, P.2.), y aunque sean tradicionales, físicas, outline, o experiencias online que tienen que ver con plataformas digitales, es posible aprender de ellas al estudiarlas, para desarrollar futuras nuevas experiencias, entendiendo que las experiencias son la base de todos los eventos de la vida, y para su estudio, se comienza por buscar sus límites para definirla y de cierta forma hacer las experiencias medibles, ya que se puede determinar su etapa de inicio, medio y final, lo que simultáneamente ayuda a diferenciar su significado, estimulación y terminación.

Las buenas experiencias cuentan con factores atractivos que buscan impactar al público objetivo, así mismo lograr que las personas se involucren y finalmente se obtenga un resultado

satisfactorio para el usuario. "Seduction is a portion of a field of study into the persuasive aspects of computing and other media, known as Captology." (Shedroff, 2009, P.8) por tanto una experiencia también se define sobre su capacidad de atención, energía o emoción que genera en el usuario, entre estas características generalizadas Shedroff enuncia que la experiencia contempla seis dimensiones claves: Amplitud, intensidad, duración, detonantes, interacción y significado. (Figura 62 Diagrama de Experiencia Shedroff)

Amplitud:

Esta dimensión hace referencia a la consistencia apropiada a través de los múltiples puntos de contacto en los que el usuario interactúa con el producto, servicio o experiencia, que genera una repercusión y alcance de magnitud preñante que trasciende social y culturalmente.

Intensidad:

Muestra la fuerza de la experiencia, qué tan aparente es la experiencia en nuestra atención y conciencia, la cual puede generar un reflejo, hábito o un compromiso de filiación en quien la vivencia.

Duración:

La duración es el flujo del tiempo durante la experiencia del usuario, establece los tiempos para cada periodo, lapsos de tiempo que en la actualidad buscan ser más cortos, ya que entre más demora en concluir una experiencia tiende a distraer y confundir la atención del usuario, por tanto, la duración refleja una curva de tiempo donde hay una iniciación, una inmersión, una conclusión y una extensión.

Detonantes:

Son aquellos impulsos y datos que recibimos continuamente, (forma, textura, color, sonido, sabor, etc, que comunican la experiencia por medio de los sentidos, que detonan el significado previsto y/o cognitivamente

conceptos y símbolos interpretables según cada individuo.

Interacción:

La interacción es la acción que relaciona a un usuario con un entorno, producto o servicio; por ende se mide la interactividad de la experiencia, entre estados como: estática, pasiva, activa e interactiva, Shedroff(2010) menciona que la interacción debe evitar confundirse con medios digitales desarrollados en computadora como la animación o el video, por ser pasivo, ya que la interacción es un proceso de continua acción y reacción alternada en la que se crea la experiencia, por lo tanto la interacción implica el estudio del comportamiento del usuario en relación con el producto o servicio que interactúa con él, en esta lógica se puede mediar dichas relaciones mediante el diseño y la creación de experiencias significativas y de valor para el usuario dentro de un sistema estructurado que conlleven a satisfacer las necesidades y los deseos de las personas.



Figura 62. Diagrama de Experiencia Shedroff

Significación:

Esta dimensión describe el significado de la experiencia, cuál es el objetivo que se pretende alcanzar, el cual construye emociones alrededor del estatus e identidad, la emoción, el valor y la función de la experiencia.

Según lo descrito este enfoque incluye el diseño espacial y temporal, que puede estar en cualquier medio, incluyendo instalaciones y ambientación de un entorno físico, productos impresos, sitios web, servicios, imágenes, sonidos, presentaciones en vivo etc, con la distinción que hace shedroff "While everything we create are experiences, events and environments (like theme parks) are, perhaps, the pinnacle of experience creation because they envelop us more thoroughly than most products and services." (Shedroff, 2009, P.13), en lo cual cabe inferir que el diseño de una experiencia converge en la capacidad de envolver al usuario a tal punto que la experiencia vivida quede en su memoria y le haga desear volver a vivirlo.

Por tanto, es claro que la experiencia es posible planearla con un fin, tanto en un producto tangible como intangible. Aunque Ortíz enfocó su atención en el análisis de la experiencia en relación al objeto y Shedroff en definir el diseño de experiencias producidas por medio de la interacción con un entorno, se vislumbran relaciones intrínsecas en las dimensiones que definen. Se reconoce claramente la dependencia que tiene una *Experiencia del Usuario* y su mente, sus motivaciones, su experiencia acumulada a través del tiempo, la conciencia y su reacción.

Para verlo generalizado, se puede decir que siempre van a existir 4 grandes columnas en las que se ubica cada dimensión descrita entre Shedroff y Ortíz, debido a su dependencia permanente de las condiciones en las que se encuentra el usuario como individuo que consta básicamente de su estado Físico, Emocional, y Cognitivo a través del tiempo. (Tabla. No. 21 Estados de dependencia en el usuario)

Tabla 21. ESTADOS DE DEPENDENCIA EN EL USUARIO			
Físico	Emocional	Cognitivo	Estado Temporal
Para que se dé una experiencia por medio de la dimensión Detonantes, se necesita un estado físico específico del usuario para la recepción de datos e impulsos. En ocasiones se diseñan experiencias para usuarios con uno o varios sentidos faltantes. (olfato,gusto, tacto, sonido,vista)	El efecto emocional depende de la reacción por reflejo bajo la intensidad de la experiencia. Casusa Emociones, Reacciones, Reflejos.	Estado cognitivo que detona conceptos y símbolos. Efecto que va más allá de una reacción por reflejo, que abarca un significado, conciencia, subjetividad que genera hábitos, o compromisos con la experiencia, tacto, sonido,vista)	Determina la Duración, el Dinamismo, Inicio, inmersión conclusión y continuación de una experiencia como lo menciona Shedroff.
Experiencia interconectada y Dinámica			

Por ende, el revisar conceptualmente todas las implicaciones que conllevan la experiencia y pensar en diseñar alguna, llevan a dirigir la mirada al usuario constantemente, donde se hace necesario incluir al usuario en el desarrollo del plan metodológico y diseño para retroalimentar cada paso. Gracias a esta visión integral que proporcionó Shedroff y Ortíz, se dejó en claro cuáles son los elementos relevantes para el estudio y/o diseño de experiencias, y permitió comprender el cómo debe de presentarse la tecnología, la información y la emoción a las personas, al centrarse en entender sus necesidades con empatía.

Teniendo en cuenta que para la creación de una comiteca se cuenta solo con la infraestructura arquitectónica que brindaría la biblioteca, materialmente se deben integrar aspectos multidisciplinarios desde el diseño industrial y diseño interior, en la ambientación por medio del volumen espacial, uso de materiales funcionales, categorización de zonas según actividades que presta cada una, intervenir gráficamente por medio de una temática e implementar nuevas tecnologías que innoven la interacción de los usuarios con la información, cubriendo necesidades de señalización, orientación e identificación de cada zona y para qué tipo de actividades está destinado, además de darle un nombre como identidad visual que abarque los significados simbólicos pertinentes desde el diseño gráfico.

Por tanto, es importante hacerse consciente de que la experiencia parte desde el momento en que el usuario entra a un lugar, y por medio de todo lo mencionado brevemente, recibe información con la que interactúa de forma pasiva o activa como lo menciona Shedroff, que depende siempre de la subjetividad en el usuario como lo enuncia Ortíz, porque para cada persona el pensar y sentir tiene su propia experiencia y su significado individual. Pero como fin último se busca abarcar la mayor cantidad posible de variables de experiencia, tanto intencional como no intencional que como mínimo tenga un efecto dinámico, y responda causalmente bajo dimensiones de amplitud, duración e interacción como efecto de una intensidad

y significación que eleve el valor de experimentar el lenguaje del comic en una comiteca.

Se hizo necesario comprender la concepción conceptual que posee una biblioteca para así entender el porqué de una determinante de crear una comiteca y no otro tipo de propuesta que cumpla los objetivos, ya que el fenómeno del comic es irremediamente un medio artístico y cultural que permeó la sociedad y escaló con méritos, su posición considerado el noveno arte, para llegar a ser además de una *herramienta*, un *método*, que al ser analizado y explorado cubre la mayor cantidad de variables que buscan desarrollar el potencial de una industria cultural.



CAPÍTULO 8



8.1

LENGUAJE DEL CÓMIC

Análisis de los recursos plásticos del Cómic (Rodríguez, 2010, p.12-22).

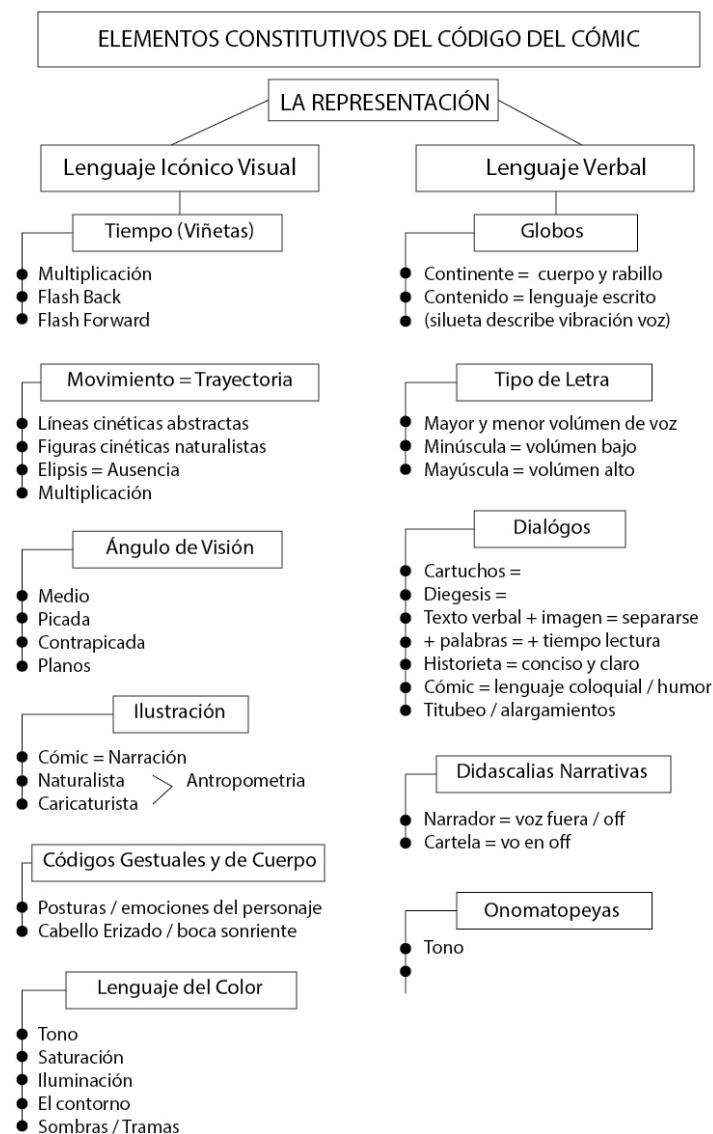


Figura 63. Elementos constitutivos del Código del Cómic

En esta etapa del desarrollo metodológico se hizo una consulta acerca de las características propias del lenguaje del cómic para determinar cuáles van a ser parte de la propuesta gráfica que representan en mayor forma la temática propuesta. Se analizó el proyecto de grado “Descripción de los elementos constitutivos del dibujo animado a partir del análisis de signos que integran la historieta”, de Julio Rodríguez, donde se desglosan los elementos constitutivos del código de la historieta y en el cual el protagonismo de la historieta se deriva en dos elementos principales, el icónico (imagen) y el verbal (texto).



Figura 64. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 1

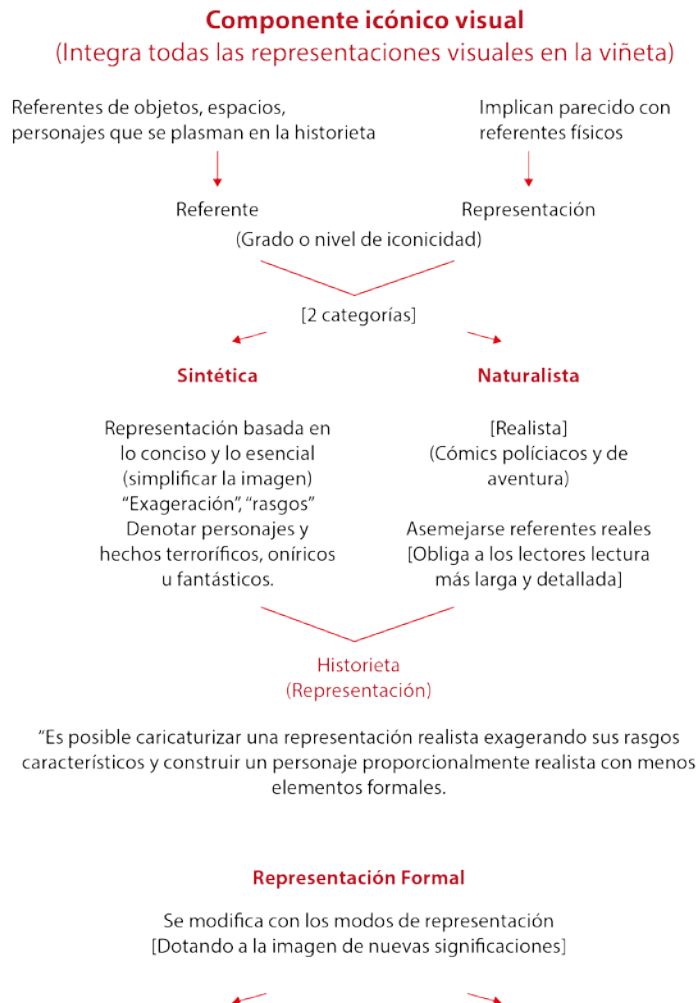


Figura 65. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 2

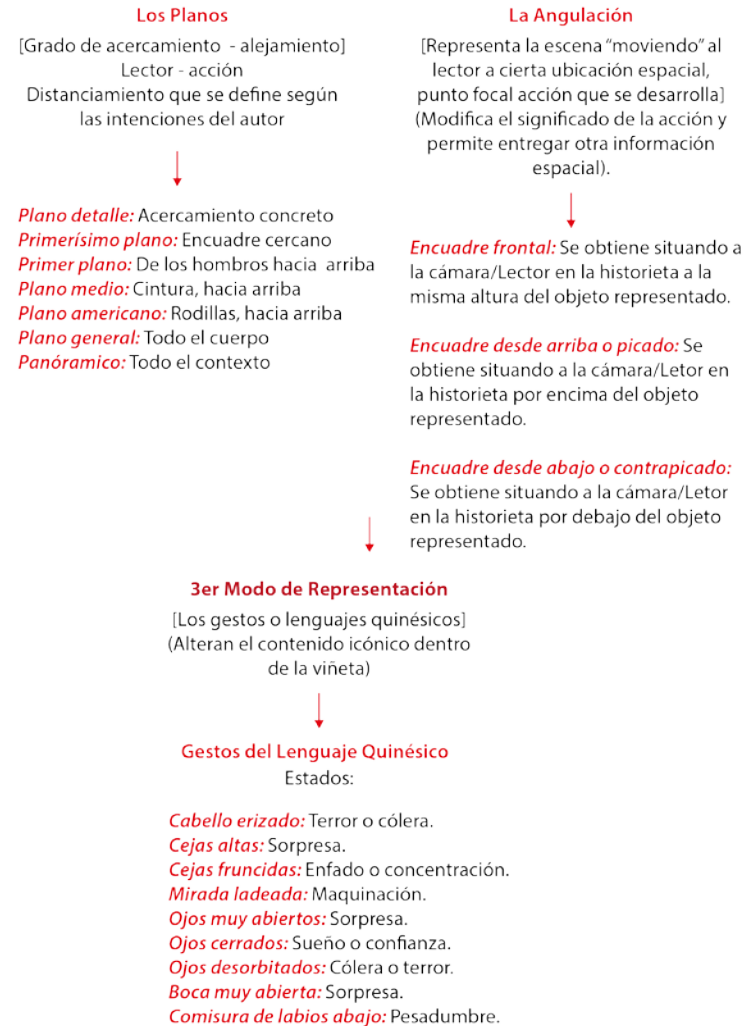


Figura 66. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 3

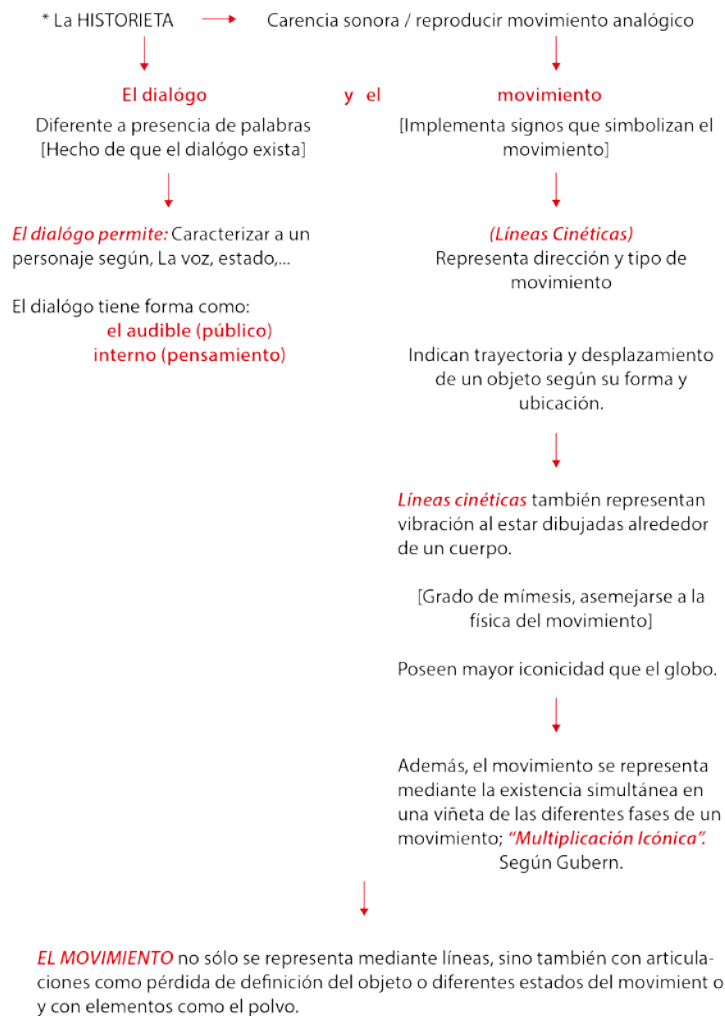


Figura 67. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 4

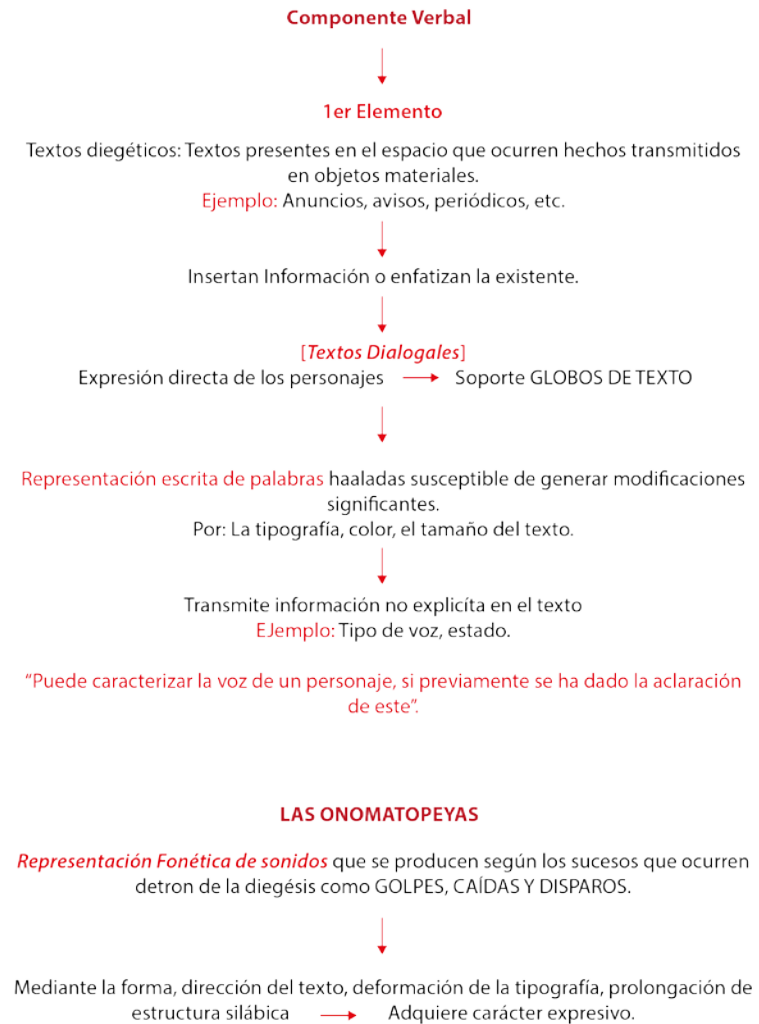


Figura 68. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 5



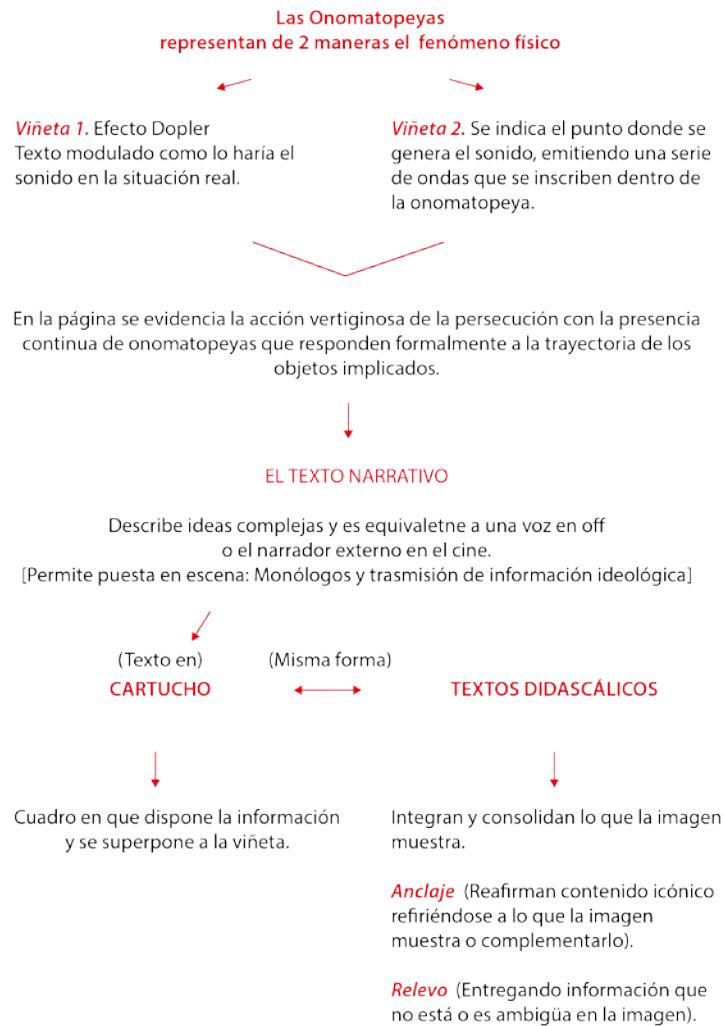


Figura 69. Elementos constitutivos del Código del Cómic. Pág. 6

A partir, del análisis del proyecto se extrajeron varios elementos tanto del lenguaje icónico visual como del lenguaje verbal, para posteriormente aplicarse en el desarrollo gráfico de la comicteca.



8.2

CATEGORIZACIÓN

OBSERVACIÓN
ORGANIZACIÓN
DEL CÓMIC



8.2.1

En esta fase en desarrollo del proyecto se hizo una consulta sobre la forma de organización del cómic en lugares seculares en Santiago de Cali en búsqueda de un esquema o mapa mental, para comprender específicamente cómo se organiza o categoriza y poder definir si es necesario adoptar propuestas de categorización que ya están implementadas en otras comic-tecas del mundo.

El cómic en Santiago de Cali tiene una historia de un poco más de 20 años quizás un tanto reciente en contraste con otras ciudades del mundo, sin embargo en la actualidad es muy permeable a las nuevas tendencias existentes sobre todo a las series televisivas que son extensiones de los mismos cómics y estimulan al lector a leerlas, esta dinámica cultural ha hecho que en los últimos años se establezcan lugares de convergencia que están enfocados en promover este arte; en especial la realización de festivales que dedica toda su atención a la creación de historias, tendencias mostradas a través de conversatorios, talleres con enfoques especiales para el goce y el aprendizaje de todas las personas interesadas en este arte secuencial, liderado por organizaciones como el festival internacional Calicomix, por tanto se visitaron lugares reconocidos en venta e intercambio de cómics, donde se encontró lo siguiente:

TIENDAS DE CÓMIC EN CALI



Figura 70. (Tienda de Cómics Grimum)

Grimorum Cómics

No se presentó la oportunidad de contactar directamente los jóvenes que manejan el material porque se encontraban de viaje por una convención de cómics en Medellín, aun así, se observó que manejan un estándar norteamericano de productos sobre cómic, con las colecciones prin-

cipalmente de Marvel, DC Comics, Dark Horse, Editorial Norma, con productos alusivos como camisetas, figuras de acción, morrales, botones y diversos tipos de material y accesorios a la venta, por ende se determinó que su principal forma de categorización es en el orden de casa editorial de mayor a menor reconocimiento por su alcance en distribución.



Figura 71. (Librería Nacional Unicentro – Sección Cómics)

Librería Nacional sede Unicentro Cali

Se observó menor cantidad de material respecto a la tienda Grimum, en este lugar manejan el cómic como una categoría de interés general, exhibiendo el material de forma frontal en dos estanterías en la que se visualiza las portadas, sin alguna referencia de organización o categorización específica, con la excepción que a veces se encuentran cómics agrupados por autor o por editorial.

Librería Nacional - Sede Palmetto Plaza

Se observó la misma distribución del cómic que tiene en el centro comercial Unicentro, es decir, en general las sedes de la librería Nacional manejan el material teniendo en cuenta la editorial y/o el autor.

Panamericana - Sede Unicentro

Esta tienda se destaca por poseer diversidad de material en diferentes actividades del ser humano, en especial en la lectura, ya que contiene un área considerable dedicada a la exhibición de colecciones y el disfrute del mismo, en el lugar, por tanto al observar la sección de cómics se obtiene la misma organización, se maneja como un tema general, se organizan por editorial o colecciones de un personaje de ficción específico, con la excepción de que los grandes libros de cómic o investigaciones al respecto se exhiben en lugares altos y más visibles a la entrada del lugar.



Figura 72. Librería Nacional Sede Palmetto Plaza – Sección Cómics



Figura 73. Tienda Panamericana – Sección Cómics



Figura 74. Tienda Panamericana – Sección Cómics

**Evento sobre la Cultura de Anime y Manga llamado
Shinanime**
Lugar: Centro Cultural Comfandi

Este es un evento que ha tenido gran acogida en la ciudad y ha llegado a desarrollarse hasta cuatro veces al año, en donde se venden e intercambian cómics, productos comerciales como llaveros, camisetas, peluches, y se realizan talleres y Cosplay (Disfrazarse de un personaje de ficción) a la hora de determinar el criterio de categorización se definió que organizan el cómic por autor y poseen mayor cantidad de cómics que tienen mayor salida comercial.



Figura 75. Evento Shinanime – Centro Cultural Comfandi

De acuerdo a la observación realizada, se puede determinar que la tendencia es vender cómics de mayor acogida para su fácil salida comercial, por ende, cabe mencionar que ese es el objetivo de un vendedor en contraste con una entidad u organización que no necesariamente pretenda vender estos productos, si no promover la secularización de diversas formas artísticas y culturales.

En el caso de una biblioteca que tenga colecciones de cómic en su poder no tendrá que estar cerrada al sector comercial, sino que estará enfocada en el sector académico y deberá albergar gran variedad de material así no sea el de mayor aco-

gida, ya que uno de las principales funciones de la biblioteca además de promover cultura, es el de proveer la información que sus usuarios necesitan, por ende debe ser enriquecedor poder conocer cómics independientes, de diferentes partes de mundo, diversos temas y aunque sean pocos conocidos sean accesibles en una biblioteca, especialmente lo de producción regional.



ORGANIZACIÓN Y MANEJO DEL CÓMIC EN:

BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD
DEL VALLE

Catálogo en línea OPAC - Banco de información y materiales existentes

En la actualidad, la mayoría de las bibliotecas han optimizado la búsqueda de sus catálogos por medio de sistemas informáticos que ayudan a encontrar información sobre un tema específico, el usuario accede a la información que el catálogo proporciona a través de un programa pensado para responder las posibles preguntas que un usuario puede realizar. A este programa se le denomina OPAC, siglas en inglés del Catálogo de Acceso Público en Línea (On Line Public Access Catalogue), catálogo al cual es posible acceder desde internet en cualquier ubicación, pero aun así se facilitan terminales informáticas situadas en las salas de la biblioteca para el uso del programa y sea de rápido acceso a la hora de visitarla.

Por medio del catálogo de la línea opac de la biblioteca se encuentran todos los materiales bibliográficos, publicaciones periódicas, proyectos, investigaciones e información tanto impresa como en registros audiovisuales y formatos digitales existentes, su estado actual, que puede ser en préstamo, disponible o en reparación, además señala su ubicación física en algunas de las salas de la biblioteca, por tanto se ha observado por medio del sistema de catálogo la organización del cómic y en físico al momento de encontrarlo en la biblioteca físicamente.

Al acercarse a buscar material de cómic el catálogo en línea se obtiene la siguiente información de inicio, al poner como palabra clave de búsqueda: Cómic (julio 2016)

Tienen estas categorías:

CATEGORÍA	CANTIDAD
CÓMICS	263
CÓMIC FRANCES =	1
CÓMIC JAPONÉS	103
CÓMICOS =	18

La universidad cuenta con un total de 263 cómics hasta ahora Julio de 2016, se observa la información de poseer 1 cómic francés, 103 japonés y 18 cómicos.

El sistema de categoriza-

ción que utiliza la biblioteca de la Universidad del Valle se basa en el sistema de clasificación decimal Dewey Tercer Sumario, por medio del cual se logró contrastar los números de signatura que se le asigna a cada ejemplar en relación con este sistema de clasificación que sectoriza los temas de conocimiento en categorías generales y subcategorías designadas por medio de valores numéricos, donde se encontró un orden diverso en el que no se hallaba el término Cómic, donde se observó que los tienen clasificados en el 741, 809, 175, en su gran mayoría, en Colecciones Generales BMC piso 2, en Colecciones de Referencia, en Colección de tesis BMC piso 2, mediateca. Tabla 1

Tabla 22. Sistema de clasificación Decimal Dewey

No.	CATEGORÍA GENERAL	No.	SUBCATEGORÍA
740	Dibujo y Artes Decorativas	741	Dibujo y Dibujos
800	Literatura y Retórica	809	Historia, Descripción, Crítica
170	Ética (Filosofía Moral)	175	Ética de la Recreación y el tiempo libre

Según lo mencionado, se observa que la clasificación está relacionada con el recurso que brinda en cuanto al valor conceptual que le otorga la biblioteca a cada ejemplar, debido a que no existe una asignación numérica en el sistema Dewey para el cómic, se opta por asignarse el material a un tema que se relacione, y debido a que existen investigaciones sobre el impacto social del cómic o libros acerca de cómo aprender a ilustrar cómic se fueron clasificando sobre estas tres categorías principales.

Para leer cómic como usuario inicial no se encuentra clasificado en zona geográfica por lo cual, el lector debe iniciar por buscar lo que se ajuste a su necesidad, o en su defecto algún cómic recomendado, aunque tras el transcurrir el año 2016 como se ha mencionado en el capítulo de Antecedentes del presente proyecto se observó una instalación de un espacio físico que reúne algunos cómics.

Por tanto, se evidencia el interés en la actualidad de la biblioteca en llevar a cabo procesos de mejoramiento, la cual ha creado una subcategoría, que es la que vemos en el catálogo como Cómic, aunque no aparece en el sistema de clasificación

tradicional Dewey, ahora mismo ya crearon esta subcategoría para la integración del cómic como un tipo de material disponible y al servicio de los usuarios, por ejemplo, ahora se observa la signatura de esta forma:

Título:

El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. - 3 ed.

Tiene como código de signatura: 741.5 E36c, al mes de julio de 2016. Pero hace tres meses la subcategoría 741.5 no se observaba en el catálogo de línea OPAC.

Paralelamente se observa que la biblioteca está en proceso de adquisición de materiales, debido a que ha adquirido recientemente nuevos productos de cómic, como se evidencia en el catálogo en línea OPAC, la cantidad de cómic francés equivale a 1 ejemplar, es decir, que aún es necesario recoger un mayor porcentaje de material para poder cumplir con el objetivo de ser un banco de información que alberga conocimiento de todo tipo porque su enfoque académico siempre dirige los objetivos a invertir esfuerzos en renovación que brinde mayor calidad al usuario en acceso al conocimiento promoviendo la cultura de aptitudes y actitud.

Por consiguiente, con el fin de aprovechar al máximo los recursos brindados por la biblioteca, y teniendo en cuenta las ventajas y desventajas que se presentan actualmente frente al cómic y de acuerdo a las características relevantes e interdisciplinarias, se hacen las siguientes sugerencias al momento de selección de la colección y modelo de categorización adecuado a sus posibilidades.

De acuerdo a las reglamentaciones impartidas por la IFLA/ UNESCO (2001, p.26) para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas, se deben integrar en sus colecciones variedad de materiales y formatos que suplan las necesidades de la comunidad, ya que el cómic logra captar la atención del usuario, se deberá adaptar a las funciones habituales del bibliotecario, comenzando con la selección del material que pasará a ser parte de la colección.

Para la selección del material, se pueden utilizar los criterios definidos por la Biblioteca Mario Carvajal con asesoría de expertos en cómics, establecer contacto con el mercado editorial, identificar los títulos clásicos, mantener una actualización de novedades y promover las publicaciones nacionales, y entendiendo que además la biblioteca posee ejemplares de investigación, historia e impacto social del cómic, es aconsejable tener en cuenta estos materiales como una categoría de clasificación. Además, la biblioteca posee bastantes materiales para el aprendizaje de ilustración e figura humana, animal, técnica de cómic maga y derivados entonces hacer este material parte de la colección de una comiteca dota de mayor riqueza y variedad en material disponible del lugar.

Además, existen condiciones de común pueden aplicarse en la selección de este material, tales como menciona la Serie de Bibliotecología y Gestión de Información N° 84, Julio, 2013 es importante tener en cuenta la durabilidad del material, duración de la serie, diversidad de géneros, estilos y temáticas, considerar obras teóricas y de referencia sobre el cómic.

Según Claved-Renedo (Cerlalc, 2010) los títulos deben cumplir con tres requisitos para ser incorporados a la colección, Calidad y Comercialidad, referente a los títulos más vendidos, donde en ciertos casos es necesario un título popular más que uno independiente, siempre habiendo un equilibrio entre ambos, manteniendo la diversidad de géneros según los gustos de los usuarios para identificar a los usuarios potenciales, también se sugiere que la colección posea títulos representativos de las épocas, tendencias, temáticas, títulos en otros idiomas; permitiendo salir de la división clásica de literatura infantil, juvenil o para adultos.

Las últimas tendencias en la forma de organización en la biblioteca esta influenciada según los criterios comerciales del momento, observando su distribución, se identifica los criterios para atraer al lector, donde es relevante la clasificación por género, pero en este caso no es necesario registrarse por ello para organizar los fondos, es solo una táctica para atraer por medio de la visibilidad de cómics reconocidos, por eso también se organizan según la narrativa.

Es aconsejable la agrupación por géneros en el catálogo, pero no la ordenación física, la procedencia geográfica es una característica continua entre los usuarios del cómic, lo cual, permite ubicar a aquellos que quieran iniciarse en su lectura. Si revisamos, se tiende a identificar entre cómic estadounidense y los superhéroes, o entre el manga y la acción violenta, por consiguiente, la propuesta de organización por procedencia es bastante útil, ya que se basa en cuatro grandes grupos, a los cuales se les puede asignar colores que facilitan su identificación y ayudan a la limpieza visual que debe primar en el orden y disposición de los fondos.



Formato de identificación de los cómics

Figura 76. Diagrama categorización según CERLAC – El Cómic invitado a la Biblioteca Pública

Así como la biblioteca regional de Murcia estableció un sistema de categorización local, el cual consiste en la asignación de códigos que representan el área temática así (Figura 76). CA: Cómics Americano, CE: Cómics Europeo, CEH: Cómics Español e Hispanoamericano, CM: Cómics Murciano, MAN: Manga, PUB: Publicaciones sobre el cómic, es relevante en el caso de la comiteca que se piensa implementar se defina una categoría, que permita la exhibición del talento artístico colombiano, se haga cabida, perdure y traspase generaciones en la biblioteca,

propuestas por las siglas CC: Cómics Colombiano. En relación con la signatura topográfica, la clasificación en Murcia permite una mejor ubicación de cómics en los estantes, que la definieron en tres elementos:

TBO

Género: CA, CE, CEH, CM, MAN, PUB

Encabezamiento: Personaje, Autor o Título

Que es hasta ahora una forma práctica de organizar el cómic y funcional por tanto se sugiere adaptarla al contexto de la biblioteca de la universidad.

PROPUESTA

Teniendo en cuenta que el Cómic ha sufrido cambios en su visibilidad dentro de la biblioteca Mario Carvajal en contraste con otras bibliotecas públicas, y con el objeto de promover prácticas culturales y académicas por medio de los gustos por el cómic de sus visitantes, se busca proponer un espacio no itinerante en el que se organice el cómic sin dispersarlo como se evidenció en los antecedentes mencionados en el capítulo 3, y aprovechar el espacio del sótano de la Biblioteca de Universidad del Valle para sacarle mayor provecho y constituir este nuevo lugar como parte integral de la misma, permitiendo a los usuarios establecer prácticas de ocio, entretenimiento y desarrollo creativo a través de la lectura del cómic.

El sótano de la Biblioteca es un espacio propio que puede promover la llegada de usuarios a ejecutar diferentes actividades, y en búsqueda de optimizar este recurso de una manera eficaz para la cultura de la Universidad del Valle, se adapta el espacio de tal forma que genere atracción en la población, a través de un centro agradable de sano esparcimiento.

Por lo tanto, se tendrá en cuenta el modelo de segregación que expone las ventajas e inconvenientes que surgen en la organización de una colección de cómic (Figura xx) mencionado por Cerlalc, que establece una guía con pautas relevantes para la constitución de una comiteca, aunque contiene aspectos

de la biblioteca tradicional, permite involucrar la creatividad e innovación, para hacer de este sitio un lugar atractivo para el usuario, además desde el que hacer disciplinar del diseño se tendrá como guía de trabajo, el concepto de diseño museográfico como lo describe el manual básico de montaje museográfico publicado por Paula Dever Restrepo y Amparo Carrizosa:

“El diseño museográfico se refiere específicamente a la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento, y tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual. Parte de la elaboración de una propuesta para el montaje de una exposición que interprete la visión que el curador ha plasmado en el guion. Esto se logra por medio de elementos museográficos (recorrido, circulación, sistemas de montaje, organización por espacios temáticos, material de apoyo, iluminación, etc.) y valiéndose de distintas estrategias para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación. En un montaje museográfico debe crearse un espacio, “donde el valor de la imagen, el apoyo de la autenticidad del objeto y el testimonio indiscutible del documento, establecen una comunicación directa y original con el producto del hombre”. MOLAJOI, Bruno. El proceso formativo y evolutivo del museo: su función en el contexto socio-ambiental. En: Museología y patrimonio cultural: críticas y perspectivas. UNESCO, 1980, p.115

“La museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre /objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas y de diseño gráfico e industrial para lograr que éste tenga lugar” (Dever y Carizosa, pag,1, sf).

SEGREGACIÓN	
Ventajas	Inconvenientes
Permite formas de organización en función de las características propias del cómic	La falta de espacio en algunos centros puede llevar a marginar la sección
Puede usarse el mobiliario, la decoración y otras tácticas para hacer de este espacio algo atractivo para el público	Requiere inversiones en nuevo mobiliario y decoración
La proyección del servicio se verá forzada al tener un espacio propio	Replantea la ordenación de los fondos. Puede obligar a regular la entrada a la sección por edades.

Figura 77. Segregación- Cerlalc. El Cómic invitado a la Biblioteca Pública

Entendiendo las particularidades, extrayendo la información y puntos técnicos en la creación e intervención de una comiteca, aunque no sea una exposición tipo museo, es posible para el diseño generar propuestas interdisciplinarias partiendo de referentes técnicos y/o conceptuales que funcionen y permitan plasmar la idea sin limitar la creatividad, además se encontró estrecha relación entre la museografía y el diseño de experiencias que engloba la propuesta, ya que realizar un proyecto museográfico también es una aplicación tangible de experiencia.

Por consiguiente, el diseñar una comiteca tiene como ventaja el organizar el cómic en función de sus propiedades, pudiendo aprovechar su riqueza visual para llamar la atención del usuario, con solo mirar las cubiertas, el deseo por interactuar con esté material bibliográfico cuando no se tiene un objetivo específico, será mucho mayor que en otro tipo de libros. Además, el diseño interior y amueblamiento también puede contener referentes visuales representativos de cómic, por ende, se construye todo un lugar que necesita infraestructura propia, desde la arquitectura, diseño industrial, diseño gráfico y servicio con personal capacitado para este tipo de espacios.

El hecho de diseñar una comiteca en el sótano en la biblioteca permite apropiarse de estas ventajas y estar consciente de que, si no fuera así, el otorgar menos espacio podría marginar la sección, además discernir el desarrollo del actual estado de las colecciones de cómic permite visualizar que a corto plazo se necesita hacer una inversión económica suficiente para aplicar las renovaciones pertinentes para lograr el impacto que se busca.



DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Plantear el desarrollo de la propuesta en relación al espacio y el tipo de recorrido de circulación, requiere tener en cuenta que existen varios tipos de recorridos de acuerdo con los tipos de visitantes que acuden a la biblioteca, estos se pueden determinar mediante el uso de paneles, aplicación del color, la ubicación de los textos de apoyo, señalética etc. El tipo de recorrido propuesto es Libre, utiliza guiones no secuenciales y permite realizar la visita de acuerdo al gusto o inquietudes del visitante, en contraste con el recorrido sugerido que si debe tener una secuencia, y por último se descartó el recorrido obliga-

torio, porque utiliza guiones secuenciales en donde el visitante debe realizar la visita siguiendo el orden planteado a través del montaje.

- Recorrido libre: Por norma empieza de izquierda a derecha, ya que, nuestro lenguaje se lee y se escribe en ese sentido, más solo es una propuesta de circulación, que puede cambiar según el objetivo de cada usuario.

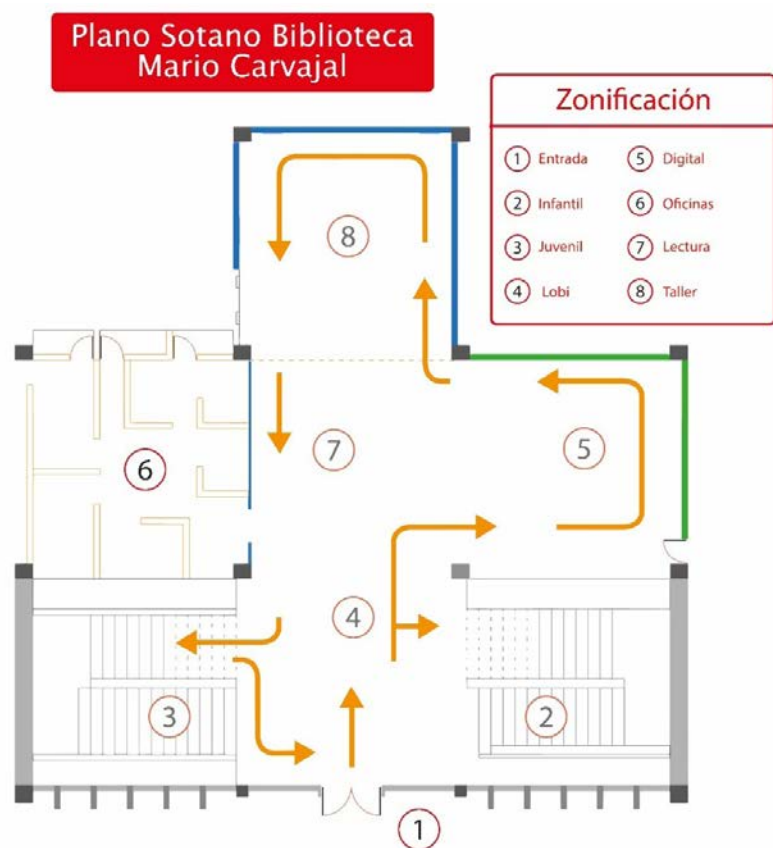


Figura 78. Vista cenital – Sótano Biblioteca Mario Carvajal (Recorrido)

Propuesta Temática General

El diseño gráfico es una disciplina que se ocupa del problema de comunicación visual en diversidad de contextos, por ello las características de una intervención gráfica están estrechamente relacionadas con el objetivo que se pretende cumplir. La principal tarea propuesta, es la de trasladar el cómic de su lugar actual, a un espacio más amplio, dedicado a su disfrute, que permita su visibilidad, facilidad de acceso y exhibición acorde a sus propiedades visuales, por ende la guía técnica del diseño museográfico recomienda elaborar un plan de masa o diseño básico en donde se exprese la intención global del proyecto, su carácter, ideas de aplicación gráfica, cromática, tipografía, montaje y la ubicación general de los espacios temáticos para discusión.

En la indagación de convenciones semióticas que constituyen componentes del lenguaje del cómic, se identificaron elementos plásticos visuales y textuales, los cuales permiten limitar el contenido de la información para favorecer el carácter informativo de un mensaje. Se decidió contextualizar gráficamente el espacio con una temática general que represente elementos plásticos tomados de la consulta realizada, en la que se determinó basarse en un guión gráfico que une en general todas las zonas por medio del uso de trayectorias de movimiento. Líneas cinéticas, elipsis y multiplicación de un rastro de tinta negra,

aplicado sobre paredes de mayor dimensión y amplitud en el campo visual del visitante desde el lobby, gráficos figurativos como manchas, splahs, una pluma y una gigantografía de una mano escribiendo refuerzan el mensaje implícito que pretende dar unificación visual a la comicteca bajo una función estética.

El diseño museográfico parte de dos cosas: el guión y el espacio, donde se debe tener en cuenta ciertas consideraciones antes de tomar decisiones y producir un diseño que garantice la adecuada exhibición del cómic y permita una buena utilización del espacio.

El establecimiento de un guión tiene como denominador común, un inicio y un fin narrativo, más en este proyecto se determina las necesidades de subdivisión del espacio como un conjunto conformado por subconjuntos, y que sin ellos no podría ser uno.

Para pensar en diseñar, es necesario familiarizarse con cada una de las piezas que conforman la exposición, que en este caso sería el cómic que posee la biblioteca, la cantidad de material que poseen y de que genero son. Se debe conocer las medidas del material para diseñar un estante adecuado, identificar el estado de conservación de las piezas para identificar aquellas que deban ser sometidas a procesos de presentación estética o a una restauración encuadernación etc. Esto para diseñar el mobiliario donde van los cómics, realizar un montaje de acuerdo a las proporciones ergonómicas humanas y de accesibilidad establecidos, incluyendo características de iluminación para una mejor visibilidad.

Entonces para iniciar el diseño es indispensable tener en cuenta el área de cada una de las salas que conforman el espacio disponible, así como el área total con que se cuenta para montar, hay que tener medidas. identificar accesos y salidas con normas de seguridad, indagar sobre el mobiliario disponible, sistemas de iluminación, capacidad eléctrica, ubicación de tomas y salidas, ubicación de fuentes de luz natural, ubicación de salidas de aire acondicionado.

Todo este proceso de selección nos permite delimitar el contenido de la información, pues no se pretende exponer un repertorio gráfico sistemático, la propuesta de diseño no pretende ser de carácter instructivo, ya que por cada subdivisión de zonas se planteó un mensaje según las actividades y necesidades que se presentan en cada una, por ende, el contenido del mensaje o la información se explica por cada una en el siguiente apartado.



DEFINICIÓN DE ZONAS

Zonificación: en contraste con el paradigma mental que se tiene de un museo, se creería que siempre debe tener un inicio y un final, pero en este caso se presenta una propuesta temática con subtemas en subzonas, que están relacionadas con las actividades que se realizan con mayor frecuencia en cada área, información expuesta en la observación participante que se realizó y describió en el capítulo 4. Según estas actividades, se planificó el contenido gráfico para cada sala, así mismo el tipo de intervención cromática y el mobiliario.

“Comprende la definición de los criterios básicos para el montaje de acuerdo con el guion técnico entregado por la curaduría. El proceso se debe realizar sobre planos a escala y cortes de los espacios disponibles. Es un procedimiento largo y dispendioso en el que se buscan acuerdos para lograr presentar las obras en el espacio disponible manteniendo la coherencia del guion.” (Dever y Carizosa, pag,7, sf).



Figura 79. Vista cenital – Sótano Biblioteca Mario Carvajal (División por Zonas)

1. ZONA DE TALLER

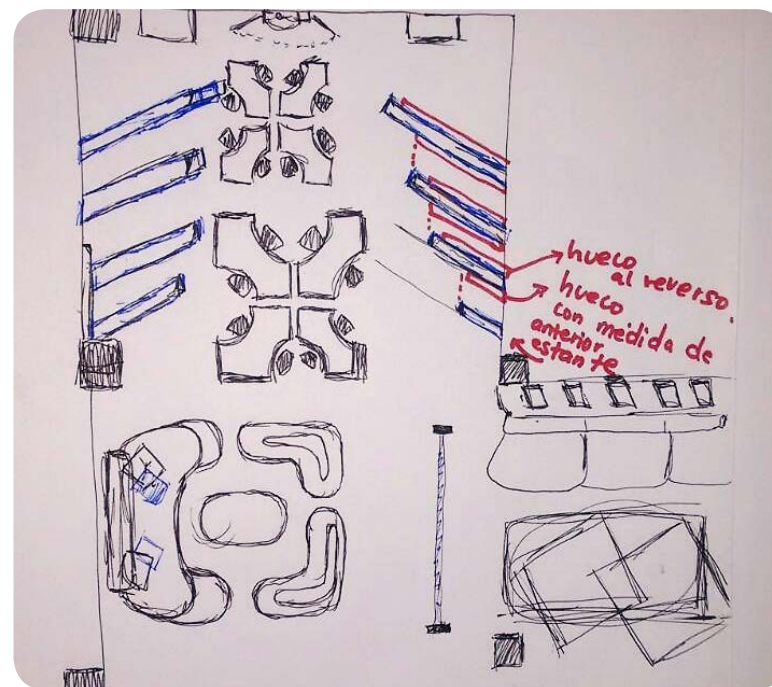
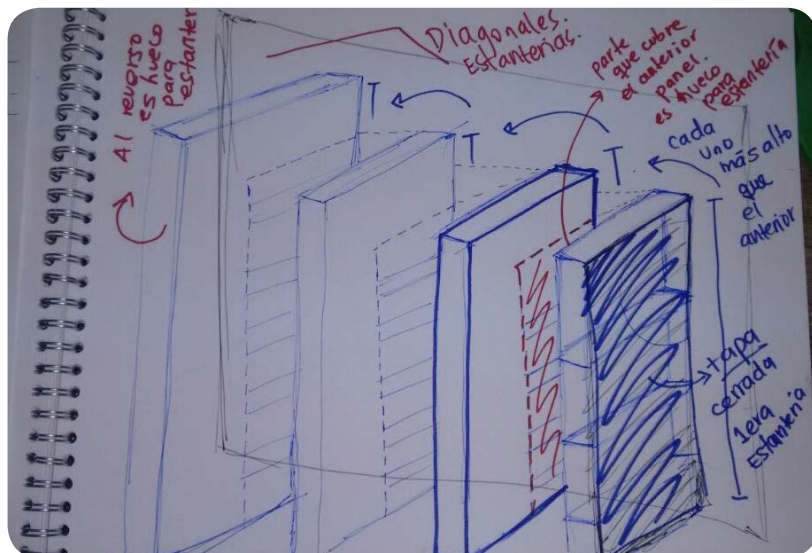
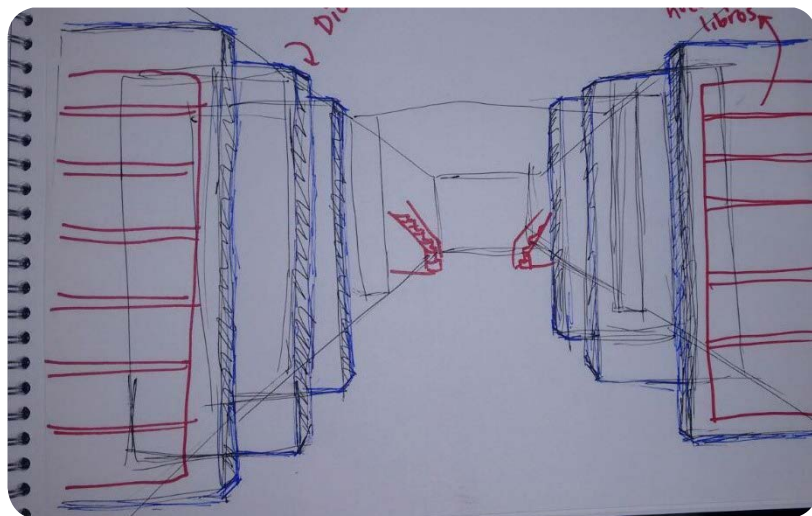
Algunos cómics se pueden leer en corto tiempo, por tanto algunos usuarios preferirán leerlos directamente en el lugar, y hacer de ese momento un tiempo ideal para su independencia como individuo, por tal motivo el entorno debe caracterizarse por ser acogedor, con luces acogedoras y una temperatura agradable, el entorno cómodo incitará el placer de leer y permitirá poner en práctica algunas de las soluciones de Diseño Gráfico que dotarán de personalidad propia el lugar: desde asientos, cojines con estampados de cómics, hasta atriles para mostrar abierto algún título clásico de gran formato, pasando por paneles con exposiciones temporales de carteles o ilustraciones.

La comicteca es una nueva línea de agitación cultural, pero es importante realizar actividades tales como charlas, presentaciones de títulos, proyecciones de adaptaciones cinematográficas o clubes de lectura, para reforzar la dinámica cultural y no caer en la monotonía del pasado. Apoyándose en la creatividad, se debe estar innovando y patrocinar proyectos de creadores de Cómic y todo lo concerniente a su actualización y promulgación en la ciudad. Por lo tanto, en esta zona se pretende adecuar el espacio para que se instalen los equipos necesarios para dictar talleres, conferencias y tener al alcance colecciones de cómic, por eso se denominó Ideocómic, ya que este espacio está dedicado a crear, ilustrar y plasmar ideas o pensamientos a través del uso de los signos icónicos y textuales del cómic.

Distribución

Se propone la distribución bibliográfica de acuerdo a los fondos y materiales de cómics existentes, teniendo en cuenta cual es la forma de aprovechar al máximo el espacio, así mismo, el cómic ayuda a determinar su organización de acuerdo al impacto que cause, cabe anotar que el tamaño, color entre otras son determinantes para su distribución y exposición en los estantes.

Bocetación:



Se diseñó esta zona en función de su vista frontal en perspectiva, por ende, se plantearon este tipo de estantes en una posición diagonal que permite observar la pared de fondo donde se proyectarán conferencias, además se diseñó de tal forma que al estar en plano seriado se puede observar aplicaciones gráficas y la forma de lectura en relación de uno con otro, ya que su ancho va en gradación para observar el campo visual en conjunto. (figura 80)

De acuerdo a las actividades que se realizan con mayor frecuencia, se determinó que además de ser una sala de taller, se debe seguir utilizando habitualmente para estudio, por tal razón se decidió distribuir gran parte de la colección de cómic en esta zona, donde se aplica tipografía (figura 81) con las mismas características formales de la temática general (figura 82) propuesta, con la función de indicar que tipo de cómic va a encontrar en un estante u otro, además de disponer de mobiliario que se modula espacialmente para ser una mesa de conferencias o individualmente.

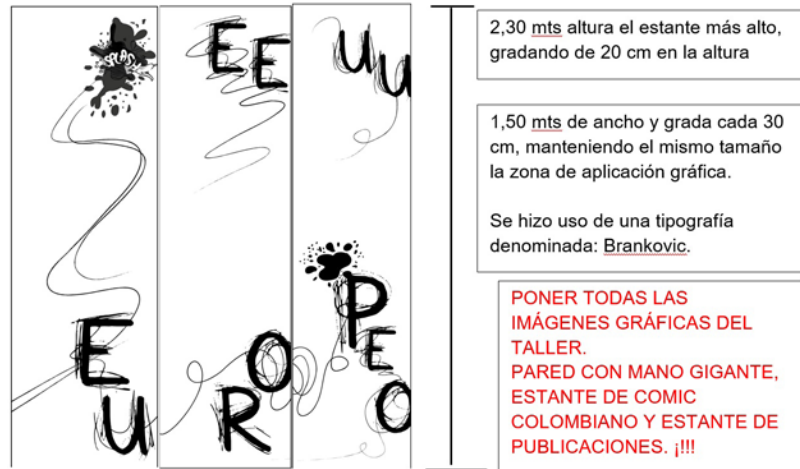


Figura 80. IDEOCÓMIC (Zona de Taller, conferencias y estudio)



La aplicación tonal de las piezas gráficas contiene mayor parte de valores neutros (Blanco/ Negro), abarca y controla la temática planteada en la que una persona representada con una gigantografía va ilustrando su propia historieta en el taller. Elementos que favorecen la intensidad en los apliques de matices análogos y complementarios (rojo/azul), ofreciendo áreas de saturación, valor y matiz.

Figura 82. Aplicaciones Tipográficas Temática



2,30 mts altura el estante más alto, gradando de 20 cm en la altura

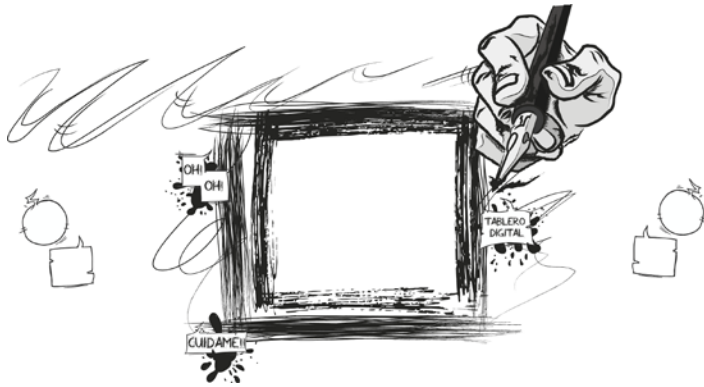
1,50 mts de ancho y grada cada 30 cm, manteniendo el mismo tamaño la zona de aplicación gráfica.

Se hizo uso de una tipografía denominada: Brankovic.

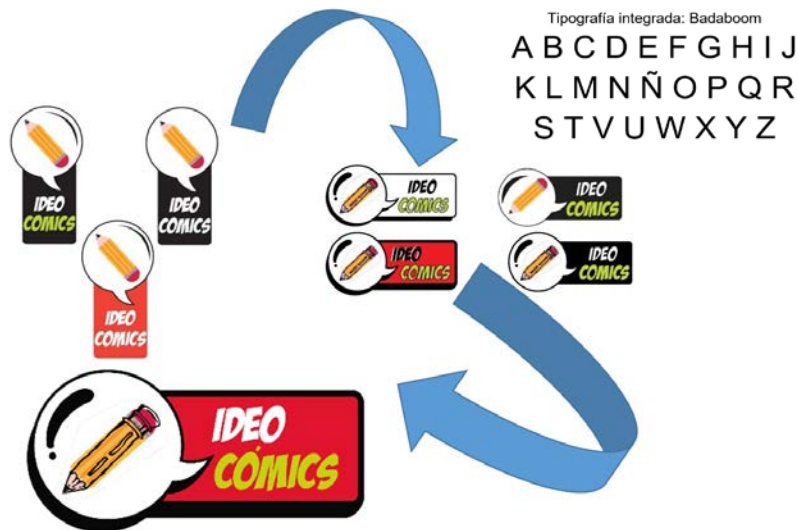
PONER TODAS LAS IMÁGENES GRÁFICAS DEL TALLER. PARED CON MANO GIGANTE, ESTANTE DE COMIC COLOMBIANO Y ESTANTE DE PUBLICACIONES. ¡!!!

Figura 81. Aplicaciones Tipográficas Temática





Como sistema de señalización y orientación en el espacio, se propone utilizar una señal que identifique el nombre de la zona, teniendo en cuenta los principios básicos de diseño universal, que aporten a la facilidad de percepción, igualdad de uso, flexibilidad, tolerancia a errores y dimensiones apropiadas, caracterizado por un lenguaje gráfico del cómic como lo es la burbuja de diálogo, el uso de contorno y la caricaturización del signo icónico que representa las actividades que se realizarán en este espacio.



ZONA DIGITAL

En esta zona existe actualmente una sala de profesores con equipos de cómputo y aprovechando que existen instalaciones eléctricas se determinó que esta zona puede estar dedicada al disfrute de cómic digital, utilizando tablets con audífonos por cada usuario, por tal razón se denominó CómicMedia.

Para el presente proyecto se ha desarrollado un prototipo funcional de una Interfaz Tangible de Usuario, TUI -por sus siglas en inglés-, la cual se define como la comunicación de lo digital con objetos tangibles a través de su manipulación directa (Ulmer et al, 2005). Esta interacción se hace a través de la conexión de superficies que son interconectadas por medio de una tinta eléctrica que lleva la información a una tarjeta Arduino® -Leonardo- programada para producir un sonido luego de su contacto con las manos de los usuarios, este sonido genera una retroalimentación con respecto a los contenidos convirtiéndose así en una interfaz que facilita la aprehensión y la apreciación del cómic al público.

En consecuencia, la propuesta hace uso del Edutainment -Educación y entretenimiento- (Shaer, O & Hornecker, E. ,2010) como una idea didáctica de acercar a los asistentes a la cultura del cómic por medio de la lúdica y así favorecer la Experiencia de Usuario en el contexto de la Comicteca.



Además de la señalética que se instalará en cada zona, se propone colocar el nombre de esta sala digital de tal forma que aproveche el gran espacio que se tiene en el campo visual, al ser vista desde el lobby, teniendo un efecto de mayor impacto en el visitante, y además cumpla la función de estante, donde se exhiben artículos relacionados con el cómic.

Bocetos:



Figura 83. Cómico Media – Sala Digital (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)

Cada área contiene una intervención gráfica a partir de rayones y manchas de tinta, por ende, en el piso se ha utilizado un tipo de alfombra que trabaja como un módulo con el cual se pueden hacer repeticiones para cubrir la cantidad de área deseada, que también está ligada a la idea temática general de todo el lugar, representando manchas de tinta esparcidas en el suelo.

ZONA INFANTIL

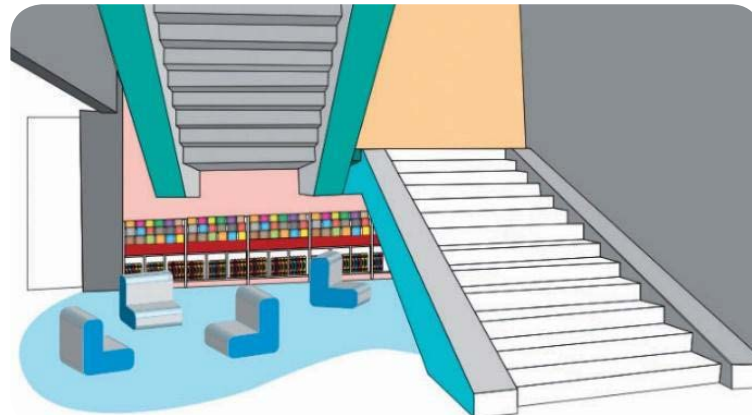
En esta zona ubicada debajo de la escalera frente a la zona digital, se determinó ser el espacio donde se tenga acceso a material de cómic infantil adecuado para niños de 6 años en adelante bajo supervisión de un acompañante. Considerando

que la altura promedio de una persona a la edad de 5 años es de 1.08 m y 6 años 1.13 m, más el de un niño de 12 años es de 1.41 m, se planteó estos espacios debajo de las escaleras como lugares que dan privacidad y parecen un escondite para sentarse a disfrutar de un buen libro.

Debido a que la altura de ese espacio no supera 1.63 m, contiene mobiliario de acuerdo a la escala del lugar, con una composición hecha a partir de formas de viñetas y globos de dialogo, de un material resistente para contener su forma y el material que va entre sus divisiones. Además, con la aplicación de espejo se da un efecto de amplitud y permite mayor vigilancia desde las oficinas en ese tipo de lugar.



Bocetos:



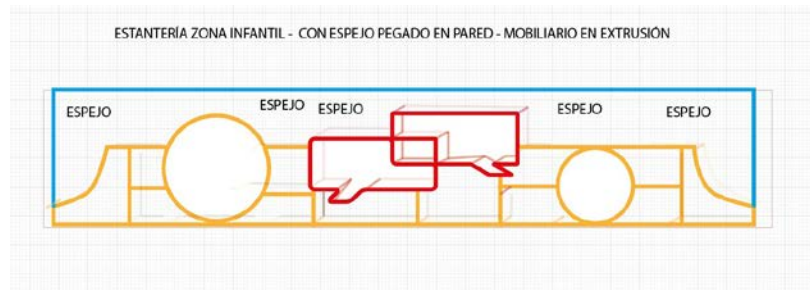


Figura 84. Cómics Fant – Sala Infantil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)



Figura 85. Cómics Fant – Sala Infantil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)

ZONA JUVENIL

De acuerdo a las actividades observadas que se realizan debajo de las escaleras se propone que en esta zona se disponga de un tipo de mobiliario que posea una configuración física y ergonómica adecuada para leer cómic en una posición sedente, evitando actividades como la de dormir en posición yacente.

Para la exhibición de la riqueza visual en portada del cómic se propone un estante que permita la ubicación del en forma frontal, a una altura y disposición adecuada para su alcance, para edades mayor de 12 años, con una intervención gráfica acorde a la temática general propuesta, en la que se funde el piso de alfombras en escala de grises y se ubica un objeto volumétrico en forma de dispensador de tinta para reforzar el mensaje.

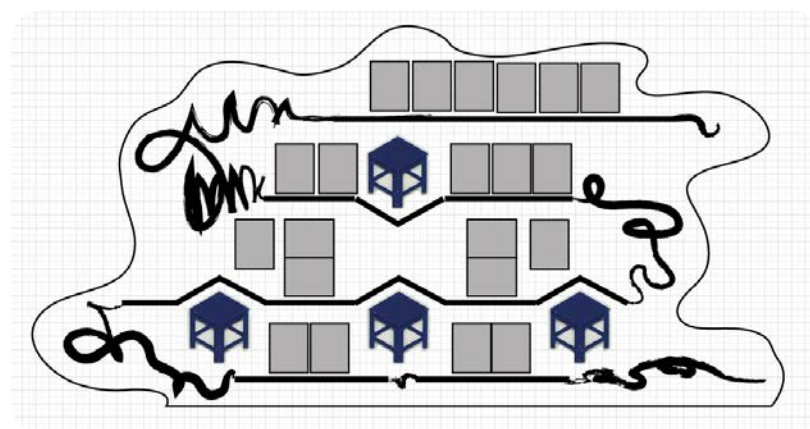
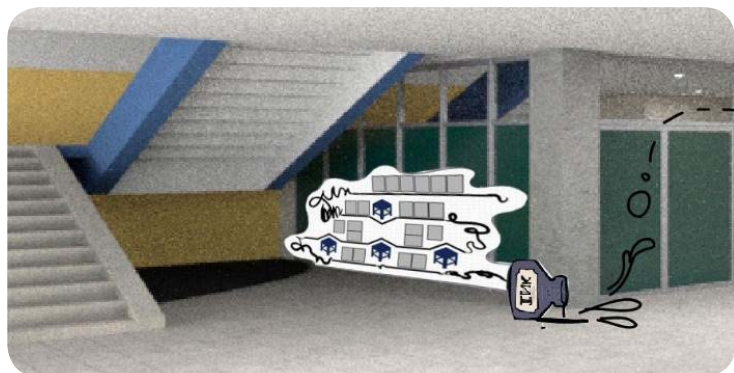
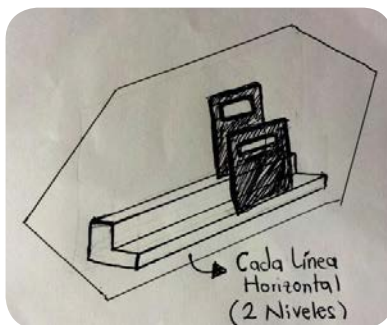


Tiene por nombre Cómics Jun por ser corto, pregnante, relacionado intrínsecamente con la edad a la que va dirigido el cómic dispuesto en esta área.



Figura 86. Cómic Jun – Sala Juvenil (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)

Bocetos.



ZONA DE RECEPCIÓN Y LOBBY

Mapa de Ubicación:

Este estará ubicado en la zona del lobby cerca a la recepción, sobre el suelo, para que los asistentes se ubiquen sobre las huellas marcadas en el centro y logren orientarse en la zona relacionando el nombre genérico de cada zona con la dirección que indica cada parte del círculo. La información que contiene es presentada de lo general a lo particular, lo que resulta en el manejo de diferentes niveles de profundidad y detalle. Su contenido textual es claro y conciso para permitir la comprensión por parte de los diferentes públicos: niños, estudiantes, adultos y especialistas, construido de referentes gráficos caricaturescos reconocidos en el cómic editorial más comercializados.



Figura 87. Mapa ubicación zonas – vista cenital (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)



PROPUESTA
DE IMAGEN
VISUAL

El proceso de diseño para que desemboca en leacómics es el apelativo indicado en comparación con el nombre genérico de comicteca, comenzó con el interés de asociar la imagen que representará este nuevo espacio con el objeto de valor que brinda la biblioteca, y tras una consulta de más de 12 nombres, se definió leacómics como una forma de invitar al público a leer comics, ya que este espacio será dedicado principalmente a ello, además de ser una comicteca que bajo la dirección de la biblioteca invertirá esfuerzos en procurar promover cultura dentro de actividades de sano esparcimiento.

Por ende, Leacómics además de ser un logotipo contundente en su significado, en su lectura, y en su correlación de la academia con el usuario, porque transmite un mensaje denotado de incentivar la lectura, es una conjunción o composición de palabras, que al ser una sola palabra genera pregnancia y fácil recordación. Se enfocó en determinar una idea en español, aunque en diversas ocasiones la tendencia estuviera ampliamente influenciada por el cómic norteamericano y su idioma nativo, para mantener mayor claridad hacia el público objetivo.

En la composición predominan caracteres geométricos simples en diagonal, guardando un margen entre cada uno, cada carácter tiene apliques por ley de cierre y yuxtaposición, que en primer instancia se constituyó a partir de una retícula cuadriculada.



Esta propuesta de Leo có-mics se abandonó por que la O, parecía una Q



Esta propuesta de LEACÓMICS al buscarla No existía, a diferencia de otros nombres pegajosos que ya estaban en alguna ubicación global. También por ese factor se escogió

Pruebas de color

Teniendo en cuenta que los tonos análogos son lo de mayor influencia en la actualidad en el mundo del cómic, por el arte pop art que tuvo lugar en la historia del arte y por la permeabilización del cómic norteamericano debido a su crecimiento, se tuvieron en cuenta estos tonos para definir adicionalmente cuales no serían los tonos de la identidad visual de la comicteca.

Por tanto, se determinó que el tono amarillo no favorecía la visibilidad de la identidad visual sobre la mayoría de los sustratos y soportes que se manejan en tonos neutros o blanco; por ende, se permite utilizar el logotipo en color azul cielo, negro, rojo y en su defecto con relleno blanco, que dependiendo de la formalidad del soporte sea tanto institucional o para eventos se escoge el que más se mimetice con el enfoque del evento y la impresión que se busque mostrar. (Figura 00)



Figura 88. Logotipo

El Color

El valor cromático que rige la imagen visual se centra en el matiz análogo rojizo vivo, semejante al de la universidad del valle para tener un conducto institucional, pero en general los tonos más conocidos como colores primarios (amarillo, azul, rojo), ya que estos son los tonos que favorecen la visibilidad y atención de las personas debido a que funcionan con menor valor tonal, lo que significa mayor contraste y por ende permite que se identifique mejor la forma a la que se le aplica esta propiedad.

Se busca hacer contrastes en armonía, teniendo en cuenta las propiedades de complementariedad cromáticas, y la capacidad de luz de cada tono, así como mimetizar el concepto de la propuesta de diseño por medio de los tonos neutros que son especialmente el Blanco y Negro, tonos que se distribuyen ampliamente sobre cada zona definida en el espacio planteado para intervención, con la intención de hacer resaltar el concepto que se presenta por medio de muchos trazos negros sobre la pared como lienzo blanco, que al mismo tiempo permite hacer resaltar los tonos análogos y complementarios que se aplicaron en el mobiliario y en ciertos elementos gráficos.

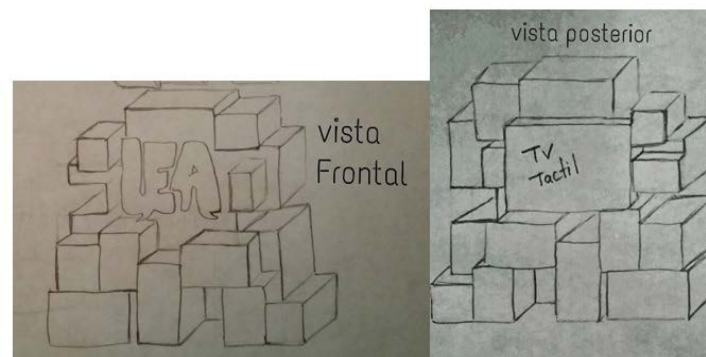
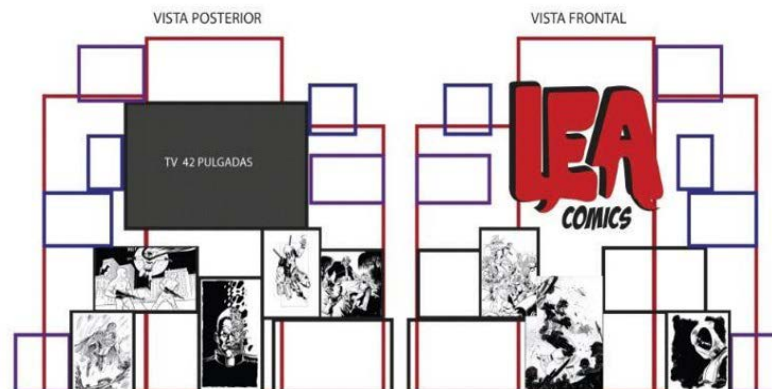
Teniendo en cuenta las gradaciones tonales que generan ilusiones ópticas, y la se puede generar efectos de extrusión y sombra sobre las figuras, como se ve aplicado a la propuesta de logotipo como se observa en la figura 00, además la unidad formal se establece por medio de un criterio de agrupamiento cromático, lo cual se denomina gama cromática, es decir que del mismo tono se gradúa hacia el blanco o el negro, por tanto los colores que derivan son semejantes pero no es el mismo ya que no tienen el mismo porcentaje de CMYK o RGB.

Tipografía:

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

La tipografía que se utilizó para la palabra slogan Cómics tiene por nombre badaboom, la cual debe darse un aporte en donación al autor cuando es de uso comercial.

Bocetos:



Esta dispuesto que abarque un área de 2 x 2 m frontalmente, con una profundidad de 60 cm.



Figura 89. Lobby o Recepción – Entrada a Comicteca (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)



Figura 90. Zona Lectura – Al lado de Oficinas y Sala Taller (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)

Teniendo en cuenta que los paneles son divisiones o estructuras rectangulares verticales que pueden trasladarse fácilmente y que por sus características ayudan a crear nuevos espacios; responden a necesidades de circulación, demarcación de recorridos y ampliación de superficies de exhibición. Se utiliza un panel divisor o tótem para mostrar el logotipo de la comicteca y en la parte posterior sostener una pantalla LCD para estar proyectando noticias sobre las actividades a realizarse, nuevas publicaciones de cómic, programación de algún evento etc. La experiencia se hace atractiva por su constante actualización de novedades, se debe mantener una publicación periódica que tenga informado al público sobre nuevos temas a tratar en la comicteca.



Figura 91. Vista cenital – Comicteca “Lea Cómic” (Sótano Biblioteca Mario Carvajal)



PARED

INTERACTIVA

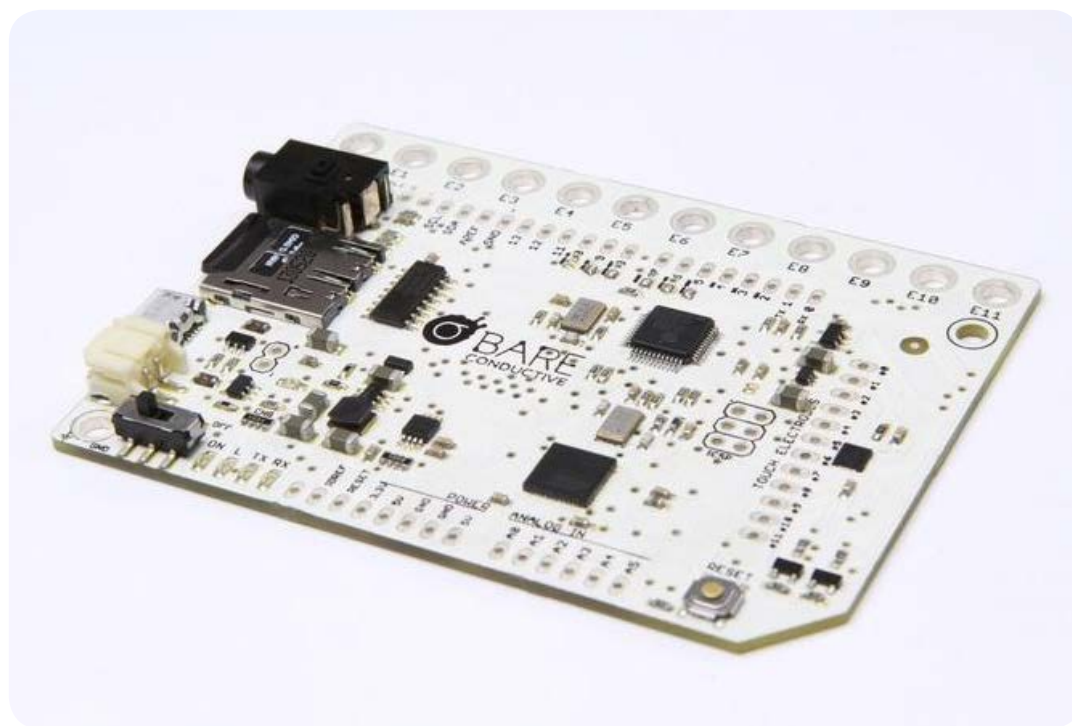
PARA LA ZONA DIGITAL

El Arduino

Es una placa de desarrollo que integra un microcontrolador diseñado para facilitar el uso de la electrónica en proyectos multidisciplinarios. Las placas arduino están disponibles de forma ensambladas o en forma de Kits “Hazlo tú mismo” (“DIY” – Do it yourself); y se puede utilizar para desarrollar objetos interactivos autónomos o puede ser conectado a un software.

El hardware consiste en una placa de circuito impreso con un microcontrolador, usualmente Atmel AVR () y puertos digitales y analógicos de entrada/salida, los cuales pueden conectarse a placas de expansión (shields) que expanden las características de funcionamiento de la placa arduino.

Por otro lado, el software consiste en un entorno de desarrollo (IDE) basado en el entorno de Processing y lenguaje de programación basado en Wiring, así como en el cargador de arranque (bootloader) que es ejecutado en la placa. El microcontrolador de la placa se programa a través de un computador, haciendo uso de comunicación serial mediante un convertidor de niveles RS-232 a TTL serial.

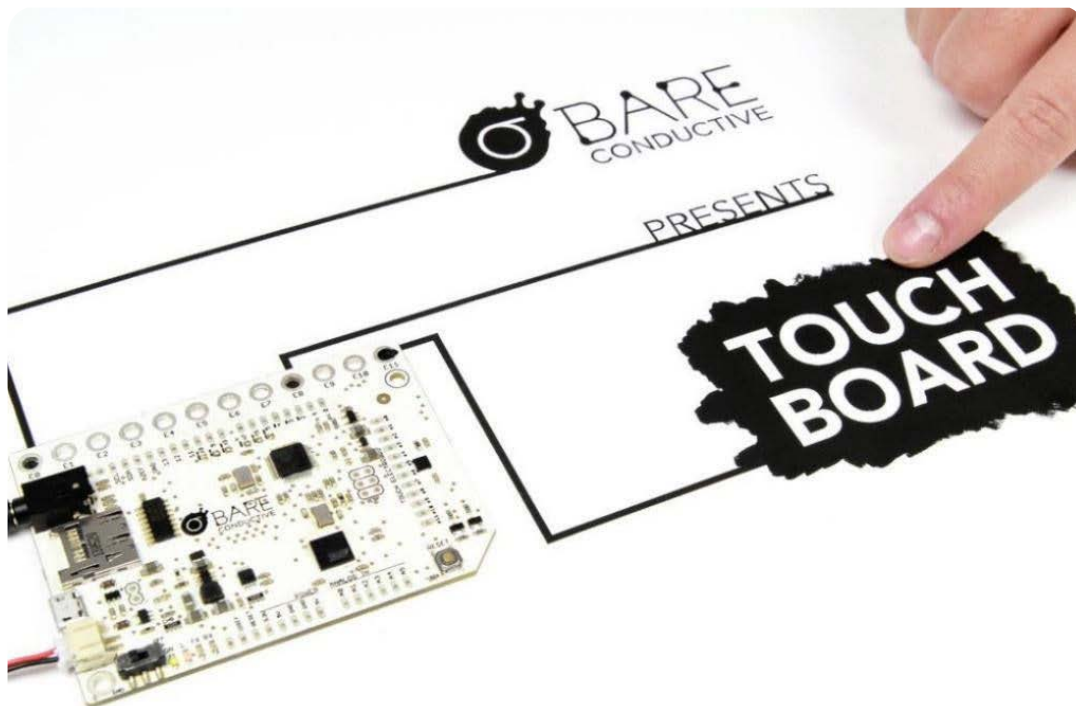


La primer placa Arduino fue introducida en el 2005, ofreciendo un bajo costo y facilidad de uso para novatos y profesionales buscando desarrollar proyectos interactivos con su entorno mediante actuadores y sensores (Doutel, 2015).

Actualmente en el año 2015 la empresa de Londres (Reino Unido), conocida como Bare Conductive se ha dedicado a desarrollar las herramientas de detección/sensitivas para los ingenieros, diseñadores y fabricantes.

La compañía diseña y fabrica un conjunto de tecnologías que transforman las superficies y objetos en sensores fuertes, precisos y de bajos costos. Electric Paint (Pintura eléctrica) es un material eléctricamente conductor que hace posible convertir cualquier superficie en un sensor. La Placa táctil (Arduino) es una pieza de hardware que puede transformar los datos del sensor de pintura eléctrica en cualquier salida, como el sonido, la luz, el movimiento o datos en la nube. Su gama de kits se enfoca en proporcionar a los usuarios para sus proyectos, plataformas orientadas hacia el futuro y de fácil manejo independientemente del nivel de experiencia.

Figura 92. Arduino (Plataforma de hardware y software de código abierto)



La Electric Paint tiene dos presentaciones, en envase tubular de 10ml y en envase / pote plástico de 50 ml.

Figura 93. Arduino - BareConductive (Londres - Reino Unido)

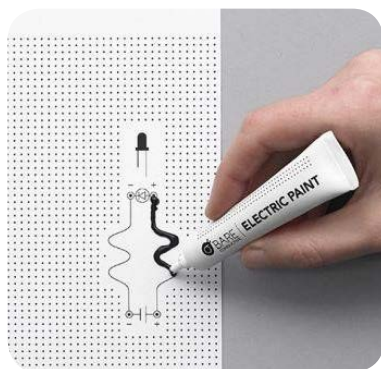


Figura 94. BareConductive – Electric Paint [10 ml- Tubular] (Reino Unido)



Figura 95. BareConductive – Electric Paint [50 ml - Pote] (Reino Unido)

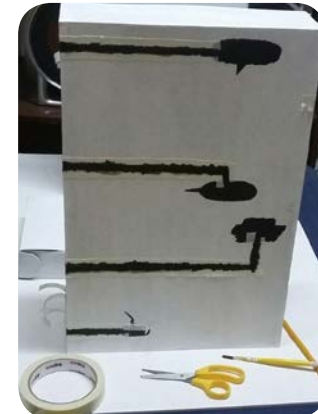
La construcción del área interactiva comprende:

- 1) Se realizará una pared interactiva con la que se propone intervenir las instalaciones de la biblioteca Mario Carvajal de la Universidad del Valle, a través de un sistema de circuito integrado, en el que se busca enseñar de forma intuitiva lo que significa las onomatopeyas y los globos de diálogos de forma general.
- 2) Comprenderá en el diseño de información, las onomatopeyas y sonidos verbales en cuyo caso, serán los diálogos de los globos de los textos determinados.
- 3) Para permitir la interactividad del usuario con los elementos del cómic dispuestos en la pared, se instalará un arduino, activado a través de tinta sensible y conductora, la cual reemplazará el uso de cables; una nueva forma de instalar dispositivos electrónicos, ya que no irrumpe con la gráfica dispuesta para la zona o el espacio a intervenir.
- 4) Para incrementar la experiencia del usuario, en el área de la interactividad se empleará el uso de un Videobeam, el cual cumplirá como función principal complementar de manera analógica el sistema integrado de la pared (arduino), para lograr así una experiencia atractiva e innovadora.
- 5) Este tipo de Arduino o placa de microprocesador es diferente a las demás que se encuentran en el mercado, debido a que cuenta con un novedoso sistema que no sólo reproduce el sonido en notas (musicales), sino que también cuenta con reproducción mp3.

PROTOTIPOS

Diseño de Prueba Piloto

Se construyó a escala 1:10 la simulación de una pared para tener un acercamiento a los usuarios con la cultura del cómic.



Proceso construcción

Figura 96. Electric Paint - Aplicado a Cartón industrial



Figura 97. Prueba Piloto



Figura 98. Prueba Piloto



Figura 99. Prueba Piloto

Observaciones

- Jerarquía en las onomatopeyas. Como indicar que se debe tocar precisamente.
- Interacción con la narración – Altura del piso
- La interacción con la información si es itinerante porque después de un rato aburre ver el mismo contenido exhibido
- Los globos de diálogo distraen la lectura (en el caso de haber otros asistentes en la Comicteca). Los audios hablados distraen, por el contrario, los sonidos de onomatopeyas no (Las onomatopeyas resultan ser convenciones universales)

- Jerarquías, no se comprenden donde se debe tocar en la prueba piloto.
- Se reconoce la relación directa del sonido con las onomatopeyas
- Los participantes tocan los personajes en el cuerpo (la tinta sensible sólo estaba en los diálogos / lo cual fue intencional)
- Los globos de diálogos de los personajes se encontraban pequeños.
- Segunda sesión con la prueba piloto



Figura 100. Prueba Piloto – Prototipo pared interactiva (Onomatopeyas)



Figura 101. Prueba Piloto – (Globos de Diálogo)



Figura 102. Prueba Piloto



Figura 103. Prueba Piloto



Figura 104. Prueba Piloto



Figura 105. Prueba Piloto



Figura 106. Prueba Piloto



Figura 107. Prueba Piloto

Observaciones

- Interesante para generar aprendizaje en el área de literatura, y si se aplica en diferentes idiomas mejor todavía.
- Términos transmedia, o bimedia
- No se diferencian jerarquías en la información.
- Se requiere de mensaje de anclaje para comprender parte de la información.
- La interactividad es atractiva y atrayente para los usuarios y la interacción con los elementos es amena.



capítulo 9

A white speech bubble with a tail pointing towards the bottom right, containing the text '9.1' in orange.

9.1

CONCLUSIONES

La propuesta de diseño es el resultado de la planeación conceptual, técnica y gráfica que se fundamenta en el estudio de antecedentes, trabajo de campo, historia y acción proyectual sobre plataformas de modelado tridimensional, mención escueta de 18 meses de desarrollo de la metodología de trabajo planteada al inicio del proyecto que requirió un análisis de varios meses para recolectar suficiente información sobre los proyectos semejantes ya existentes paralelamente con un diagnóstico del espacio, realizado por medio de una observación participante en la que se requirió el uso de conocimientos estadísticos para proyectar mejores conclusiones al respecto; por tanto este es un resultado que sigue teniendo diversas formas de delimitación como de continuación del proyecto sobre otras posibles áreas de conocimiento en la que se debe determinar desde un inicio en que tiempo se busca entregar un estado de avance de un proyecto, teniendo en cuenta que aunque es un proyecto de grado final, siempre tiene continuidad, y como tesis lo que se hace es abandonar el proyecto en el presente estado de resultado.

Para pensar en la intervención de un espacio siempre se está sujeto a requerimientos y determinantes tridimensionales aunque este enfocado desde el punto de vista gráfico, donde se tuvo la oportunidad de demostrar que desde el diseño gráfico no solo, si es posible desarrollar propuestas gráficas que van en un formato tridimensional sino que también podemos realizar todo tipo de proyectos que también requieren conocimientos en diseño industrial, logrando el objetivo planteado para realizar la gráfica del entorno a toda la comiteca.

Sobre la intervención gráfica que conceptualmente está basada en elementos icónicos o semióticos del lenguaje del comic, se propuso una idea estética influenciada por el análisis plástico que se describió anteriormente, por ende es posible encontrar diversas relaciones gráficas, debido a que el fondo de material de una comiteca comprende diversos tipos de cómics con un carácter gráfico constituido de muchas partes, por tanto se tomaron los elementos que fueran un patrón o carácter de todos los cómics e historietas, se convirtió en una abstracción de ello después de una clasificación y análisis, y se presenta la propuesta hasta donde se llegó en el momento, proceso que

da relevancia al carácter de un diseñador que es quien planea un sistema de comunicación en el que estudia el contexto, el mensaje, la tarea, plantea el diseño traducido al contexto simbólico, y proyecta en una realidad establecida.

En cuanto a la potencialización del cómic, la constitución de un espacio dedicado a este dota de una relevancia significativa este tipo de material en sí mismo, que al ser categorizado y ordenado de tal forma que sea visible, no solo por el espacio, sino la forma física en la que se dispone y además la facilidad de acceso en su búsqueda en la biblioteca - comiteca, permite que a partir de esto se logre el objetivo de presentar las colecciones a través de un sistema que favorezca su visualización frente al usuario.

En cuanto a la presentación de la propuesta en su totalidad, entre tantos elementos gráficos y tridimensionales que la conforman, se hace hincapié en la zona de experiencia interactiva, en la que se utilizó un sistema integrado denominado Arduino, con el que se hicieron prototipos para realizar pruebas funcionales, y de entendimiento conceptual frente al usuario, fase que retroalimentó el proceso creativo y en requerimientos para el desarrollo gráfico, donde es necesario mencionar que si alguien está interesado en utilizar este sistema para algún proyecto, debe tener en cuenta que se puede utilizar con tinta eléctrica, y que al utilizar esta tinta se debe hacer el montaje sobre los primeros seis meses a partir de la compra, ya que en proceso de funcionalidad del prototipo al realizar el montaje después de la fecha indicada comenzó a aislar la conducción y la acción por tacto, lo cual retrasó la oportunidad de hacer pruebas con usuarios, por tal razón debe hacerse en el menos tiempo posible, que al final se logró con éxito.

Por tanto, es importante tener claridad sobre en qué tiempo se deben desarrollar procesos para su proyección, por otro lado, es importante que siempre en algunas fases del proceso sea incluido al usuario real para pruebas de retroalimentación funcional y conceptual ya que eso garantiza el buen funcionamiento del diseño y el éxito o cumplimiento del objetivo.

BIBLIOGRAFÍA

RESTREPO, LIBARDO. Tesis Comicteca: Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

JAIME, CORREA. “El cómic invitado a la Biblioteca pública”. Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, 2010.

MANUEL, BARRERO. “Conferencia impartida en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica”. Jerez de la Frontera (Cádiz), 23 de febrero de 2002.

DANIEL, GÓMEZ SALAMANCA. “Facultad de comunicación Blanquerna”. Will Eisner y la Novela Gráfica. [En línea] editado, 2010.

DIEGO, MARTÍNEZ CELIS.; ÁLVARO, BOTIVA CONTRERAS. “Adaptación del texto y gráficas originales del Manual de arte rupestre Cundinamarca” Gobernación de Cundinamarca ICANH, Bogotá, 2004. <http://www.rupestreweb.info/introduccion.html>
<http://es.slideshare.net/Danirock/will-eisner-y-la-novela-grfica>

EISNER, W. “Prefacio” es EISNER, W. Contrato con Dios. Norma editorial, 1997 (1978).

EISNER, W. El cómic y el Arte Secuencial. Barcelona, Norma editorial, 1996 (1985).

EISNER, W. La narración gráfica. Barcelona, Norma editorial, 1998 (1996).

EISNER, W. “The Spirit: cómo surgió” es EISNER, W. Los archivos de Spirit Vol. 1. Norma editorial, 2002 (2000).

EISNER, W.; VIDAL, J. “El cómic puede aspirar al mismo nivel literario que cualquier novela” [En línea] El País Digital, 25 de enero de 2002. http://www.elpais.com/articulo/semana/EISNER/_WILL/comic/puede/aspirar/mismo/nivel/literario/cualquier/novela/elpepuculbab/20020126elpbabese_1/Tes. [Consulta 7 de Julio de 2010].

EISNER, W. “Keynote address from the 2002, Will Eisner Symposium” [En línea] ImageTextT: Interdisciplinary Comic Studies. Num. 1 Vol. 1, 2004. http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/ [Consulta 7 de Julio de 2010].

EISNER, W.; MILLER, F. Eisner/Miller: Entrevista moderada por Charles Brownstein, Barcelona: Norma editorial 2006 (2005).

JORGE, FRASCARA. Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 2000.

JOSÉ LUIS, RODRÍGUEZ DIÉGUEZ. El cómic y su utilización didáctica, “Los tebeos en la enseñanza”. Barcelona, 1988.

MURO MUNILLA, M. A. Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica. La Rioja: Universidad de la Rioja, 2004.

VIDAL-FOLCH, I; DE ESPAÑA, R. El canon de los cómics. Barcelona: Glénat 1996.

VARELA, EDGAR. Propuesta de Rectoría 2015-2019, Universidad del Valle, 2015.

Shaer, O & Hornecker, E. (2010). Tangible User Interfaces: Past, Present, and Future Directions Foundations and Trends in Human–Computer Interaction. Vol. 3, Nos. 1–2 (2009) 1–137

Ullmer, B. , Ishii, H. and Jacob, R (2005) . Token+constraint systems for tangible interaction with digital information, ACM Transactions on Computer-Human Interaction, vol. 12, no. 1, pp. 81–118, 2005.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. CaliComix. [En línea, disponible] <http://antecedentes.blogspot.com.co/>

Figura 3. Exposición “Sueños” Sala B José Celestino Mutis

Figura 4. Exposición “Circo” Univalle Sede Buga

Figura 20. Sillón Clásico Marrón. [En línea, disponible] Fuente: www.commons.wikimedia.org

Figura 28. Globos (Locugrama). Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 29. Comicteca Comfandi - Viñetas (Montaje Elíptico) Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 30. Al fondo Gigantografía imantada – SIGNOS Y GESTOS. Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 31. Rompe Tráfico y Mobiliario. Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 32. Salón de talleres Comicteca Comfandi. Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 33. Espacios de lectura utilizados para talleres. Restrepo, Libardo. Propuesta de Intervención Gráfica en la Biblioteca Infantil y Juvenil del Centro Cultural Comfandi “Entre viñetas e historietas”, 2014.

Figura 34. Mobiliario Comicteca Regional de Murcia. <https://bibliotecaregional.carm.es/Biblioteca/faces/br-comicteca>

Figura 35. Módulos exhibidores en escalera. <https://bibliotecaregional.carm.es/Biblioteca/faces/br-comicteca>

Figura 36. Exposición / Chris Ware – Fabricar historias

Figura 37. Fachada C+ C Espacio - La Paz Bolivia. [En línea,

disponible] <http://www.espacio.fundacionpatino.org/areas/c-c-espacio/>

Figura 38. C+C Espacio - La Paz Bolivia - Taller de Animación. En línea, disponible] <http://www.espacio.fundacionpatino.org/areas/c-c-espacio/>

Figura 39. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (BUAP)

Figura 40. Carteles Iconográficos y Eventos de Exhibición BUAP

Figura 41. Comicteca de la BUAP

Figura 42. Herb Trimpe. Dibujante (increíble Hulk y Co-creador de Wolverine)

Figura 43. Comicteca en la Biblioteca Regional de Guayaquil

Figura 44. Módulo Expositor (Biblioteca Regional de Guayaquil)

Figura 45. Comicteca Galilea Ramírez R. publicaciones en Redes Sociales

Figura 46. Isologotipo de Comicteca Galilea Ramírez R.

Figura 47. Piedra Horizontes, Sasaima, Cundinamarca (Colombia) [En línea, disponible Fuente: www.rupestreweb.info

Figura 48. Pintura rupestre bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España) [En línea] Fuente: www.rupestreweb.info

Figura 49. Jeroglífico del Templo de Kom Ombo, Egipto. [En línea] Fuente: commons.wikimedia.org

Figura 50. Menna y familiares de caza en los pantanos. Menna: Escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras de Alto y el Bajo Egipto. [En línea] Fuente: www.metmuseum.org

Figura 51. [Izquierda] La columna de Trajano erigida en Roma. [En línea] Fuente: www.museumsrome.com

Figura 52. [Derecha] Travesía del Danubio. El relieve de la columna narra dos victorias en las campañas del emperador Trajano contra los dacios. [En línea, disponible] Fuente: www.artehistoria.com

Figura 53. Salón del Trono: El tapiz de Bayeux (E.E.U.U.). [En

línea] Fuente: www.wikimedia.org

Figura 54. El Códice Desdren [Codex Dresdensis]. Los códices considerados por los Mayas libros sagrados, donde registraron sus noticias, hechos históricos, crónicas, conocimientos sobre astronomía, medicina y en general de su arte. [En línea] Fuente: clavismagicus.blogspot.com

Figura 55. Códice Azteca. Golfo de México, año 1450 aproximadamente. Los códices Aztecas, manuscritos que registran sus costumbres y acontecimientos religiosos, políticos y sociales. [En línea] Fuente: cronicasinmal.blogspot.com

Figura 56. El Juicio final. En la onírica visión de El Bosco [1450 – 1516] [En línea, disponible] Fuente: www.elmundo.es

Figura 57. Los proverbios flamencos de Brueghel, [1559] (Gemäldegalerie de Berlín) [En línea, disponible] Fuente: commons.wikimedia.org

Figura 58. Retrato de la Marquesa de Santa Cruz (1805) Óleo sobre lienzo de Francisco de Goya, se encuentra en el Museo del Prado. [En línea, disponible] Fuente: www.arteespana.com

Figura 59. Auca del Sol y la Luna de Pere Abadal (1661) Caracterizado porque se encuentra sin texto que acompañe la imagen y es enumerativo, la explicación o texto de referencia se ofrece a parte. [En línea, disponible] Fuente: commons.wikimedia.org

Figura 92. Arduino (Plataforma de hardware y software de código abierto) [En línea, disponible] Fuente: www.commons.wikimedia.org

Figura 93. Arduino - BareConductive (Londres - Reino Unido). [En línea, disponible] Fuente: www.commons.wikimedia.org

Figura 94. BareConductive – Electric Paint [10 ml- Tubular] (Reino Unido). [En línea, disponible] Fuente: www.commons.wikimedia.org

Figura 95. BareConductive – Electric Paint [50 ml - Pote] (Reino Unido). [En línea, disponible] Fuente: www.commons.wikimedia.org

Figura: Néstor Gustavo Giunta; La historia del cómic (Los orígenes de la historieta en el mundo) [Sitio web]. Fuente: <http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>

Figura: Jesús M. Pérez Adán; Tapiz de Bayeux. (2005-2015) [Sitio Web].

Figura: José Javier Rodas; Códices Aztecas de Crónicas de la Tierra sin Mal (2011) [Sitio Web].

Figura: [En línea, disponible] https://es.wikipedia.org/wiki/Hieronymus_Bosch [En línea]

Figura: [En línea, disponible] https://es.wikipedia.org/wiki/Pieter_Brueghel_el_Viejo [En línea]

Figura: [En línea, disponible] https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya

