



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

NOMBRE DEL TEMA

Diseño y desarrollo de un sistema de comunicación visual aplicado a producto editorial.

TÍTULO

Colección de cuentos de terror inspirados en leyendas sanjuaninas.

POR: **MÓNICA FABIANA FERNÁNDEZ**

Trabajo final presentado a la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional 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

PROFESOR ADSCRIPTO: D.G. JOSE PAREJA

MARZO 2026
SANJUAN ARGENTINA

ÍNDICE

1. Diagnóstico/Investigación

1.1 Tema del proyecto

1.2 Título del proyecto

1.3 Planteamiento del problema/necesidad

1.4 Justificación/Factibilidad

1.5 Marco teórico

1.6 Briefing (estudio del cliente y destinatarios)

1.7 Recopilación y análisis de antecedentes

- Antecedentes Indirectos
- Antecedentes Directos

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

4.4 Bibliografía

1

DIAGNÓSTICO/
INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA DEL PROYECTO

Diseño y desarrollo de un sistema de comunicación visual aplicado a una colección de cuentos de terror inspirados en leyendas sanjuaninas.

1.2 TÍTULO DEL PROYECTO

Colección de cuentos de terror inspirados en leyendas sanjuaninas.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA/NECESIDAD

Las novelas fantásticas han adquirido en la actualidad un lugar central dentro de los hábitos de lectura tanto de adolescentes como de adultos, consolidándose como un género que trasciende edades y contextos socioculturales. Su capacidad para construir mundos imaginarios y ofrecer experiencias inmersivas ha favorecido su expansión en un entorno mediático dominado por lo visual y lo digital. En la provincia de San Juan existe una discrepancia entre el interés por contenidos de fantasía con arraigo regional y la escasa disponibilidad de materiales que respondan a esta demanda, especialmente aquellos que incorporan el diseño gráfico como parte clave de la narrativa. La Editorial de la UNSJ propone el lanzamiento de una nueva colección de cuentos de terror dirigida a jóvenes y adultos, viéndose en la necesidad de desarrollar un sistema de comunicación visual integral que permita promocionar y difundir adecuadamente la colección.

1.4 JUSTIFICACIÓN /FACTIBILIDAD

Este proyecto busca despertar la atención de los jóvenes y rescatar la riqueza cultural del lugar y adaptarla a un formato más cercano y atractivo para las nuevas generaciones.

Es importante porque permite preservar el patrimonio cultural de una comunidad, evitando que historias transmitidas oralmente se pierdan con el tiempo. La factibilidad financiera del proyecto se fundamenta en la fortaleza económica de la editorial considerada y de las distribuidoras que forman parte de este mercado exigente, las cuales disponen de los recursos necesarios para invertir en la incorporación de productos al sector.

1.5 MARCO TEÓRICO

PATRIMONIO CULTURAL

El patrimonio cultural es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones futuras.

Las entidades que identifican y clasifican determinados bienes como relevantes para la cultura de un pueblo, de una región o de toda la humanidad, velan también por la salvaguarda y la protección de esos bienes, de forma tal que sean preservados

debidamente para las generaciones futuras y que puedan ser objeto de estudio y fuente de experiencias emocionales para todos aquellos que los usen, disfruten o visiten.

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

Pese a su fragilidad, el patrimonio cultural inmaterial es un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural frente a la creciente globalización.

La comprensión del patrimonio cultural inmaterial de diferentes comunidades contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida. La importancia del patrimonio cultural inmaterial no estriba en la manifestación cultural en sí, sino en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación. El valor social y económico de esta transmisión de conocimientos es pertinente para los grupos sociales tanto minoritarios como mayoritarios de un Estado, y reviste la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados.

-El Destape. (2023, agosto 25). Qué son los patrimonios culturales y cuál es su importancia. El Destape Web. <https://www.eldestapeweb.com/sociedad/patrimonio/que-son-los-patrimonios-culturales-y-cual-es-su-importancia-20238254220>

LEYENDAS

INTRODUCCIÓN

Desde tiempos antiguos, las personas han buscado explicar el mundo que las rodea a través de relatos transmitidos de generación en generación. Uno de los tipos de narraciones más importantes dentro de la tradición oral son las leyendas. Estas historias han acompañado a la humanidad a lo largo de la historia y cumplen una función fundamental en la construcción de la identidad cultural de los pueblos.

A través de las leyendas, se transmiten creencias, valores, advertencias y enseñanzas morales.

DEFINICIÓN

Las leyendas son relatos narrativos de carácter tradicional que combinan hechos reales con elementos imaginarios o sobrenaturales. Suelen estar basadas en acontecimientos históricos, personajes reales o lugares existentes, pero con el paso del tiempo estos elementos se transforman y se enriquecen con la imaginación popular. Por esta razón, las leyendas se sitúan en un punto intermedio entre la realidad y la fantasía. A diferencia de los mitos, que explican el origen del mundo o de los dioses, las leyendas suelen desarrollarse en contextos más cercanos

a la vida cotidiana de las personas y en un tiempo relativamente identificable.

ORIGEN Y TRANSMISIÓN

El origen de las leyendas se encuentra en la tradición oral. Durante siglos, estas historias fueron contadas de padres a hijos, de abuelos a nietos, y compartidas en reuniones familiares o comunitarias. Cada narrador podía añadir detalles o modificar algunos aspectos del relato, lo que dio lugar a múltiples versiones de una misma leyenda. Con el tiempo, muchas leyendas fueron recopiladas por escritores e historiadores, permitiendo su conservación en forma escrita. Sin embargo, la transmisión oral sigue siendo una de sus características más importantes, ya que refleja la participación colectiva de una comunidad en la creación del relato.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Las leyendas presentan una serie de características que las distinguen de otros tipos de narraciones:

- *Están vinculadas a un lugar geográfico específico, como un pueblo, una ciudad, un río o una montaña.

- *Se desarrollan en un tiempo pasado, generalmente impreciso, pero cercano a la realidad histórica.

- *Combinan elementos reales con sucesos fantásticos o sobrenaturales.

- *Los personajes pueden ser personas comunes, héroes, seres mágicos o espirituales.

- *Cumplen una función explicativa, educativa o moralizante.

- *Reflejan las creencias, valores, miedos y esperanzas de una sociedad.

TIPOS DE LEYENDAS

***LEYENDAS HISTÓRICAS**

Se basan en hechos o personajes reales, como batallas, conquistas o héroes nacionales, pero incluyen elementos fantásticos que exageran o transforman la realidad.

***LEYENDAS RELIGIOSAS**

Relatan milagros, apariciones, castigos divinos o la vida de santos y figuras religiosas, con el objetivo de fortalecer la fe y las creencias espirituales.

***LEYENDAS URBANAS**

Surgen en contextos modernos y se difunden principalmente en ciudades. Tratan sobre hechos misteriosos o peligros cotidianos y suelen presentarse como sucesos reales.

***LEYENDAS DE TERROR**

Buscan provocar miedo o suspenso en el oyente o lector. Tratan de fantasmas, espíritus, criaturas sobrenaturales, maldiciones, casas embrujadas etc.

***LEYENDAS INDÍGENAS O REGIONALES**

Están profundamente ligadas a las culturas originarias y explican el origen de elementos naturales, costumbres o tradiciones locales.

-Vicente, E. (2024, agosto 21). Tipos de leyendas. Significados.com. <https://www.significados.com/tipos-de-leyendas/>

GÉNEROS LITERARIOS

Los géneros literarios son los distintos grupos o categorías en que podemos clasificar las obras literarias atendiendo a su contenido y estructura.

El género literario está compuesto de diferentes grupos que permiten clasificar los textos literarios dependiendo de su contenido específico.

Son modelos de estructuración formal y temática que permiten establecer un esquema previo a la creación de una obra.

La clasificación de las obras literarias en géneros y subgéneros se atiene a criterios semánticos, intácticos, fonológicos, discursivos, etc.

En la historia, ha habido variadas clasificaciones de géneros literarios, por lo que no se puede determinar una categoría de todas las obras a partir de un abordaje común. La división clásica occidental está, desde la antigüedad, formada por tres grupos: el narrativo o épico, el lírico y el dramático. Esta división parte de las propuestas hechas por dos filósofos de la Grecia clásica, Platón y Aristóteles.

Estas tres clasificaciones clásicas fijadas por la tradición abarcan muchas categorías menores en la era actual, comúnmente designadas como subgéneros.

-Farias, G. (2025, julio 18). Género literario. Concepto.de. <https://concepto.de/genero-literario/>

GÉNERO NARRATIVO

Relata hechos reales o ficticios que les ocurren a unos personajes en un tiempo y espacio determinados. Un narrador cuenta la historia.

***CARACTERÍSTICAS:**

- Presencia de narrador
- Personajes
- Tiempo y espacio
- Conflicto o trama

***SUBGÉNEROS**

- Cuento: Relato breve con pocos personajes.
- Novela: Relato extenso y complejo.
- Mito: Historia tradicional de origen simbólico.
- Leyenda: Relato popular que mezcla realidad y fantasía.
- Fábula: Relato corto con enseñanza moral (los personajes suelen ser animales).

- Epopeya: Relato extenso de hazañas heroicas.

GÉNERO LÍRICO

Expresa sentimientos, emociones, ideas o estados de ánimo del autor, generalmente en verso.

***CARACTERÍSTICAS:**

Lenguaje subjetivo

Ficcionalidad

Representación de la realidad

Uso de recursos poéticos (metáforas, rima, ritmo)

***SUBGÉNEROS**

- Oda: Poema de alabanza.
- Elegía: Poema de lamento.
- Himno: Poema solemne.
- Sátira: Poema burlesco o crítico.
- Égloga: Poema pastoral.
- Canción: Poema breve y musical.

GÉNERO DRAMÁTICO

Presenta historias mediante diálogos y acciones de los personajes. Está destinado a ser representado en el teatro.

***CARACTERÍSTICAS:**

- Diálogo directo
- Acotaciones
- No hay narrador

***SUBGÉNEROS**

- Tragedia: Conflicto grave con final trágico.
- Comedia: Situaciones humorísticas con final feliz.
- Drama: Mezcla de elementos trágicos y cómicos.
- Farsa: Obra exagerada y cómica.
- Entremés: Obra breve y humorística.

-Bubok. (2023, mayo 12). Los géneros literarios y sus características. Bubok.<https://www.bubok.es/blog/generos-literarios-y-caracteristicas/>

CUENTO

Un cuento es una narración breve, creada por uno o varios autores, que puede basarse en hechos reales, ficticios o en una mezcla de ambos. Está protagonizado por pocos personajes y presenta una trama sencilla centrada en una sola acción principal.

Se transmite tanto de forma oral como escrita, aunque originalmente predominó la tradición oral.

Su objetivo es provocar una reacción emocional intensa en el lector y, por lo general, cuenta con un climax único y un final impactante.

El cuento suele escribirse en prosa, aunque también puede presentarse en verso, total o parcialmente. Se desarrolla me-

diante la intervención de un narrador y da mayor importancia a la narración que al diálogo, el monólogo o la descripción. A diferencia de la novela, que recrea mundos, personajes complejos y conflictos secundarios, el cuento se caracteriza por su concisión y por una estructura cerrada. Los límites entre el cuento y la novela corta son difusos, siendo esta última más extensa.

***SUBGÉNEROS**

Algunos de los subgéneros más populares del cuento son:

- Cuento fantástico
- Cuento de hadas
- Microrrelato
- Cuento de ciencia ficción
- Cuento tipo fábula
- Cuento de terror
- Cuento de aventura
- Cuento de romance
- Cuento de misterio

CUENTO DE TERROR

El cuento de terror, también llamado cuento de horror o de miedo, es una narración breve, generalmente fantástica, cuyo propósito principal es provocar inquietud, desasosiego o miedo en el lector, sin excluir otras intenciones artísticas del autor. Este género tiene su origen en las antiguas tradiciones orales, cuando las comunidades relataban historias sobre espíritus, demonios y monstruos para explicar lo desconocido y transmitir normas sociales.

***CARACTERÍSTICAS**

- Ambiente oscuro o inquietante.
- Presencia de lo sobrenatural, lo monstruoso o desconocido.
- Uso del suspenso y la sorpresa.
- Final impactante o perturbador.
- Exploración de miedos profundos (muerte, locura, etc.)

-Farias, G. (2025, julio 1). *Cuento de terror: elementos, estructura y características*. Humanidades.com. <https://humanidades.com/cuento-de-terror/>

LIBRO

Un libro es un conjunto de hojas impresas, manuscritas o digitales que contienen información, historias, ideas o conocimientos organizados.

Tradicionalmente, esas hojas están unidas por algún tipo de encuadernación y protegidas por cubiertas.

Su propósito puede ser informar, entretener, educar, documentar o transmitir cultura.

PARTES DE UN LIBRO

Existen múltiples opciones al momento de elaborar un libro, así como diversos factores que deben considerarse durante el proceso de edición.

A continuación, conoceremos las distintas partes que componen un libro y aprenderemos la función de cada una dentro de la obra

. SOLAPAS

La solapa es, esencialmente, una prolongación doblada de la portada y la contraportada en un libro con encuadernación en tapa blanda o dura. Este elemento adicional del diseño brinda un espacio valioso que puede ser aprovechado de distintas formas, tanto para el autor como para el lector

. SOBRECUBIERTA

No todos los libros la tienen pero es relativamente frecuente. Es un envoltorio rectangular de cartulina que cubre la cubierta y contracubierta del libro, generalmente ilustrado y con pestañas laterales que contienen información sobre la obra, el autor u otros títulos de la colección.

. FAJA

No todos los libros la tienen pero es relativamente frecuente, es un envoltorio rectangular de papel u otro material similar que cubre la cubierta y la contra-cubierta. Suele ser ilustrada y tiene dos solapas, una plegada sobre el lateral de la cubierta y la otra sobre la contra-cubierta.

Estas pestañas suelen mostrar información sobre el libro, el autor u otros libros de la colección.

. GUARDAS

Son hojas en blanco, aunque también pueden ser de un color y gramaje distinto a los usados en el cuerpo del libro, que lo unen con sus tapas y protegen las páginas interiores.

. LOMO

Forma parte de la encuadernación y se encuentra en el lado contrario al borde por donde se cortan las hojas del libro, es decir donde los pliegos se cosen o se pegan. En esta zona se imprimen el título de la obra, el nombre del autor y, en algunos casos, el número de la colección, ya que su función principal es facilitar la **identificación y localización del libro en la biblioteca.**

. HOJAS DE CORTESÍA

También conocidas como hojas de respeto, son las hojas en blanco que se colocan al inicio y al final de un libro. Su cantidad puede variar según la edición, llegando incluso hasta cuatro hojas en las ediciones más costosas. Estas hojas se utilizan comúnmente como espacio para escribir mensajes, especialmente cuando el libro es un obsequio, y también son aprove-

chadas por los autores para firmar ejemplares o añadir dedicatorias personales.

• **ANTEPORTADA O PORTADILLA**

Es la hoja que precede a la portadilla y corresponde a la primera página impar impresa. En ella se presenta únicamente el título de la obra y el autor, y en algunos casos la colección o un breve resumen previo al inicio del libro.

Originalmente cumplía una función de protección, similar a una cubierta. Se imprime en el recto y, ocasionalmente, el verso se utiliza para incluir información adicional, como novedades u otros títulos de la colección.

Ambas páginas carecen de numeración, aunque la paginación puede comenzar en esta hoja.

• **CONTRAPORTADA**

Es una página generalmente en blanco, ubicada inmediatamente después de la portadilla.

En ella se indica el nombre de la serie o los detalles de la colección a la que pertenece la obra. Su función principal es identificar el conjunto editorial en el que se inscribe el libro y ofrecer una referencia clara sobre la continuidad o pertenencia a una línea específica de publicaciones.

• **PORTADA**

Es la que indica los datos del libro, nombres del autor, título de la obra, logotipo de la casa editorial, año y lugar de impresión, méritos del autor, nombre del prologuista, dedicatorias y agradecimientos.

• **PÁGINA DE DERECHOS DE PROPIEDAD O DE CRÉDITOS**

Es la sección que informa quién posee los derechos legales de la obra y bajo qué condiciones puede usarse. Normalmente aparece en las primeras páginas, después de la portada.

• **PRÓLOGO O INTRODUCCIÓN**

Es un texto preliminar que antecede a una obra y puede ser escrito por el propio autor o por otra persona. Su finalidad principal es presentar el contenido del libro, explicar las razones que motivaron su creación y ayudar al lector a comprender mejor el enfoque o la importancia de la obra. Además, permite destacar circunstancias relevantes, ideas clave o aspectos que el autor desea enfatizar, funcionando como una guía inicial y un incentivo que prepara y anima al lector antes de comenzar la lectura.

• **CUERPO DE LA OBRA**

Es el texto principal de un libro o folleto, organizado en partes o capítulos. Cada capítulo se identifica con un título, numeración o ambos, y las conclusiones se reservan para un capítulo final.

• **INDICE**

Lista de palabras o frases (“encabezados”) que permite la ubicación del material al interior de un libro o de una publicación, o bien la ubicación de un libro específico en una biblioteca.

• **CAPÍTULO**

Es una parte autónoma del libro, identificada con un título o la numeración correspondiente, que aporta al desarrollo global de la obra. Los capítulos permiten estructurar el contenido y diferenciar los distintos temas o ideas que se presentan a lo largo del mismo.

• **PÁGINAS**

Una página designa cada lado de una hoja dentro de un libro. La página del lado izquierdo se llama verso y la del lado derecho se llama recto. Por convención editorial, la primera página de un libro, y a veces la primera página de cada sección y capítulo, es una página recto. Por ello, todas las páginas recto tendrán números impares y todas las páginas verso tendrán números pares.

• **EPÍLOGO**

Se añade al final de una obra literaria para hacer alguna consideración general sobre ella o definir un desenlace acerca de aquellas acciones que no quedaron finalizadas

• **CUBIERTA**

La cubierta del libro constituye la presentación visual de una obra y representa el primer contacto entre el lector y el contenido. Es el medio a través del cual las editoriales dan a conocer sus publicaciones al público.

Su función es especialmente compleja, ya que no solo debe transmitir información esencial sobre el libro, sino también captar la atención y diferenciarlo dentro de un mercado saturado de títulos y sellos editoriales. Desde esta perspectiva, la cubierta puede entenderse tanto como una pieza artística como un elemento de comunicación.

En ella se reflejan las decisiones creativas y el trabajo conjunto de diversos profesionales, entre ellos escritores, editores y diseñadores. Estos aportes confluyen para construir una imagen coherente con la identidad y el contenido de la obra. De hecho, la relación entre un libro y su cubierta es tan estrecha que, en muchos casos, resulta difícil separarlos conceptual o simbólicamente.

Esta fuerte asociación da lugar a lo que se conoce como cubiertas icónicas, es decir, aquellas que se vuelven representativas y perduran en la memoria colectiva como parte inseparable del libro al que acompañan.

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de publicaciones como libros,

revistas y periódicos. Comprende la creación y organización tanto de la gráfica interior como exterior de los textos, siempre considerando un eje estético vinculado al concepto que define a cada publicación. Asimismo, tiene en cuenta las condiciones de impresión y de recepción por parte del lector.

Los profesionales del diseño editorial buscan lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación, con el fin de garantizar claridad, coherencia visual y una adecuada experiencia de lectura.

LA IDENTIDAD

En el ámbito del diseño de tapas de libros, la construcción de la identidad visual se caracteriza por un alto grado de libertad creativa. A diferencia de otros campos del diseño gráfico, donde suelen predominar sistemas más rígidos y lineamientos estrictos, en la creación de cubiertas editoriales existe un margen amplio para la experimentación estética y conceptual. Esta flexibilidad permite que cada tapa funcione no solo como un elemento informativo, sino también como una pieza expresiva capaz de atraer, sugerir y comunicar sensaciones vinculadas al contenido del libro. No obstante, esta libertad no implica ausencia de criterios. Es decisión de cada editorial definir el camino que seguirá en relación con la rigurosidad de su sistema visual. Algunas optan por establecer lineamientos claros y constantes, (tipográficos, cromáticos o compositivos), para reforzar su identidad de marca y lograr reconocimiento inmediato en el mercado. Otras, en cambio, privilegian una mayor diversidad formal, permitiendo que cada obra tenga una cubierta singular que dialogue de manera más directa con su temática o con la voz del autor.

En este sentido, el desafío principal consiste en encontrar un equilibrio entre lo artístico y lo comunicativo, entre identidad y creatividad. La tapa debe ser lo suficientemente coherente con la línea editorial para fortalecer la marca, pero también lo bastante flexible para expresar la singularidad de cada libro. Así, la identidad visual en el diseño de cubiertas no se construye únicamente a partir de la repetición de fórmulas, sino a través de un sistema que articule consistencia y variación, logrando un punto de encuentro entre la expresión creativa y la función comunicativa.

1.6 BRIEFING

EDITORIAL UNSJ

Editorial UNSJ nació en diciembre de 1989 como Editorial Fundación Universidad Nacional de San Juan (EFU), en un espacio contiguo a la Secretaría de Ciencia y Técnica. Desde sus inicios, fue concebida como un sello dedicado a la producción de textos académicos. Con el tiempo, su horizonte editorial se expandió. Tras trasladarse a una dependencia céntrica de la Universidad, incorporó también títulos literarios y, en 2008, encontró su lu-

gar en el Edificio Central de la UNSJ. Desde 2011, constituye uno de los ejes estratégicos de la Secretaría de Extensión Universitaria. Hoy, Editorial UNSJ es reconocida como una de las principales gestoras culturales de Cuyo. Con más de 300 títulos publicados, se ha consolidado como la editorial universitaria más prolífica de la región. Su catálogo está disponible en San Juan (Librería Universitaria y Piedra Libre) y en Buenos Aires (Librería Universitaria Argentina - LUA). Integra la Red de Editoriales de Universidades Nacionales (REUN), y ha trabajado en colaboración con diversas instituciones y editoriales: Universidad Católica de Cuyo (San Juan), Colihue, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO) y Editorial Brujas (Córdoba). Asimismo, ha acompañado a editoriales emergentes y autores en la concreción de sus proyectos. A lo largo de su trayectoria, Editorial UNSJ ha sostenido una apuesta constante: contribuir a la democratización del conocimiento y a la construcción de una cultura editorial universitaria con identidad propia.

ANÁLISIS F.O.D.A

FORTALEZAS

***TRAYECTORIA Y CONTINUIDAD INSTITUCIONAL**

Cuenta con más de 35 años de historia (desde 1989), lo que refleja estabilidad, experiencia y consolidación dentro de la Universidad Nacional de San Juan.

*** IDENTIDAD ACADÉMICA SÓLIDA CON EXPANSIÓN ESTRATÉGICA**

Nació con un perfil académico claro y luego amplió su horizonte editorial hacia la literatura, mostrando capacidad de adaptación sin perder su misión original.

***RECONOCIMIENTO REGIONAL**

Es considerada una de las principales gestoras culturales de Cuyo y la editorial universitaria más prolífica de la región, lo que refuerza su prestigio e impacto territorial.

***INTERÉS EN LA CULTURA Y TRADICIÓN LOCAL**

Valor diferencial al rescatar identidad regional y leyendas locales.

OPORTUNIDADES

***INTERNACIONALIZACIÓN DEL CATÁLOGO**

Crear series editoriales sobre: Ambiente, agua y territorio, derechos humanos y memoria, educación e inclusión, culturas originarias, divulgación científica, etc.

***MAYOR PRESENCIA EN FERIAS Y EVENTOS CULTURALES**

Participación sistemática en la Feria del Libro de Buenos Aires, ferias regionales y eventos internacionales. Organización de una Feria del Libro Universitario de Cuyo.

***CRECIMIENTO DE LA EDICIÓN DIGITAL Y EL ACCESO ABIERTO**

Desarrollo de e-books, audiolibros y repositorios institucionales que permitan fortalecer la producción y difusión del conocimiento. Mayor alcance nacional e internacional.

DEBILIDADES

***DEPENDENCIA PRESUPUESTARIA DEL ESTADO**

Vulnerabilidad ante recortes presupuestarios universitarios.

***DISTRIBUCIÓN RESTRINGIDA**

Predominio de circuitos universitarios y locales. Baja llegada a librerías comerciales del interior del país.

***ESCASA GENERACIÓN DE INGRESOS PROPIOS**

Dependencia de subsidios y presupuesto universitario.

AMENAZAS

***COMPETENCIA DE EDITORIALES COMERCIALES Y AUTO-PUBLICACIÓN**

Mayor rapidez y visibilidad de otros sellos.

***CAMBIOS EN HÁBITOS DE LECTURA**

Menor lectura en papel y el predominio de contenidos digitales breves.

***CONTEXTO ECONÓMICO NACIONAL ADVERSO**

Inflación y aumento de costos de impresión y caída del consumo cultural.

Entrevista: Editorial UNSJ

Se llevó a cabo una entrevista a Damián López, licenciado en Letras, quien se desempeña en la editorial como corrector, diagramador y coordinador operativo de los trabajos con imprentas. Asimismo, tiene a su cargo la gestión del flujo de trabajo entre las áreas de corrección y diseño, así como el proceso de ingreso de las obras al circuito editorial.

El volumen de producción se evalúa de manera anual, dado que depende directamente de los materiales recibidos, con un promedio de entre diez y quince títulos por año. La editorial actúa como canal de difusión de investigaciones y trabajos provenientes de cátedras universitarias.

La mayor parte de las publicaciones corresponde a informes finales de proyectos de investigación transformados en libros; además, se editan y diseñan revistas científicas de la universidad y se elaboran documentos de cátedra producidos por docentes en el marco de su actividad académica, como también en calidad de investigadores.

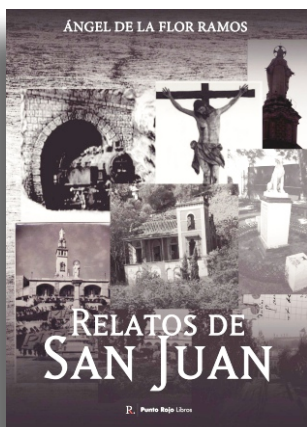
Dentro de las limitaciones presupuestarias existentes, se ma-

nifiesta un marcado interés por recuperar y poner en valor la tradición y la cultura local desde diversos enfoques discursivos. En particular, el abordaje de las leyendas locales constituye un área de especial atención, dado que requiere información suficientemente comprobada y presenta dificultades vinculadas a la ausencia de autoría identificable.

Damián destacó que “la lectura juvenil no ha desaparecido, sino que se ha diversificado. Las pantallas ofrecen rapidez y variedad, mientras que el libro físico continúa siendo una herramienta clave para los jóvenes ya que les permite concentrarse mejor, comprender más profundamente las historias y disfrutar de una experiencia más tranquila y sin distracciones. Ambos formatos conviven hoy en la vida de los adolescentes, pero el libro impreso conserva un papel fundamental en el desarrollo del hábito lector y en la experiencia plena de la lectura.”

1.7 RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE ANTECEDENTES

ANTECEDENTES DIRECTOS



*Relatos de San Juan, de Ángel de la Flor, reúne nueve relatos cortos ambientados en el pasado del pueblo sevillano de San Juan de Aznalfarache.

Cada historia es distinta, pero todas comparten como escenario la antigua localidad. Destacan “Milagro en Valparaiso”, sobre una investigación de supuestos milagros en una hacienda, y “Villa Chaboya”, un relato coral de misterio y terror ambientado en una antigua villa convertida en psiquiátrico. El resto de relatos mezcla recuerdos del pasado con elementos misteriosos, románticos y humorísticos, siempre vinculados a San Juan.

Análisis sintáctico

Estructura de Composición

La composición sigue un esquema de collage asimétrico, con múltiples fotografías superpuestas en un fondo negro degradado que crea profundidad. Los elementos visuales se distribuyen en una cuadrícula irregular: en la parte superior, el título del autor ocupa un espacio horizontal central; el centro alberga un mosaico de imágenes que se solapan ligeramente, generando un efecto de capas narrativas; y en la inferior, el título principal domina con peso visual, equilibrado por el logo del editor en la esquina. Esta estructura jerárquica guía el ojo del espectador desde el contexto histórico (imágenes) hacia el título, evocando un sentido de archivo o memoria colectiva. El uso de espacios negativos alrededor del collage evita sobrecarga, promoviendo una lectura secuencial.

Cromatismo

Predomina un esquema monocromático en blanco y negro, con tonos grises intermedios para añadir profundidad y textura. Este cromatismo austero transmite solemnidad, nostalgia

y un aire documental, alineado con temas religiosos e históricos. La ausencia de color vibrante enfatiza el contraste entre luces y sombras, realzando la dramaticidad de las imágenes fotográficas. El blanco del texto resalta contra el fondo oscuro, creando un alto contraste para legibilidad.

Tipografía

La tipografía es serifada y elegante, con el título principal (“Relatos de San Juan”) en mayúsculas bold, de gran tamaño y estilo condensado, evocando tipografías clásicas como las de libros antiguos. El nombre del autor es más sutil, en mayúsculas pero con menor peso; el editor usa una fuente sans-serif minimalista. Esta combinación jerarquiza la información: la serif añade formalidad y tradición, mientras que el espaciado amplio en el título principal genera impacto visual sin sobrecargar.

Línea

Las líneas son predominantemente orgánicas y texturadas, derivadas de las fotografías reales (arcos curvos, siluetas escultóricas, contornos irregulares de paisajes). No hay líneas gráficas puras o vectoriales; en cambio, se utilizan bordes difuminados en el collage para fusionar elementos, creando transiciones suaves. Esto refuerza un estilo fotográfico realista, con líneas implícitas que dirigen el flujo visual hacia el centro.

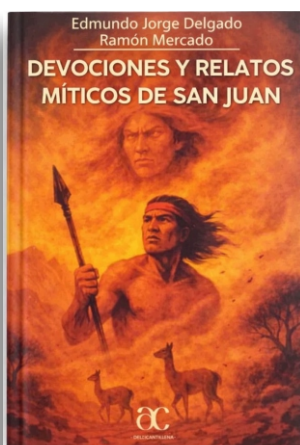
Estilo Gráfico

El estilo es fotográfico-collage con influencias vintage, similar a portadas de literatura histórica o antologías. Evoca un diseño editorial tradicional, con un toque documental que prioriza la autenticidad sobre la abstracción.

Análisis semántico

Collage monocromo vintage en blanco y negro transmite solemnidad y nostalgia histórica. Iconos religiosos (crucifijos, estatuas, cementerios) y arquitectura colonial evocan fe, muerte y patrimonio devocional. Composición asimétrica y tipografía serif elegante sugieren reflexión introspectiva sobre relatos locales y sacralidad cotidiana.

Semánticamente, el diseño apunta a una exploración introspectiva de devociones, fusionando lo sacro con lo cotidiano en un homenaje visual a la identidad regional.



*El libro “Devociones y relatos, mitos de San Juan”, de los historiadores Edmundo Jorge Delgado y Ramón Mercado, reúne historias, creencias y tradiciones de la provincia recogidas de la tradición oral y fuentes escritas. A lo largo de cuatro capítulos, explora devociones populares, relatos míticos y sobrenaturales, personajes, rituales y lugares propios de la cultura sanjuanina. Incluye figuras como Deolinda Correa, el lobizón, brujas y el viento Zonda, y cuenta con ilustraciones de Silvia Alejandra Arce. La obra es valorada como una investigación

profunda sobre la memoria colectiva y la identidad cultural de San Juan.

Análisis sintáctico

Estructura de Composición

La composición es vertical y centrada, con una figura principal (el guerrero indígena) ocupando el eje central, flanqueada por elementos secundarios como el rostro fantasmal atrás y los ciervos en la base. El título se coloca en la parte superior, creando un equilibrio top-heavy que dirige la mirada hacia abajo. El fondo degradado de niebla y paisaje integra todo en capas: foreground (figura con lanza), midground (ciervos y árboles) y background (rostro etéreo). Esta estructura piramidal genera tensión dramática, simbolizando ascenso espiritual o mítico, con espacios negativos en los bordes para enfocar el centro.

Cromatismo

El esquema es cálido y análogo, dominado por naranjas, amarillos y rojos terrosos, evocando atardeceres o fuego ritual. Estos tonos intensos transmiten energía, misticismo y conexión con la tierra, contrastando con sombras profundas para añadir profundidad. El oro en el título y logo refuerza lujo y sacralidad, mientras que los ciervos en tonos más suaves proporcionan equilibrio. Como diseñador, este cromatismo culturalmente cargado (inspirado en paisajes andinos o indígenas) hace la portada vibrante y atractiva.

Tipografía

Predomina una serif bold en el título, con mayúsculas anchas y un leve sombreado para efecto tridimensional. El nombre de los autores es más discreto, en una sans-serif limpia arriba. La fuente evoca tipografías épicas o folclóricas, con kerning ajustado para fluidez. El acento en "Míticos" añade autenticidad lingüística, y el overall es legible pese al fondo texturado.

Línea

Las líneas son fluidas y orgánicas, con contornos suaves en la ilustración (cabello ondeante, lanza curva, siluetas de ciervos). Hay un uso de líneas difuminadas para efectos de niebla, creando transiciones etéreas. No se ven líneas duras o geométricas; en cambio, el estilo pintado prioriza curvas dinámicas que sugieren movimiento y espiritualidad.

Estilo Gráfico

Ilustrativo realista con toques fantásticos, reminiscentes de portadas de fantasía o literatura indígena (similar a arte de tapa dura épica). Se valora la integración de elementos simbólicos (lanza, ciervos) para representar mitos sanjuaninos, resultando en un diseño inmersivo y culturalmente resonante, perfecto

Análisis semántico

Portada cálida en naranjas y rojos que evoca fuego ancestral y pasión mítica. Guerrero indígena central con lanza y ciervos simboliza fuerza espiritual prehispánica y conexión con la naturaleza. Fondo etéreo y niebla crean misterio y profundidad, invitando a relatos devocionales sobrenaturales. Tipografía dorada serif refuerza lo folclórico y cultural.

En conjunto, el diseño semántico apunta a una narrativa de devoción ancestral, fusionando elementos indígenas con un aura sobrenatural que captura la esencia mítica de la región.



*El texto describe la tercera edición de un libro de Delgado realizada junto al profesor Ramón Mercado, dividido en dos partes sobre devociones populares y relatos míticos de San Juan. Destaca sus historias sobre santos, personajes legendarios y seres sobrenaturales. Las ilustraciones son obra de Silvia Alejandra Arce y la valoración de la obra como un rescate de la memoria colectiva también resalta la trayectoria de Delgado como especialista en historia y cultura popular sanjuanina desde una mirada antropológica.

Análisis sintáctico

Estructura de Composición

La composición es horizontal y escénica, con la carreta y figuras en el foreground inferior, creando una base estable, mientras que el fondo nocturno con luna y fuego añade profundidad. El título se superpone en un banner blanco central, equilibrando el caos de la ilustración. Elementos como el esqueleto y el grupo de personas se agrupan en clusters, guiando el ojo en un flujo narrativo de izquierda a derecha. Esta estructura teatral usa capas para contar una historia visual, con espacios negativos en el cielo para respiro.

Cromatismo

Esquema frío y contrastado, con azules profundos dominantes (noche, carreta), acentuados por blancos, amarillos (luna, fuego) y toques de rojo en detalles. Este cromatismo evoca misterio, lo sobrenatural y folklore nocturno, con alto contraste para dramaticidad. El banner blanco del título neutraliza el fondo, asegurando legibilidad. Como diseñador, este uso de colores fríos intensifica la atmósfera mítica.

Tipografía

Serif en mayúsculas para el título, con un estilo handwritten o ilustrado que añade personalidad. El nombre del autor es bold y angular arriba, mientras que el crédito de ilustraciones es sans-serif recto. El kerning es espacioso, integrándose con la ilustración sin competir. Evoca tipografías de cuentos ilustrados, con un toque artesanal.

Línea

Líneas expresivas y gestuales, con contornos irregulares en la pintura (ruedas curvas, figuras estilizadas, esqueleto angular). Hay un mix de líneas gruesas (foreground) y finas (background), creando dinamismo. El estilo pincelado prioriza líneas orgánicas para movimiento, como el caballo galopante.

Estilo Gráfico

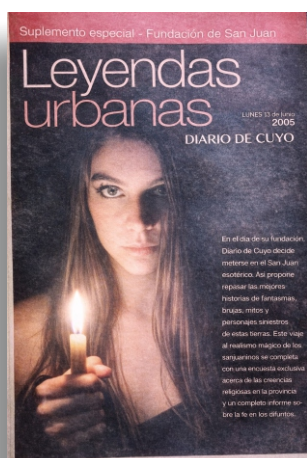
Ilustrativo surrealista con influencias folclóricas, similar a arte de libros infantiles oscuros o novelas gráficas.

Se aprecia la fusión de elementos macabros (esqueleto) con cotidianos (carreta), generando una portada intrigante y temática, ideal para relatos devocionales con toque mítico.

Análisis semántico

Azules nocturnos generan atmósfera fantasmagórica y sobrenatural. Carreta con esqueleto y figuras míticas representa tradiciones de muerte y ritual popular. Composición grupal y luna llena transmiten enigma, transformación y comunidad devocional. Título blanco contrasta con ilustración surrealista, fusionando lo ancestral con lo moderno.

Globalmente, el diseño transmite una devoción cultural envuelta en enigma, ideal para captar la atención en un contexto de literatura mítica.



*Suplemento especial del Diario de Cuyo, titulado "Fundación de San Juan," correspondiente al lunes 13 de junio de 2005, en el cual se presentan relatos de leyendas urbanas. El texto ofrece un recorrido por diversas narraciones sobre fantasmas, brujas, mitos y personajes siniestros de la región. Este acercamiento al realismo mágico propio de la tradición sanjuanina se complementa con una encuesta exclusiva acerca de las creencias no religiosas en la provincia y un informe detallado sobre la fe vinculada a los difuntos.

Difunta Correa es una película dramática argentina filmada en Eastmancolor, dirigida por Hugo Reynaldo Mattar según el guion de Lucy Campbell adaptado por el mismo Mattar, y estrenada el 18 de septiembre de 1975. La cinta, que cuenta la historia de la santa popular argentina Difunta Correa.

Estructura de composición

Esquema clásico periodístico con jerarquía clara: cabecera informativa superior (banda rosada + título principal), imagen fotográfica dominante a la izquierda (regla de los tercios, punto focal en rostro y vela) y bloque de texto justificando a la derecha. Flujo visual descendente e izquierda-derecha, equilibrado y narrativo, con márgenes amplios para evitar saturación.

Cromatismo

Paleta restringida y atmosférica: negros/grises profundos de fondo amarillos-anaranjados cálidos de la llama (chiaroscuro dramático). Toque rosado suave en cabecera. Armonía análoga (tonos tierra-fuego), baja saturación, evoca misterio e intimidad. Efectivo para impresión y tema de leyendas.

Tipografía

Combinación funcional: títulos en serif bold (elegante, mayúsculas/minúsculas mixtas, kerning amplio para dramatismo); subtítulos y cabecera en sans-serif o serif ligera; cuerpo en serif estándar (legible, justificado). Jerarquía clara: impacto en títulos, discreción en texto corrido. Estilo editorial clásico argentino de los 2000.

Línea

Predominan líneas orgánicas de la fotografía: vertical fuerte de la vela (guía visual), curvas suaves del cabello, transiciones difusas por iluminación baja. Líneas rectas implícitas solo en el bloque de texto y banda superior. Minimalismo: la línea dirige sin elementos vectoriales excesivos, priorizando inmersión.

Estilo gráfico

Fotográfico-realista con tratamiento dramático (contrastes acentuados), minimalista en elementos gráficos. Enfoque editorial-cultural de principios de 2000: realismo mágico sutil (mujer + vela), integración limpia foto-texto, sin adornos innecesarios. Efectivo para engagement emocional en medio impreso, aunque convencional.

Análisis semántico

El diseño de esta portada del suplemento "Leyendas urbanas" del Diario de Cuyo (2005) transmite un aura de misterio y folklore urbano a través de una composición dramática que integra imagen y texto de manera sugestiva. La fotografía central de una mujer joven iluminada por una vela evoca simbolismos de lo oculto y lo sobrenatural, con un juego de luces y sombras que genera tensión emocional, reforzando el tema de mitos y fantasmas; los tonos oscuros y fríos dominantes, junto con la tipografía serif en rojo y blanco que simula un estilo gótico o periodístico vintage, crean un contraste que invita a la intriga sin sobrecargar visualmente, mientras el texto lateral actúa como ancla narrativa que guía al lector hacia el contenido esotérico, logrando un equilibrio entre impacto visual y legibilidad que captura la esencia de lo legendario en un formato impreso accesible y evocador.

ANTECEDENTES INDIRECTOS



*El cadáver de la novia es una película de género fantástico gótico estrenada el 23 de septiembre del 2005 en Estados Unidos basada en un cuento popular ruso-judío del siglo XIX y ambientada en un pueblo ficticio de la época victoriana. Fue dirigida por Tim Burton y Mike Johnson y filmada en los 3 Mills Studios utilizando la técnica stop motion.

Análisis sintáctico

Estructura de composición

Composición centralizada con los personajes principales (Victor y Emily) en el foreground, holding hands como punto focal, enmarcados por un fondo nocturno con luna llena arriba y elementos secundarios (perro esquelético, tumbas) abajo. El título se coloca en el centro inferior, con créditos de actores arriba y tagline integrado. Jerarquía vertical: estrellas > imagen central > título > info inferior. Esta estructura radial dirige la mirada al romance central, usando espacio negativo en el fondo para profundidad y misterio.

Cromatismo

Paleta fría dominante con azules profundos y morados para evocar noche y sobrenatural, acentuada por blancos luminosos en la luna y vestido de la novia. Contraste alto en figuras para siluetas dramáticas, con toques de negro en detalles góticos. Desaturada en general para un tono etéreo y melancólico, típico de Burton, donde el color refuerza lo fantasmagórico sin sobrecargar, creando una atmósfera romántica-gótica.

Tipografía

El título "Corpse Bride" es manuscrito y distorsionado, con letras irregulares y curvas que imitan caligrafía gótica, en blanco con sombreado para volumen. "Tim Burton's" es más simple y serif, posicionado como posesivo. El tagline usa una sans-serif limpia para legibilidad, mientras que créditos de actores son bold y mayúsculas. Esta mezcla combina lo expresivo (título) con lo informativo, evocando fairy tales oscuros y priorizando branding autoral.

Línea

Líneas delgadas y angulares en personajes, con contornos estilizados y elongados típicos de stop-motion (figuras delgadas, expresiones exageradas). Líneas orgánicas en elementos como ramas y niebla para fluidez, contrastando con líneas rectas en vestimenta. El estilo usa líneas finas para delicadeza, evocando ilustraciones de tinta con sombreado cross-hatching implícito.

Estilo gráfico

Estilo ilustrativo-gótico con influencias de expresionismo ale-

mán y art deco, caracterizado por figuras estilizadas y asimétricas en un mundo fantástico. Es un diseño promocional cinematográfico, vectorial en apariencia pero con textura de animación, enfocado en storytelling visual para atraer fans de Burton, con un aire whimsy-dark que mezcla horror y romance.

Análisis semántico

El póster captura la esencia burtoniana con tonos azules fríos y formas estilizadas que fusionan romance y horror, centrandó la composición en figuras animadas bajo una luna plena para sugerir malentendidos sobrenaturales con humor oscuro, mientras la tipografía retorcida y el tagline juguetón refuerzan un equilibrio entre lo espeluznante y lo encantador, atrayendo al público con una narrativa visual de amor más allá de la tumba.



*«Metal Family», como su nombre lo indica, retrata la vida cotidiana de una familia de metaleros. Esta serie, creada por la animadora rusa Alina Kovaleva para YouTube, ha cosechado un notable éxito desde su estreno en 2018, gracias a su humor particular, a la manera en que aborda la relación de los personajes con la música y a sus momentos de gran carga emocional.

Análisis sintáctico

Estructura de composición

La composición es bipartita y asimétrica, dividida verticalmente en dos mitades contrastantes (izquierda cálida/naranja, derecha fría/azul), con el personaje central “partido” en dos estilos para unirlas. Arriba, el título ocupa el espacio superior como un banner, mientras que los personajes se agrupan en clusters a ambos lados, creando un flujo horizontal de lectura que enfatiza la división temática (familia “metalera” vs. “normal”). Esta estructura diádica genera tensión dinámica y equilibrio a través del contraste, con el punto focal en la cara dividida del protagonista.

Cromatismo

Paleta dividida en cálidos (naranjas, amarillos) en la izquierda para evocar energía y rebeldía, contrastando con fríos (azules, grises) en la derecha para formalidad y seriedad. El gradiente de fondo une las mitades, con colores saturados en personajes para vitalidad. Alto contraste general para un look vibrante y cartoonish, usando complementarios (naranja-azul) para resaltar la dualidad temática, típico de diseños humorísticos que buscan captar atención inmediata.

Tipografía

El título Familia Metalera usa una fuente bold y angular, con efectos de rayos y metal (estilo heavy metal), en mayúsculas con contornos irregulares para dinamismo. La estrella superior añade un toque kitsch. No hay tipografía secundaria visible,

lo que mantiene el foco en el título como elemento dominante. Esta elección tipográfica es expresiva y temática, alineada con subculturas musicales, priorizando impacto sobre sutileza.

Línea

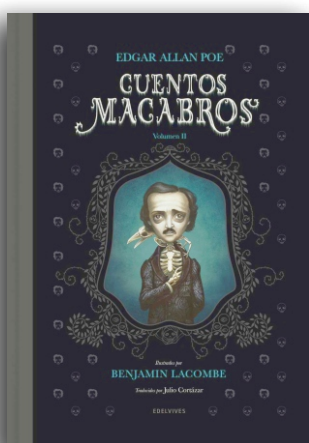
Líneas gruesas y definidas en contornos, con un estilo outline cartoon que varía en grosor para volumen (más grueso en sombras). Las formas son exageradas y angulares en personajes, con líneas curvas en expresiones faciales para humor. No hay líneas suaves; predomina lo bold y estilizado, evocando animación 2D con influencias de cómics, donde la línea sirve para exageración caricaturesca.

Estilo gráfico

Estilo cartoon moderno con toques de anime/manga en proporciones (ojos grandes, expresiones exageradas), pero con una estética occidental de series animadas como "The Simpsons" o "Phineas and Ferb". Es gráfico y vectorial, enfocado en humor visual a través de contrastes, ideal para merchandising o promoción digital, con un aire juguetón y accesible que invita a la identificación cultural.

Análisis semántico

La composición dividida en mitades contrastantes de naranja cálido y azul frío simboliza dualidad familiar y choque cultural, con personajes caricaturescos que encarnan rebeldía metaletra en un lado vibrante versus rigidez en el otro, apoyado en tipografía audaz y energética que infunde diversión y sátira, proyectando una identidad gráfica dinámica y accesible para explorar subculturas con humor animado.



*Una edición de lujo de los cuentos de Edgar Allan Poe, maestro indiscutido del terror. En Cuentos macabros se reúnen algunos de sus relatos más representativos, en los que se pone de manifiesto su extraordinaria capacidad narrativa para recrear escenarios sombríos y explorar, con gran profundidad, la progresiva alteración psicológica que puede experimentar una persona frente a acontecimientos perturbadores. Esta edición especial incluye, además, un texto de Charles Baudelaire sobre la vida y la obra de Poe.

Análisis sintáctico

Estructura de composición

La composición es centralizada y simétrica, con el retrato enmarcado de Poe actuando como punto focal en el centro, rodeado por un fondo negro que dirige la mirada hacia él. Arriba se coloca el nombre del autor en pequeño, seguido del título principal en grande, creando una jerarquía vertical descendente. Abajo, el crédito al ilustrador y traductor

se ubica en una zona secundaria, con elementos decorativos (calaveras flotantes y ornamentos vegetales) que enmarcan el retrato como un medallón victoriano, generando equilibrio y profundidad a través de capas superpuestas. Esta estructura simétrica refuerza una sensación de formalidad y contención, contrastando con el caos temático de las historias.

Cromatismo

Predomina una paleta fría y oscura, con negro como base para evocar noche y muerte, acentuada por tonos teal (azul verdoso) en el retrato y toques de blanco/gris en detalles óseos y tipografía. El contraste es bajo en el fondo para mantener misterio, pero alto en el retrato para resaltar la figura caricaturesca de Poe. Esta cromática limitada (monocromática con acentos) crea una atmósfera lúgubre y melancólica, típica del gótico romántico, donde el color no satura sino que sugiere sombras y decadencia.

Tipografía

La tipografía es ornamental y manuscrita para el título "Cuentos Macabros", con letras curvas, elongadas y con flourishes que imitan caligrafía gótica o victoriana, evocando antigüedad y horror elegante. El "Volumen II" es más simple y serif, en mayúsculas, para contraste. El nombre de Poe es sans-serif pequeño y discreto, mientras que los créditos inferiores usan una serif moderna y legible. Esta mezcla jerárquica combina lo decorativo con lo funcional, reforzando el tono literario y fantasmagórico sin sacrificar legibilidad.

Línea

Las líneas son orgánicas y fluidas, con contornos suaves en el retrato y ornamentos vegetales que sugieren movimiento sutil (como ramas retorcidas). Hay un uso de líneas finas y delicadas en detalles como el cuervo y la mano esquelética, contrastando con bordes más definidos en el marco. Esto crea una textura ilustrativa, con líneas que varían en grosor para profundidad, evocando grabados antiguos pero con un toque digital limpio.

Estilo gráfico

El estilo es ilustrativo neo-victoriano con influencias de art nouveau, caracterizado por figuras caricaturescas y estilizadas (Poe como una versión infantilizada y esquelética). Combina realismo en el retrato con elementos fantásticos, usando sombreado suave y texturas para un look pictórico. Es un diseño editorial premium, enfocado en la narrativa visual para atraer a lectores de literatura ilustrada, con un aire de libro de arte coleccionable.

Análisis semántico

El diseño transmite un aura gótica y siniestra a través de una paleta oscura dominada por negros y turquesas sutiles, donde la ilustración caricaturesca de Poe con elementos esqueléticos

y un cuervo integra simbolismo de muerte y misterio, complementado por tipografía ornamental que evoca antigüedad y terror literario, invitando a una inmersión en narrativas macabras con un toque artístico refinado.

Se presentan imágenes con estilo anime y características terroríficas, obtenidas de diversas fuentes disponibles en internet. Estas imágenes pueden pertenecer a distintas sagas reconocidas, películas, series u otras producciones audiovisuales, así como también a creaciones originales realizadas por autores independientes o de procedencia desconocida. El conjunto de imágenes seleccionadas se caracteriza por combinar la estética propia del anime “ como el diseño estilizado de los personajes, el uso expresivo del color y la composición visual ” con elementos propios del género de terror, tales como atmósferas oscuras, figuras inquietantes, escenarios perturbadores y expresiones que buscan generar tensión, misterio o temor en el espectador.

Asimismo, es importante señalar que el material recopilado se utiliza con fines ilustrativos y descriptivos, reconociendo que los derechos de autor de las imágenes pertenecen a sus respectivos creadores o propietarios.

2 IDEA

2.1 DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema complejo comunicación visual para una colección de cuentos de terror inspirados en leyendas sanjuaninas, para ser editadas por la editorial U.N.S.J.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una propuesta gráfica atractiva que logre captar la atención del público adolescente y adulto.
- Desarrollar un producto cultural que despierte el interés por las leyendas locales en el público receptor.
- Ampliar el público destinatario mediante estrategias de diseño y promoción visual adaptadas a distintos perfiles de audiencia.

2.2 ESTRATEGIAS

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

En este proyecto se busca transmitir y poner en valor los conceptos de cultura y patrimonio, destacando su relevancia en el contexto social y educativo.

ESTRATEGIA CREATIVA

En esta obra se evidencia con fuerza el estilo cómic de terror, caracterizado por la combinación de recursos caricaturescos con elementos oscuros y perturbadores. El rasgo más llamativo en todas las composiciones es el diseño exagerado de los personajes, donde predominan rostros deformados, sonrisas siniestras, ojos intensos y dientes afilados. Estas figuras monstruosas, aunque construidas con una estética propia del dibujo animado, transmiten una sensación inquietante gracias a sus expresiones extremas de locura y amenaza. Un recurso visual recurrente en la obra es el uso de manos en primer plano, desproporcionadamente grandes, con uñas largas y puntiagudas. Este elemento refuerza el dramatismo y genera un efecto de cercanía agresiva hacia el espectador, aumentando la tensión psicológica de cada escena. La atmósfera se construye mediante escenarios simplificados pero cargados de intención: bosques oscuros, calles sombrías, interiores cerrados o espacios teatrales. Cada fondo utiliza paletas de color contrastadas - azules nocturnos, rojos intensos, verdes sombríos y marrones apagados - que contribuyen a consolidar un ambiente gótico y macabro. Desde el aspecto técnico, se observan líneas de contorno gruesas, colores planos saturados y sombras marcadas, recursos típicos del estilo cartoon. Sin embargo, estos elementos se combinan con temáticas propias del terror: posesiones, pactos malignos, apariciones escalofrantes y episodios violentos, logrando un equilibrio entre lo caricaturesco y lo siniestro.

ESTRATEGIA DE MEDIOS

PROGRAMA DE DISEÑO/CRONOGRAMA

ETAPA 1: CAMPAÑA DE INTRIGA

Se pretende generar curiosidad, expectativa e interés con las primeras conexiones audiovisuales con la obra.

Inicio de la etapa, día 1: 24 de Mayo

Duración de la etapa: 10 días (24 de Mayo al 2 de Junio)

Piezas Gráficas :

Día 1 (24 de Mayo):

- Póster publicitario urbano
- Booktráiler para redes sociales

ETAPA 2: REVELACIÓN

Se presenta el producto editorial con la información detallada sobre la fecha y desarrollo del evento para el lanzamiento.

Inicio de la etapa, día 11: 3 de Junio

Duración de la etapa: 10 días (3 de Junio al 12 de Junio)

Piezas Gráficas :

Día 11 (3 de Junio):

- Póster publicitario urbano
- Booktráiler para redes sociales

ETAPA 3: LANZAMIENTO

Presentación de la colección de libros en formato físico durante el evento.

Inicio de la etapa, día 21: 13 de Junio

Duración de la etapa: 1 día

Piezas Gráficas :

Día 21 (13 de Junio):

- Colección de 6 libros
- Póster de presentación
- Silueta a escala humana de un personaje
- Contenedor para la colección

Aplicaciones:

- Señaladores
- Lapiceras
- Agendas
- Stickers
- Pines

ETAPA 4: POS LANZAMIENTO

Se realizan aplicaciones gráficas en accesorios y elementos visuales, con el fin de mantener su presencia en la mente del público y fortalecer su vínculo con las historias. Día 21:

Inicio de la etapa, día 22: 14 de Junio

Duración de la etapa: fecha indefinida, se desarrollan e innovan diversas ideas que se proyectan y concretan cada dos semanas.

Piezas Gráficas :

Día 21:

- Packaging contenedor bolsa
- Llaveros
- Estuche
- Mouse pad
- Indumentaria (remera)

3 SOLUCIÓN

3.1 ANTEPROYECTO

Se analizaron y seleccionaron las leyendas más aterradoras y atractivas de San Juan con el fin de construir un cuento original desde una perspectiva contemporánea. Para ello, se modificó la identidad de los personajes y se los adaptó a contextos actuales y a problemáticas propias de una generación más joven, sin perder la esencia, el misterio, los elementos simbólicos ni el trasfondo cultural que caracterizan a cada relato tradicional. De este modo, se buscó conservar el valor narrativo y la identidad original de las historias, al mismo tiempo que se les otorgó una nueva voz y un enfoque más dinámico y juvenil.

LA PERICANA/3PM HORROR

La Pericana es un personaje legendario que se cuenta desde hace décadas a para asustar a los niños que se resisten a dormir la siesta. Según la tradición: Durante la siesta, cuando el sol es fuerte y los mayores descansan, algunos niños se escapaban para jugar afuera. La Pericana aparece entonces como una mujer misteriosa, inicialmente descrita como alta, delgada y hasta atractiva, capaz de atraer a los chicos con su dulce presencia. Una vez cerca, se transforma en una figura aterradora: su rostro se vuelve horrendo, con ojos brillantes, dientes largos, y en muchas versiones la acompañan rasgos monstruosos como una cola de espinas o clavos y un rebenque o cuchillo con el que amenaza o castiga a quienes desobedecen. La leyenda se utilizaba tradicionalmente para hacer que los niños obedecieran y se quedaran en casa durante la siesta.

Diseño inicial



Diseño final



Rosaura

Personaje malvado que se presenta a los niños, de lejos como una mujer hermosa y de gran calidez pero, al acercarse, se revela como una mujer muy fea, de aspecto tenebroso. Su objetivo es atrapar y devorar a los niños.

3PM HORROR

LA CASA EMBRUJADA/ESCALOFRIANTE APARICIÓN

Esta casa fue construida en 1950 por un arquitecto que fue contratado en Buenos Aires. La obra causó un gran impacto urbano en la ciudad de San Juan. Cuando la primera dueña falleció, la casa fue puesta en venta y, con el paso del tiempo, comenzaron a circular distintos relatos sobre la vivienda deshabitada. Uno de los más difundidos sostenía que por las noches se escuchaba el llanto de un bebé que supuestamente había muerto, y que su madre había decidido conservarlo con ella. Otros afirmaban que, desde la verdad, se podía ver a través de las ventanas la figura resplandeciente de una novia que descendía flotando por las escaleras. Algunos testigos precisaban que se trataba de una mujer, lo que dio lugar a la creencia de que, en realidad, era el alma de la dueña de la casa, encargada de asustar a quienes se acercaban.

Diseño inicial



Diseño final



Rufina

Personaje que se manifiesta como un fantasma maligno. Su objetivo es asustar y espantar a las personas que transitan en el entorno de su morada.

ESCALOFRIANTE APARICIÓN

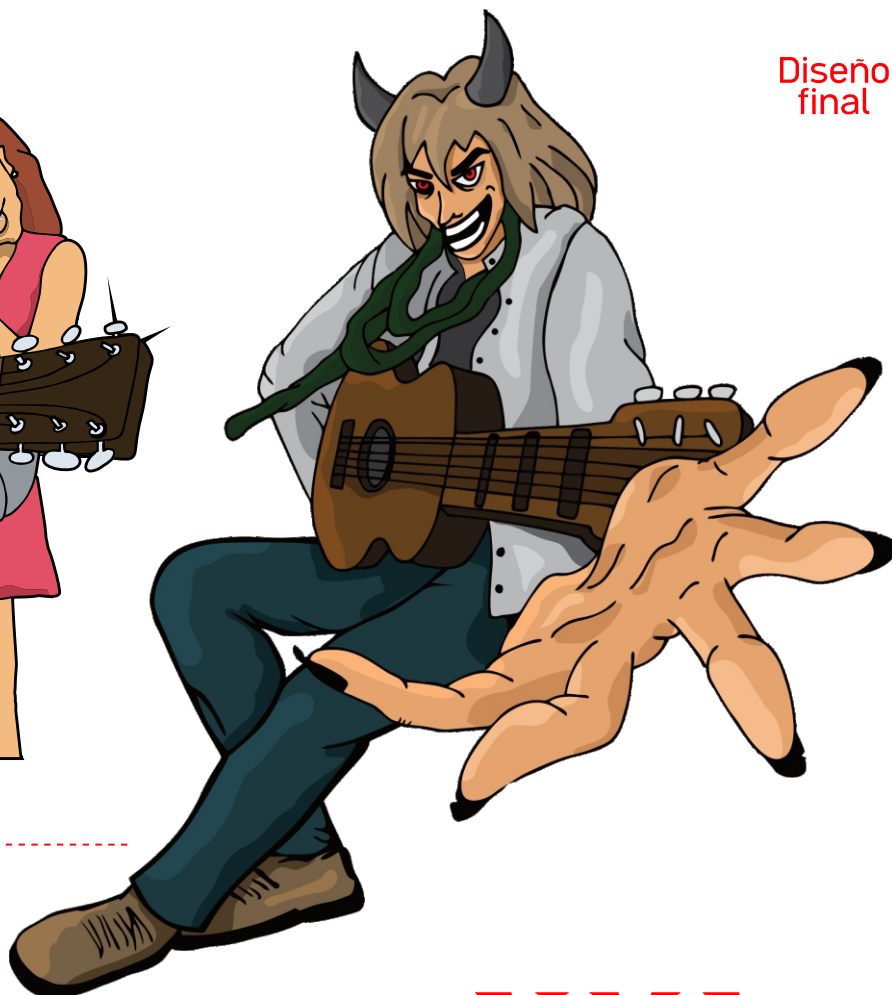
LA NOVIA DEL DIABLO/ALMA POSEÍDA

La leyenda cuenta que en Valle Fértil vivía una joven de gran belleza, criada por una anciana indígena, que rechazaba a todos sus pretendientes. Un día se le aparece un hombre muy apuesto, que en realidad era el diablo disfrazado. Tras insistir durante mucho tiempo, logra conquistarla con una guitarra “afinada a la izquierda”; usando una música mágica. La joven se va con él y al día siguiente es hallada muerta en una quebrada, pues el diablo le había robado el alma. Desde entonces, la leyenda advierte que después de tocar una guitarra afinada a la izquierda, debe volver a desafinarse para que sus cuerdas no sigan sonando solas durante la noche.

Diseño inicial



Diseño final



Eduard

Personaje de naturaleza maligna que encarna al diablo en el cuerpo de un joven de apariencia atractiva. Su propósito es seducir y apoderarse del alma de adolescentes.

ALMA POSEÍDA

EL FANTASMA DEL TEATRO/EPISODIO PSICÓTICO

Prisionero de la trampa de la nostalgia, de eso que nunca volverá a ser. Así de triste es el destino del fantasma tan oscuro como un teatro después de los aplausos y de los últimos “bravos” de la función final. En el silencio de la sala desierta dos hombres que limpian los pasillos escuchan una bella melodía que llega desde el piano, pero no hay nadie tocándolo allí. En ese teatro no es la primera vez que el fantasma se manifiesta de esta manera. Una de sus apariciones más estremecedoras ocurrió cuando todas las puertas estaban cerradas con llave y de repente un hombre con un sobre todo gris que se dirigió hacia la zona de camarines, al perseguirlo no encontraron a nadie. Así se manifiesta reiteradas veces dejando un nudo en la garganta y un miedo inexplicable.

Diseño inicial



Diseño final



Jasper

Personaje fantasmagórico que aparece en el teatro con la forma de una figura monstruosa. Su objetivo es asustar a las personas que circulan por los pasillos y por el escenario.

EPISODIO PSICÓTICO

LA NOVIA DE LA CHACARILLA/VENGANZA MACABRA

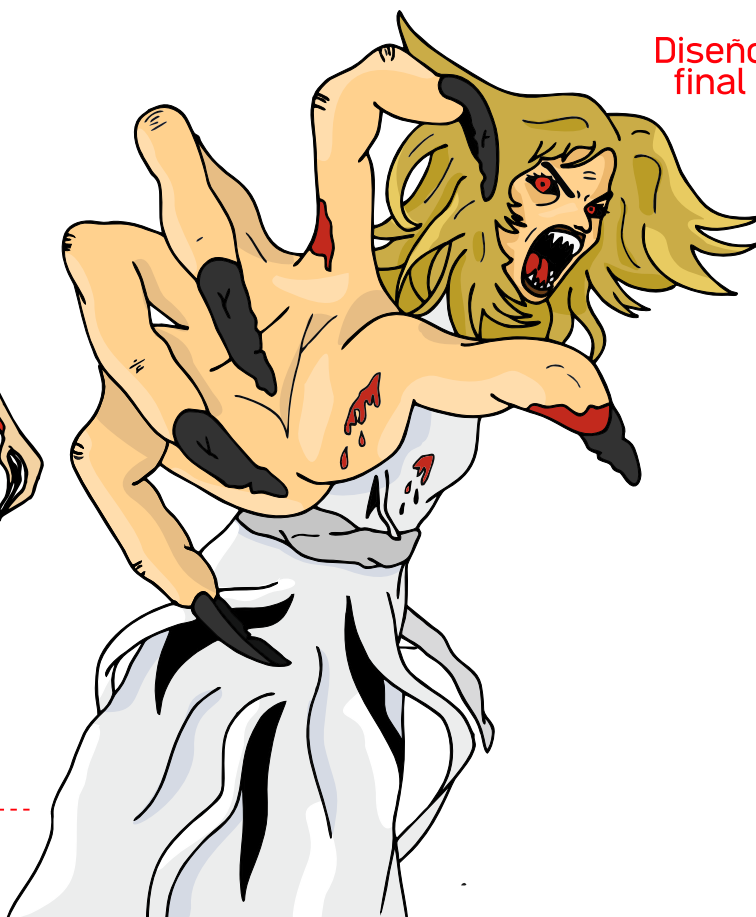
En 1841, las tropas del general Mariano Acha estaban descansando y disfrutando de un banquete después de vencer a las fuerzas de Nazario Benavidez, en los potreros de la Chacarilla, donde hoy es la Villa Echegaray.

De repente, los soldados de Benavidez atacaron por sorpresa y hubo una gran matanza. Durante el ataque, el capitán Lorenzo Donogan fue herido. Su novia trató de ayudarlo a escapar, pero ambos fueron atacados. Antes de morir, la joven logró tomar el arma y matar al agresor. Con el paso del tiempo, este hecho se convirtió en una leyenda donde algunos vecinos dicen ver por las noches la aparición de una mujer luminosa que recorre las casas y toca los picaportes.

Diseño inicial



Diseño final



Elena

Fantasma errático que se manifiesta en ciertos rincones del pueblo. Se introduce sigilosamente en los hogares. Su único propósito es infundir terror en quienes habitan la casa.

VENGANZA MACABRA

LAS BRUJAS DE ALBARDÓN/PACTO MALVADO

Se cuenta que, durante la noche, especialmente los martes y jueves, las brujas realizan sus rituales.

El relato sostiene que, al concluir la ceremonia, las brujas se transforman, abandonan su cuerpo y recorren, volando o deslizándose de algún modo hacia el Cerro Villicum. Por eso, cuando muchos albardoneros, de madrugada, oyen el chillido de un pájaro desde la copa de un eucalipto o de un pimiento, se les eriza la piel: interpretan que se trata de una bruja que no puede regresar a su cuerpo, el cual dejó la noche anterior recostado en alguna de las cuevas del cerro. La creencia se completa con la idea de que, si un mortal da vuelta el cuerpo inerte de la bruja, esta se hará presente para concederle un deseo, a cambio de que su cuerpo sea devuelto a su posición original.

Diseño inicial



Diseño final



Samantha

Es un ser mitad ave y mitad mujer, guiado por un oscuro instinto de maldad. Aparece sigilosamente por las noches, posándose sobre los árboles, para observar a sus víctimas. Su único propósito es vengarse, sin compasión.

PACTO MALVADO

4 REALIZACIÓN













4.1 PROYECTO

Construcción conceptual

Esta investigación se centra en la pertenencia cultural como eje de identidad, entendida como el vínculo simbólico, emocional y social que los jóvenes y adultos establecen con su entorno, sus tradiciones y sus expresiones culturales contemporáneas. El proyecto está dirigido a un público joven adulto, por lo que se propone un lenguaje visual cercano a sus consumos culturales actuales, priorizando gráficas atractivas, dinámicas y de alto impacto visual, que permitan generar identificación y conexión emocional con el mensaje. Como estrategia comunicacional, se adopta un estilo de cómic de terror predominante, utilizado no únicamente como recurso estético, sino como lenguaje expresivo que potencia la carga simbólica de la pertenencia cultural, abordando temáticas como la memoria, el miedo a la pérdida de identidad y la tensión entre tradición y modernidad. De este modo, la construcción conceptual articula la pertenencia cultural con un lenguaje visual contemporáneo, buscando que el público joven adulto reconozca estos valores desde un código gráfico afin a sus intereses y prácticas culturales.

Paleta cromática

La serie utiliza paletas casi monocromáticas en cada ilustración, con tonalidades saturadas y de alto impacto visual, un claro predominio de valores oscuros y contrastes marcados de temperatura entre fondos fríos y personajes en tonos más cálidos, empleando el color de manera narrativa y expresiva para reforzar la atmósfera y la carga emocional de cada escena. Este tratamiento cromático se complementa con una iluminación selectiva que dirige la mirada del espectador hacia los puntos de mayor tensión visual, acentuando gestos, siluetas y elementos clave de la composición. De este modo, el color no solo cumple una función estética, sino también simbólica y comunicativa, contribuyendo a construir un clima introspectivo y dramático que potencia la lectura emocional y el significado de cada imagen.

3PM HORROR		C:82M:26Y:31K:2 #1490A6	ALMA POSEIDA		C:44M:68Y:100K:52 #654324	VENGANZA MACABRA		C:11M:7Y:8K:0 #E6E7E8
		C:69M:62Y:58K:46 #4C494A			C:30M:75Y:100K:28 #954D26			C:88M:100Y:5K:24 #472C6D
ESCALOFRIANTE APARICIÓN		C:11M:7Y:7K:0 #E7E9EB	PACTO MALVADO		C:74M:64Y:51K:40 #4A4B53	EPISODIO PSICÓTICO		C:29M:84Y:89K:63 #623023
		C:31M:99Y:100K:45 #782722			C:100M:77Y:44K:45 #22384E			C:31M:88Y:100K:42 #7E3523

Tipografía de Título

La tipografía empleada para los títulos presenta serifas marcadas y una proporción ligeramente condensada, con formas limpias, definidas y de alto nivel de legibilidad. Su estilo remite a lo antiguo y clásico, lo que refuerza de manera directa la vinculación conceptual con el universo de las leyendas. El carácter solemne y serio de la tipografía contribuye a generar una atmósfera de misterio y advertencia, aportando un fuerte peso narrativo y emocional al mensaje principal.

RT DYANS BASIC

Tipografía secundaria

La tipografía secundaria es de estilo sans serif, con un trazo uniforme y una construcción visual clara, orientada a favorecer la lectura continua. Su función principal es informativa, estableciendo un contraste formal con la tipografía de títulos y aportando equilibrio visual. Esta elección refuerza la jerarquía tipográfica, facilita la comprensión del contenido y mejora la experiencia de lectura.

KOZUKA GOTHIC PRO R (regular, normal)

KOZUKA GOTHIC PRO B (bold, negrita)

**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

3PM HORROR





Otras obras

Pacto

Malvado

Episodio

Psicótico

3pm

Horror

Venganza

Macabra

Escalofriante

Aparición

Rosaura era una niña que formaba parte de una familia humilde en un pequeño pueblo donde la pobreza lo cubría todo. Desde que nació cargó con la crueldad del entorno: su aspecto poco agraciado la convirtió en blanco de burlas, incluso de su propia familia. El rechazo y la humillación alimentaron en ella un profundo rencor. A medida que crecía, ese odio se volvió más fuerte, hasta el punto de no soportar a nadie, mucho menos a los niños. Aunque decía amar a su familia, la desilusión la fue alejando de ellos, hasta decidir huir con un único propósito: convertirse en alguien importante y regresar para vengarse de todo el dolor recibido. Con el paso del tiempo, Rosaura fue trazando una estrategia calculada. Y cuando llegó el momento cumplió su plan de la manera más fría y macabra.



9781234123457

Editorial UNSJ

3PM HORROR

Laura García

3PM HORROR



Laura García

Laura García es profesora de Filosofía e Historia en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, dependiente de la Universidad Nacional de San Juan. Presenta una colección de cuentos fantásticos basados en las leyendas más estremecedoras de San Juan. Una narración que explica hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.



ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

ESCALOFRIANTE APARICIÓN



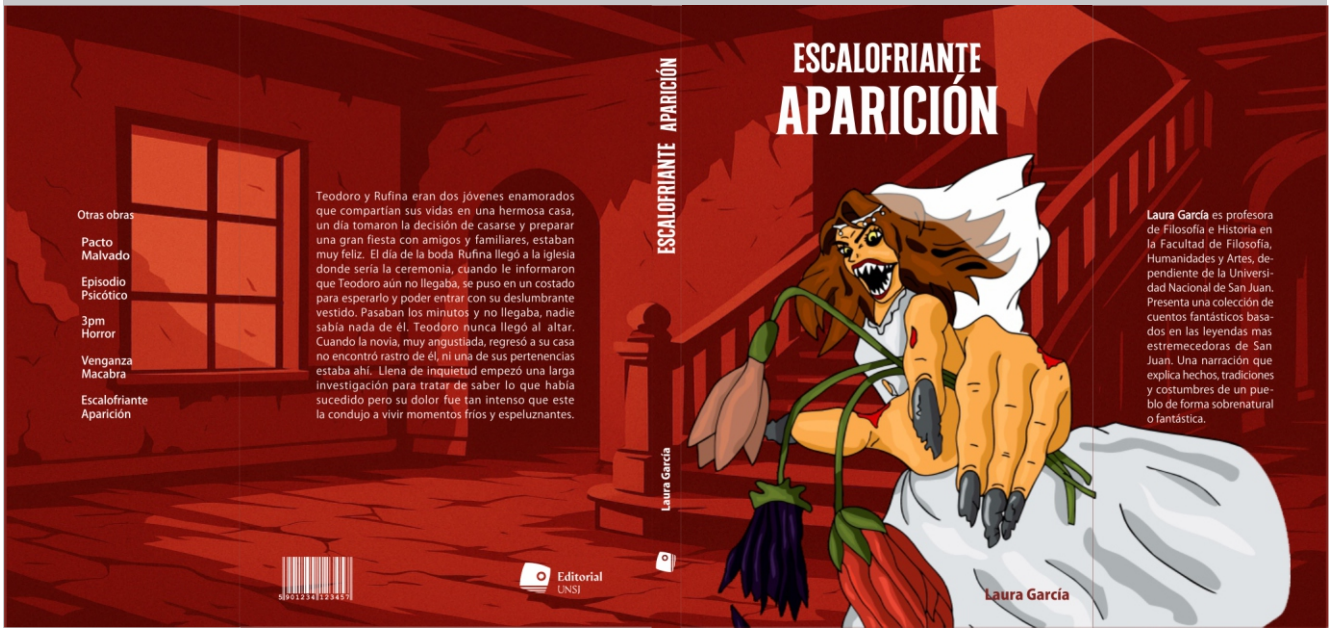


ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

ALMA POSEÍDA



Otras obras

- Pacto Malvado
- Episodio Psicótico
- 3pm Horror
- Venganza Macabra
- Escalofriante Aparición

Paulina era una muchacha joven muy bella, siempre resguardada por la sobre protección de su padre. Su timidez le impedía hacer amigos y su rutina transcurría sin sobresaltos, entre la escuela y su casa. Un día, al salir antes de lo previsto de la clase, se sentó en los escalones para esperar a su padre. Allí, por casualidad, escuchó una melodía que atravesó el silencio como un susurro encantado. Al levantar la vista, descubrió en la plaza a un muchacho muy apuesto que tocaba la guitarra con una pasión que la hipnotizó increíblemente. Desde entonces, volvió a ese mismo lugar una y otra vez, como si el eco de aquella música la llamara. El embrujo del amor despertó en su interior un intenso fuego desconocido, tan intenso que pronto desdibujó la frontera entre la ilusión y la realidad. Fue esa pasión la que la condujo a tomar la decisión más oscura y trágica de su vida.



9781234123457

Editorial UNSJ

ALMA POSEIDA

ALMA POSEIDA



Laura García

Laura García

Laura García es profesora de Filosofía e Historia en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, dependiente de la Universidad Nacional de San Juan. Presenta una colección de cuentos fantásticos basados en las leyendas más estremecedoras de San Juan. Una narración que explica hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.

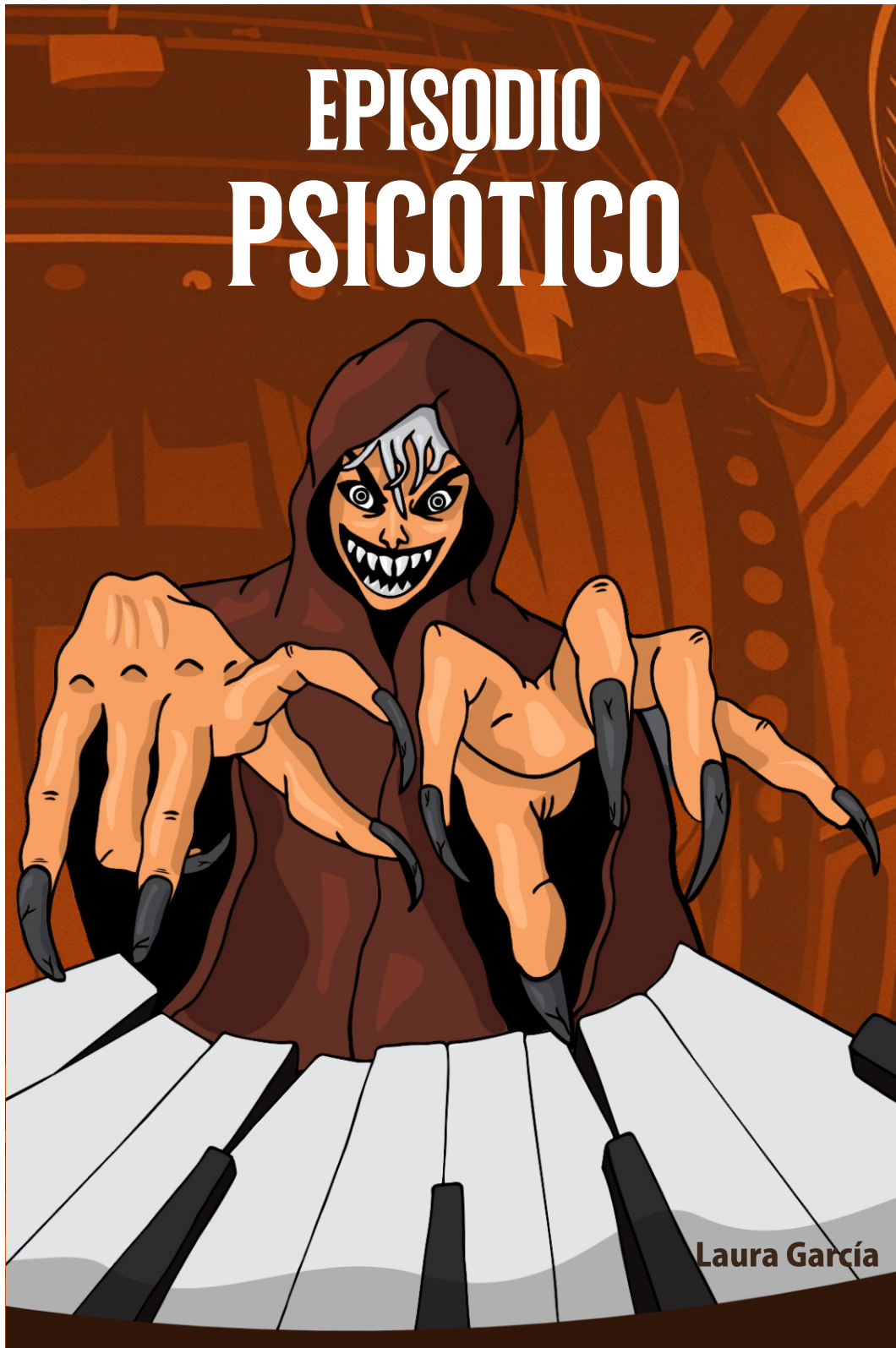


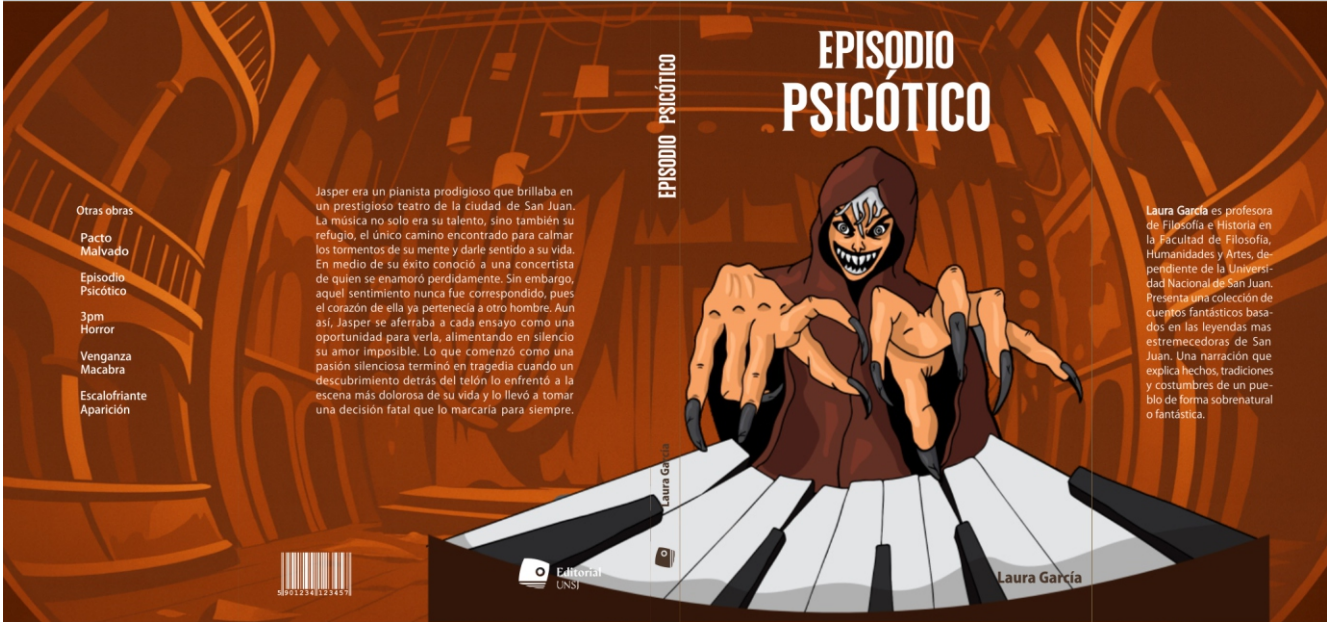
ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

EPISODIO PSICÓTICO





Otras obras

Pacto
Malvado

Episodio
Psicótico

3pm
Horror

Venganza
Macabra

Escalofriante
Aparición

Jasper era un pianista prodigioso que brillaba en un prestigioso teatro de la ciudad de San Juan. La música no solo era su talento, sino también su refugio, el único camino encontrado para calmar los tormentos de su mente y darle sentido a su vida. En medio de su éxito conoció a una concertista de quien se enamoró perdidamente. Sin embargo, aquel sentimiento nunca fue correspondido, pues el corazón de ella ya pertenecía a otro hombre. Aun así, Jasper se aferraba a cada ensayo como una oportunidad para verla, alimentando en silencio su amor imposible. Lo que comenzó como una pasión silenciosa terminó en tragedia cuando un descubrimiento detrás del telón lo enfrentó a la escena más dolorosa de su vida y lo llevó a tomar una decisión fatal que lo marcaría para siempre.

Laura García es profesora de Filosofía e Historia en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, dependiente de la Universidad Nacional de San Juan. Presenta una colección de cuentos fantásticos basados en las leyendas más estremecedoras de San Juan. Una narración que explica hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.



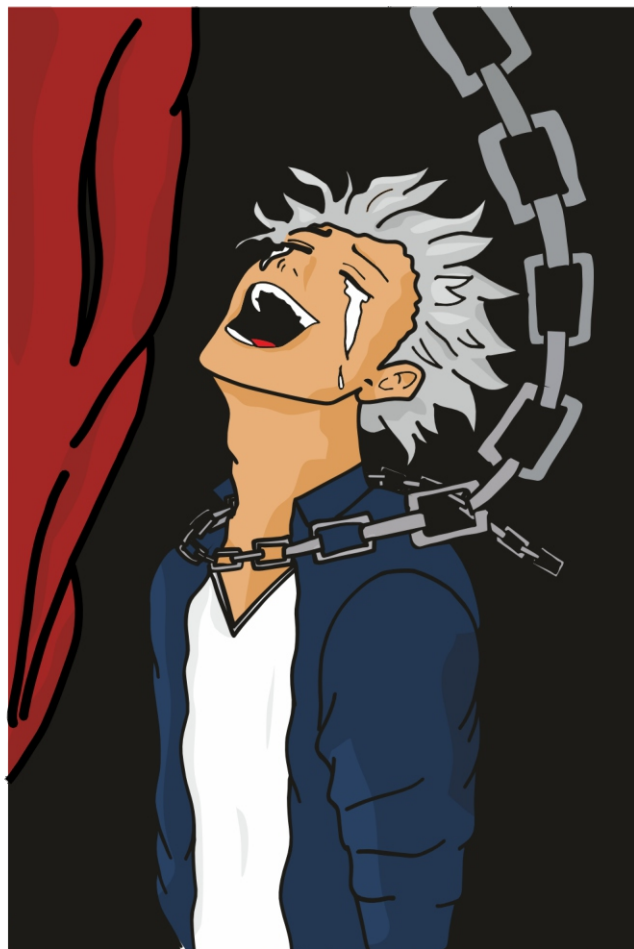
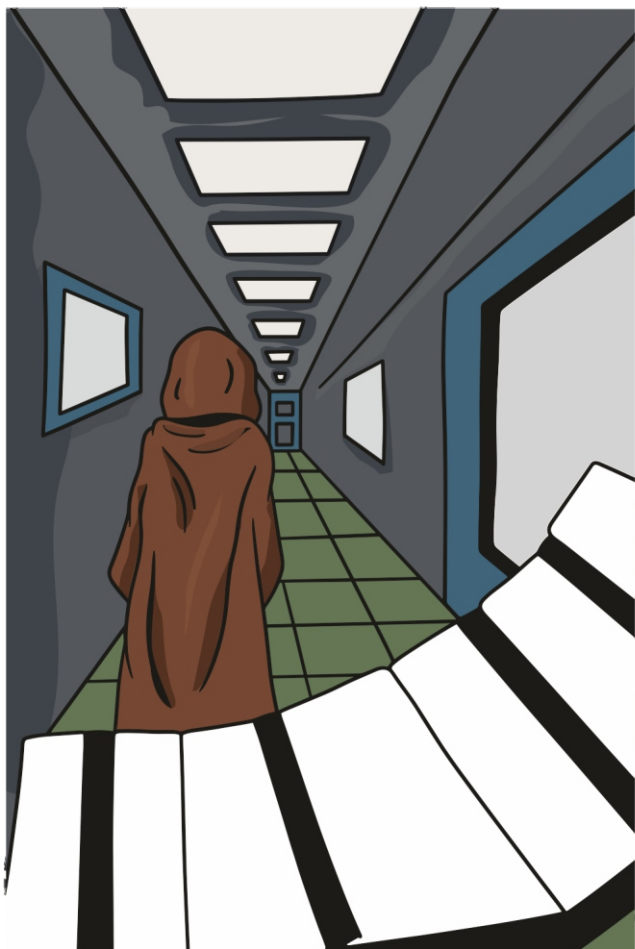
9789501234123457

Editorial
UNSJ

Laura García



ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

VENGANZA MACABRA





Otras obras

Pacto Malvado

Episodio Psíquico

3pm Horror

Venganza Macabra

Escalofriante Aparición

Elena era una joven que despertaba admiración entre quienes la rodeaban. Tenía un novio envidiado por todos muy apuesto, inteligente y con un futuro prometedor. Pero su obsesión por el dinero lo fue alejando de ella, hundiendo lo en psicosis, turbios y olvidando el verdadero valor del amor. La soledad y el sentimiento de abandono llevaron a Elena a los brazos del mejor amigo de su novio. Entre ambos nació una pasión intensa y prohibida, un secreto que los envolvía en instantes de felicidad y peligro. Convencidos de que aquel romance oculto podría sostenerse para siempre, disfrutaron de su amor en silencio hasta que la verdad salió a la luz. El destino los puso frente a consecuencias más terribles de lo que jamás imaginaron teniendo que enfrentar terribles sucesos como consecuencia.

Laura García es profesora de Filosofía e Historia en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, dependiente de la Universidad Nacional de San Juan. Presenta una colección de cuentos fantásticos basados en las leyendas más estremecedoras de San Juan. Una narración que explica hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.

Laura García

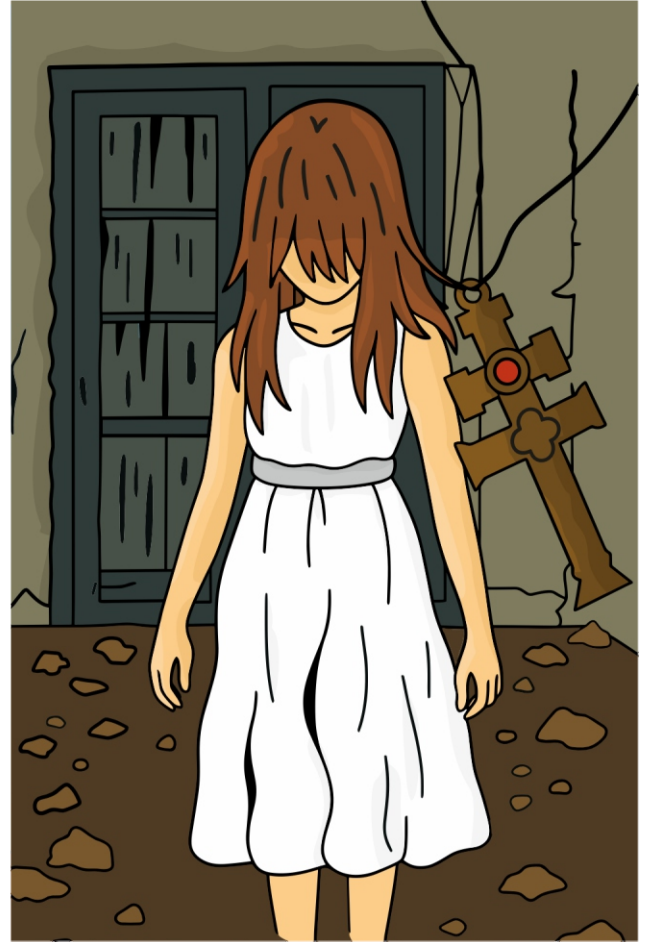
Laura García



Editorial UNSJ



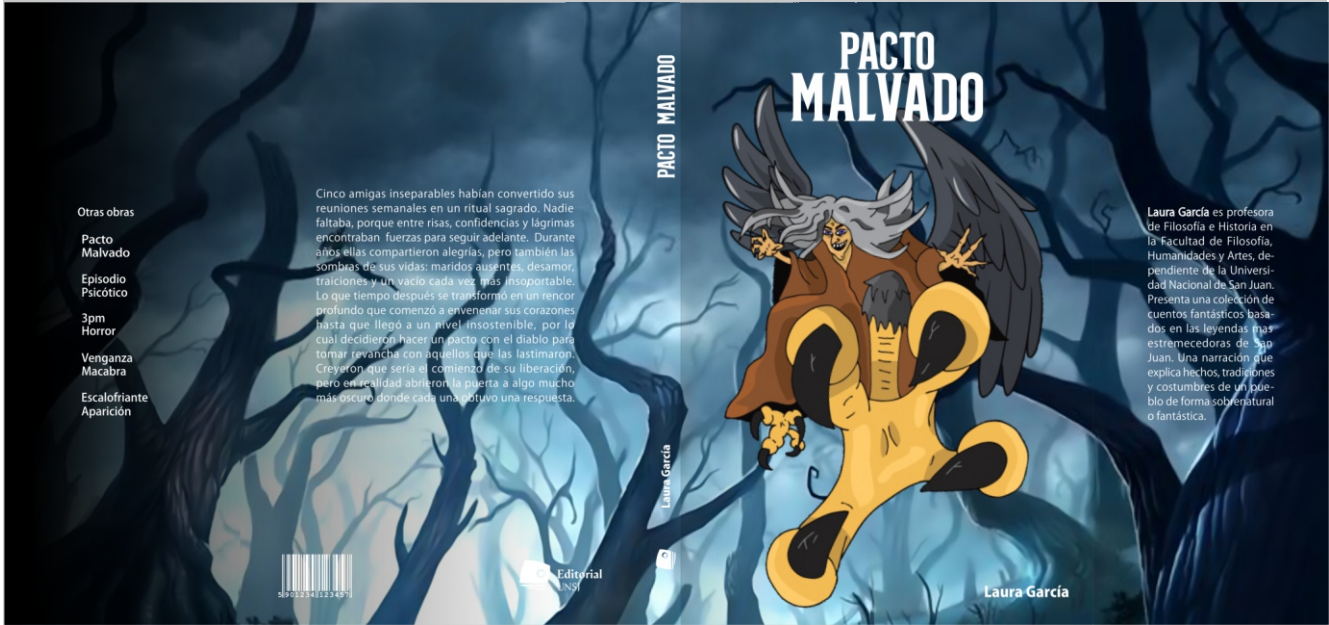
ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



**Desarrollo de tapas e ilustraciones
del proyecto**

PACTO MALVADO





Otras obras
 Pacto Malvado
 Episodio Psicótico
 3pm Horror
 Venganza Macabra
 Escalofriante Aparición

Cinco amigas inseparables habían convertido sus reuniones semanales en un ritual sagrado. Nadie faltaba, porque entre risas, confidencias y lágrimas encontraban fuerzas para seguir adelante. Durante años ellas compartieron alegrías, pero también las sombras de sus vidas: maridos ausentes, desamor, traiciones y un vacío cada vez más insoportable. Lo que tiempo después se transformó en un rencor profundo que comenzó a envenenar sus corazones hasta que llegó a un nivel insostenible, por lo cual decidieron hacer un pacto con el diablo para tomar revancha con aquellos que las lastimaron. Creyeron que sería el comienzo de su liberación, pero en realidad abrieron la puerta a algo mucho más oscuro donde cada una obtuvo una respuesta.

PACTO MALVADO

Laura García

Laura García es profesora de Filosofía e Historia en la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, dependiente de la Universidad Nacional de San Juan. Presenta una colección de cuentos fantásticos basados en las leyendas más estremecedoras de San Juan. Una narración que explica hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.



Laura García



Cinco amigas inseparables habían convertido sus reuniones semanales en un ritual sagrado. Nadie faltaba, porque entre risas, confidencias y lágrimas encontraban fuerzas para seguir adelante. Durante años ellas compartieron alegrías, pero también las sombras de sus vidas: maridos ausentes, desamor, traiciones y un vacío cada vez más insoportable. Lo que tiempo después se transformó en un rencor profundo que comenzó a envenenar sus corazones hasta que llegó a un nivel insostenible, por lo cual decidieron hacer un pacto con el diablo para tomar revancha con aquellos que las lastimaron. Creyeron que sería el comienzo de su liberación, pero en realidad abrieron la puerta a algo mucho más oscuro donde cada una obtuvo una respuesta.

PACTO MALVADO

Laura García

Laura García



ILUSTRACIÓN INTERIOR EN DOS CAPÍTULOS



APLICACIONES

SEÑALADORES

Sistema de impresión: 3D

Medida: 16 cm x 6 cm



AGENDAS

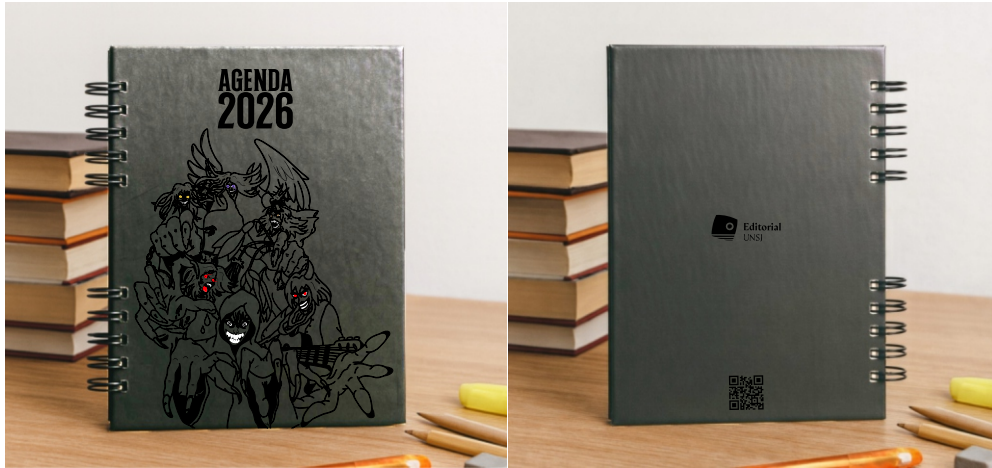
Sistema de impresión tapa/contratapa: DTF U.V.

Medida: 21 cm x 15 cm



AGENDAS





LAPICERAS

Sistema de impresión: DTF U.V.



CONTENEDOR PARA LA COLECCION

Sistema de impresión: offset

Material: papel obra 300 gr laminado



BOLSAS

Sistema de impresión: DTF textil

Material: tela lienzo



REMERAS

Sistema de impresión: DTF textil

Material: tela algodón



MOUSE PAD

Sistema de impresión: sublimación



AFICHE PUBLICITARIO PRIMER ETAPA

Sistema de impresión: offset

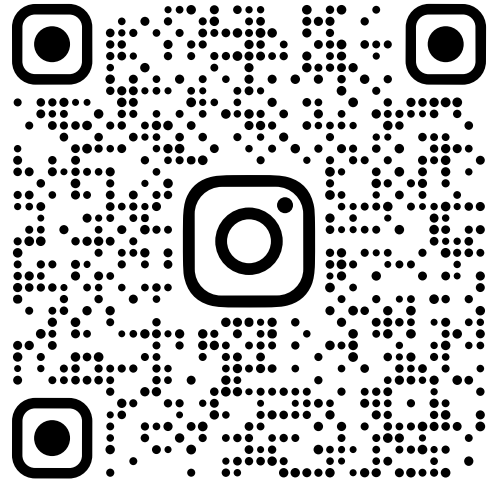
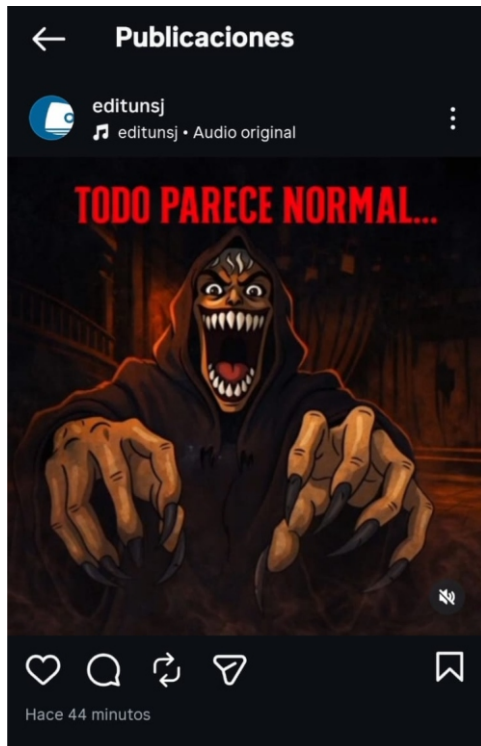


BOOKTRÁILER PRIMER ETAPA

Duración 10 segundos

Publicado en Instagram

QR que vincula al booktráiler.



AFICHE PUBLICITARIO SEGUNDA ETAPA

Sistema de impresión: offset

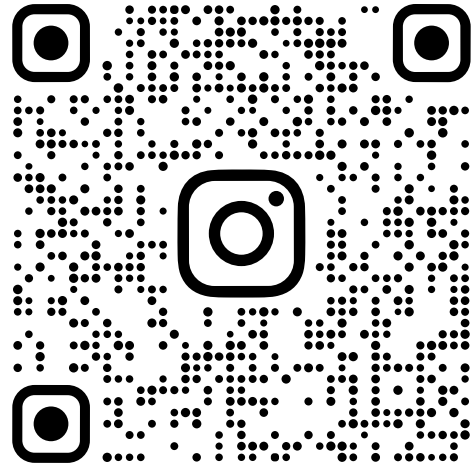


BOOKTRÁILER SEGUNDA ETAPA

Duración 24 segundos

Publicado en Instagram

QR que vincula al booktráiler.



4.2 INFORME TÉCNICO

LIBRO

Se establece una línea visual coherente y sistemática que se mantiene constante en cada ejemplar de la colección. Cada libro desarrolla un escenario específico, con características gráficas y compositivas propias, integradas de manera uniforme a lo largo de toda la pieza editorial, lo que garantiza continuidad visual, coherencia narrativa y una identidad reconocible de la serie. En la contraportada se dispone la sinopsis de la obra junto con la marca editorial y su respectivo código de barras, organizados bajo criterios de jerarquía visual, legibilidad y correcta lectura de marca. El lomo incorpora de forma clara y estandarizada el nombre del autor, el título de la obra y el isotipo de la editorial, facilitando su rápida identificación en estantería y su correcta catalogación. Por su parte, en la portada se presenta el título del libro, el nombre de la autora y la ubicación gráfica asignada a cada personaje, definidos estratégicamente para reforzar la identidad visual de la colección y asegurar una composición equilibrada y funcional. Asimismo, en la solapa que acompaña a la portada se incluye el nombre de la autora junto con una breve reseña biográfica, concebida como un recurso informativo y de valor editorial para el lector. En la solapa correspondiente a la contraportada se presentan los demás títulos disponibles que completan la colección, organizados de manera clara y jerárquica, con el objetivo de reforzar la unidad del sistema gráfico y promover la continuidad de la serie.

CUBIERTA

Encuadernación: tapa blanda
Papel ilustración de 200 gr
Laminado mate
Sistema de impresión: Offset
Medidas: 21 cm x 45 cm



TIPOGRAFÍAS

SINOPSIS
Kozuka Gothic pro R
Cuerpo: 11 pt
Interlineado: 13 pt
Tracking: 20
Alienación centrada

TÍTULO
RT DYANS BASIC
CUERPO: 50 PT (SUPERIOR)
CUERPO: 65 PT (INFERIOR)
INTERLINEADO: 13 PT
ALIENACIÓN CENTRADA

AUTOR
Kozuka Gothic pro H
Cuerpo: 14 pt (portada)
Cuerpo: 10,5 pt (lomo)
Interlineado: 13 pt
Tracking: 20
Alienación centrada

BIOGRAFÍA
Kozuka Gothic pro R
Cuerpo: 10,5 pt
Interlineado: 13 pt
Tracking: 20
Alienación centrada

<p>ESCUENARIO COMPLETO</p>	<p>Otras obras xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx</p>	<p>TÍTULO DEL LIBRO</p> <p>Autora</p>  <p>5 901234 12345 7</p>  <p>Editorial UNSJ</p>
<p>TÍTULO DEL LIBRO</p>	<p>Sinopsis del cuento xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</p>	<p>Autora</p> <p>COMPOSICIÓN PERSONAJE ESCENARIO</p> <p>Autora</p>
<p>TÍTULO DEL LIBRO</p>	<p>Nombre de autora/ bibliografía xxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxx</p>	<p>COMPOSICIÓN PERSONAJE ESCENARIO</p>

21 cm

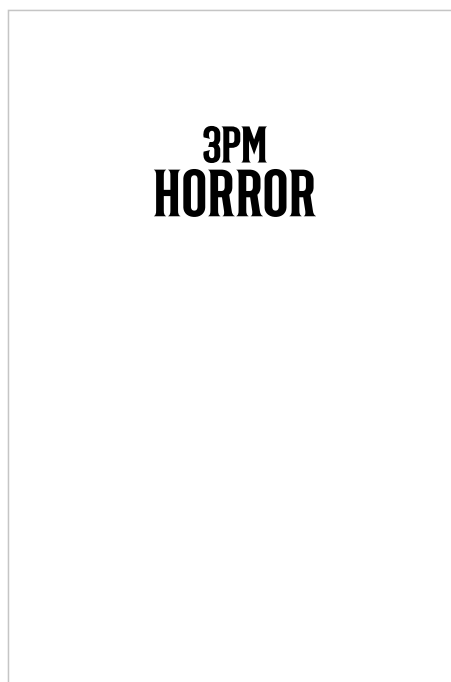
1 cm

8 cm

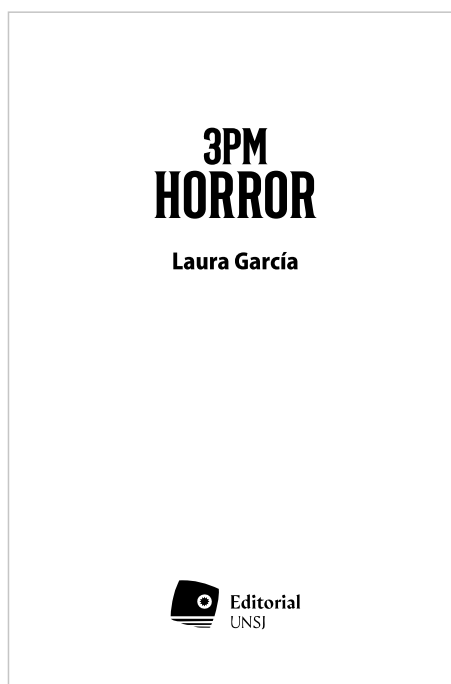
8 cm

PORTADA/PORTADILLA

En la portadilla se colocará el nombre del libro centrado.



En la portada se colocará el título del libro, el nombre del autor y abajo la editorial.



CUERPO DEL LIBRO

Soporte: papel obra de 80 gr
Sistema de impresión: offset

CUERPO DEL LIBRO

Minion Pro destaca por su gran altura-x (x-height), lo que facilita la lectura en tamaños pequeños (ideal para textos narrativos extensos en cuentos), y su contraste moderado entre trazos finos y gruesos guía el ojo del lector de manera fluida. Esto reduce la fatiga visual, especialmente en libros infantiles o juveniles donde se busca inmersión prolongada. En comparación con otras fuentes, permite columnas más estrechas y tamaños de letra reducidos sin perder claridad, lo que es perfecto para layouts con ilustraciones.

Ipsa serrum rector am, que nos accus simus elesequisque vel idest volupti busciis peri cus, omni ommolor simusan tis perio dis imendiat eicias nonseceri blatem ipissini conet que quatur? Qui unt, nulles asit, sus, susamendit et et imo luptium fuga. Udam re sequiati istiaerferum et et etur, con prorempor sum fugitat adi conem dollaboresti bera si dit asi quam ex est, comnime denderunt, odi deri aliqui berum renientia de oditium la con pla quam volorent ex exerovit, ea inciatus mo te mil in re volorum sumenis accessus apieni hil in rersped ut laborec atest, nam eligni iuntiores volendu sandant et ipid maximus essimus abo. Et elecabo. Et liciis ecaeribusant parunt quis dolorep erchiliquaes velibus asi magnati re volore, cone laccupiust atumqui dem qui te lab ium fugiam, cupta quo minveri berionse ne eost, volo que consedi ssinte sunti de cumquassima simi, optat elenda venient harchiliquo im alitaret fugitium qui veliate dolorem pore lacculpa volorio beaqui atquam sitatur? Apereratia is di temossusam quid quatem. Ima velent dendit ipis dolenes equaest, asimendam ad quides dem rene exeratur, nim fa ceriae velitati ius, sus, sunt fugit, to ilis dolum quisi accat eumquam, conseqe omni doluptassit accusti dollent erem voloratur aborepu dandis est, et perspit volorit, necatum, corumento velitiusa vendani asperum fuga. Nequidis est aliciam quo dolenda dent liaeped issitio nseribu sciatur sam volor re conseniae et acimusc iaspici psandit ionserum coribusandit que nossequam, quam ilite poresero iducipsandit natur si beris sequi berum voluptati rescit omnihiti cone re volupictur sum asim que sunt fugiatusdani iduscus sam adictor eperspicus rem rere volluptae vid mi, si volore, sam quas est, ulpa eum fugitib usapell oruptat re ditemporem raecti untur alitassit que por solo derrum ut eos re volupti desto quis sim lit quunde ate vella que et laborrum ditaestibus des magnim dolorerum re estAm, oditemolo conem es erum re placcus aperem. Nequasit eatqui arumquia

MINION PRO

Cuerpo: 11,5

Interlineado: 13 pt

Alienación centrada

4.3 CONTEXTUALIZACIÓN



4.4 BIBLIOGRAFÍA

- Wiedemann, J. (Ed.). (2007). **Illustration now!**. Taschen.
- Lipszyc, D., & Veytes, E. J. (Eds.). (s. f.). **Técnica de la historia de arte**. Escuela Panamericana de Arte.
- De Buen Unna, J. (2000). **Manual de diseño editorial**. Santillana.
- Müller-Brockmann, J., & Müller, J. (2011). **The poster: 1000 posters from Toulouse-Lautrec to Sagmeister**. Taschen.
- Poe, E. A. (s. f.). **Cuentos macabros** (Vols. 1-2).
- Colección Leonardo. (s. f.). **Las bases del dibujo 2**.
- Samara, T. (2002). **Diseñar con y sin retícula**. Gustavo Gili.
- Suplemento especial Diario de Cuyo: **Fundación de San Juan, leyendas urbanas 2025**. (2025). Diario de Cuyo.
- Olmedo, Á. (s. f.). **Raíces del Cuyum: Mitos y leyendas de San Juan**.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño