UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño

NOMBRE DEL TEMA

"DISEÑO DE IDENTIDAD GRÁFICA PARA LA COLECCIÓN MITOS Y LEYENDAS SANJUANINAS"

NOMBRE DEL TEMA

"DISEÑO DE IDENTIDAD GRÁFICA PARA LA COLECCIÓN MITOS Y LEYENDAS SANJUANINAS"

POR: **MARTÍN ALEJANDRO CUELLO**

Trabajo final presentado a la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacioanal de San Juan, para optar al título de profesional de Diseñador Gráfico.

CÁTEDRA:

Profesor Titular: D.I. Leonardo Ficcardi
Profesor Adjunto: D.G. Viviana Lillo
Profesor Adjunto: D.G. Sandra Pereyra
Jefe de Trabajos Prácticos: D.G. José Pareja

MARZO DE 2026
SAN JUAN ARGENTINA

Agradecimientos

ÍNDICE

1. DIAGNÓSTICO / INVESTIGACIÓN

1.1 Tema del proyecto
1.2 Título del proyecto
1.3 Planteamiento del problema
1.4 Justificación
1.5 Marco teórico
1.6 Briefing
1.7 Recopilación y análisis de antecedentes

2. IDEA

2.1 Definición de Objetivos
2.2 Estrategias
Estrategia de comunicación
Estrategia creativa
Estrategia de medios

3. SOLUCIÓN

3.1 Anteproyecto

4. REALIZACIÓN

4.1 Proyecto
4.2 Informe técnico
4.3 Contextualización

5. BIBLIOGRAFÍA

1. DIAGNÓSTICO / INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA DEL PROYECTO

Desarrollo de la imagen y promoción del sistema de identidad gráfica para la colección de mitos y leyendas sanjuaninas ilustradas. Promoción del sistema de identidad.

1.2 TÍTULO DEL PROYECTO

“Secretos del Desierto. Diseño de identidad gráfica para la Colección Mitos y Leyendas Sanjuaninas”

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA / NECESIDAD

Desde fines de la década de 1990, la novela fantástica épica ha experimentado un crecimiento sostenido a nivel global, impulsado por el impacto editorial y mediático de sagas como Harry Potter. Este fenómeno se vio reforzado por la expansión de la industria audiovisual y las plataformas de streaming, que ampliaron el alcance del género mediante adaptaciones de alto impacto cultural como The Witcher, Game of Thrones y The Lord of the Rings.

La masificación de estas producciones consolidó a la fantasía épica como un género central dentro del consumo cultural contemporáneo y amplió su público, incorporando lectores que previamente no se identificaban con este tipo de narrativas. Este escenario configura una oportunidad concreta para el desarrollo de nuevos productos editoriales vinculados al género.

Sin embargo, en el contexto local de la provincia de San Juan se evidencia una carencia significativa de material literario ilustrado que aborde de manera atractiva y contemporánea las historias, mitos y creencias propias de la región. La limitada oferta editorial local no logra articular relato fantástico, identidad cultural y recursos visuales orientados a públicos jóvenes y adultos.

Se identifica una brecha entre la demanda potencial de contenidos de fantasía con anclaje cultural regional y la escasa oferta editorial existente, particularmente en productos que incorporen el diseño gráfico como herramienta narrativa y comunicacional. Esta ausencia constituye el problema central que motiva el presente proyecto, el cual busca responder a dicha necesidad mediante el desarrollo de una propuesta de diseño de identidad gráfica y editorial que articule literatura fantástica épica, mitología local y diseño visual como valor diferencial.

1.4 JUSTIFICACIÓN / FACTIBILIDAD

De acuerdo con los estudios de mercado publicados por Grand View Research (2023), la industria editorial en América Latina presenta una proyección de crecimiento sostenida dentro del sector de las industrias culturales. En 2023, el mercado del libro en la región fue valuado en aproximadamente 7.800 millones de dólares, con Brasil (35 %) y México (28 %) como los principales mercados en términos de participación. En el mismo período,

Argentina registró un desempeño destacado en el segmento de ficción literaria, alcanzando ventas estimadas en 620 millones de dólares.
Dentro de este contexto, el género de ciencia ficción y fantasía evidenció un crecimiento regional cercano al 30 % durante 2023, consolidándose como uno de los segmentos más dinámicos del mercado editorial contemporáneo (Goodreads, 2023). A escala global, el mercado de la fantasía generó ingresos superiores a los 17.170 millones de dólares en 2024 y presenta proyecciones de crecimiento sostenido hacia 2033, posicionándose como uno de los géneros de mayor rendimiento comercial dentro de la ficción, tanto en formato impreso como digital y audiolibro (Grand View Research, 2024).
Asimismo, se identifica un interés creciente por narrativas que incorporan identidades culturales y mitologías regionales. En el contexto argentino, la obra La Saga de los Confines de Liliana Bodoc constituye un antecedente relevante, al demostrar la viabilidad de propuestas de fantasía con raíz latinoamericana que articulan valor simbólico y proyección comercial.
En este marco, la propuesta editorial Colección de mitos y leyendas sanjuaninas se inscribe en una oportunidad concreta de mercado dentro del segmento young adult. La factibilidad económica del proyecto se sustenta en la solidez estructural del sector editorial y de distribución, caracterizado por estándares elevados de producción y presupuestos acordes al volumen de ingresos que genera. Esta dinámica permite absorber inversiones iniciales en desarrollo conceptual y diseño gráfico, fortaleciendo la competitividad del proyecto dentro de la industria cultural y creativa.

1.5 MARCO TEÓRICO

1 Partes del Libro

Portadilla, anteportada o falsa portada

Es la primera página impresa del libro; en ella suele figurar solo el título de la obra. Debe ser igual o muy parecida a la portada, pero con un texto a cuerpo menor. En ediciones de bolsillo esta parte del interior del libro se suele omitir. La portadilla siempre va en página impar, a la derecha.

Contraportada o portada ilustrada
Es el reverso de la portadilla, por lo que va en página par o izquierda. No es tan habitual su uso en libros actuales, y su nombre (portada ilustrada) se debe a que a menudo se aprovecha para incluir ciertos adornos u ornamentos. Sin embargo, lo más común es que esta página no sea más que una página en blanco.

Portada
Esta es una de las páginas más importantes del interior del libro. Aunque solemos llamar erróneamente portada a la cubierta del libro, la verdadera portada es esta. En ella deben aparecen el título, subtítulo, nombre del autor y el logotipo de la editorial como mínimo. En ocasiones, especialmente en el caso de ediciones antiguas, aparecen otra serie de datos como el número de la edición, el año de la edición o el número del tomo.

Página de créditos o de derechos
También se conoce como página legal, y es una parte imprescindible del libro. En ella aparece todo lo referente a copyright y quiénes han intervenido en la creación de la obra, desde el propio autor hasta la editorial o la imprenta.
Edición: fecha y número de la edición; y también de la reimpresión, en caso de que las hubiera, incluyendo el número de ejemplares impresos.
Título original: sólo para aquellos libros que han sido fruto de una traducción. Se debe indicar el nombre original, así como la editorial de este. El nombre del traductor también es un dato que debe aparecer aquí.
Reserva de derechos y copyright: sirve para expresar la prohibición de copiar y reproducir la obra o partes de ella bajo delito. También figuran los nombres de las personas que ostentan derechos de autor sobre la obra, como pueden ser el autor, la editorial, el diseñador, el ilustrador... precedidos del símbolo ©.
ISBN: (International Standard Book Number) sirve para identificar a un libro, y consiste en un número de 13 dígitos.
Depósito legal: es de carácter obligatorio, y consiste en la obligación de depositar la obra en una institución pública para su distribución, alquiler o venta. Para realizar el depósito legal es imprescindible la existencia de un ISBN.
Pie editorial y pie de imprenta: debe figurar el domicilio y nombre (y otros datos, como la web o el teléfono de contacto si se desea) de la editorial y la imprenta.

Índice de contenidos

Consiste en un compendio de todos los capítulos y partes que contiene el libro, que aparecen con el título seguidos del número de la página donde dan comienzo. Gracias a él, el lector puede desplazarse por el libro rápidamente en busca de algún pasaje en concreto.
Notas previas
Dentro de esta categoría entran una serie de posibles partes del libro: prefacio, prólogo, preámbulo, presentación, aclaración, introducción... No siempre aparecen, pero son bastante comunes. Pueden estar escritas por el propio autor o por terceros. Las escritas por el autor suelen ir inmediatamente antes del cuerpo de texto, mientras que las escritas por otros van entre la página de créditos y la dedicatoria.

Las notas previas pueden tener distintas funciones. Por ejemplo, pueden explicar la manera en que ha de leerse o consultarse la obra, tratar acerca del contexto histórico, hablar de la vida del autor, etc.

Dedicatoria

Este es el primer texto escrito por el autor que nos encontraremos en el libro, salvo si se incluye una «Nota a la presente edición». Actualmente las dedicatorias suelen ser un texto muy breve e íntimo.

Lema

Figura después de la dedicatoria, y suele ser algún texto que ha inspirado al autor para escribir el libro. A menudo son poemas o frases.

2 CUERPO DE LA OBRA
Esta es la parte que más nos interesa a los lectores: es el texto principal del libro. Suele estar dividido en capítulos, pero también puede estar compuesto por partes que a su vez albergan capítulos.

3 FINALES
Esta última parte no suele ser habitual en obras literarias, como puede ser una novela, pero sí es muy común en libros técnicos.

Arnedo,Partes del libro impreso, Marzo 9, 2018
https://nataliarnedo.com/partes-del-libro-impreso-2-2/

Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama de diseño que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético
ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y recepción. Los profesionales de diseño buscan lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación.

Cubierta del libro

La cubierta o tapa del libro es la presentación y la cara con la que las editoriales muestran al mundo su libro. Ellas tienen la difícil función de comunicar y de destacarse y ser elegidos entre un infinito número de títulos y editoriales exhibidos en venta. La cubierta puede ser, según se la mire, una pieza de arte y de comunicación. En ella van expuestas las decisiones y trabajo de

escritores, editores y diseñadores, entre otros. (Llops, 2014)

La función poética según Roman Jakobson

En su ensayo fundamental Linguistics and Poetics (1960), Roman Jakobson desarrolla el modelo de las seis funciones del lenguaje, entre las cuales define la función poética como aquella que pone el acento en el mensaje en sí mismo, es decir, en su forma, estructura y organización expresiva.
Jakobson sostiene que:
“La función poética proyecta el principio de equivalencia del eje de selección sobre el eje de combinación”
(Jakobson, 1960, p. 358).
Traducido y explicado en términos conceptuales, esto implica que la función poética se manifiesta cuando el lenguaje no se limita a transmitir información, sino que destaca la forma del mensaje, generando efectos estéticos, simbólicos o evocativos. En este tipo de comunicación, la elección de las palabras, su disposición y sus relaciones internas adquieren un valor significativo propio.
Asimismo, Jakobson aclara que la función poética no es exclusiva de la poesía, sino que puede estar presente en cualquier discurso —literario, visual o publicitario— en el que la forma del mensaje sea relevante para la construcción del sentido:
“La función poética no se limita a la poesía; está presente en toda actividad verbal en la que el mensaje se orienta hacia sí mismo”
(Jakobson, 1960).
Desde esta perspectiva, el lenguaje deja de ser un medio transparente y se convierte en un objeto de experiencia, capaz de activar la imaginación del receptor y producir múltiples interpretaciones.
Jakobson, R. (1960). Linguistics and poetics. En Sebeok T.A. (Ed.), Style in language (pp. 350–377).

La identidad gráfica

Según Joan Costa (año), la identidad gráfica es el conjunto coordinado de signos visuales por medio de los cuales la opinión pública reconoce instantáneamente y memoriza a una entidad o un grupo como institución.
Los signos que integran el sistema de identidad corporativa tiene la misma función, pero cada uno posee características comunicacionales diferentes. Estos signos se complementan entre sí, con lo que provocan una acción sinérgica que aumenta su eficiencia en conjunto.
Los signos de la identidad corporativa son de diversa naturaleza:
- Lingüística: El nombre de la empresa es un elemento de designación verbal que el diseñador convierte en una grafía diferente, un modo de escritura exclusiva llamada logotipo.
- Icónica: Se refiere a la marca gráfica o distintivo figurativo de la empresa. La marca cristaliza un símbolo (un signo convencional portador de significado), que cada vez responde mas a las exigencias técnicas de los medios.

- Cromática: Consiste en el color o colores que la empresa adopta como distintivo emblemático.

Es precisamente esta condición sistemática en el uso de los signos de identidad corporativa la que consigue el efecto de constancia en la memoria del mercado, por consiguiente esta constancia en la repetición logra una mayor presencia y aumenta la notoriedad de la empresa en la memoria del público. Así, por la acumulación y sedimentación en la memoria de la gente, la identidad sobrepasa su función inmediata y se convierte en un valor, es decir, una imagen que constituye un fondo de comercio de la empresa, el cual representa uno de los principios activos de ésta. (Costa)

El Mito

“ El mito nace de la imaginación para dotar de una explicación significativa a la experiencia del ser humano: “Todos queremos saber de dónde venimos, pero, como nuestros remotos orígenes se pierden en la noche de los tiempos, hemos creado mitos sobre nuestros antepasados que, pese a no ser históricos, nos ayudan a explicar actitudes habituales de nuestro entorno, nuestros semejantes y nuestras costumbres” (...) (Badillo Gámez,2014:45-46)

Narrativas en prosa que, en la sociedad en la que se narran, se consideran relatos veraces de lo ocurrido en un pasado remoto. Se aceptan por fe; se enseña a creer; y pueden citarse como autoridad ante la ignorancia, la duda o la incredulidad. Los mitos encarnan el dogma; suelen ser sagrados; y a menudo se asocian con la teología y los rituales. Sus personajes principales no suelen ser seres humanos, pero a menudo poseen atributos humanos; son animales, deidades o héroes culturales, cuyas acciones se desarrollan en un mundo anterior, cuando la tierra era diferente de lo que es hoy, o en otro mundo, como el cielo o el inframundo. Los mitos dan cuenta del origen del mundo, de la humanidad, de la muerte, o de las características de las aves, los animales, los accidentes geográficos y los fenómenos de la naturaleza. (...) (Bascom, 1965:4)

(...) un mito siempre se va a vincular con una comunidad, y, aunque hay elementos estructurales que pueden ser descritos, como se ha visto en esta definición, mucho de lo que ‘caracteriza’ aun mito tiene que ver con elementos extra textuales, como la aceptación de los mitos como verdades’, o de la función que mantuvieron o mantienen en una comunidad Es decir: si la esfera cultural cambia, la necesidad ‘comunicativa’ que impera en esta también, y es por ello que puede haber un cambio de género. Es por esa razón que el mito podría devenir en leyenda (hipótesis de la derivación, según Delpech) y, también, en cuento (si se conserva el relato pero, en el seno de la comunidad, ya no se le adjudica una función ‘explicativa’ del mundo).

Por otro lado, Bascom refiere respecto las leyendas que éstas son:
Narraciones en prosa que, al igual que los mitos, son consideradas verdaderas por el narrador y su público, pero que se ambientan en un período considerado menos remoto, cuando el mundo era prácticamente igual que hoy. Las leyendas suelen ser más seculares que sagradas, y sus personajes principales son humanos. Narran migraciones, guerras y victorias, hazañas de héroes, jefes y reyes del pasado, y la sucesión en las dinastías gobernantes. En esto, a menudo son la contraparte de la historia escrita en la tradición verbal, pero también incluyen cuentos locales de tesoros enterrados, hadas fantasma y santos.Narraciones en prosa que, al igual que los mitos, son consideradas verdaderas por el narrador y su público, pero que se ambientan en un período considerado menos remoto, cuando el mundo era prácticamente igual que hoy. Las leyendas suelen ser más seculares que sagradas, y sus personajes principales son humanos. Narran migraciones, guerras y victorias, hazañas de héroes, jefes y reyes del pasado, y la sucesión en las dinastías gobernantes. En esto, a menudo son la contraparte de la historia escrita en la tradición verbal, pero también incluyen cuentos locales de tesoros enterrados, hadas fantasma y santos.(...) (Badillo Gámez,2014:46)

La leyendas

La leyenda es un género literario que puede definirse como una forma narrativa en prosa con valor de verdad.[1] Este tipo de narración se refiere a la relación del hombre con lo sobrenatural y sus temas pueden ser religiosos o profanos. El narrador/transmisor ubica la narración en un tiempo más o menos reciente y en un lugar conocido por la comunidad (a diferencia del mito que narra lo acontecido en un pasado remoto y relacionado con el origen y la formación del mundo). Como todo género de la literatura tradicional, la leyenda vive en variantes; es decir que no existe una versión única sino que una leyenda tiene múltiples versiones y se cuenta de manera distinta en cada comunidad. El acervo de leyendas conserva su vigencia en la medida en que continúa transmitiéndose y los habitantes de la comunidad siguen otorgándole valor de verdad. Calificar la leyenda como narración breve quiere decir que se trata de una narración sin mayor complejidad narrativa en la que, generalmente, se desarrolla un solo motivo; es decir que únicamente se narra un acontecimiento y no la variedad de motivos o acciones que se desarrollan, por ejemplo, en un cuento. Del mismo modo no abunda en descripciones ni de los personajes ni de los espacios ya que, en gran medida, éstos son conocidos por los oyentes. con elementos extra textuales, como la aceptación de los mitos como verdades', o de la función que mantuvieron o mantienen en una comunidad Es decir: si la esfera cultural cambia, la necesidad 'comunicativa' que impera en esta también, y es por ello que puede haber un cambio de género. Es por esa razón que el mito podría devenir en leyenda (hipótesis de la derivación, según Delpech) y, también, en cuento (si se conser-

va el relato pero, en el seno de la comunidad, ya no se le adjudica una función ‘explicativa’ del mundo).

1.6 Público Objetivo

El lector ideal de la editorial Secretos del desierto corresponde a un público young adult y adulto joven, sin delimitación etaria estricta, definido principalmente por su afinidad con narrativas de fantasía épica y mitológica. Se trata de lectores con experiencia previa en universos narrativos complejos, interesados en relatos que combinan lo fantástico con reflexiones simbólicas y culturales.
Este perfil lector consume obras de fantasía reconocidas por su profundidad narrativa y construcción de mundo, tales como El Señor de los Anillos, Canción de Hielo y Fuego, El Archivo de las Tormentas y American Gods, valorando especialmente la presencia de mitología, conflicto moral y construcción simbólica.
Desde el punto de vista del diseño, se trata de un lector que presta atención a la materialidad del libro, la identidad visual, la ilustración y la coherencia estética del producto editorial. Busca experiencias de lectura inmersivas, donde el diseño gráfico actúe como complemento narrativo y refuerce la identidad cultural del contenido. Asimismo, muestra interés por propuestas que resignifican mitos y leyendas desde una perspectiva contemporánea, otorgando valor tanto al relato como a su presentación visual.

1.7 Recopilación y análisis de antecedentes

"Historias de Fantasmas de Japón"

Género:	Narrativa
Temática:	Miedo / Terror
Texto:	Lafcadio Hearn
Ilustrador:	Benjamin Lacombe
Editorial:	Edelvives

Lafcadio Hearn, nacido en la isla griega de Léucade en 1850 y fallecido en Tokio en 1904, fue el primer gran japonólogo de la literatura occidental, por sus relatos de fantasmas y sus libros de divulgación. Gracias a su mujer nipona conoció los cuentos tradicionales sobre espectros y apariciones, que se encargó de convertir en nuevos relatos tras someterlos a un cuidado. proceso de reescritura y reelaboración.
Esta edición reúne 11 de esas inquietantes historias, pobladas de fantasmas, espíritus y otros seres sobrenaturales, ilustradas por la magnífica mano de Benjamin Lacombe.

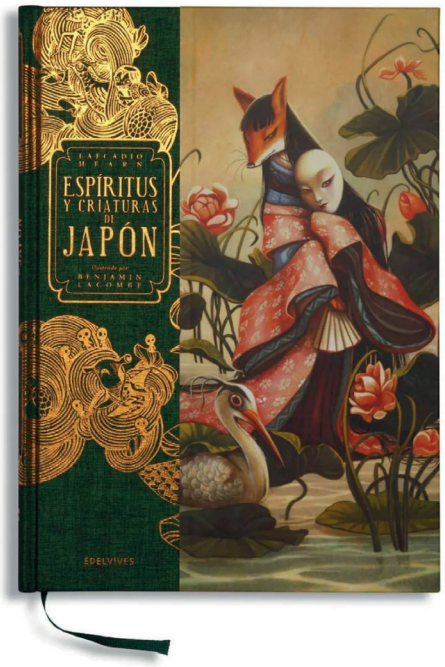
Un precioso libro con lomo entelado y magníficas ilustraciones en color.
El estilo del ilustrador le da absoluta personalidad al libro, un estilo neo gótico romanticista, las composiciones cromáticas se caracterizan por la una atmósfera de oscuridad oscuridad y palidez, dominan los colores fríos de saturación baja con algún color con mayor saturación y luminosidad que ayude a dar resalte objetos importantes en la composición. El aspecto formal de las imágenes se caracteriza por cuerpos estilizados, presentando esquemas sintéticos (no es realismo ni hiper realismo, no utiliza detalles como arrugas y pliegues de la piel) las proporciones por momentos se usan distorsionadas acercándose a la caricatura, exageran rasgos no buscando provocar la risa sino apelar a lo extraño, oscuro y la niñez.


EL SUEÑO DE UN DÍA DE VERANO
sus padres; y la comunidad marinera, asombrada, no apartaba los ojos de él, mientras el joven se mostraba incapaz de reconocer ninguno de aquellos rostros.
Pasó junto a un hombre de edad provecta, apoyado en su bastón, y Urashima le preguntó el camino a seguir hasta la casa de la familia Urashima. El anciano parecía perplejo, y lo obligó a repetir muchas veces la misma pregunta, para a continuación exclamar:
—¡Urashima Taröl ¿De dónde vienes que no conoces la historia! ¡Urashima Taröl Hace más de cuatrocientos años que naufragó, y en el cementerio se erigió un monumento en su memoria. Las tumbas de todos sus parientes están en ese lugar: en el viejo cementerio al que ya no se da ningún uso. ¿Urashima Taröl ¿En qué cabeza cabe preguntar dónde se halla su casa! —Y el anciano se alejó cojeando, riéndose de la mente simple de su interrogador.
Urashima se dirigió al cementerio del pueblo (el que ya estaba en desuso) y allí encontró su propia lápida y las de su padre, su madre y demás parientes, así como las de multitud de otros conocidos.
Tan viejas eran y tan invadidas de musgo estaban que los nombres escalpidos en ellas apenas resultaban legibles.
Luego se creyó víctima de algún extraño espejismo, y desanduvo hasta la playa; siempre con la caja, el regalo de la hija del dios del mar, bien presa en su mano. Pero ¿qué era aquella ilusión? ¿Y qué podía haber dentro de aquella caja? ¿Acaso no sería su contenido el causante de pareja


LAFCADIO HEARN
HISTORIAS DE FANTASMAS DE JAPÓN
EDELVIVES

“Espíritus y criaturas de Japón”

Género:	Narrativa
Temática:	Miedo / Terror
Texto:	Lafcadio Hearn
Ilustrador:	Benjamin Lacombe
Editorial:	Edelvives



1. Análisis Sintáctico

El análisis sintáctico disposición de los elementos, la estructura compositiva y la gramática visual de la pieza.
Composición y Retícula: La cubierta emplea una composición asimétrica bitemática. Se observa una división vertical clara: el tercio siniestro (izquierdo) funciona como bloque informativo y estructural, mientras que los dos tercios diestros (derechos)

actúan como ventana narrativa. Esta proporción áurea invertida genera un equilibrio dinámico que guía la lectura de izquierda a derecha.

Cromatismo: La paleta está regida por una tríada de contrastes complementarios desaturados. El verde bosque del lomo (estabilidad, naturaleza) contrasta con los tonos carmín y rosáceos de los lotos y el kimono (pasión, vida, misticismo). El uso del oro estampado (hot stamping) aporta una dimensión de valor y sacralidad, vinculando la pieza con la tradición de los manuscritos iluminados.

Tipografía: Se utiliza una familia de estilo inciso/romano moderno con remates elegantes. La jerarquía tipográfica es clara, centrando el peso visual en "JAPÓN". El uso de versalitas y el espaciado (tracking) abierto refuerzan el carácter institucional y atemporal de la obra.

Tratamiento de la Imagen: Benjamin Lacombe emplea una técnica pictórica de volumen suave y claroscuro sutil. Las líneas son fluidas y orgánicas, contraponiéndose a la rigidez geométrica del marco tipográfico.

2. Análisis Semántico

Se analiza la carga simbólica y el discurso que la pieza comunica al lector.

Identidad Visual y Herencia: El uso del color verde y los motivos dorados de calaveras y entrelazados orgánicos remiten directamente al concepto de Yōkai (espíritus). Existe una semantización del folklore: la calavera no se presenta como un elemento de terror occidental, sino como parte del ciclo espiritual y la memoria.

Simbolismo de los Personajes: La figura central es una Kitsune (zorro) sosteniendo una máscara de teatro Noh. Esto establece una metáfora sobre la dualidad y la metamorfosis, temas centrales en la literatura de Hearn. La máscara representa la apariencia, mientras que el zorro representa la esencia mágica subyacente.

La Naturaleza como Escenario Sagrado: Los lotos y la garza en el plano inferior no son meros ornamentos; semánticamente representan la pureza y la longevidad. El entorno acuático sugiere un "umbral" entre el mundo físico y el espiritual.
Materialidad como Mensaje: El acabado en tela (holandesa) y los relieves comunican prestigio y durabilidad. El libro no se presenta solo para ser leído, sino para ser "poseído" como un artefacto cultural. La semántica del diseño editorial aquí es la de la "bibliofilia": el objeto físico valida la importancia del contenido histórico.

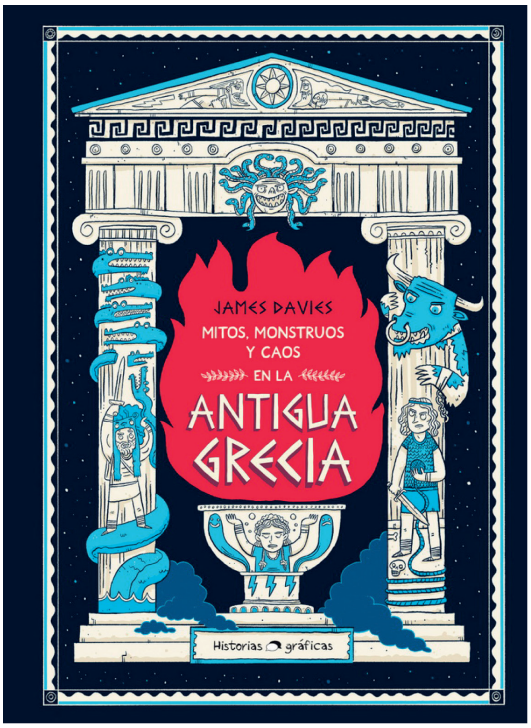
""Mitos, Monstruos y Caos en a Antigua Grecia"

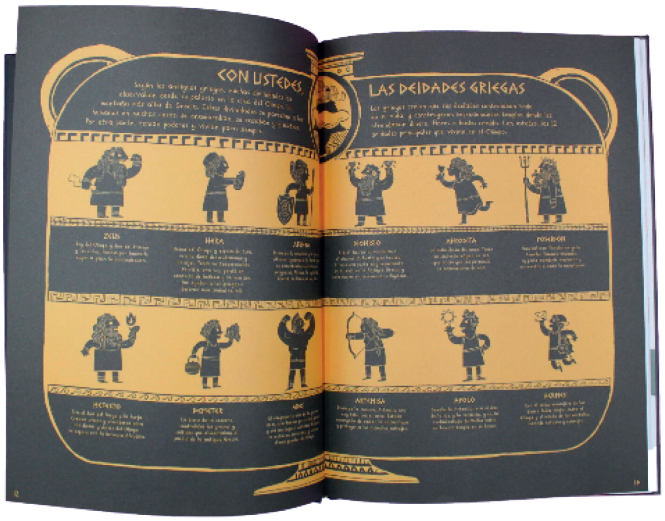
Antecedente:	Indirecto
Género:	Cómic y novela gráfica
Temática:	Mistterios, lo sobrenatural, monstruos y seres mitológicos
Texto e Iustración:	James Davies
Editorial:	Oceano Historias Graficas

¿Alguna vez has enfurecido a un dios? O tal vez un día tuviste que bajar la mirada para evitar que Medusa te convirtiera en piedra. Quizá has perdido a alguien a manos de un monstruo. ¿No? Pues la gente de la Antigua Grecia se enfrentaba a éstas y muchas más calamidades. O al menos eso cuentan sus mitos.

Esta novela gráfica para todas las edades es un compendio de historias de mitología griega adaptada al comic, con un estilo humorístico pero que no deja de ser atrapante y cautivadora. Historias de codicia, amor, valentía y pérdida.

James Davies es autor, ilustrador de Bristol. Se graduó de la Universidad del Oeste de Inglaterra en 2009. En 2019 fue uno de los finalistas del premio de Gales para Ilustrador del Año. Sus atrevidas ilustraciones están influidas por caricaturas viejas y extrañas, pinturas rupestres y la ansiedad.


JAMES DAVIES
MITOS, MONSTRUOS
Y CAOS
EN LA
ANTIGUA
GRECIA
Historias gráficas


CON USTEDES
LAS DEIDADES GRIEGAS

A diferencia de la pieza anterior, se observa un lenguaje visual de infografía narrativa y estilo "cartoon", donde la complejidad reside en la saturación de signos y la recontextualización de la iconografía clásica.

1. Análisis Sintáctico

Estructura Compositiva

La pieza utiliza una composición cerrada y simétrica basada en un marco arquitectónico. El diseño emplea el frontispicio clásico (templo griego) como contenedor de la información. Esta estructura de "escenario" crea una jerarquía centralizada donde el título es el foco absoluto, rodeado por una periferia de elementos narrativos que invitan a una lectura exploratoria no lineal.

Cromatismo

La paleta de color es restringida y de alto contraste, basada en una tríada de azul marino, blanco/crema y un rojo vibrante (acentuación). El uso del azul oscuro como fondo genera una sensación de nocturnidad o misterio cósmico (reforzado por los puntos blancos que sugieren estrellas), mientras que el rojo en el centro funciona como una mancha de peso visual crítico que capta la atención inmediata.

Tipografía de Display

Se observa una tipografía de autor (custom) que imita los trazos de las inscripciones en piedra o la cerámica de figuras negras. Es una lineal geométrica con remates estilizados que evocan el alfabeto griego antiguo (Grecia utiliza una 'E' que recuerda a la épsilon sigma). La deformación intencionada de los caracteres refuerza el tono lúdico y accesible del libro.

Línea y Estilo Gráfico

El trazo es de grosor uniforme (outline), característico del cómic contemporáneo. No existe el uso de perspectiva atmosférica; la profundidad se sugiere mediante el solapamiento de planos (los monstruos abrazando las columnas).

2. Análisis Semántico

Reapropiación Iconográfica

La pieza opera mediante una desmitificación del canon. Al representar a Medusa, el Minotauro y a Heracles con rasgos caricaturescos y expresiones humanizadas (angustia, sorpresa, esfuerzo), el diseño traslada el mito de lo sagrado a lo cotidiano y humorístico. Esto semantiza el contenido como "divulgación para audiencias jóvenes".

Simbolismo del Fuego y el Caos

La mancha roja central no es solo una forma geométrica; representa una llama o una explosión, simbolizando el "Caos" mencionado en el título. Este elemento rompe la rigidez del orden arquitectónico del templo, comunicando visualmente la tensión entre la estructura (mitos) y la energía (caos).

Narrativa de los Bordes

El uso de grecas (el patrón de "llave griega" en el arquitrabe) y las columnas dóricas actúan como anclajes culturales. El lector identifica instantáneamente el contexto histórico antes de leer una sola palabra. La inclusión de la hidra, el minotauro y los rayos de Zeus en los detalles constructivos convierte a la arquitectura en un personaje narrativo más.

Función del Marco

El borde doble (línea blanca y punteado) funciona como un límite diegético, separando el mundo del lector del universo contenido en el libro, reforzando la idea de "colección de historias" que se menciona en el sello inferior.

2. IDEA

2.1 Definición de Objetivos

Objetivo General

Diseñar un sistema de comunicación visual complejo dentro del mercado editorial, a la colección de mitos y leyendas de la colección "secretos del desierto"

Objetivos Específicos

.Crear un sistema de comunicación que unifique los mensajes institucionales en medios físicos y digitales (productos y promoción tanto en punto de venta como en en redes sociales).

.Motivar al público objetivo al consumo del prodcuto literario colección de mitos y leyendas sanjuanias.

. Desarrollo de naming para una editorial que publicará una colección de narraciones de fantasía épica latinoamericana con mitología ancestral, puntualmente de la región de San Juan Argentina.

· Desarrollo de marca para dicha editorial.

· Desarrollar un sistema de comunicación visual complejo que garantice coherencia en todas las piezas (sistema de identidad, piezas editoriales y satélites) y facilite su correcta implementación manteniendo la identidad visual de la editorial , paleta cromática, selección tipográfica, retículas y aplicaciones.

2.2 ESTRATEGIAS

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Una estrategia de comunicación basada en la sugerencia y la evocación.
La estrategia de comunicación de la editorial “Secretos del desierto" se construye a partir de una resignificación positiva de las características propias del paisaje sanjuanino, particularmente el silencio, la aridez y el misterio del desierto. La función poética está presente en el proyecto de manera estructural, no solo como recurso estético sino como principio organizador de la comunicación. La comunicación no revela de forma explícita el contenido de las historias, sugiere, insinúa y convoca al lector a descubrir aquello que permanece oculto.
En primer lugar, en el lenguaje verbal, tanto el naming “Secretos del desierto” como el eslogan “Antiguos secretos habitan el silencio” priorizan la evocación por sobre la explicación. Expresiones como “secretos”, “habitan” y “silencio” construyen un clima simbólico y sensorial. El mensaje se vuelve sugestivo, abierto a interpretación, invitando al lector a completar el sentido desde su imaginación.
En segundo lugar, la función poética se articula con el territorio. El desierto sanjuanino no es presentado como un espacio geográfico neutro, sino como un sujeto narrativo cargado de memoria, misterio y presencia. Esta resignificación poética transforma elementos reales (silencio, aridez, antigüedad) en metáforas que sostienen la identidad del proyecto.

ESTRATEGIA DE CREATIVA

La metáfora “Secretos del desierto” fundamenta la estrategia creativa, como espacios simbólicos donde habitan historias, memorias y secretos ancestrales.

Toda la construcción visual y simbólica del proyecto se guía por esta idea: conocimiento de lo oculto, revelación progresiva de sucesos fantásticos y épicos, mitos y leyendas sanjuaninas.

1. Creación de Naming

Nombre que da una identidad única, memorable y que refleja los valores, la personalidad y el posicionamiento a la editorial “Secretos del desierto”.

2. Eslogan

“Antiguos secretos habitan el silencio” es un eslogan poético apela a las emociones y sentimientos del consumidor. Original e impactante: Se destaca de la competencia.

1.Diseño de Marca Editorial

La identidad visual de Secretos del desierto se compone de un isotipo y un logotipo que funcionan de manera integrada para construir un universo narrativo coherente con el proyecto editorial.
Desde el punto de vista morfológico, el isotipo presenta una estructura radial estilizada que remite al sol, asociado al desierto, al tiempo y a lo sagrado, fusionado con la forma de un ojo ubicado en su centro. Esta síntesis formal genera una figura ambigua y pregnante, que evita la representación literal y refuerza el carácter conceptual de la marca. Las formas irregulares y angulosas aportan una sensación de aspereza y organicidad, vinculada al territorio. La tipografía del logotipo se caracteriza por trazos gruesos y terminaciones angulosas, evocando texturas erosionadas y elementos naturales del desierto. Esta elección refuerza la identidad rústica y ancestral.
En el plano semántico, el ojo simboliza la búsqueda, la observación y el acceso al conocimiento oculto, mientras que el sol representa el territorio como espacio simbólico donde habitan los relatos.

2. Marca de la colección

La marca “Colección de Mitos y Leyendas Sanjuaninas” funciona como una submarca dentro del sistema identitario de la editorial, manteniendo coherencia conceptual y formal con la marca madre, pero con una jerarquía propia, cumple una función contextual, descriptiva e informativa, delimitando claramente el contenido temático y el anclaje territorial.

3. Retículas

El círculo es el punto de partida para organizar la estructura general en la mayoría de las piezas del sistema (afiches, redes, , publicaciones, etc.) el círculo deriva directamente isotipo de la marca, las composiciones se alinean con el eje central “Y”, variando su alineaciòn en el eje “x” de acuerdo a los elementos que integran cada composición (segùn su peso visual y cantidad de elementos). Esto brinda unidad y flexibilidad al sistema.

4 Recursos Visuales

Ilustraciones

El sistema visual del proyecto se organiza a partir de ilustraciones de los personajes principales de cada relato (elemento variable del sistema gráfico) con rasgos estilizados, coloreado realistas, estilo realismo mágico.

Paleta cromática

Como segundo elemento variable, cada historia se identifica mediante una paleta cromática específica tomada del paisaje sanjuanino. El personaje y los entornos han sido diseñados y coloreados para funcionar en armonia con cada paleta.
La paleta institucional consta de tres colores que se hacen presente en las distintas piezas de manera sútil, blanco negro y ocre. De esta forma se logra una armonía y conexión en todo el sistema.

Planos y encuadres

Difunta Correa: plano general frontal, actitud protectora representando resistencia frente a un entorno adverso.
Viento Zonda: plano contrapicado, enfatiza su carácter dominante y violento.
Martina Chapanay: plano contrapicado, combinado con una composición triangular, comunica estabilidad, firmeza y determinación.
India Mariana: plano cenital que sitúa al espectador en una posición de descubrimiento, reforzando las nociones de misterio y tentación.

5 Tipografía

La selección tipográfica constituye un elemento central del proyecto, ya que responde a una doble función: técnica y expresiva. En primer lugar, la tipografía elegida es apta para textos extensos, garantizando legibilidad y comodidad de lectura en soportes impresos y digitales. En segundo lugar, se alinea con los ejes conceptuales del proyecto —territorio desértico, misticismo ancestral y misterio—, manteniendo además una elegancia acorde al público joven-adulto.
En función de estos criterios, se selecciona la familia Árid creada por Alfonso Grarcía diseñador gráfico egresado de la UNSJ-FAUD, compuesta por cinco variables (regular, itálica, medium, bold y black), lo que otorga versatilidad compositiva. Sus rasgos angulares y contrastes marcados refuerzan el carácter rústico y simbólico del proyecto, mientras que su sistema de glifos y ornamentos aporta recursos valiosos para el diseño editorial. Al selecconar solo una familia se explota al máximo el recurso y se mantiene la simpleza y coherencia.

Composiciones tipográficas

Con el objetivo de equilibrar visualmente las ilustraciones de alta carga cromática y textural, se hace uso de espacios en blanco generosos, que permiten jerarquizar la información y favorecer una lectura clara y ordenada.
La tipografía adquiere un rol protagónico dentro del sistema, mediante el uso consciente de las variables de la familia seleccionada (Árida), así como del interlineado, interletrado, la organización en bloques de texto y la incorporación de glifos y elementos de enlace. Estos recursos permiten que la tipografía actúe como

un elemento expresivo desde la sutileza, aportando sobriedad y consolidando un tono editorial que interpela a un público maduro.

En casos puntuales se incorpora la tipografía Aktiv Grotesk Extended, para textos informativos.

Estrategia de medios

Se estructura a partir de una estrategia con presencia en múltiples plataformas, que articula de manera complementaria soportes físicos y digitales.

PLAN DE DISEÑO

El proyecto se desarrolla en 5 etpas:

4.1 Desarrollo de Identidad del producto

1.Naming de la editorial
2.Marca de la editorial
3.Marca de la colección
4.Ilustraciones de portada
5.Ilustraciones de contraportada
6.Ilustraciones para posters teaser
7.Composiciones tipograficas (portadas, carteles vía pública,
8.Cuerpo de la obra

4.2 Desarrollo de producto editorial.

Creación de colección de 4 libros ilustrados, con encuadernación tapa blanda, tamaño 17x24 cm; con ilustraciones full color en tapa y contratapa.
Desarrollo de las partes del libro:

1.Cubierta del libro
2.Portadilla
3.Portada
4.Página de créditos o de derechos
5.Índice de contenidos
6.Dedicatoria
7.Inicio de capítulo
8.Cuerpo de la obra

4.3 Promoción y campaña

Carteles publicitarios para la vía pública, publicidad en

punto de venta.

4.4 Redes y medios

Campaña en instagram, reels y publicaciones.
Micrositio web donde podra adquirir el producto y merchandising.

4.5 Productos Promocionales

1.Señaladores
2.Remeras
3.Tazas
4.Pin
5.Posavasos
6.Totebag
7.Pañuelos

3. SOLUCIÓN

3.1 ANTEPROYECTO

Marca de la editorial | Primera exploración

Se establece como objetivo que la marca editorial represente dos ejes conceptuales, el primero misterio y ocultamiento, vinculados a los relatos abordados, y el segundo se refiere al territorio desértico local. Como primera aproximación conceptual se plantea la fusión entre ojo y sol. Esta síntesis formal propone al sol como una metáfora de cerradura visual, a través de la cual el lector accede simbólicamente a los mitos y leyendas sanjuaninos







3.1 Anteproyecto

Marca de la editorial | Segunda exploración

En este segundo acercamiento se abandona la idea del sol, para hacer uso del arquetipo del ojo mirando a través de la cerradura, para representar el descubrimiento de un secreto.







Se incorpora el tagline “las leyendas nunca mueren” para referirse de manera poética al producto (colección de mitos y leyendas sanjuaninas).

3.1 Anteproyecto

Se realizaron ajustes formales de manera que los espasios negativos se unificaran creando planos más grandes que ayudan a reproducirse en escalas reducidas. Los vértices en esta versión dialogan mejor con el logotipo, la figura del ojo se estiliza haciendo uso de la mitad de la figura, obteniendo un lenguaje más adecuado al público (joven adulto) y en coherencia con las formas tipográficas.



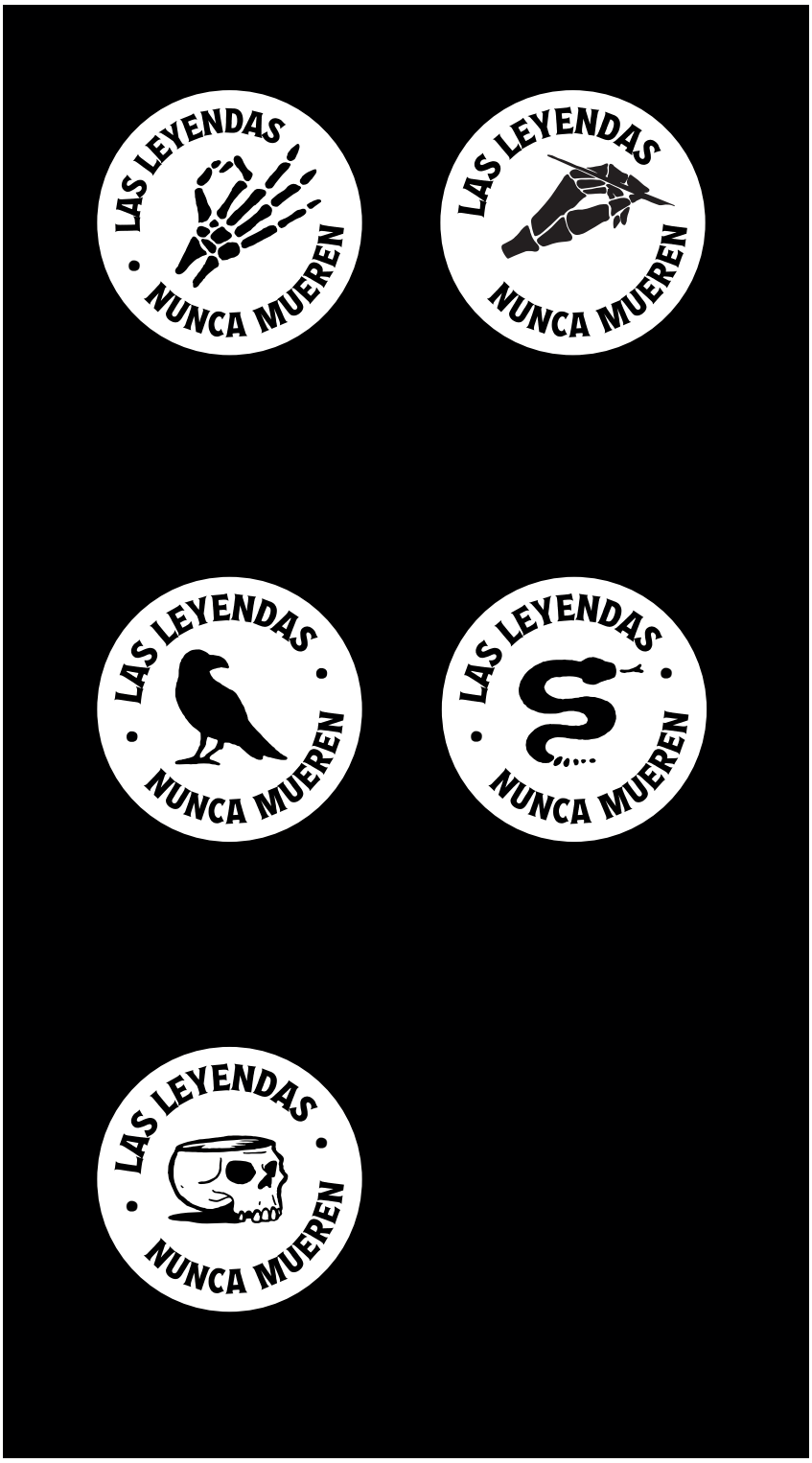








Se crea una serie de iconos que sirvan de apoyo para el sistema, explorando elementos pertenecientes al territorio, el producto literario y el tag line.



Estilo artistico | Primera exploración

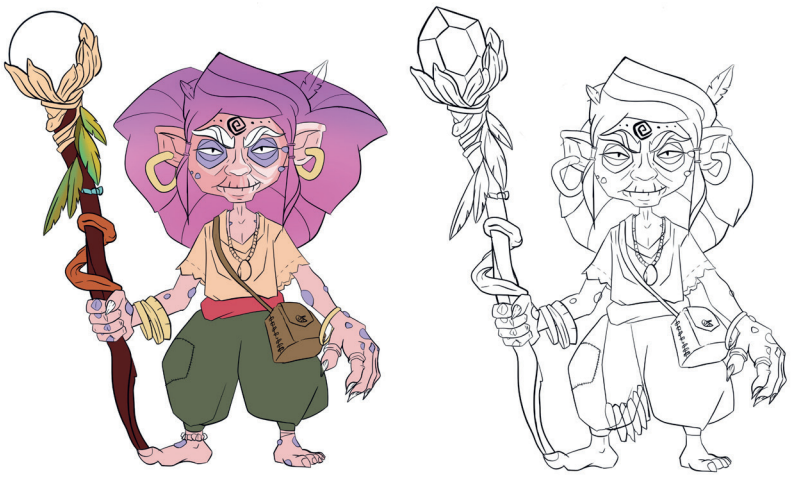
Inicialmente se utilizó un estilo cartoon, buscando renovar la escencia de los personajes ancestrales novedosa y diferenciadora. Se exploró el estilo cartoon con sombras planas y lineas de contorno, también con volumenes semi realistas y sombras degradadas.



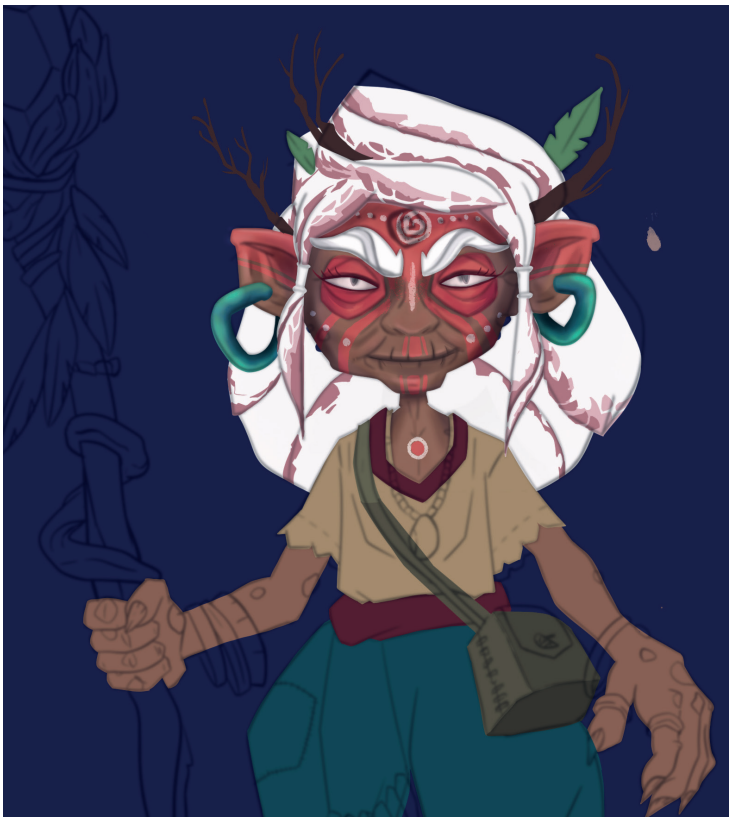


Estilo artistico | Primera exploración

Se realizaron ajustes formales para apelar a un público joven adulto, dando a los personajes rasgos estilizados cercanos al comic.



Bocetos de la India Mariana



Paleta cromática

Cada historia se identifica mediante una paleta cromática específica tomada del paisaje sanjuanino. El color sirve como elemento diferenciador entre los librso de la colección.

India Mariana | Algarrobo, oro, tierra







Viento Zonda | Fuego, calor, tierra





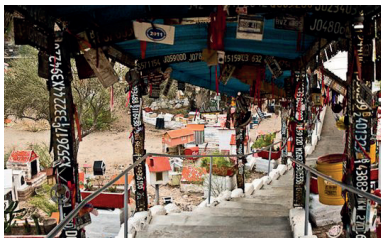
Martina Chapanay | Cardo





Difunta Correa | Templo, dunas del desierto, noche

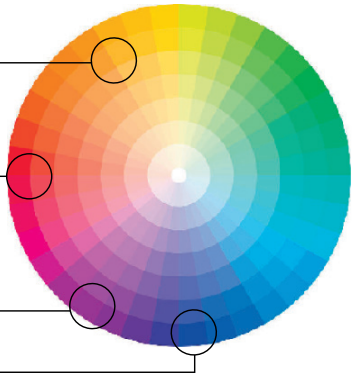








1. India Mariana
   Ocres y marrones
2. Viento Zonda
   Rojo y naranja
3. Martina Chapanay
   Violeta y Verde
4. Difunta correa
   Azul y rojo



1. India Mariana



2. Viento Zonda



3. Martina Chapanay



4. Difunta correa



Diseño de Portada

El diseño de portada se concibe a partir del concepto de portal, entendido como un dispositivo visual que permite el acceso a historias ocultas o secretas. Esta premisa se vincula directamente con la identidad de la marca, particularmente con el símbolo del ojo que observa a través de una mirilla, reforzando la idea de descubrimiento y revelación.

Cada libro incorpora una forma particular que dialoga con el contenido específico del relato y que funciona como marco o calado. A través de este recurso, el lector observa parcialmente el universo fantástico representado, generando una estrategia visual de sugerencia que invita a continuar la experiencia narrativa en el interior del libro. De este modo, la portada no expone completamente la escena, sino que propone un acceso fragmentado que activa la curiosidad.










LA INDIA
MARIANA
Y EL MISTERIO
DORADO
ILUSTRACIÓN
MARTÍN PISCITELLI


DEOLINDA
CORREA
AGROSA
ISCITELLI
DEOLINDA


EL VIENTO
ZONDA
TICIA DE
MAMA
EL VIENTO
ZONDA
JUSTICIA DE PACHAMAMA


MARTINA
CHAPANAY
LA FLOR DEL DESIERTO

Títulos

Se desarrollan cuatro propuestas de lettering, que reflejan la esencia del mito o leyenda.









Bajada

Textos para generar interés al lector. Se utiliza un tipografía expresiva sans serif, con textura de grano que se alinea con la condición rústica del terreno. Se incorporan ornamentos que acompañan ayudando a equilbrar y ordenar el texto.









Conclusiones

Conclusiones

Marca

A partir del desarrollo realizado se determina que semánticamente el isotipo presenta notables mejoras formales y se vincula con las terminaciones de logotipo lo cual permite una mejor integración de ambas partes de la marca. Un análisis desde la semiótica demuestra que el icono isotipo ha perdido la fuerza la función poética, pierde la concepción de astro místico (sol-estrella), se ha transformado en un icono que puede tener múltiples interpretaciones, y no representa el territorio desértico uno de los puntos claves que guìa el discurso del proyecto.

Portadas y elementos gráficos

Se observó que, un desarrollo de un lenguaje de ilustración coherente al tipo de narrativa y público objetivo, una correcta organización y división de los libros de la colección por paletas cromáticas, pero una competencia visual entre las ilustraciones y los textos (titulares y bajadas).
En algunos casos, la alta carga expresiva del texto (títulos y bajadas), así como los fondos, generaban interferencias en la legibilidad del contenido tipográfico, la correcta jerarquización de la información y desplazando el foco principal del mensaje.
El recurso del lettering desarticulaba el tono de la comunicación, llevándola al terreno del cómic en el cual se utilizan títulos con mayor expresividad, letras con morfología con rasgos exagerados o estilizados, como contornos irregulares, contrastes acentuados, deformaciones controladas, etc.

Puntos a mantener

1. Logotipo de marca editorial. La figura del ojo en el isotipo.
2. Estrategia de comunicación basada en la sugerencia y la evocación, revelando la información por partes, utilizando lenguaje con una alta carga poética manteniendo el climax de misterio y misticismo.
3. Ilustraciones estilizadas con estilo realismo mágico de los personajes principales.
4. Distinción de los libros de la colección por paletas cromáticas.

Puntos a descartar

1. Isotipo con forma de cerradura de puerta.
2. Lettering manual, estilo cómic.
3. Fondos sobrecargados.

Puntos a elaborar y reelaborarorar

1. Reelaborar isotipo, teniendo en cuenta estrategia de comunicación y aspectos formales, coherencia y diálogo con el logotipo.
2. Marca para identificar a la colección.
3. Reelaborar eslogan.
4. Encontrar recursos formales (tipografía y elementos gráficos) que se alineen con el género, atmósfera y ritmo narrativo de la obra, tipografía para titulares y bajadas.
5. Correcta jerarquización y organización de los elementos gráficos.

4. REALIZACIÓN

4.1 PROYECTO

La etapa de realización corresponde a la instancia en la que los conceptos, definiciones estratégicas y lineamientos proyectuales se materializan en soluciones concretas de diseño gráfico, abarcando desde la creación de la marca editorial hasta la configuración del sistema gráfico y sus aplicaciones, con el fin de asegurar pertinencia simbólica, coherencia formal, funcionalidad, pregnancia.

IDENTIDAD

MARCA EDITORIAL

A partir de un análisis semántico se retoma nuevamente la incorporación del sol para profundizar en el carácter territorial (sol del desierto sanjuanino) y místico que la figura del astro otorga.
Desde un análisis morfológico, se incorporaron intervenciones que estilizan la figura del sol,se realizó un depuración disminuyendo la cantidad de rayos, lo cual otorgó simplicidad y sutileza, una variación en el tamaño de los mismos dinamismo.
Se mantuvo el logotipo “Secretos del Desierto” realizando ajustes de espacio para brindar equilibrio visual, y un sistema de construcción coherente aplicable a diferentes sistemas de impresión.
Por último se sustituye el tagline por el rubro concreto de la empresa “Editorial” para que el lector pueda identificar rápidamente al rubro que pertenece ya que hay una fuerte carga poética metafórica en su naming.

MARCA PRINCIPAL



Espíritu

La tipografía utilizada para la marca de la editorial “Secretos del Desierto” es Espíritu, fue diseñada por Agustín Pizarro Maire, diseñador gráfico egresado de la Universidad de Buenos Aires, Espíritu posee rasgos manuales y rústicos, es ideal para tìtullos y composiciones tipográficas.

Espíritu
1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit

PALETA CROMÁTICA

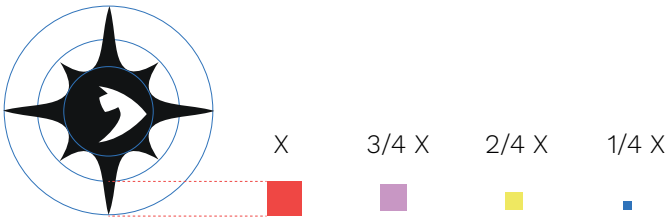
Para la marca se selecciona el color negro, para mantener la austeridad y poder integrarse al resto de las piezas del sistema.



K:100%
R29 G29 B27
#1D1D1B

CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA

MÓDULO





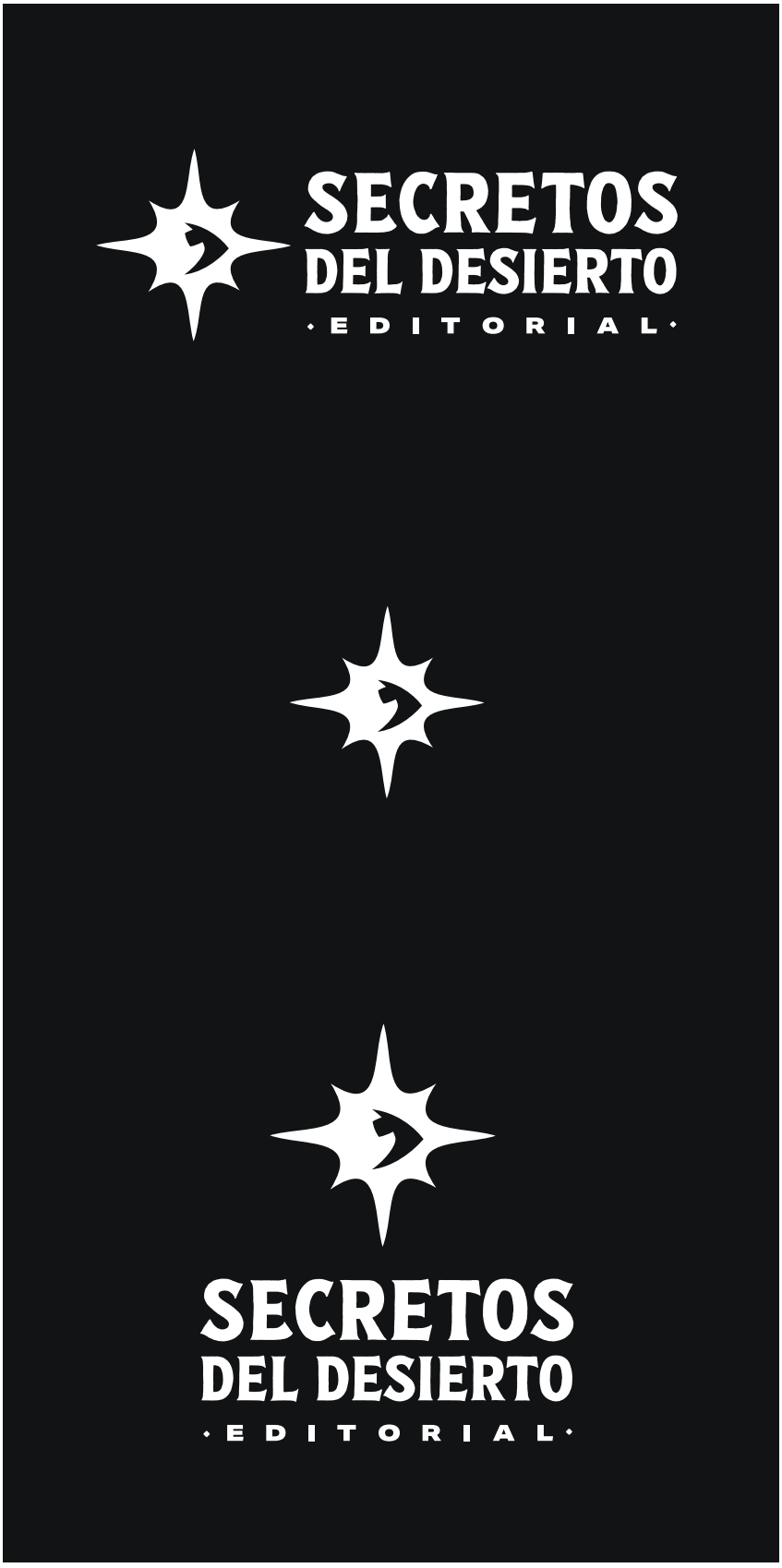
ÁREA SEGURA




SECRETOS
DEL DESIERTO
·EDITORIAL·




SECRETOS
DEL DESIERTO
·EDITORIAL·


SECRETOS
DEL DESIERTO
·EDITORIAL·
SECRETOS
DEL DESIERTO
·EDITORIAL·

TAMAÑAOS MINIMOS

15 mm



10 mm



PALETA CROMÁTICA INSTITUCIONAL

Para caomunicaciones de carácter formal se crea la paleta insitucional, una paleta reducida que esta debe integrarse a la paleta de la colección, reduciendo al máximo el ruido visual. Se seleccionaron tres colores, negro como color principal y dos gamas de ocre como colores secundarios.



K:100%
R29 G29 B27
#1D1D1B



C:10% M:22% Y:55%
R229 G201 B141
#E5C98D



C:10% M:22% Y:55% K:15%
R171 G131 B81
#AB8351

MARCA DE LA COLECCIÓN

La marca “Colección de Mitos y Leyendas Sanjuaninas” funciona como una submarca dentro del sistema identitario de la editorial, manteniendo coherencia conceptual y formal con la marca madre, pero con una jerarquía propia.
Desde el punto de vista morfológico, la composición tipográfica establece una clara estructura jerárquica: el término “MITOS Y LEYENDAS” adquiere protagonismo mediante mayor cuerpo tipográfico y peso visual, mientras que “Colección de” y “Sanjuaninas” cumplen una función contextual y descriptiva. Esta organización favorece la legibilidad y refuerza el eje temático central de la propuesta editorial.
La elección de una tipografía serif de carácter clásico aporta solemnidad y legitimidad cultural, asociándose con tradición, historia y relato. Las terminaciones angulares en punta remiten a la flora del desierto, espinas de jarillas, cactus, entre otros. El espaciado amplio en “sanjuaninas” genera aire y estabilidad compositiva, mientras que los elementos gráficos laterales (pequeños rombos) introducen un detalle ornamental sutil que aporta equilibrio y refuerza la idea de pieza editorial cuidada.
En el plano semántico, la denominación cumple una función más descriptiva e informativa que la marca madre, delimitando claramente el contenido temático y el anclaje territorial.

COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS

TIPOGRAFÍA

La elección tipográfica constituyó uno de los aspectos estratégicos centrales del proyecto, en tanto se vinculaba directamente con la construcción de identidad y con la representación simbólica de la cultura local. Al inicio del proyectó se detectó un problema de comunicación formal y sensorial, ya que los lettering creados para titulares utilizaban lenguajes pertenecientes al comic alejándose del lenguaje editorial de novela fantástica épica, para suplir esta deficiencia se realizó una exploración exhaustiva de tipografías serif, sans serif e híbridas, evaluando exhaustivamente sus cualidades formales, expresivas y funcionales en relación con los objetivos comunicacionales del sistema editorial.
El criterio de selección se orientó hacia tipografías que poseyeran rasgos estructurales firmes y elegantes, capaces de evocar las características del paisaje desértico: su clima riguroso, su geografía quebradiza y su aridez material. Al mismo tiempo, debían dialogar con el tono fantástico y misterioso de los relatos, aportando una dimensión simbólica coherente con el universo narrativo de la colección.
Tras múltiples pruebas de composición se determinó que la tipografía Árida resultaba la opción más pertinente. Su versatilidad formal permitió adaptaciones precisas sin perder carácter ni legibilidad. Asimismo, la amplitud y calidad de su repertorio de glifos y ornamentos ofrecieron recursos distintivos que reforzaron la identidad visual del sistema.

Arída ha sido diseñada por un autor sanjuanino, Alfonso Grarcía diseñador gráfico egresado de la UNSJ-FAUD cuya inspiración se encuentra claramente arraigada en el paisaje local.

ÁRIDA 1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip

ÁRIDA 1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea

ÁRIDA 1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

ÁRIDA 1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Aktiv Grotesk

En casos puntuales se incorpora la tipografía Aktiv Grotesk Extended en su variable Hair o Regular, para textos informativos en vía pública.

AKTIV GROTESK EX
1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation

AKTIV GROTESK EX
1234567890

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud

ELEMENTO VISUALES

PALETA CROMÁTICA

Se simplificó y organizó la paleta cromática, para poder aplicarse de forma eficaz en todas las variables del sistema. Conviviendo así una paleta institucional para comunicación formal e institucional, y una paleta más amplia para la colección que la divide y organiza los diferntes libros.

PALETA INSTITUCIONAL

K:100%
R29 G29 B27
#1D1D1B

C:10% M:22% Y:55%
R229 G201 B141
#E5C98D

C:10% M:22% Y:55% K:15%
R171 G131 B81
#AB8351

DIFUNTA CORREA

PRINCIPAL

C:98% M:96% Y:21% K:10%
R29 G29 B27
#2C3770

SECUNDARIOS

C:98% M:96% Y:21% K:10%
R29 G29 B27
#2C3770

C:10% M:22% Y:55% K:15%
R171 G131 B81
#AB8351

MARTINA CHAPANAY

PRINCIPAL

C:98% M:96% Y:21% K:10%
R29 G29 B27
#2C3770

SECUNDARIOS

C:82% M:100% Y:28% K:21%
R70 G37 B90
#46255A

C:10% M:22% Y:55% K:15%
R171 G131 B81
#AB8351

VIENTO ZONDA

PRINCIPAL

C:15% M:96% Y:82% K:5%
R182 G54 B27
#B63635

SECUNDARIOS

C:38% M:100% Y:79% K:10%
R81 G16 B18
#511012

C:10% M:22% Y:55%
R229 G201 B141
#E5C98D

INDIA MARIANA

PRINCIPAL

C:39% M:65% Y:88% K:54%
R94 G64 B34
#5E4022

SECUNDARIOS

C:98% M:96% Y:21% K:10%
R29 G29 B27
#2C3770

C:10% M:22% Y:55%
R229 G201 B141
#E5C98D

Recursos Visuales

Con el objetivo de equilibrar visualmente las ilustraciones de alta carga cromática y textural, se hace uso de espacios en blanco generosos, que permiten jerarquizar la información y favorecer una lectura clara y ordenada.
La tipografía adquiere un rol protagónico dentro del sistema, mediante el uso consciente de las variables de la familia seleccionada (Árida), así como del interlineado, interletrado, la organización en bloques de texto y la incorporación de glifos y elementos de enlace. Estos recursos permiten que la tipografía actúe como un elemento expresivo desde la sutileza, aportando sobriedad.

• UNA •
FUERZA ANTIGUA
DESPIERTA

• FUEGO Y TIERRA •
HARÁN JUSTICIA

• ELLA DESAFÍA TODO •

• LA FLOR DEL •
DESIERTO

Enlaces

Estos elementos acompañan de manera sutil para dejar que se luzcan, los elementos principales ilustración y tipografía, ayudan a equilibrar los pesos en las composiciones tipográficas. Ornamentos tipográficos, lineas y otros elementos para realizar conexiones entre objetos.



COLECCIÓN DE

MITOS Y LEYENDAS

SANJUANINAS

MC

Puede observarse como los elementos funcionan individualmente o en relación con otros elementos, por ej. en distintas situaciones la bajada “una fuerza antigua despierta” funciona tanto en portada, como en contraportada dónde convive con más elementos tipográficos de forma coherente. La estructura que los organiza aunque invisible a los ojos es clave, genera niveles de lectura correctos, los espacios en blanco brindan al lector pausas más largas o cortas, lo cual a pesar de la aparente simpleza de los elmentos le dan “ritmo”.





LA DIFUNTA
CORREA



· ELLA **DESAFÍA** TODO ·

Textos ancestrales,
ilustrados por Martín Cuello

Bajo el sol eterno del este, la arena se vuelve fuego y la sed amenaza con borrar toda huella de vida, una mujer avanza; enfrenta al desierto con pasos cargados de valentía y esperanza, con la obstinación de quien se niega a la muerte, la larga noche desatará su poder.

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL

LA DIFUNTA CORREA

LA DIFUNTA
CORREA



· ELLA **DESAFÍA** TODO ·

EL VIENTO
ZONDA



· FUEGO Y TIERRA ·
HARÁN JUSTICIA

Textos ancestrales,
ilustrados por Martín Cuello

Hubo un aborigen de espíritu oscuro, cuya soberbia y crueldad rompieron el equilibrio de la tierra. Su sombra hacía correr ríos de sangre sobre las montañas, la furia de sus ojos encendió el puño de Hunuk Uar el espíritu supremo huarpe.

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL

EL VIENTO ZONDA

EL VIENTO
ZONDA

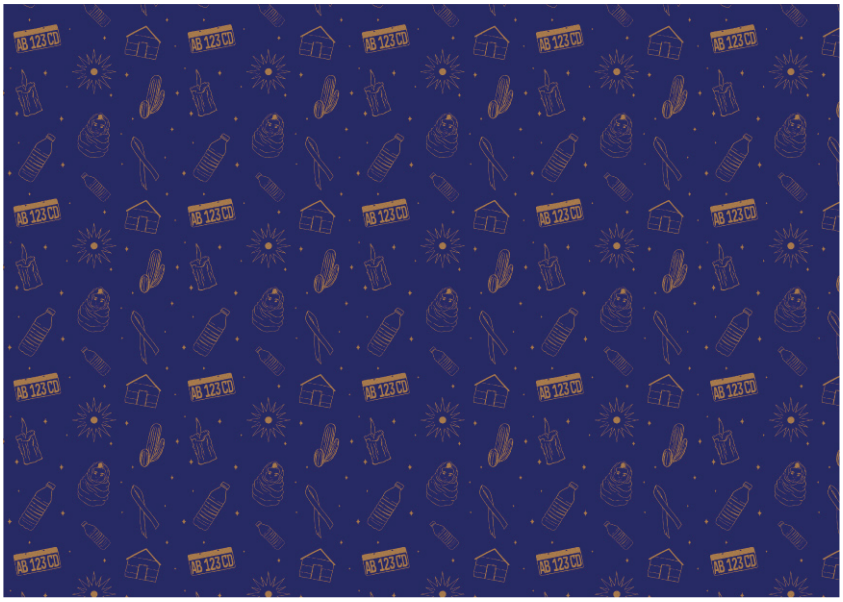


· FUEGO Y TIERRA ·
HARÁN JUSTICIA

Texturas

El anverso de las cubiertas posee un patrón único diseñado especialmente para cada una de los libros, en los que se observan elementos importantes de cada historia, no solo es elemento estético sino que sirven para conectar al lector con el universo narrativo. Siendo útiles para expandir el sistema gráfico. Cada textura esta configurada entre siete y ocho ilustraciones de línea modulada, que al no planos de color intensos, degradados o texturas, acompañan armónicamente.

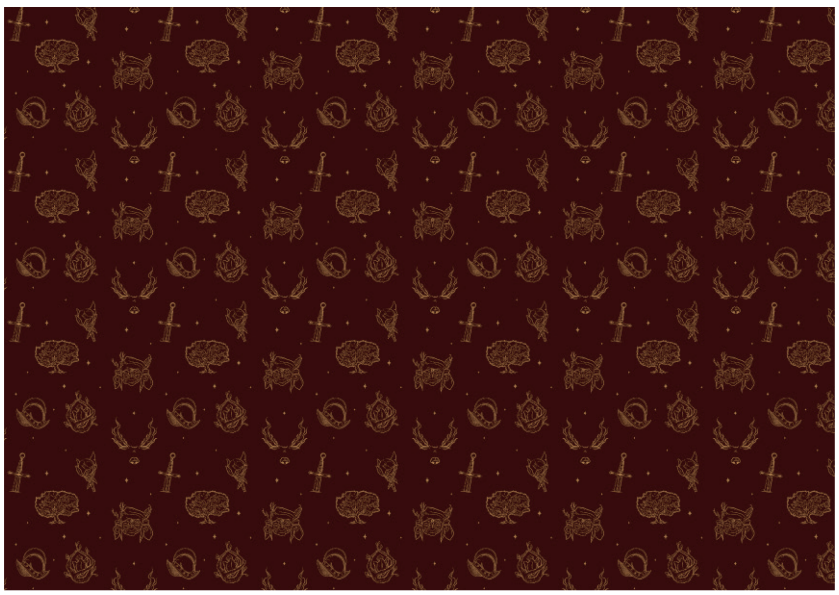


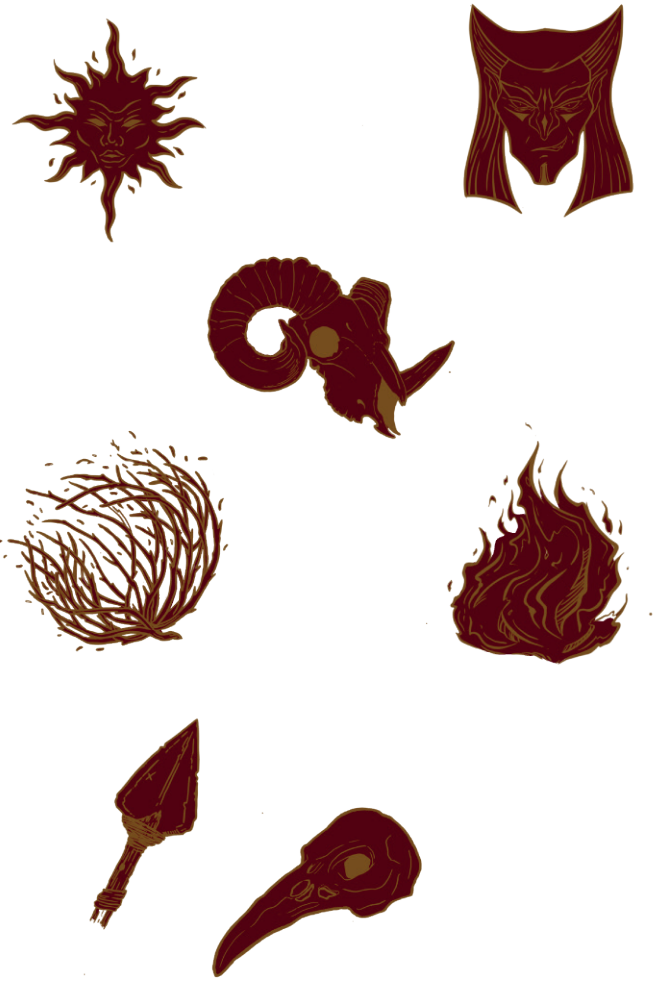


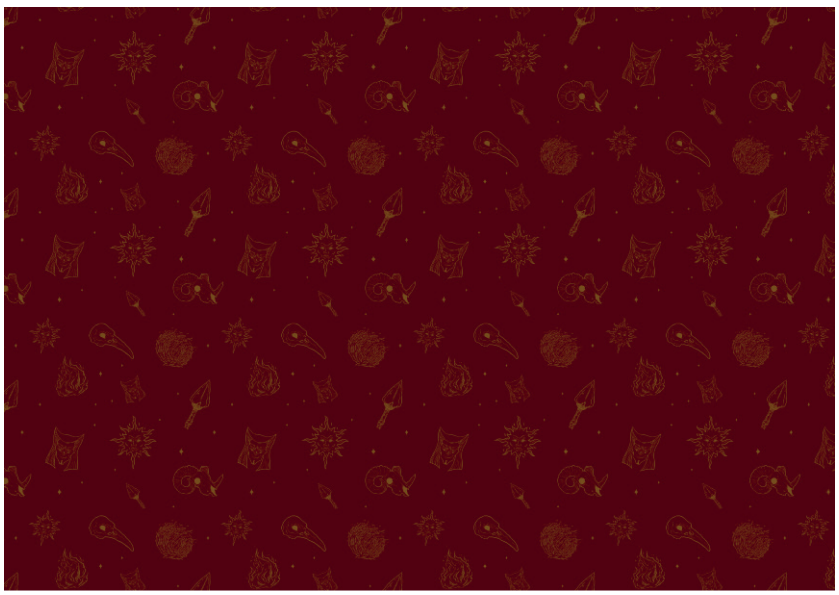

BUSCADA











Grillas y Espaciados. Enlaces invisibles

PORTADAS

El círculo central constituye el eje rector de la composición y el punto de partida del sistema estructural. Funciona simultáneamente como contenedor de la imagen principal y como núcleo organizador del resto de los componentes visuales. La elección de esta figura geométrica no es arbitraria: responde a su vinculación directa con el ojo presente en el isotipo de la marca editorial, estableciendo una analogía formal y conceptual entre identidad visual y pieza editorial. En este sentido, la portada opera como una extensión simbólica de la marca; dentro de ese círculo —metafóricamente entendido como mirada— se revelan los "secretos" que la colección propone.
La disposición centrada de los elementos respecto del plano refuerza la estabilidad compositiva y concentra la atención en el núcleo visual. Asimismo, el uso de amplios espacios en blanco introduce pausas en el recorrido ocular, favoreciendo un ritmo de lectura contemplativo. Esta estrategia permite que cada elemento —a pesar de sus diferencias de escala, forma y textura— adquiera su propio momento de protagonismo sin generar competencia visual, manteniendo un equilibrio dinámico dentro del sistema
El anverso de las cubiertas posee un patrón único diseñado



15 mm

x 240 mm

x 240 mm

170 mm

LA DIFUNTA CORREA



· ELLA **DESAFÍA** TODO ·

Textos ancestrales,
ilustrados por Martin Cuello

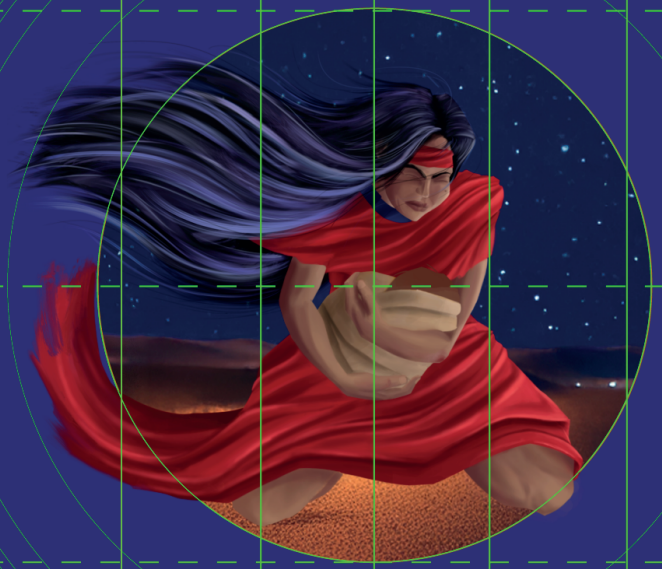
Bajo el sol eterno del este, la arena se vuelve fuego y la sed amenaza con borrar toda huella de vida, una mujer avanza; enfrenta al desierto con pasos cargados de valentía y esperanza, con la obstinación de quien se niega a la muerte, la larga noche desatará su poder.

SECRETOS DEL DESIERTO
· EDITOREAL ·

0 123456 789111

LA DIFUNTA CORREA

LA DIFUNTA CORREA



· ELLA **DESAFÍA** TODO ·

DISEÑO EDITORIAL INTERNO

La grilla sigue los parámetros de la portada, alineación centrada con márgenes laterales con generoso espacio en blanco, para el cuerpo de texto se utiliza tipografía Árida regular en tamaño de once puntos, asegurando una cómoda lectura.
El margen inferior está destinado a las notas al pie, el diseño admite hasta dos notas al pie de dos líneas de extensión, con alineación en bandera alineada a la izquierda, variable tipográfica Árida itálica en tamaño de seis puntos.
Los títulos de inicio de capítulo están diseñados para Árida black 18,5 pt en mayúsculas ocupando de dos a cuatro líneas de alto aproximadamente el 75% del ancho de la caja de texto. A Continuación un esquema a escala de cómo se estructura el diseño editorial, el cual se repitesistemáticamente en los cuatro libros y sus respectivos capítulos.

Diseño Editorial

10 a 11 palabras por línea

3,25 cm

3, 5 cm

3,25 cm

3, 5 cm

3,25 cm

3, 5 cm

Espacio máximo para títulos
75% de la caja de texto

✦

CAPITULO 1

Árida bold 7 pt

12,5%

· LA FLOR · DEL INTERIOR

Árida black 18,5 pt

12,5%

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

La Pelme Tau† dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam

† Pelme tau: madre tierra en lengua huarpe. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad

Notas al pie regular itálica 6 pt, intelinedao 8 pt.
El diseño admite hasta 2 notas al pie por página.

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Árida regular 11pt
interlineado 13,2 pt

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

24cm

3 cm

3, 5 cm

Árida bold 10 pt

17cm

*

Autor anónimo
La Difunta Correa
1° ed. febrero de 2025
San Juan - Argentina
Secretos del Desierto- Editorial

*

ISBN 978-867-465-327-1

Diseño de Tapa: Martín Cuello
Ilustración: Martín Cuello

*

Esta edición de 1000 ejemplares se terminó de imprimir en *Secretos del Desierto Editorial*, Tacuarí Oeste 1867, San Juan, Argentina, *el 7 de febrero de 2025*

CAPITULO 1

· LA FLOR · DEL INTERIOR

A mi faimilia y amigos por acompañarme siempre,
a mi hijo Bruno por ser fuente de mi fuerza
y convicción.

ÍNDICE

CAPITULO 1
LA FLOR DEL INTERIOR

CAPITULO 2
LA PARTIDA DE BAUDILIO

CAPITULO 3
EL HALLZGO DEL ARRIERO

CAPITULO 4
LA DIFUNTA CORREA LA MILAGROSA

1. Rol de Instagram dentro del sistema

Instagram no cuenta los mitos completos. Susurra, deja una incognita en el receptor que lo cautiva a completar la historia. Funciona como conector entre el lector y el mito, revela fragmetos de las historias, no lo explica por completo, la intensión es atraer al receptor generando curiosidad. El feed debe sentirse austero y silencioso.

2.Posteos del feed:

Función de la imagen:en la comunicación en Instagram, llamar la atención del usuario para que frene el scroll. Se revela información de forma parcial, “nada se explica del todo”.

Funciòn del texto:instalar una idea, eslogan de la editorial o la temática de la leyenda.

Post1 Carrusel:

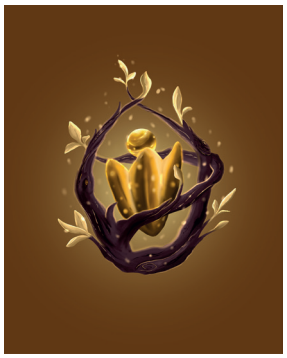
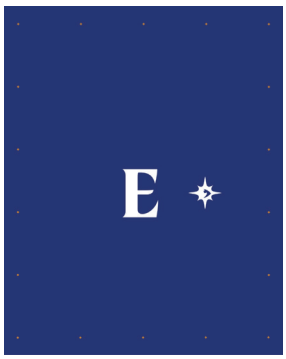
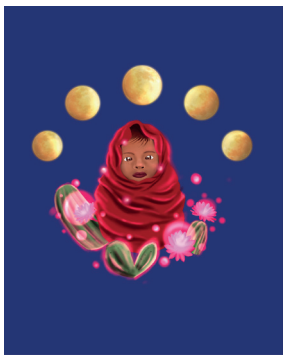
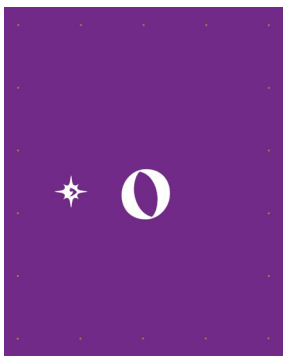
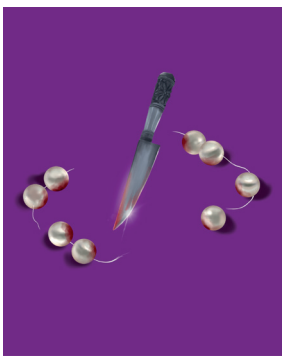
1.Imagen potente (sin texto)
2.Frase corta
3.Micro relato (1 o 2 líneas)
4.Segunda imagen
C4.Cierre con logo + nombre del mito

Ejemplo (India Mariana):

Placa 1: ilustración
Placa 2: El amor resiste, incluso la muerte.
Placa 3: Pero siempre pide algo a cambio.
Placa 4: ilustración
Placa 5: Logo + nombre del mito

Post 2:
Placa 1: video corto relacionado con la leyenda (5 segundos).
Placa 2: eslogan de la editorial + marca editorial

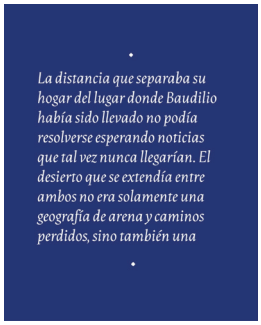
Post 3 Cierre.
Placa 1: título de la historia, imagenes del ebook y libro físico que invitan a descargarlo o comprarlo en librerías.
Placa 2: marca de la coleción y la editorial.

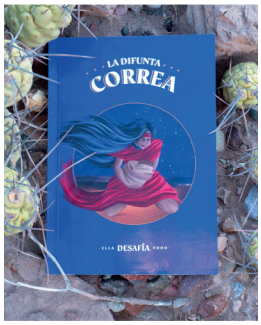
		Post 1	Post 2	Post 3
Semana 1	Lunes			
	Miércoles			
		Carrusel		
	Viernes			
		Carrusel		
Semana 2	Lunes			
		Carrusel		
	Miércoles			
		Carrusel		

carrusel











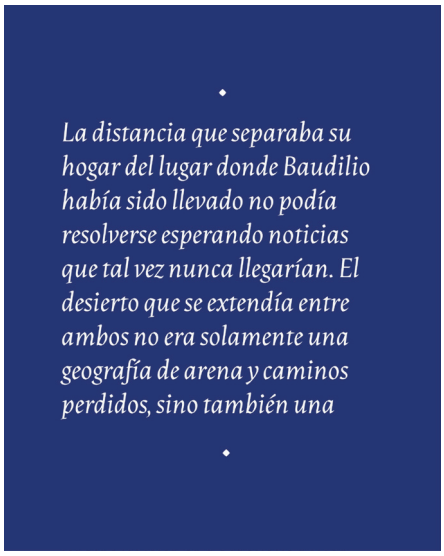
Placa 1



Placa 2

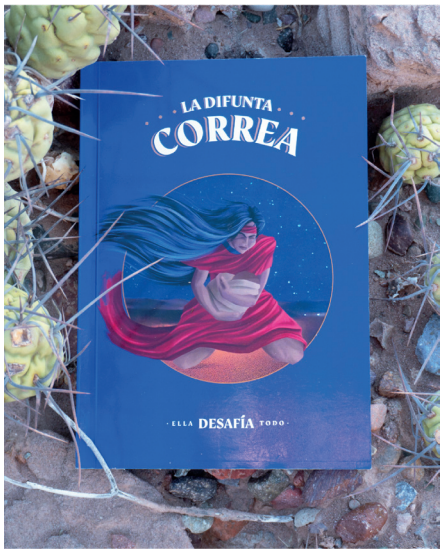


Placa 3



Texto + audio

Placa 4



Placa 5



Etapa 1
Desarrollo del producto, un sistema editorial de 4 libros ilustrados de x cm, con encuadernación de tapa blanda y un margen de 150 a 200 paginas cada uno.

Etapa 2
Comunicación, promoción y venta del producto.

· A Promoción tradicional: cartelería interna y externa, piezas de promoción para comercio, displays de venta y merchandising.

· B Promoción online: desarrollo de una web y piezas para comunicación en redes sociales.



4.2 INFORME TÉCNICO

Encuadernación hot melt

La encuadernación seleccionada para desarrollar los libros es la tecnología hot melt es un proceso industrial que utiliza adhesivos termoplásticos sólidos, los cuales se funden a altas temperaturas (de 150º a 180º centígrados) para unir rápidamente el lomo de libros, revistas o catálogos con sus cubiertas. Ofrece alta productividad, un secado casi inmediato y gran flexibilidad, siendo ideal para producciones de alto volumen y bajo costo.
El sistema de impresión es ofset digital, y el material de las cubiertas es cartulina estucada brillante de 250 g.

Papel

Se imprimira en papel obra mate de 90 g.



MATERIAL PROMOCIONAL

Remeras

Ideal para una gráfica ilustración full color con degradados, detalle fino y fondo pleno, la tecnología DTF (Direct to Film) es totalmente adecuada para remeras 100% algodón.
Es un sistema de impresión digital indirecta con transferencia por calor que consiste en:

1. Impresión del diseño sobre una película PET especial.
2. Aplicación de adhesivo termofusible en polvo.
3. Curado térmico del adhesivo.
4. Transferencia a la prenda mediante plancha térmica.




SECRETOS
DEL DESIERTO


ANTIGUOS SECRETOS
HABITAN EL SILENCIO


LA INDIA
MARIANA



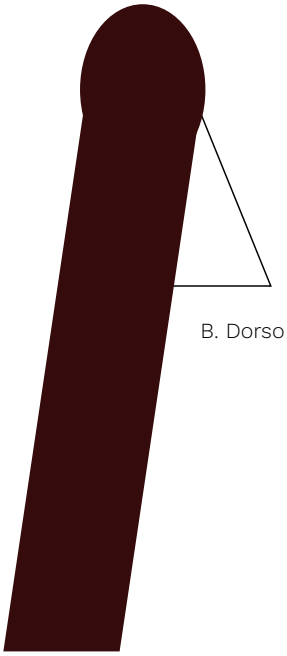



LA DIFUNTA
CORREA




MARTINA
CHAPANAY

SEÑALADORES

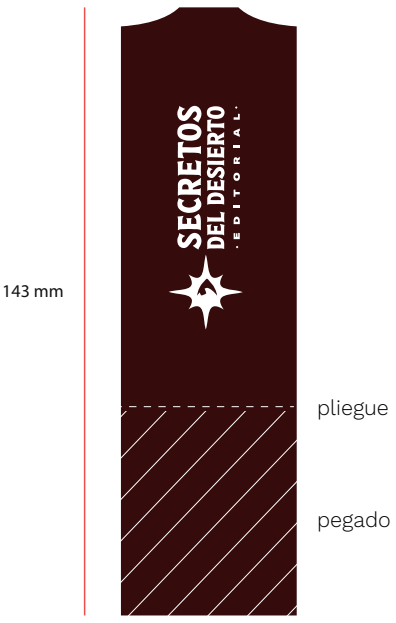


A.Frente



165 mm

B. Dorso



143 mm

41 mm

143 mm

165 mm

41 mm

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITOREAL

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITOREAL

SECRETOS DEL DESIERTO
EDITOREAL

• UNA •
FUERZA ANTIGUA
DEPSIERTA



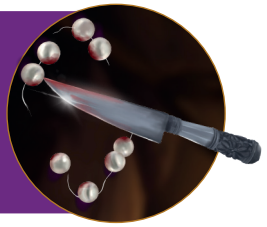
• FUEGO Y TIERRA •
HARÁN JUSTICIA



• ELLA DESAFÍA TODO •



• LA FLOR DEL •
DESIERTO



CARTEL VÍA PUBLICA APAISADO

PAPEL BLUE BACK 115–130 G/M²

Impreso en sistema digital de gran formato (látex o eco-solvente).
Características técnicas:
Frente blanco imprimible.
Dorso azul que bloquea transparencias.
Aplicación mediante encolado sobre superficie rígida.

VENTAJAS:
Bajo costo de producción que permite rotación.
Buena reproducción cromática en fondos plenos y contrastes altos.
Evita interferencia visual de afiches anteriores.
Ideal para campañas de rotación periódica.

LIMITACIONES:
Vida útil acotada ante exposición climática prolongada.

Resulta pertinente para la difusión urbana de la colección en circuitos tradicionales de vía pública, permitiendo amplia cobertura territorial con optimización presupuestaria y correcta fidelidad cromática de las ilustraciones de alto contraste. La vida útil del cartel es de aproximadamente 30 días lo cual es más que suficiente para la campaña propuesta.


COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
SECRETOS
DEL DESIERTO
MITOS Y LEYENDAS SANJUANINOS
DESCUBRILAS
EN LAS LIBRERÍAS DE TODO EL PAÍS
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM


COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
SECRETOS
DEL DESIERTO
DESCUBRILAS
EN LAS LIBRERÍAS DE TODO EL PAÍS
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM

TEASER BACKLIGHT

La retroiluminación potencia la atmósfera nocturna, mítica y misteriosa del universo visual de la colección, reforzando el carácter simbólico, el dramatismo cromático y la pregnancia en espacios de alto tránsito.

SISTEMA BACKLIGHT – FILM TRANSLÚCIDO

Impreso en tinta solvente o látex de alta densidad.

Características técnicas:
Soporte sintético translúcido.
Diseñado para estructuras retroiluminadas.
Permite paso controlado de luz artificial posterior.

Ventajas:
Intensificación cromática mediante retroiluminación.
Alta saturación en fondos oscuros.
Mayor impacto visual nocturno.
Resistencia superior a la humedad respecto al papel.




ANTIGUOS SECRETOS
HABITAN EL SILENCIO
ANIMATE A DESCUBRIRLOS.
SECRETOS
DEL DESIERTO


COLECCIÓN DE
· MITOS ·
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
DESCUBRILAS EN TODAS LAS LIBRERÍAS DEL PAÍS
SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM
SECRETOSDELDESIERTO


COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
DESCUBRILAS EN TODAS LAS LIBRERÍAS DEL PAÍS
SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM
SECRETOSDELDESIERTO


COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
DESCUBRILAS EN TODAS LAS LIBRERÍAS DEL PAÍS
SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM
SECRETOSDELDESIERTO


COLECCIÓN DE
· MITOS ·
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
DESCUBRILAS EN TODAS LAS LIBRERÍAS DEL PAÍS
SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM
SECRETOSDELDESIERTO


COLECCIÓN DE
MITOS
Y LEYENDAS
SANJUANINAS
DESCUBRILAS EN TODAS LAS LIBRERÍAS DEL PAÍS
SECRETOS DEL DESIERTO
EDITORIAL
WWW.SECRETOSDELDESIERTO.COM
SECRETOSDELDESIERTO

BASTIDOR RÍGIDO
Emplazados en los puntos de venta. Son una excelente forma de llegar al público objetivo y no objetivo.
Su robustez estructural y estabilidad cromática lo convierten en el soporte idóneo para piezas de gran formato y permanencia extendida, garantizando integridad visual de las ilustraciones y coherencia estética del sistema gráfico en contextos urbanos abiertos.

Lona vinílica Frontlit 13 oz o 15 oz, impresa en gran formato con tintas solventes.



Características técnicas:
Soporte flexible de PVC.
Alta resistencia mecánica.
Tensado sobre estructura metálica o bastidor rígido.

Ventajas:
Durabilidad prolongada en exteriores.
Resistencia a lluvia, viento y radiación UV.
Estabilidad estructural en formatos de gran escala.
Excelente reproducción de plenos y degradados.



Bibliografia:

LLops R. (2014).
Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Gilli

Badillo Gámez,G. (2014).
Relatos sobre el Tentzo y otros seres sobrenaturales de la tradición oral de la región centro-sur del estado de Puebla" Tesis de maestría en literatura hispanoamericana.

Bascom,W. (2012).
"The Forms of Folklore: Prose Narratives" The Journal of American Folklore

Zavala Gómez del Campo.M. (2006)
La tradición oral del noreste de México: tres formas poético-narrativas, México, D. F., El Colegio de México

Arnedo,N.(Marzo 9, 2018). Partes del libro impreso. Natalaiarnedo. https://nataliarnedo. com/partes-del-libro-impreso-2-2/



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño