

# FÁBULA PARA UNA ERA DIGITAL

**Libro digital de la novela “Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar” de Luis Sepúlveda**

Autor: Francisca Rodríguez Larrea

Profesor guía: María Ximena Ulibarri

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Marzo de 2021

Santiago, Chile



*Muchas gracias a mi familia por su incondicional cariño  
y apoyo,*

*a Ximena por ser mi mentora durante este proceso*

*y a todos los que me brindaron una mano desinteresada  
para este proyecto.*

# Índice

		<b>FORMULACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>20</b>	<b>PROTOTIPO FINAL</b>	<b>50</b>
		Oportunidad de Diseño	21	Valor de la Propuesta	51
		Oportunidad de Diseño	22	Prototipo Final	52
		Oportunidad de Diseño	23	Proyecciones	53
		Contexto	24	Implementación de la Propuesta	54
		Usuario	25		
		Antecedentes	27	<b>CIERRE</b>	<b>56</b>
		Antecedentes	29	Reflexiones Finales	57
Abstract	6	Referentes	30		
		Referentes	31	<b>REFERENCIAS</b>	<b>58</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>			Referencias Bibliográficas	59
Motivación Personal	8	<b>PROCESO DE DISEÑO</b>	<b>32</b>		
Introducción	9	Metodología y Proceso	33		
		Gestión e Investigación Previa	34		
<b>LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN</b>	<b>10</b>	Bocetos y Formato	35		
El Libro	12	Ilustración	38		
El Autor	14	Material Complementario	42		
La Novela	16	Interfaz e Identidad Visual	43		
La Fábula	17	Prototipos	44		
Enseñanzas y Valores Planteados en la Novela	18	Validaciones	45		

“

[...] a medida que el poder humano sigue aumentando, nuestra capacidad para dañar o beneficiar a otros animales va pareja a él. Durante 4.000 millones de años la vida en la Tierra se rigió por la selección natural. Ahora se rige cada vez más por el diseño inteligente humano. [...] Cuando vayamos a diseñar este mundo nuevo y surrealista habremos de tener en cuenta el bienestar de todos los seres, y no solo de Homo sapiens.” (Singer, 2018)

# Abstract

Actualmente el mundo vive una serie de crisis y revoluciones constantes. La más importante de ellas, que afecta globalmente tanto a las generaciones actuales y futuras de todos los seres vivos del planeta, es el calentamiento global antropogénico. Por otra parte vemos una incomodidad a lo largo de los ciudadanos de la mayoría de naciones por cambiar ciertos paradigmas aún vigentes que desalientan la aceptación del prójimo y promueven discursos de odio.

Es de gran urgencia promover valores importantes a tener en consideración hoy, como lo son; el cuidado del medioambiente, disuadir la percepción del ser humano como una especie soberana de las demás, alentar el compañerismo, el trabajo en equipo, la amistad, la tolerancia y el respeto al otro, aceptando las diferencias entre individuos e identificándose como elementos positivos que pueden beneficiar a la comunidad.

Es trascendental hoy diseñar teniendo en cuenta estos problemas y buscar alternativas que alivien esta situación, debemos cambiar las prácticas que los

humanos llevamos y construir una sociedad enfocada en el cuidado y bienestar de todas las personas, especies y de nuestro ecosistema.

Es por esto que el siguiente informe explora y propone crear a través del diseño un proyecto que comunique estas temáticas por medio de la lectura en formato de un libro web, para la realidad altamente digitalizada que vivimos, la cual entrega a los sujetos distintas maneras de entretenimiento, información y comunicación por medio de diversas plataformas, permitiendo nuevas propuestas originales, atractivas, lúdicas y educativas.

## Palabras Claves

libro digital, calentamiento global antropogénico, fábula, valores.

**01**

**INTRODUCCIÓN**

# Motivación Personal

Actualmente, el cuidado del medio ambiente es reconocido por la mayoría de los ciudadanos, esta preocupación nos acompaña, a la mayoría, en nuestro día a día. Desde los inicios de mi trayectoria en la carrera de Diseño se hizo evidente que el gasto de materiales y la producción de desechos era uno de los factores contraproducentes en la elaboración de los distintos proyectos llevados a cabo durante mis años de estudio y aprendizaje. Esta preocupación es constantemente comentada y debatida por los estudiantes o educadores de la facultad, siendo una de las grandes aristas en que la gran mayoría de los proyectos realizados deben tener presente e intentar prever de la mejor manera a la hora de ser realizados.

Sin embargo, esta inquietud se afianza en mí, indudablemente durante el séptimo semestre de la carrera tras la afirmación planteada por los profesores del curso Diseño e Impacto Ambiental. La declaración es sencilla: el único diseño que no contribuye de ninguna manera con en el deterioro del medio ambiente, es simplemente el no existente. Con curiosidad y anhelo intenté hallar una simple opción que refutará tal desalentadora y veraz aseveración, pero creo que las capacidades de crear únicamente beneficios, sin ningún elemento dañino para nuestro planeta, aún no están al alcance de la especie humana.

Es de suma importancia ver el ciclo del diseño en su totalidad y entender que el rol del diseñador no solo está dirigido para crear productos que sean adquiridos por el cliente o usuario. Es trascendental a la hora de diseñar tener en cuenta todo el ciclo de vida del

objeto, sistema o proyecto; su facturación, su uso, sus componentes, además de comprender cómo este será desechado, reciclado o reutilizado.

Es por esto que el proyecto inició con la motivación personal de crear un diseño que tuviera especial consideración la exploración de alternativas menos dañinas para nuestro ecosistema y contribuye de menor medida en la creación de desechos o contaminantes medioambientales.

Por otra parte, busqué combinar los intereses que me han seguido durante mi desarrollo estudiantil y personal. Para, de esta manera, desarrollar o utilizar nuevas herramientas correspondientes al diseño no profundizadas lo suficiente, desde mi perspectiva, durante mis años de aprendizaje en la carrera.

Esto me llevó a pensar en el mundo digital como una plataforma o escenario para crear material intangible, asequible para muchos y con posibilidades ecológicas menos dañinas. Centrar mi proyecto en el estudio y comprensión de la programación y el diseño de interfaz resultó ser un gran desafío y significó salir de la zona de confort. Lo cual me favoreció para practicar técnicas o elementos no desarrollados previamente en mis estudios académicos, pero que son un gran aporte para mi aprendizaje profesional.

Otro foco principal de motivación fue crear un proyecto relacionado con el diseño gráfico y editorial, que mezclara la ilustración y explorará distintas alternativas digitales para su proceso. A pesar de

dibujar constantemente durante años simplemente como un hobby, para la realización del proyecto me interesó explorar tanto la técnica de dibujo digital, como las capacidades de la ilustración como un medio de comunicación.

El proyecto realizado converge mis intereses personales y académicos, el aprendizaje y las experiencias adquiridas durante los años de estudio en la carrera de diseño, y una forma de experimentación, cuestionamiento y debate hacia algunas ideas o conceptos que merecen la pena ser explorados desde el diseño.

# Introducción

Hoy en día el mundo se enfrenta a una serie de crisis y situaciones que no solo afecta a los humanos, sino que comprometen a toda la vida del planeta. Desde la crisis medioambiental, la pandemia globalizada, las protestas antirracistas o feministas; todas nos hablan o invitan a reflexionar sobre cómo los seres humanos estamos realizando nuestras decisiones y actuando de acuerdo a nuestros valores.

El filósofo chileno, Gastón Soublette (Fundación LUMBRE, 2020) denomina este fenómeno como mega crisis; un ambiente de rebelión y protesta universal, resultado de la toma de conciencia globalizada de las personas ante el estilo de vida engendrado por la industrialización y globalización. Expone que este malestar se origina a consecuencia de que los seres humanos son percibidos por el sistema moderno como piezas de una gran maquinaria, midiendo su utilidad sólo a partir de su rendimiento, y no son reconocidas como entes pensantes y sensibles.

Soublette manifiesta como actualmente la humanidad es consciente que nuestro modelo de civilización, a pesar de los beneficios que ha traído, ha creado una considerable brecha social y amenaza a la supervivencia de nuestra especie y ecosistema. Propone que esta megacrisis nos incita a buscar un nuevo paradigma cultural, una sociedad más humanitaria, sabia y virtuosa, respetando a los demás, al medio ambiente y a nosotros mismos.

Considerando que el diseño está inmerso en nuestra cotidianeidad, es trascendental plantearlo como un

agente o medio con capacidades de guiar o instruir en modelos socioculturales enfocados en el respeto, promoviendo valores y virtudes. Es una urgencia como cultura aprender a tolerar y respetar a todos, sin importar etnia, nacionalidad, religión, cultura, sexo, orientación sexual o cualquier característica diferenciadora entre los seres humanos. La protección del medio ambiente y el fortalecimiento valórico, basado en el respeto mutuo tanto, humano como no humano es fundamental para evitar una catástrofe mundial a futuro.

**02**

**LEVANTAMIENTO DE  
INFORMACIÓN**

Actualmente el calentamiento global es un problema innegable y las evidencias del calentamiento global antropogénico afectan a todos los habitantes del planeta.

Esto se debe a que las prácticas humanas han generado indudablemente un alza en las emisiones de CO<sub>2</sub> en la atmósfera. Desde la Revolución Industrial se ha podido observar claramente un incremento en la producción de energía de combustibles fósiles, mientras que lamentablemente el área verde en el planeta disminuye drásticamente. En los últimos treinta años, las hectáreas de bosque han disminuido en 178 millones, similar al tamaño de Libia (FAO, 2020).

Un estudio realizado por científicos de China, Estados Unidos y de países europeos, afirma que en cincuenta años más la temperatura media anual aumentará en 7,5 °C. Para dimensionar el problema es importante mencionar que el alza de 5 °C en la temperatura promedio del planeta logró poner fin a la Edad del Hielo o Glaciación Würm.

Expone que si las prácticas humanas actuales se mantienen, para el año 2070 un tercio de la población experimentará temperaturas inhóspitas similares a las del actual Desierto del Sahara, generando de esta manera masivas migraciones a nivel mundial, además de afectar indudablemente la agricultura, ganadería y el ecosistema en general del planeta (Xu, Kohler, Lenton, Svenning, & Scheffer, 2020).

Si las migraciones actuales significan un problema en

los estados existentes, solo se puede especular el nivel de crisis que este desplazamiento forzado en un tercio de la población mundial a causa del cambio climático puede traer. El historiador Yuval Noah Harari (2018) afirma que la crisis política que hoy se vive frente al liberalismo está totalmente ligada a las migraciones.

Postula que mientras más los gobiernos limitan las inmigraciones y convierten sus naciones en “fortalezas amuralladas” hacia los otros países, la gente muestra un mayor inconformismo con el sistema político. Plantea que la única manera de salir de las crisis globales, ya sea económica, ecológica o la crisis sanitaria que vivimos hoy en día con respecto al nuevo coronavirus, pueden solo ser solucionadas a través de la solidaridad global (Harari, 2020)

Por otra parte, en nuestro planeta se llevan a cabo múltiples movimientos sociales y protestas que validan la necesidad de solidaridad y respeto a los demás. Por ejemplo el movimiento en contra del racismo conocido como Black Lives Matter, las protestas feministas que buscan la equidad de género o la celebración del orgullo LGBT+, que exigen la aceptación de las personas en cuanto a su diversidad sexual e identidad de género.

# El Libro

El libro, como compendio de hojas en una unidad encuadrada, se remonta a antes de la Edad Media. El propósito de documentar y dar a conocer información ha sido clave, no sólo para registrar los descubrimientos, inventos, o reflexiones del momento, sino que posteriormente para poder dilucidar estos conocimientos, culturas e historias. Desde el pequeño monaguillo ilustrado que escribía y transcribía solitariamente con su tinta y pluma, hasta el día de hoy, han aumentado, tanto en copias como en diversidad las opciones que tenemos para acceder a un libro y entender la lectura. Esto, sumado a la reciente digitalización de todos los ámbitos de nuestra cotidianeidad, que ha marcado la inmediata, numerosa y variada información que se dispone en Internet.

Desde la utilización de la imprenta en el siglo XV, hasta finales del siglo pasado, el libro; desde su forma física o su distribución, no habían presentado grandes cambios. Pero con la digitalización y masificación del uso de internet, el libro y su formato se vieron afectados con la popularización del libro electrónico o ebook y libro digital.

Aun así, la innovación en cuanto al libro en su formato digital no ha presentado mayores cambios en comparación al acelerado cambio que han tenido otros medios de comunicación o soportes tras la llegada del internet. Este formato digitalizado comúnmente busca imitar de mejor manera las características y cualidades del libro tradicional y su formato análogo.

“Las presentaciones electrónicas a menudo imitan

los elementos más kitsch de la iconografía del libro, mientras que las características más novedosas de la funcionalidad electrónica parecen no haber encontrado su lugar en absoluto en la interfaz” (Drucker, 2003 en Crespo-Martín, 2016 p. 823).

Es necesario hacer una salvedad acá porque generalmente tendemos a asociar el libro digital con el ebook (o libro electrónico), cuando en realidad este último es uno de los distintos tipos de libros digitales actuales.

El concepto de ebook es utilizado para referirse al formato del archivo y contenido del libro presentado a través de un soporte electrónico, en realidad este puede tratarse de un libro impreso que ha sido digitalizado o un libro digital pensado para -aunque no necesariamente- poder ser impreso. Y aunque parezca ser un gran cambio para el libro, no lo es, “y es que solo es en este aspecto formal de lo electrónico, donde parece residir la singularidad del e-book” (Crespo-Martín, 2016. p. 823). Es presentado en un formato distinto, sin haber cuestionado ni explorado las posibilidades de este nuevo soporte.

Ahora bien, existe otro tipo de libro digital y que es más reciente: el hiperlibro, este, a diferencia del anterior, es más sustancioso y expansivo en cuanto a sus oportunidades. Un hiperlibro, es un libro que se produce y funciona exclusivamente en el plano y el lenguaje digital. Al intentar traspasar su contenido a papel, este tipo de libro digital pierde una parte importante de su contenido y prestaciones.

Su nombre viene de las palabras hipertexto y libro, donde la primera hace alusión al sistema de escritura electrónica o digital, y la segunda, a su soporte. La gran diferencia que presenta este tipo de libro es que cuenta con hipervínculos que enlazan de forma automática distintos elementos, como contenido multimedia o enlaces a nuevas fuentes de información.

Esto permite disponer de información y contenido a la manera de una red, es decir, interconectados a través de enlaces. Esto no solo permite una lectura didáctica a través de la interacción del usuario con el contenido, sino que además entrega una nueva forma de reestructurar la información a través de distintas partes interconectadas, que se recorren ‘navegando’ y que una vez accedidas a todas dan cuenta de la información total, permitiendo un nuevo tipo de lectura.

“Esto no supone que en la lectura hipermedia reine la confusión y se dé el caos –a menos que esto sea intencionado–, ya que los principales contenidos son accesibles en todo momento desde un índice o indexador de menú que nos remite al esqueleto estructural siempre que lo deseemos.” (Crespo-Martín, 2016. p. 827).

Una idea de lectura muy distante a la lineal que estamos acostumbrados en libros de papel, pero una mucho más parecida a cómo procesamos la información como seres humanos.

“Sin embargo, la linealidad textual de la página impresa siempre ha interpelado esta necesidad no secuencial del pensamiento humano, y agentes intertextuales como las citas bibliográficas, llamadas o aclaraciones, notas a pie, etc., posibilitan introducir metatexto dentro de un libro”. (Crespo-Martín, 2016 p. 828).

Lamentablemente el punto vulnerable del libro digital es que eventualmente el formato podría quedar obsoleto. Mientras un análogo bien cuidado puede durar 500 años, probablemente no existan aparatos que reproduzcan este texto durante tantos siglos. Sin embargo, existen otros valores presentes en este formato más que solo un intento de innovación: también da la posibilidad de actualizar la información o poner material de cosas en vivo. Promueven la accesibilidad - y por tanto la democratización- del contenido y su distribución. Pone en cuestión el tema del ‘original’ no hay original, en realidad todos lo son, porque no hay copia. Hace al lector un agente activo para darle vida -o crear- a la obra, y no solo un mero espectador’, cada vez que se lee, se vuelve a crear una obra nueva.(Crespo-Martín, 2016).

No solo eso, dejando de lado la lectura del libro, la lectura en general digital, la lectura en Internet supone cambios en el modo de acceder, procesar, usar y transmitir la información para satisfacer objetivos muy diversos: relacionarse con los otros, participar en actividades sociales, aprender, etc. La lectura digital va unida a nuevas prácticas culturales, que requieren nuevas competencias. Es por eso que desde diversos ángulos e idiomas los actores sociales se están reuniendo para abordar todas las aristas de este tema, que no es sólo educativo, sino que también es cultural y social (V.E.A. 2020).

# El Autor

Luis Sepúlveda Calfucura fue un escritor, periodista, cineasta y activista medioambiental chileno. Nació en la ciudad de Ovalle en 1949 y es considerado uno de los autores latinoamericanos más leídos en el mundo, principalmente en Europa junto a Gabriel García Márquez e Isabel Allende (Hasset, 1997; Sepúlveda, 2011)

Durante su juventud fue militante de izquierda, y más tarde, durante los años 70, fue sentenciado a 28 años de cárcel, condena que gracias al apoyo de Amnistía Internacional es conmutada a 8 años de exilio. De este modo, Luis Sepúlveda emprende un viaje por múltiples países y la mayor parte de América Latina.

En la década de los 80 se asienta en la ciudad alemana de Hamburgo, donde trabaja en conjunto con la organización ecologista internacional Greenpeace en distintas actividades y causas, siendo una de las principales el cuidado de los mares y sus habitantes a través de un navío llamado Rainbow Warrior (Greenpeace Chile, 2020).

Su reconocimiento como literato tuvo lugar tras el éxito de la publicación de su obra *Un Viejo que Leía Novelas de Amor* (1988), una narración inspirada en la propia experiencia del autor tras convivir con el pueblo indígena amazónico de los shuar en Ecuador (Hasset, 1997). Este best-seller y long-seller fue galardonado con los premios Juan Chabás de novela corta y Tigre Juan.

Para 1997, Luis Sepúlveda se instala a vivir junto a su familia en la ciudad de Oviedo, España, donde residió

hasta el día de su muerte; el día 16 de abril del 2020, a causa de la enfermedad COVID-19 a los 70 años.

Las obras del autor se caracterizan por su enfoque en temas críticos como la importancia y necesidad del cuidado medioambiental, el respeto hacia los otros, la aceptación y celebración de nuestras diferencias, y el sentimiento de desarraigo revelado por medio de sus personajes y narraciones a través de un lenguaje preciso y claro.

“En toda la narrativa de este autor reverberan ciertas constantes que incluyen la soledad del exilio y la experiencia dolorosa del regreso al país natal, una fuerte crítica al saqueo ecológico y a las empresas multinacionales y gobiernos involucrados en tal destrucción, y el mar, que según Sepúlveda llama ese coloso que ocupa casi tres cuartos del planeta [y] es de una fragilidad asombrosa”(Hasset, 1997. p. 3).

Tras convivir con los indios shuar, Luis Sepúlveda aprendió a convivir con la selva y la naturaleza, lo que se ve plasmado en sus novelas (Hasset, 1997) a través de una constante crítica y denuncia hacia el desastre y desequilibrio que la humanidad y su comportamiento ha causado sobre la ecología de nuestro planeta.

El exilio también se hace presente en la temática de las obras del autor. Planteando principalmente que el desapego o exclusión a la comunidad original de un individuo no le prohíbe la pertenencia por elección a otra sociedad. Como Sepúlveda lo plasma en su obra

*Patagonia Express*; “uno es de donde mejor se siente” (Sepúlveda, 1995).

Hace múltiples alusiones a cómo las diferencias entre las personas no tiene una connotación negativa, sino que todo lo contrario, crea lazos más fuertes entre individuos. Permitiéndoles, de esta manera, aprender a vivir con más empatía y tolerancia, encontrando el respeto y valor en la diversidad.

# La Novela

En 1996, Luis Sepúlveda publicó una de sus más reconocidas obras; *Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar: Una novela para jóvenes de 8 a 88 años*.

La trama de la obra trata sobre una gaviota, que tras caer presa del petróleo vertido en el mar por malas prácticas humanas, vuela a la ciudad de Hamburgo donde encuentra a Zorbas, “un gato grande, negro y gordo” (Sepúlveda, 1996). Ya moribunda tras el largo y agotador vuelo para librarse del espeso oleaje y evitar posibles depredadores, la gaviota le informa al gato que pondrá un huevo. Antes de fallecer, esta encomienda a Zorbas cumplir tres promesas; no comerse el huevo, cuidar del polluelo y en el futuro enseñarle a volar.

Esta última promesa es lo que se desarrolla en la gran mayoría de la historia; como Zorbas y la comunidad de gatos del puerto de Hamburgo se disponen a enseñarle a volar a la cría de gaviota. Finalmente, tras muchos intentos fallidos, deciden arriesgarse y romper la ley de los gatos; “maullar” con un ser humano y pedirle auxilio. Cuidadosamente escogido, Zorbas habla con el poeta. Gracias a él, la comunidad de gatos y sobre todo por la determinación y confianza de la gaviota en sí misma, esta logra emprender el vuelo y así, de esta manera, seguir el viaje de su madre que se vio interrumpido por la arrogancia humana sobre nuestro ecosistema.

Esta fábula nace desde la disconformidad del autor hacia la literatura infantil que en aquellos años sus hijos leían. Sepúlveda explica cómo está, más que educar, cumplía la función de manipular y tratar a los

niños como pequeños idiotas (Pimienta, 2013).

“Vivíamos en Alemania y el Programa de Lectura [Plan Nacional de Lectura] fue muy bueno. Mis hijos tuvieron que leer tres libros al mes. [...] Un día, fui a la biblioteca a pedir libros para ese mes y tomé café. Justo allí, comencé a leerlos con curiosidad. Vi uno, vi otro y comencé a ponerme nervioso. Me di cuenta de que los libros escritos para niños no eran para pequeños lectores, sino para pequeños idiotas. Eran completamente manipuladores. No me gustó.” (Luis Sepúlveda en Pimienta, 2013)

Entregando enseñanzas universales, el relato cuenta con un lenguaje claro y directo que expone la importancia de ciertos valores esenciales para vivir en sociedad, junto a las demás especies y al ecosistema que nos rodea.

“Este trabajo, narrando, desde la perspectiva de una fábula, una historia de amor y profundo respeto por el Otro, cumple importantes efectos perlocutivos, al alertar a los lectores sobre aspectos fundamentales de la vida en sociedad. Amistad, amabilidad, solidaridad, generosidad, amor a la vida, aceptación y convivencia pacífica de la diversidad de los seres, respeto por la naturaleza personal e individual de cada uno, así como el profundo mensaje de confianza en sí mismos ante la posibilidad de realización de un sueño son elementos fundamentales del universo ideológico presente aquí y que surgen de la interacción que el lector establece con el texto.” (Acevedo, F. & Balça. 2015)

# La Fábula

De acuerdo al Diccionario de Retórica y Poética (Beristáin, 1995) las fábulas consisten en breves relatos, ya sea en prosa (como es el caso de Historia de una Gaviota y el Gato que le Enseñó a Volar) o verso que se enfocan en dejar una enseñanza o moraleja al lector mediante una crítica a las costumbres, actitudes y naturaleza humana. La fábula es un género literario didáctico que a través de la fantasía presenta personajes como objetos animados, animales parlantes e incluso humanos que interactúan entre sí, principalmente por medio de diálogos, para ejemplificar las virtudes o defectos universales de la especie humana.

El ser humano, desde la antigüedad ha visto la manera de representar virtudes y defectos a través de los animales. “Valiente como un león”, “astuto como un zorro”, son algunos de los ejemplos de características simbólicas que nuestra especie otorga a distintos animales. En la literatura encontramos múltiples ejemplos como estos; en la Edad Media, existían los bestiarios, textos que a través de animales y sus simbolismos enseñaban al clero sobre las prácticas que debían ser reprimidas y cuáles potenciadas o aceptadas de acuerdo a la Iglesia (Machado & Paixão, 2014). La fábula, uno de los géneros literarios más antiguos, crítica la naturaleza intrínseca del ser humano, siendo en su gran mayoría atemporal y universal, independiente de la cultura o nación donde esta se originó. (Ivanovic, 2017).

Es destacable que estas obras literarias prevalecen,

a pesar de los siglos, con la misma importancia de siempre. Pensemos en Esopo y sus fábulas; nacidas hace más de 2.600 años atrás, las obras de este autor nos entregan enseñanzas aún trascendentales para nuestra era, una totalmente diferente a la Antigua Grecia. La gran mayoría de los niños y personas han leído sus obras y el simbolismo que estas le entregan a cada especie de animal, como al cuervo o al zorro, sigue estando vigente en el inconsciente colectivo de nuestra cultura.

Otro ejemplo a destacar es la famosa novela Rebelión en la Granja (1945), en la que el autor George Orwell representa la Revolución Rusa y el régimen de Iósif Stalin a través de una fábula con animales pensantes y hablantes. Muestra la realidad y defectos de la condición humana a través de los distintos personajes y especies que conviven en aquella granja. Si una persona antecesora del siglo XX leyera la obra, no le sería difícil ver y comprender la crítica que Orwell presenta por medio de la representación simbólica de estos animales.

Es por esto que el proyecto toma la novela Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, considerada como una fábula escrita en prosa donde no solo los animales poseen el don de habla, sino que también por las enseñanzas que esta entrega, a través de una crítica a la especie humana y su mensaje valórico relevante a todo tipo de lectores, independiente de factores como por ejemplo su nacionalidad, edad o contexto cultural.

La obra retrata a los animales de una manera similar al hombre, no solo con una habilidad de comunicarse entre diálogo y la capacidad de sentir emociones humanas, sino que al igual que las personas, estos animales poseen una conciencia, deber moral, honor y obligaciones éticas.

# Enseñanzas y Valores Planteados en la Novela

## Ecocentrismo

“Estas novelas enfatizan la idea de que el estado de un animal como no humano no debería descalificarse de las pretensiones del deber moral, sino que también interrumpen los significados convencionales para los términos “humano” y “animal” que desmantelan los supuestos sobre los cuales los humanos afirman superioridad sobre todos los demás” (DeVries. 2014. p 22)

En las obras de Luis Sepúlveda se muestra constantemente su preocupación por el medio ambiente y como las malas prácticas y soberbia del ser humano afectan al planeta y todos los seres que lo habitan. En el caso de esta novela, hace una denuncia de la contaminación de petróleo y otros desechos en el mar, experimentos científicos con animales o el maltrato animal.

Sepúlveda habla principalmente sobre el vertedero de petróleo en las aguas marinas por parte de los barcos industriales como un ejemplo de la contaminación causada al planeta por los humanos. Al relatar desde la perspectiva de los animales y utilizar metáforas como la de “envenenar” los océanos, la novela da al lector información subjetiva sobre los sufrimientos de los animales y, de esta manera, generar empatía y conciencia sobre los daños causados por el declive ecológico (DeVries, 2014).

“Los humanos son, por desgracia, imprevisibles. Muchas veces con las mejores intenciones causan los peores daños [...] ¿Y qué decir del daño que hacen

intencionadamente? Debemos pensar en la pobre gaviota que murió por culpa de la manía de envenenar el mar con su basura.” (Sepúlveda, 1996).

“Ocurren cosas terribles en el mar. A veces me pregunto si algunos humanos se han vuelto locos, porque intentan hacer del océano un enorme basurero. [...] Hemos sacado barriles de insecticida, neumáticos y toneladas de las malditas botellas de plástico que los humanos dejan en las playas” (Sepúlveda, 1996).

## La lengua universal de los animales

En Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar todos los animales del mundo ficticio pueden comunicarse entre ellos, a pesar de que cada especie lo hace con un nombre diferente, como ‘graznar’ o ‘maullar’. Todas las especies de animales representados: gatos, gaviotas, ratones, chimpancés o pelícanos, tienen la habilidad de comunicarse entre ellos a través de un mismo lenguaje. Pero estos, por elección propia no se comunican con los seres humanos, ya que esta especie es egoísta, errática y carece de la capacidad de comprender a los otros animales e incluso comprenderse entre ellos mismos al “nombrar las mismas cosas con palabras diferentes” (Sepúlveda, 1996) por el uso de distintos idiomas, lenguas y dialectos.

“Si los animales tienen un lenguaje universal, incluso poseen la capacidad de comprender al otro [...] los humanos, por el contrario, buscan a toda costa la

explicación racional de todo, manifiestan una gran dificultad para comunicarse entre sí y particularmente con el otro, sin reconocerlo como su prójimo” (Acevedo, y Balça, 2015)

El relato otorga características humanas para mostrar que tienen el mismo peso que las personas en nuestro planeta. El ser humano al verse como superior a las demás criaturas se vuelve sordo, egoísta e ignorante, incapaz de ver y reconocer el valor en la diversidad.

“El gran riesgo estaba en la respuesta que darían los humanos. ¿Qué harían con un gato hablador? Con toda seguridad lo encerrarían en una jaula para someterlo a toda clase de pruebas estúpidas, porque los humanos son generalmente incapaces de aceptar que un ser diferente a ellos los entienda y trate de darse a entender. [...] Y sabían también de las humillaciones a que los humanos someten a cualquier animal que se muestre inteligente y receptivo con ellos [...] De tal manera que maullar en el lenguaje de los humanos era un riesgo muy grande para los gatos.” (Sepúlveda, 1996)

## Tolerancia

En esta fábula, Luis Sepúlveda presenta distintas analogías que hacen referencia a la tolerancia y la aceptación a los otros. A diferencia de la especie humana en el mundo ficticio del relato (exceptuando el personaje del poeta y el niño dueño de Zorbas), los animales, especialmente la comunidad de gatos, son un ejemplo de la anti-discriminación y valoración de individuos diferentes o minorías en contraste a una comunidad.

Afortunada, el polluelo de gaviota, al ser criada por los gatos del puerto, cree que es de la misma especie que ellos. Cuando cae en cuenta que no lo es, niega su condición de ave y se entristece. Zorbas, el gato, a

través de un discurso le asegura que no pertenece a la misma especie que él y le plantea que la intención de los gatos jamás fue hacerla como ellos, sino que aceptan sus diferencias y les están agradecidos por enseñarles a amar a alguien diferente.

“Eres una gaviota. En eso el chimpancé tiene razón, pero sólo en eso. Todos te queremos, afortunada. Y te queremos porque eres una gaviota, una hermosa gaviota. No te hemos contradicho al escucharte graznar que eres un gato porque nos halaga que quieras ser como nosotros, pero eres diferente y nos gusta que seas diferente. No pudimos ayudar a tu madre pero a ti sí. Te hemos protegido desde que saliste del cascarón. Te hemos entregado todo nuestro cariño sin pensar jamás en hacer de ti un gato. Te queremos gaviota. Sentimos que también nos quieres, que somos tus amigos, tu familia, y es bueno que sepas que contigo aprendimos algo que nos llena de orgullo: aprendimos a apreciar, respetar y querer a un ser diferente. Es muy fácil aceptar y querer a los que son iguales a nosotros, pero hacerlo con alguien diferente es muy difícil y tú nos ayudaste a conseguirlo. Eres una gaviota y debes seguir tu destino de gaviota. Debes volar. Cuando lo consigas, Afortunada, te aseguro que serás feliz, y entonces tus sentimientos hacia nosotros y los nuestros hacia ti serán más intensos y bellos, porque será el cariño entre seres totalmente diferentes.” (Sepúlveda, 1996)

## Autoconfianza

En la novela, Afortunada, la cría de gaviota, tiene mucho miedo a volar y se niega a hacerlo, ya que rechaza su condición de gaviota y desea ser un gato. Una vez que comprende que es un ser diferente a los gatos y lo acepta, comienza a mostrar interés en volar, pero

no consigue alzar el vuelo, ya que no se cree capaz de hacerlo.

“Colonello decidió suspender los experimentos, pues su experiencia le decía que la gaviota empezaba a perder la confianza en sí misma, y eso era muy peligroso si de verdad quería volar” (Sepúlveda, 1996).

Zorbas en su rol paterno, con amistad y cariño, cría a Afortunada, el polluelo de gaviota, para que ella pueda no solo aceptar, sino que también apreciar las cualidades que le hacen diferente, confiar en sí misma, lograr la independencia y madurar

La metáfora del vuelo simboliza la independencia que tenemos que lograr. “Solo aquellos que se atreven a volar pueden volar.” (Sepúlveda, L. 1996) entendiendo la fuerza interior y de tener confianza en sí mismo para crecer y adquirir independencia necesaria para poder desarrollarse como un individuo.

Sepúlveda en una entrevista (Pimenta, 2013) explica; “Volar, tener alas, no es solo levantarse en el aire, es caminar con tus propios pasos. Levantarse confiado solo en nuestra propia fuerza”. También comenta que este vuelo o independencia está conectado a las relaciones con otros, sobre todo con seres queridos, como por ejemplo cuando un hijo crece y debe “volar” del hogar de sus padres, para crecer y ser un individuo independiente (Sepúlveda en Pimenta, 2013. p. 3).

## La Importancia de una Promesa y el Honor

Sepúlveda nos enseña la importancia de una promesa, con la figura del gato Zorbas que le promete a la gaviota madre cuando está muriendo, que cuidara a su polluelo, que no se la comerá, que la cuidará y que le enseñara a volar. Prometas que cumple pese a todo el esfuerzo que esto significa.

“Se lo prometí a tu madre, aunque sea imposible o difícil lo haré, y esta promesa cae para todos los gatos del puerto” (Sepúlveda, 1996)

“—¡De eso ni maullar! Zorbas prometió a esa pobre gaviota que cuidaría del huevo y del polluelo. Una promesa de honor contraída por un gato del puerto atañe a todos los gatos del puerto, de tal manera que el huevo no se toca —declaró solemne Colonello.” (Sepúlveda, 1996)

## Compañerismo y Amistad

En la novela no solo vemos a Zorbas con la obligación moral de enseñar a volar a la cría de gaviota, los demás gatos se comprometen tanto como Zorbas a cumplir la palabra que su amigo dio a la moribunda madre. Se puede apreciar el compromiso y unión como un colectivo en los gatos del puerto de Hamburgo. “Los problemas de un gato del puerto son problemas de todos los gatos del puerto” (Sepúlveda, 1996). Muestra que la cooperación en sociedad da mayores frutos, enseña a unir fuerzas, y el gran valor que tiene la amistad.

“Iremos todos. Los problemas de un gato del puerto son problemas de todos los gatos del puerto —declaró solemne Colonello.” (Sepúlveda, 1996).

**03**

**FORMULACIÓN DEL  
PROYECTO**

# Oportunidad de Diseño

Retomando lo anteriormente desarrollado en la introducción de este trabajo, hoy en día el mundo se enfrenta a una serie de crisis y situaciones que no solo afecta a los humanos, sino que comprometen a toda la vida en el planeta. Podemos ver que alrededor del mundo se llevan a cabo distintos movimientos sociales y protestas que evidencian el disconfort y validan la necesidad de aprender a relacionarse con los demás, sobre todo a través de la tolerancia y respeto.

Es importante desde este momento tomar acción no solo en lo que está pasando, sino que también en los futuros riesgos que la humanidad podría llegar a vivir. Tomar conciencia de las buenas prácticas, incentivar el respeto y colaboración entre seres humanos y también desde nuestra especie hacia la naturaleza, podría ser una solución, o al menos una atenuante, de las posibles consecuencias a futuro.

A partir de estas problemáticas, este proyecto de título encuentra la oportunidad de llevar distintos valores al lector, haciéndole tomar conciencia de estas. A través de las posibilidades al innovar en la lectura y el libro en formato digital, el diseño busca ser atractivo, accesible y veloz para así promover de manera efectiva el cuidado y respeto del medio ambiente y propuestas valóricas como el respeto, la tolerancia, la autoconfianza, autorrealización, la importancia de una promesa, el honor y la amistad. Esto, gracias al alcance global de internet, pero sobre todo a la elección de la obra del autor Luis Sepúlveda, Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, la cual se enfoca en la actual problemática medioambientalista, ecocéntrica y social.

# Oportunidad de Diseño

## Qué

Creación de un material de lectura en formato digital que expone la obra literaria del autor chileno Luis Sepúlveda titulada Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar para rescatar las enseñanzas y valores planteados en el relato como lo son el respeto a las demás personas y animales, la amistad, el compañerismo, el valor de una promesa, el cuidado medioambiental y el significado de crecer y confiar en sí mismo.

## Por Qué

Porque la especie humana ha creado grandes avances positivos, pero también engendrado mediante generaciones a las mayores crisis que vivimos tanto a nivel social como a nivel planetario. Es urgente promover en las generaciones actuales y futuras valores que nos ayuden a vivir en armonía con los integrantes no solo de nuestra misma especie sino que también con los otros habitantes del planeta y la naturaleza misma.

## Para Qué

El proyecto busca exponer las enseñanzas universales que esta obra plantea para, de esta manera, crear conciencia e incentivar en los jóvenes no solo el cuidado y buena convivencia con medio ambiente, sino que la confianza y crecimiento individual o el respeto, compañerismo y solidaridad hacia los demás.

# Oportunidad de Diseño

## Objetivo General

Promover valores universales como el cuidado al medio ambiente o el respeto a los demás, a generaciones actuales a través de las posibilidades que entrega la lectura digital.

## Objetivo Específico 1 + IOV

Identificar cómo los valores se exponen en la novela.

IOV: Medir la capacidad del lector de reconocer los valores planteados en la obra.

## Objetivo Específico 2 + IOV

Experimentar con las capacidades de generar interacciones que puede entregar un libro en formato digital para potenciar o incentivar a la lectura.

IOV: Testeo de prototipos y la forma de navegar en la interfaz e identificar la preferencia del usuario entre un formato digital o tradicional.

## Objetivo Específico 3 + IOV

Analizar los costos monetarios y la forma de reducir el impacto ecológico al diseñar en una plataforma online.

IOV: Medir los gastos de producción, rediseño e identificar el ciclo de vida del producto digital, para luego compararlo con un proyecto editorial tradicional.

# Contexto

Antes de definir el proyecto, es necesario incorporar aquellos factores que fueron determinantes del contexto en el que se sitúa. Este se divide en dos, un grupo a macro escala y otro a micro escala. El primero es el estado actual social descrito anteriormente y su problemática señalada. Este contexto a macro escala es el cual influyó para elegir la novela y su formato. Por otra parte, el contexto a micro escala, se compone a su vez de la especificación de las consideraciones técnicas y el entorno específico que afecta al proyecto de manera directa.

Actualmente existe un cuestionamiento a nivel global que nos evidencia la importancia de ciertos valores, sobre aquellos ligados al respeto de los otros. Dentro de estos se encuentra el respeto y el cuidado al medio ambiente, a los animales y al ecosistema en general. Esto también se aplica, a la tolerancia hacia los demás seres humanos, sus creencias, razas, sexo, entre otros.

En cuanto a la micro escala, existen consideraciones técnicas que influyen y son fundamentales para el proyecto y su uso. Se considera que los soportes deben ser aparatos que permiten la lectura digital, pero su función no es particular o concretamente para ello; como lo es el caso de los e-books o lectores electrónicos. El usuario debe poseer con un dispositivo digital que cuente con un navegador web, ya sea por ejemplo el caso de los ordenadores (fijos y portátiles), tablets o smartphones, el cual debe poder tener acceso a una conexión web móvil o de red fija para su funcionamiento.

El proyecto se realiza teniendo en cuenta un entorno

donde el usuario pueda desenvolverse sin problemas si las condiciones son similares a la de la lectura en general, como por ejemplo una luz adecuada. El libro digital se diseña para ser capaz de ser consultado de forma inmediata, en relativamente cualquier parte mientras se cuente con las consideraciones técnicas mencionadas.

El trabajo intenta por lo tanto, ser lo más flexible posible en cuanto al contexto en el que se desarrolla, gracias a la implementación dentro de un espacio digital y las posibilidades de este. Para así poder fomentar la lectura, la obra específica del escritor nacional y los valores planteados en esta.

# Usuario

“Tras la fachada de una historia infantil subyace otra no menos importante que cuenta la creciente destrucción del planeta por los hombres y la arrogancia de estos en su relación con la Madre Naturaleza y sus criaturas. Tal como se indica en el subtítulo del libro, esta es una novela para jóvenes de 8 a 88 años” (DeVries, 2014)

A pesar de que técnicamente el proyecto presenta el mismo relato de Luis Sepúlveda que la de la versión original e impresa, el nuevo formato establecido y sus nuevas características hacen que sea necesario especificar el usuario al cual va dirigido. Separando por un lado al usuario de la novela ya existente y al usuario ahora propuesto para el proyecto.

Sin embargo, es imprescindible estar al tanto de un par de factores previos: lo primero es que el autor al momento de concebir la obra, la clasifica como una novela para personas en un rango que él establece desde los 8 años hasta los 88. La segunda es que, a pesar de esto, la obra actualmente está catalogada como una novela de literatura juvenil y no para todo público como en un principio propone el autor. Pero vemos que la novela de Sepúlveda aborda enseñanzas universales, identificables con personas de todas las edades, lo que esclarece el por qué la novela identifica como sus lectores a personas de todos los grupos etarios y no solamente a un grupo preciso.

Como se hizo mención anteriormente, el usuario de este proyecto en específico no necesariamente es el mismo que el de la novela original. Teniendo en cuenta el contexto antes descrito; las crisis actuales requieren

de la acción de individuos que no solo sean capaces de moldear el hoy, sino que también el escenario para las generaciones futuras. Por ello, el usuario principal debe ser capaz de comprender tanto la trama, como la crítica del relato y reflexionar frente a las nociones entregadas para luego integrarlas en su cotidianidad. Es decir que el proyecto diseñado se enfoca principalmente en aquellos que ya se enfrentan al deber de tomar por cuenta propia sus decisiones morales, conscientes y responsables. Además, el usuario propuesto debe estar familiarizado con las plataformas y dispositivos digitales actuales para tener una amplia comprensión sobre estas.

Considerando que el objetivo principal de la propuesta es promover valores universales, el proyecto, al igual que la novela, reconoce a todo tipo de usuario. Sin embargo, ya que este se desarrolla a través del espacio digital, se centra como usuario a jóvenes que por instruidos en los avances tecnológicos y acostumbrados a verse rodeados de aparatos y recursos electrónicos: estos son reconocidos como ‘Nativos Digitales’. Este grupo está familiarizado con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y posee las habilidades digitales básicas, esenciales para una lectura digital (Fajardo, Villalta y Salmerón, 2016. p. 89).

Marc Prensky (Pensky, 2001) acuñó el término por primera vez en 2001 y los define como ‘generaciones’, es decir, según el año en que nacieron. Esta clasificación ha mutado desde entonces y ya no solo se rige por fechas específicas, sino que al igual que este proyecto, se hace referencia a Nativos Digitales a aquellos individuos que cumplen con ciertas características, donde los factores

como edad, cultura, intereses, localización o nivel socioeconómico determinan el haber nacido y crecido junto a tecnología electrónica.

Algunos rasgos que los distinguen, es que les es común recibir información de forma ágil y rápida, les atraen las multitareas o procesos paralelos, la información gráfica sobre la textual, los accesos de hipertextos, aprender de manera lúdica en lugar de la educación tradicional y se identifican con la interactividad. (Pensky, 2001). Al mismo tiempo, son quienes pasan más tiempo en internet y en sus dispositivos móviles: ya sea para entretenimiento o comunicación a través de redes sociales, como para buscar información.

Por ello, el usuario definido en un comienzo para el proyecto abarcó un rango etario entre los 18-30 años. Tomando un grupo joven para sentirse cómodo con la digitalización del proyecto, hasta un rango etario mayor para comprender las enseñanzas, ser críticos y tomar acción tras estas, quienes estuvieron rodeados de las TIC desde muy temprana edad y no tuvieron problemas en adaptarse junto a ellas.

Sin embargo, tras el desarrollo del proyecto y las respuestas obtenidas de posibles usuarios en las validaciones realizadas, esta primera definición de rango etario se puso en cuestión y fue reformulada por dos razones. Primero, porque los encuestados que se encontraban bajo el segmento etario concebido previamente mostraron una buena recepción ante el prototipo, la obra y sus enseñanzas; se destacaron por asimilar inmediatamente las características de la interfaz y por ser quienes se sintieron más cómodos con la lectura digital entendiendo el alcance del formato y proyecto. Segundo; porque en los cuestionarios realizados, un número significativo de encuestados tendió a incluir como usuario ideal de la propuesta a individuos entre los 11-13 años.

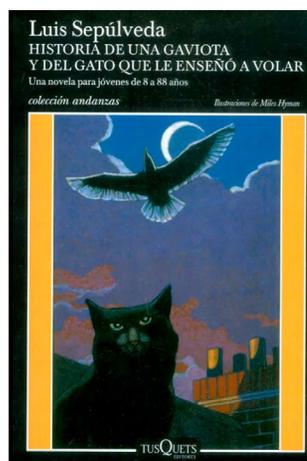
Debido a esto se definió el nuevo rango etario del

usuario de entre los 15 a 30 años, incluyendo a los más jóvenes por su significativo aumento de consumidores de internet en comparación a individuos de menor edad. Y manteniendo a los individuos de 30 años o menos, por las razones previamente descritas, además de estar conectados diariamente a internet, poseer dispositivos electrónicos, y ser los mayores consumidores de internet, número que comienza a descender en personas de mayor edad. (Fundación País Digital, 2020. p. 35)

# Antecedentes

## Antecedentes de la obra/novela

Teniendo en cuenta que la obra literaria Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar ha sido traducida a más de 47 idiomas, adaptada para el teatro y cine. A continuación se muestran algunos antecedentes importantes inspirados, adaptados, o basados en la novela de Luis Sepúlveda.



### 1. Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, 1996

La primera edición de la obra de Luis Sepúlveda, fue publicada por la editorial española Tusquets Editores S.A. e ilustrada por Miles Hyman.



### 2. La Gabbianella e il Gatto, 1997

La Gabbianella e il Gatto es una película animada infantil de origen italiana. Está dirigida por Enzo D'Alò e inspirada en la novela de Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, es importante recalcar que a la hora de ser realizada se toma ciertas libertades de cambiar y agregar tanto personajes, como sucesos originales de la novela.



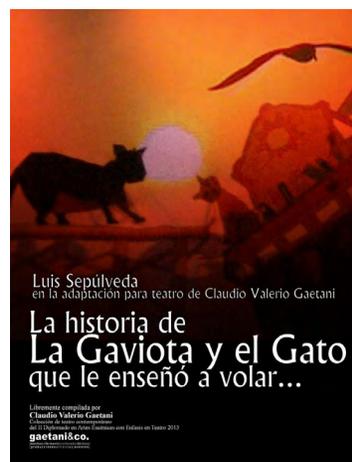
### 3. Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, 2017

Es una obra teatral musical adaptada por María Izquierdo y dirigida por María Izquierdo y Elvira López. El músico encargado fue Cristian Molina y fue estrenada en el Teatro Universidad Católica en conjunto a la Compañía de Teatro El Canto.



#### 4. Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, 2020

Luego de la muerte de Luis Sepúlveda, la compañía chilena del Teatro El Canto, dispuso durante el mes de abril un audiolibro gratuito a la plataforma SoundCloud. Este fue grabado por María Izquierdo, Elvira López Alfonso y Cristian Molina, y está basado en la obra realizada por ellos con anterioridad.



#### 5. La historia de la Gaviota y del Gato que le enseñó a volar. Libre adaptación teatral de la obra de Luis Sepúlveda, 2016

Ebook de un guión para la realización de una obra teatral basada en la novela y escrita por el artista italo-guatemalteco Claudio Valerio Gaetani.



#### 6. Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, 2020

Libro didáctico digital producido por la marca Cídeb y Black Cat de origen italiano. Esta es una plataforma con distintos textos que se utilizan para aprender diferentes idiomas a través de la lectura. La versión de esta obra en específico tiene como función enseñar español para principiantes.

# Antecedentes

## Antecedentes de la propuesta/formato



### 1. Vook, 2017

Vook es una empresa estadounidense que busca promover la creatividad y lectura en los niños pequeños en una plataforma digital a través de un amplio catálogo de libros que mezclan la ilustración, animación, lectura, narración y actividades interactivas que el niño puede realizar solo o acompañado por adultos.



### 2. Protanopia, 2018

Desarrollado por PLASTIEK en Tailandia, Protanopia es un comic digital en versión de una aplicación móvil con el mismo nombre. En sus 8 páginas utiliza técnicas de movimiento 2D como la superposición de capas, y técnicas 3D, como el modelado digital, que se combinan con las herramientas hoy disponibles en los aparatos móviles como el giroscopio (dispositivo que sirve para medir la orientación espacial de un aparato o dispositivo, como smartphones o tablets en este caso) para controlar la vista del usuario y enriquecer de esta manera la narración.



### 3. Our Choice, 2009

Our Choice es una aplicación de libro digital interactivo, escrito por Al Gore, presenta una exploración y experimentación sobre las posibilidades de la lectura digital, su forma de interactuar a través de la interfaz y el uso de multimedia e hipervínculos que enriquecen la lectura y su comprensión.

# Referentes

## Libros digitales



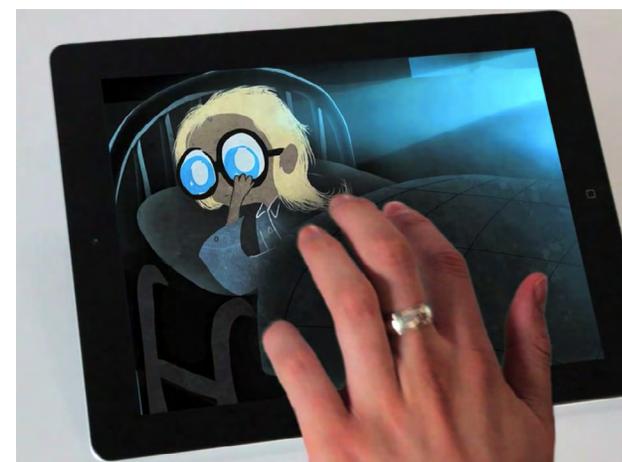
### 1. DeepComix, 2011

El principal referente se trata de un experimental cómic digital, o motion comic, testeado por la empresa londinense DeepComix durante el 2011 y 2012. Este funcionaba dentro de la aplicación DeepComix App en tablets. Se interactuaba con el producto a través de imágenes organizadas en capas que otorgan profundidad, y el uso de giroscopio integrado a los aparatos electrónicos modernos.



### 2. Madefire Motion Books, 2011

Madefire es una plataforma disponible tanto para dispositivos móviles, tablet, computadores o televisores que entrega una manera distinta de leer comics digitalmente. Entre las características de algunos de sus productos se destaca el uso u movimiento de capas en las imágenes, la inclusión de audio, animaciones e interacciones que permiten una experiencia distinta a la del cómic impreso. Cabe destacar que esta compañía de California cuenta con una herramienta gratuita que permite a sus usuarios crear libros digitales con estas características para compartirlos en la misma plataforma.



### 3. Roald Dahl's The BFG, 2015

Creado por la empresa londinense Made by Me como un proyecto especulativo, Roald Dahl's The BFG es otro libro electrónico que experimenta con el movimiento de capas a diferentes velocidades de manera horizontal en la pantalla de un tablet. La narración, basada en el cuento de Roald Dahl y enfocada a un público infantil, cuenta con ilustraciones, audio y un narrador. La característica destacable de este proyecto es que el texto de la obra puede ajustarse y ocultarse por el lector, y el audio narrado puede desactivarse si el lector así lo desea.

# Referentes

## Referentes de ilustración



### 1. 101 Dálmatas, 1961

Es una película estadounidense producida en 1961 por Walt Disney. El trabajo de Background Design realizado por los artistas Al Dempster, Ralph Hulett, Anthony Rizzo, Bill Layne, Walt Peregoy y Ken Anderson se tomó como referente estético para el diseño de las ilustraciones.



### 2. Gigi Cavenago

Ilustrador de cómics italiano nacido en 1982 sus ilustraciones se destacan por su estilo de novela gráfica, su uso de línea y colores sólidos.



### 3. Claire Wendling

Ilustradora francesa nacida en 1967. Su estilo de ilustración destaca por un gran emprendimiento anatómico de los animales, especialmente de los felinos, a quienes logra dar expresión, personalidad, sin excederse en la caracterización.

**04**

**PROCESO DE DISEÑO**

# Metodología y Proceso

La metodología de diseño utilizada para la creación del proyecto está basada en el modelo de diseño propuesto por INTI (Instituto Nacional de Tecnología Industrial) de Argentina. Expuesta en el año 2009, el Programa de Diseño de INTI pone a disposición un documento bajo el nombre de Proceso de diseño Fases para el desarrollo de productos (INTI. 2020) donde entrega información sobre este método de trabajo para abordar el diseño.

Vale aclarar que las etapas propuestas por la metodología de INTI tienen la característica de no ser estrictamente secuenciales, sino que pueden ser realizadas de maneras simultáneas o complementarias, y se puede retroceder en fases donde sea necesario para de esta manera, mejorar cada una de las etapas y desarrollar un mejor producto:

Estas etapas propuestas para la producción de diseño son abordadas como una guía a lo largo de la creación del proyecto, pero han sido modificadas de acuerdo a las cualidades y necesidades del diseño concebido.

Las etapas en este proyecto, al igual que las propuestas por la metodología de INTI, no fueron realizadas secuencialmente, sino que, tal como el gráfico muestra, algunas se realizaron en paralelo e incluso se debieron volver a retomar para corregir errores o plantearse un rediseño de la propuesta.



# Gestión e Investigación Previa

## Gestión del Permiso

Para comenzar a indagar y trabajar en el proyecto universitario, se solicitó el permiso de utilizar la novela Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar. Se contactó a la editorial española Tusquets Editores, quienes publican la novela junto a todas las otras obras de Luis Sepúlveda en lengua castellana. A raíz de ello, la editorial aclaró que el tema debía ser resuelto a través del abogado y agente literario del autor, Jordi Roca, al mismo tiempo que facilitaron su contacto.

Al contactarse por medio de correo electrónico, se presentó al Sr. Roca el tema y propuesta del proyecto junto con la solicitud del permiso para trabajar con la obra de Luis Sepúlveda. Dando una respuesta positiva y destacándose por mostrar gran entusiasmo, Jordi Roca pidió que se lo contactara nuevamente en el mes de septiembre, ya que se debía definir y discutir primero el tema con los herederos del derecho de autor, ya que los permisos estarían definidos para ese entonces.

Lamentablemente, y tras mucha insistencia, hasta el día de hoy aún no hay respuesta por parte de los herederos de Luis Sepúlveda. A pesar de que Jordi Roca confiaba en que la respuesta de los herederos sería positiva una vez logrado el contacto, se acordaron ciertas medidas necesarias para poder continuar con el proyecto.

## Análisis de la Obra

Inicialmente se leyó la obra en múltiples oportunidades, analizando con detenimiento cada componente para identificar con exactitud:

**Locaciones:** Abarcan tanto las locaciones nombradas en la obra, como las locaciones donde se desenvuelve el relato, y las características de estos que fueron evidenciadas a lo largo de la novela.

**Personajes:** Identificación de los personajes principales y secundarios, sus nombres, y características, ya sean físicas como psicológicas.

**Situaciones:** Las situaciones destacadas en cada capítulo, que dieran cuenta del contexto y acciones transcurridas a lo largo de este.

**Momentos Destacados:** Los momentos específicos de la novela donde se resalta o expone las enseñanzas y virtudes que se abordan en la obra.

A partir de esta información se creó una pequeña base de datos con todas los elementos previamente especificados, donde se ahondó más en cada concepto y sus características por medio de una clasificación e investigación de los elementos.

## Introducción al lenguaje de programación

Para comprender los elementos y posibilidades que entrega el lenguaje de programación, se optó por estudiar, ejercitar y experimentar por medio de tutoriales, cursos, aplicaciones, foros, entre otros.

Basado en los referentes previamente descritos, se definió que una forma de explorar las ventajas del formato digital fue agregar en las ilustraciones la ilusión de profundidad por medio del movimiento de capas en la imagen a distintas velocidades, efecto conocido como parallax.

El efecto parallax utiliza capas que al moverse en velocidades distintas crean una sensación de profundidad. A pesar de ser un recurso utilizado hace años en la industria de la animación, funciona también hoy en soportes inteligentes como celulares y tablets mediante el giroscopio integrado en ellos: un sensor que permite identificar movimientos del dispositivo en distintos ejes en relación a la fuerza de gravedad. Por otra parte el movimiento o sensación de profundidad del material digital funciona en los ordenadores mediante la posición del cursor y como se desplaza el usuario en la interfaz.

# Bocetos y Formato

## Exploración

La interfaz del libro se diseñó tomando en cuenta los distintos tipos, tamaños, proporciones y resoluciones de pantalla y las cualidades de navegación de los distintos aparatos donde se accede al libro digital. Esta debía ser responsiva, es decir, adaptar el tamaño, estructura y organización del contenido de acuerdo al tamaño de pantalla del soporte, para así facilitar la experiencia del usuario con la lectura e interfaz.

Se definieron tres tipos de aparatos principales donde el usuario tendría acceso a la lectura; ordenadores, tablets y smartphones. De acuerdo a ello se identificaron y definieron 4 variantes de pantalla. A pesar de ser nombradas de acuerdo al aparato, la clasificación de estas se debe a las variaciones en la cantidad de píxeles que posee el ancho de la pantalla de cada dispositivo.

Pantallas de computador, de ancho posee 992 píxeles o más; pantalla de tablet entre 991 a 768 píxeles; pantalla smartphone horizontal 767 a 480 píxeles; pantalla smartphone vertical, de 479 píxeles o menor

Se definió el tamaño principal de tipografía como 16 píxeles tras comparar distintos tipos de dispositivos, y las variaciones de sus pantallas. Este tamaño es el utilizado para el texto de la obra, es decir, el contenido escrito por Luis Sepúlveda, dejando aún de lado la tipografía y variaciones de textos como títulos, subtítulos, hipervínculos u otros.

Para la lectura, o el texto principal del libro, se definió el uso de una tipografía serif o serifa, ya que facilitan la lectura de textos extensos, en comparación a tipografías san-serif o de palo seco. Entre esta categoría se testeó con más detalle con Times, Times New Roman y Georgia. Durante el desarrollo del proyecto estas decisiones sobre la tipografía fueron modificadas..

Por otra parte, para facilitar la lectura en los distintos tamaños de pantalla de cada dispositivo se optó por crear columnas de texto en diversas proporciones, para así mantener un número razonable de palabras en la columna. Para las pantallas de laptop se utilizó el 30% del ancho de la pantalla, para las pantallas de tablets el 50% del ancho de la pantalla y para las pantallas de smartphone (horizontal y vertical) el 100% del ancho de la pantalla. También en estas columnas, se realizaron pruebas de variaciones de colores y la respuesta del texto frente a estos.

## **Bocetos de la Propuesta y Experimentación**

Para visualizar el contenido, comportamiento y legibilidad de las imágenes y texto, se utilizaron herramientas gratuitas que no se necesitaba poseer conocimientos previos sobre programación.

Webflow: Es un software que permite crear de manera sencilla, páginas web, sin la necesidad de programar a través de un lenguaje de códigos. Se utilizó para visualizar el comportamiento y relación del texto y su tipografía en diversas proporciones y tamaños de pantallas, como computadores, tablets o smartphones.

Madefire Motion Book Tool: Es una plataforma gratuita para crear cómics digitales interactivos con contenido multimedia, como imágenes videos o audio. Esta herramienta se utilizó para definir la distancia y movimiento de las capas en las futuras ilustraciones de la obra.

## Definición de Formato

Si volvemos a retomar uno de los temas tocados anteriormente en el capítulo dos, sobre los formatos del libro digital, podemos recordar que las formas de desarrollar un libro digital se distinguen dos grandes grupos; los ebooks -o libros electrónicos- y los hiperlibros, donde el segundo permite interactuar con diferentes entradas y recursos mediales.

Como para el proyecto se considera fundamental la interacción y exploración de la condición digital del libro, se decidió por realizar el trabajo como un hiperlibro y así potenciar las oportunidades de este formato.

Ahora bien, existen ya algunos formatos digitales, los cuales pueden ser o no adaptados para crear un hiperlibro. Como el proyecto considera importante lectura en los diversos dispositivos de uso común -como ordenadores, tablets y smartphones-, el formato a elección debía ser ajustable a cada uno de estos para facilitar así la lectura, comprensión e interacción del usuario. Para ello, se consideró que en la actualidad, las opciones de libro digital comunes con las que se trabaja son los formatos PDF, EPUB, Aplicaciones Digitales (APP), o Página Web.

En cuanto al primero, los libros en formato PDF son hoy en día unos de los más comunes, ya que abarcan fácilmente un rango que va desde el escáner de libros antiguos o análogos, hasta versiones donde el libro es creado para leerse e interactuar con él a través de un aparato electrónico, conocidos como PDF Interactivos.

Otra opción comúnmente utilizada en libros electrónicos y digitales es el formato de archivo EPUB. Dentro de este, existen dos variantes del tipo: Reflowable y el EPUB Enriquecido. El primero tiene la característica de ajustarse a los distintos dispositivos y a las distintas pantallas, además ofrece al lector la posibilidad de ajustar el tamaño del texto, su tipografía y el color de fondo de la lectura. Sin embargo, este formato se asemeja mucho al de un libro tradicional sin una ofrecerte variada o libertad en cuanto al diseño.

Por otra parte, el libro enriquecido es similar a un libro en formato PDF, donde el texto y la diagramación vienen ya establecidos y no pueden ser ajustados por el lector. La gran diferencia de este con un archivo PDF, es que permite agregar contenido multimedia, como imágenes, videos o audio y utilizar una mayor variedad de elementos, como animaciones o elementos interactivos por medio del uso del lenguaje de programación.

En cuanto a las aplicaciones, lamentablemente hoy en día la programación de estas se restringe al tipo de sistema operativo de cada tipo de dispositivo. Por ejemplo, dentro de los teléfonos celulares, es necesario crear una aplicación específica y exclusiva para dispositivos Android y a su vez, otra específica y exclusiva para dispositivos con el sistema iOS, ya que cada una debe realizarse con un lenguaje de códigos o programación distintos. Por lo que el realizar un App tienen un mayor costo monetario que otros formatos anteriormente descritos.

Finalmente está la opción de un libro digital web, esta ofrece la opción de ser ajustable a los distintos tipos de pantalla y dispositivos. Tiene la ventaja, a diferencia de los casos anteriores, que los cambios que se realicen, se aplican de manera automática e inmediata en la página web, sin necesidad de descargar otro libro, archivo o actualizar la App por parte del usuario. Al mismo tiempo, el sistema de codificación o programación de estas es comúnmente utilizado y ofrece una gran cantidad de posibilidades a la hora de agregar o insertar contenido y diseñar, para así abarcar los objetivos del proyecto.

# Ilustración

## Análisis de las Escenas

Para realizar las ilustraciones se realizó un nuevo desglose de la novela, tomando en cuenta también la información recopilada con anterioridad en el desglose previo. Esta vez se analizó, investigó y determinó exhaustivamente cada capítulo para identificar la escena a retratar y lograr una ilustración fiel a la narración.

Se identificaron las escenas de cada capítulo que se deseaban destacar por medio de la ilustración. Estas debían evidenciar de la mejor manera lo que ocurría en el capítulo, con el objetivo de destacar los valores de la obra.

Se profundizó especialmente en los personajes, las acciones, el contexto de cada capítulo y la escena a retratar. Con esta información se creó un sistema de almacenamiento de la información y características de cada uno de estos puntos, que se revisó continuamente al momento de ilustrar las características físicas y anímico de los distintos elementos.

Por otra parte, para cada capítulo se crea una ficha de información donde se especifica el contenido de este, sus personajes y elementos importantes a considerar. También se crea una breve descripción de la escena, las acciones que ocurren en esta, los personajes, la locación o contexto de lo sucedido e imágenes referenciales de estos elementos enlistados.

Se hizo una pequeña descripción de lo que debía retratar la ilustración a grandes rasgos y se seleccionó el momento exacto de la escena retratar, se definió la locación, los personajes que aparecen en ella, sus acciones y características específicas, tanto física como psicológicas, que estos presentaban en la escena. Se definió el contexto o estado emocional de la escena, que sentimiento debían suscitar en el lector, además de identificar detalles y elementos extras, como objetos específicos nombrados en el momento retratado de la novela.

## Estudio de Referentes

Luego de definir todos los elementos de cada escena, se definió los estilos ideales que las ilustraciones debían tener, pensando en el relato, su mensaje y su público objetivo. A pesar de que el usuario es definido específicamente para la realización del proyecto de diseño, tanto la novela como el libro digital desarrollado busca ser accesible, leído y disfrutado por todo tipo de personas, independiente de su edad. Para esto, las ilustraciones no debían ser identificables exclusivamente con un público infantil, juvenil o exclusivamente para un público adulto.

Por otra parte, la novela relata un mundo similar al nuestro, a excepción de la manera de racionalizar, hablar y empatizar que poseen los animales. El lector debe percibir y asimilar el mundo del relato, con su propia realidad, de lo contrario, los valores y enseñanzas planteadas no tendrían impacto real en el comportamiento del usuario. A partir de esto se buscó que la estética del dibujo fuera algo más realista en cuanto a proporciones y evitando caricaturizar características, donde los objetos y elementos retratados fueran identificables con los de nuestro mundo, especialmente la anatomía de los personajes.

Como referentes se analizó los referentes gráficos nombrados anteriormente en la formulación del proyecto, estudiando especialmente el dibujo de felinos de Claire Wendling, o los colores, perspectivas y uso de la línea de Gigi Cavenago y el diseño de escenografía, color y línea del largometraje 101 Dálmatas.

Por otra parte se buscó y definió referentes para el dibujo de cada escena, destacando características, detalles, posiciones, colores, sensaciones, luces, acciones y reacciones de elementos a ilustrar. Buscando no solo entender lo que se debía retratar, sino comprender y visualizar mentalmente de la mejor forma posible todos los elementos de la escena.

## Bocetos e Ilustración

Una vez definidos los aspectos y elementos a retratar, se creó un archivo para cada escena, teniendo siempre en cuenta las distintas resoluciones y proporciones de pantalla, y el comportamiento de las ilustraciones y el texto en los distintos tipos de dispositivos.

Para la realización de los dibujos o bocetos iniciales, se definió un punto de enfoque y una composición estandarizada para que las escenas puedan ser apreciadas o identificadas, de la mejor forma en las distintas versiones de aparatos y el posicionamiento del texto en cada uno de ellos

Se buscaron elementos de distintos referentes, tanto fotografías, videos, ilustraciones, vistas de Google Street View o mapas que ayudarán a crear la escena para ahorrar tiempo y facilitar el dibujo. Estas fueron utilizadas en ocasiones como referentes para la definición de la perspectiva y encuadre de la escena, poses de los personajes, definir una paleta de colores para la escena y retratar objetos como muebles, lugares o elementos decorativos.

Se agregaron puntos de fuga o líneas de perspectiva, además de las fotos referenciales, y se prosiguió a dibujar en blanco y negro la escena a modo de borrador. Para una mayor comprensión del boceto, y los elementos retratados, se utilizó una capa de menor opacidad para identificar luces y sombras, también en blanco y negro,

A continuación se prosiguió a definir el dibujo y su línea. Estas se crearon para los elementos de la escena y cómo estos se distribuirán en las capas de imágenes que conforman la imagen. Luego se crearon miniaturas de las

ilustraciones para experimentar con distintas variaciones de paletas y colores. Una vez definido a grandes rasgos los tonos y paleta a utilizar, se prosiguió a pintar la ilustración, se agregaron los detalles o colores que conforman cada elemento. Y después, para dar volumen y textura a los objetos, se pintaron las luces y sombras de los elementos.

Por otra parte se comenzó a hacer pruebas de programación con la herramienta Visual Studio Code, un editor de códigos de la marca Microsoft, y la visualización de los capítulos en los navegadores web Chrome y Safari, de las empresas Google y Apple respectivamente.

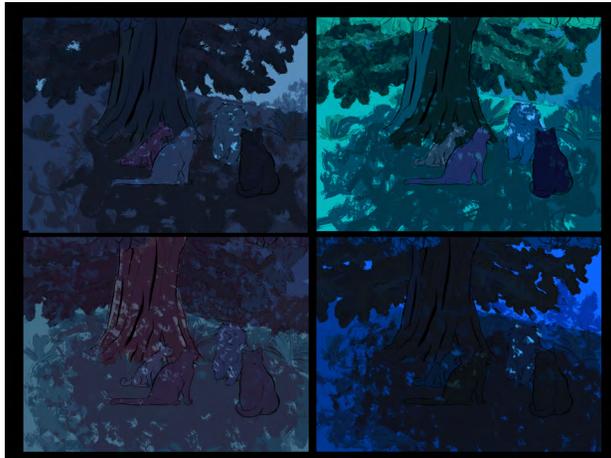
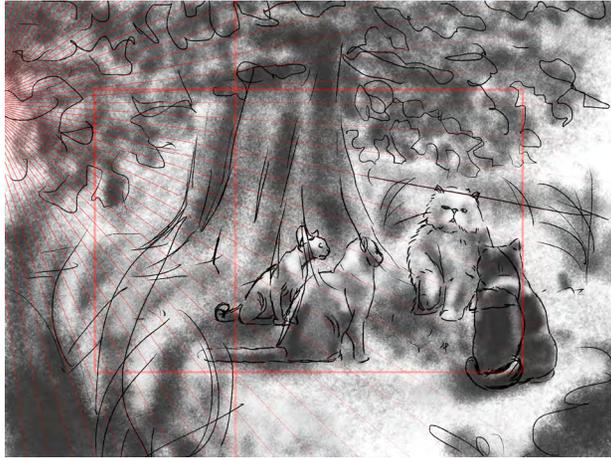
Se configuraron los capítulos con su texto y escena ilustrada para ver cómo estos responden en las distintas variaciones de pantalla. Este paso principalmente se utilizó para ver y corregir las ilustraciones, sus detalles y su comportamiento con relación a la lectura., además del movimiento y la profundidad de las capas.

Al visualizar las ilustraciones en distintos dispositivos y pantallas, se pudo apreciar los detalles de la escena, que elementos se mostraba u ocultaba gracias al movimiento de capas, como varían los colores en distintos aparatos y sus pantallas. A partir de esto, se identificaron errores y corrigieron detalles desde el punto de vista de la ilustración y la programación.

Cabe destacar que la mayoría de las imágenes fueron constantemente corregidas y re-correctas, por lo que el desarrollo de ilustración fue un continuo proceso de retroceder o detenerse en ciertos pasos, a diferencia de como se enlista acá para explicitar de mejor manera los pasos.

Una vez finalizadas las correcciones, se procedió a difuminar las capas para aumentar la sensación de profundidad y los elementos que conforman la escena, además de destacar el enfoque visual en la composición. Las capas enfocadas son la información, personajes o acciones importantes, mientras que las difuminadas son detalles que aportan al escenario y contextualización de la escena.

Ya definidas las imágenes, con sus detalles, ajustes, correcciones y efectos de profundidad, se agregó un efecto de ruido en todas las capas para agregar textura a las imágenes. Una vez terminados estos pasos, las imágenes fueron exportadas por capas independientes, cada escena contando con entre 7 a 15 capas distintas de elementos ilustrados para ser agregadas a la interfaz.



Etapas realizadas para la ilustración

# Material Complementario

## Apéndice

Por otra parte, la novela fue nuevamente analizada detenidamente por capítulo para identificar los distintos elementos nombrados que podrían ser desconocidos, confusos o importantes de aclarar en la obra, para así enriquecer la lectura y comprensión del lector.

Entre las categorías de elementos rescatados están las locaciones nombradas, como países, ciudades o lugares donde ocurren el relato, conceptos o palabras no tan comunes en el lenguaje diario del lector, traducciones a palabras y más.

Se realizó una investigación para determinar el significado de los elementos y se redactó una definición para estos. También se realizó la recopilación de distintos contenidos multimedia que permitieran al lector esclarecer estos conceptos utilizando imágenes, mapas interactivos o vistas de calles, videos, o archivos de audios.

## Bibliografía

La sección del autor se redactó gracias a la previa investigación llevada a cabo. Se buscó rescatar, no solo elementos comunes entre obras, sino también los elementos que el libro digital busca destacar, como su constante preocupación por el medio ambiente y los animales, su incesante trabajo de proteger el mar.

## Créditos

Los detalles de los créditos del libro fueron realizados para agregar información sobre la obra del autor y el prototipo de diseño llevado a cabo. También se agregaron las fuentes bibliográficas nombradas en la biografía del autor, y los créditos del contenido multimedia de cada concepto incorporado en el libro, de acuerdo a las normas y permisos de cada uno de ellos.

# Interfaz e Identidad Visual

## Secciones de la Interfaz

### Portada

Para el inicio del libro se diseñó una página que cumpla la función como portada del relato. En ella, al igual que en los libros tradicionales, se especifica el nombre de la obra y su autor. Por otra parte, se ilustró el momento más llamativo e importante que dan nombre al libro.

### Menú

El menú emergente se diseñó tanto como para comunicar el índice de contenidos del libro, como para ser utilizado para navegar por este. En él se especifica el título de la obra, que redirige a la portada del libro digital, las partes de la novela, sus capítulos, la bibliografía del autor, el apéndice y los créditos.

La columna, ajustable por el lector, debía diferenciarse del texto de los capítulos y no poseer transparencia para no confundir al usuario con el contenido que se encuentra bajo este.

### Capítulos

El texto de la obra se divide por capítulos, siendo cada uno de ellos una dirección web, con una escena compuesta por capas de ilustraciones.

Al lado izquierdo está el texto que el lector recorre al deslizarse hacia abajo, por esta misma razón, se diseñó en la parte superior de la columna de texto una

barra o sección que puede ser ajustada por el usuario y contiene un botón que permite al lector acceder al menú, el nombre del capítulo y un marcador para identificar uno o más capítulos por el lector.

### Pestañas Emergentes con Hipervínculos

Se diseñó pestañas emergentes que mostrarán información adicional sobre ciertos conceptos en la obra definidos con anterioridad como Apéndices. Estos contienen una definición, contenido multimedia e hipervínculos con material para explorar por el usuario.

### Autor, Apéndice y Créditos

Por otra parte, se diseñaron secciones independientes al relato, descritas anteriormente; la sección Autor entrega al lector información sobre el autor de la novela, Luis Sepúlveda. El Apéndice que contiene todos los conceptos aclarados en la novela por medio de pestañas emergentes o hipervínculos ordenados de manera alfabética. Y la sección Créditos especifica los créditos sobre la novela Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar, especificaciones sobre el diseño y la creación del libro digital y ciertos elementos utilizados, como imágenes y audio, para la aclaración de los distintos conceptos.

# Prototipos

Una vez realizados los bocetos de cómo se vería la interfaz, y un par de pruebas en programar los capítulos, se puso en contacto con la diseñadora y ex alumna de la Escuela de Diseño UC, Francisca Medina.

Como elemento extra se diseñó la imagen de favicon una pequeña imagen de que se muestra en cada navegador para identificar la página web. En el caso del libro se optó por el detalle de la ilustración utilizada en la imagen de portada, de los ojos del gato observando a la gaviota volar, pero que se entendiera lo mejor posible que era un ojo

Por otra parte se adquirió un dominio web, para simular la dirección de la editorial y agregar el libro digital. Este es un dominio ficticio de la editorial o librería que distribuiría o vendería el libro.

También muy importante el proyecto o maqueta de libro le fue incorporada una contraseña, ya que la obra contiene derechos de autor y es muy importante que solo los evaluadores de la universidad de la escuela de diseño, además de las 10 personas con las que se realizaron los tests la pudieran ver, solo ellos, sin distribución en redes sociales, etc.

# Validaciones

Vale aclarar que a lo largo del desarrollo del proceso de diseño, se llevaron a cabo dos cuestionarios para hacer un levantamiento de información sobre la percepción de posibles usuarios. Ambos cuestionarios se realizaron para evaluar en diferentes etapas de la realización del proyecto y distintos aspectos. El primero de ellos se centró en las percepciones y comentarios en torno a las ilustraciones, mientras que el segundo cuestionario se enfocó en recoger los comentarios en torno al prototipo del libro digital y sus distintos componentes.

## Permisos

Existieron dos condiciones externas que influyeron en el desarrollo de esta etapa del proyecto. La primera es que, debido a la situación de pandemia, se dificultó la obtención de resultados por medio de testeos presenciales, por esto, tuvieron que ser adaptados como cuestionarios digitales. La segunda condición para la validación fue que al ser un proyecto que trabaja con una obra sujeta a los derechos del autor Luis Sepúlveda, la publicación de este material es restringida. A pesar de permanecer en constante contacto con el abogado, no hubo un acuerdo -ni respuesta- por parte de los herederos del autor. Afortunadamente se llegó a un acuerdo con el abogado y se le aseguró tanto a él, como a los herederos.

## Encuestados

Frente a la elección del grupo de encuestados, se privilegió la diversidad del grupo. Se invitó a participar a un grupo que fuera representativo de ambos sexos, se desarrollaron en distintas áreas u ocupaciones entre ellos, abarcaron distintas edades.

### 1. Lucas

Estudiante Escolar  
14 años | Hombre

### 2. Martina

Estudiante Escolar  
15 años | Mujer

### 3. Isidora

Estudiante Universitaria de Nutrición  
19 años | Mujer

### 4. José Manuel

Estudiante Universitario de Periodismo  
21 años | Hombre

### 5. Soledad \*

Estudiante Universitario de Derecho  
24 años | Mujer

### 6. María Jesús

Técnico en Educación Parvularia  
25 años | Mujer

### 7. Nicolás

Arquitecto  
25 años | Hombre

### 8. Vicente

Fotógrafo  
28 años | Hombre

### 9. Valentina

Consultora ambiental  
30 años | Mujer

### 10. Paulina

Coordinadora Unidad Técnica Pedagógica en Colegio  
36 años | Mujer

### 11. Sergio

Agrónomo  
38 años | Hombre

## Cuestionario I: Ilustración

El siguiente cuestionario se realizó con el fin de ‘testear’ la percepción del público respecto al trabajo de las ilustraciones, una de las primeras secciones a desarrollar debido a su carácter fundamental para la elaboración del resto del libro digital. El cuestionario se centró en recoger comentarios sobre la edad del público objetivo, la percepción que se tuvo en relación con la calidad y el estilo del dibujo; y el conocimiento previo que se tenía del autor y la obra; para así poder corregir aquellos puntos que se consideraban necesarios.

### Cuestionario

En esta primera parte los encuestados debían responder 11 preguntas, la mayoría de respuesta escrita, relacionadas -como ya se mencionó- al tema de las ilustraciones, que consideraba una duración de aproximadamente 10 minutos en total. Se puso énfasis en que las respuestas debían ser claras y concretas, pero deben incluir todos los comentarios que se creía que podían ser útiles para mejorar el trabajo. Así, se les preguntó a los encuestados primero, sobre información personal como la edad y ocupación, y luego se dio paso a interrogar temáticas del proyecto: sobre el público y la edad a la que creían que iba destinado el proyecto; la primera impresión que les produjeron las ilustraciones; aquello que les pareció positivo o negativo de ellas; aquello que creían que se debía mejorar o les parecía confuso; y finalmente si estaba familiarizado de antes con el autor y la novela.

### Proceso

Antes de comenzar el cuestionario, se seleccionó a un grupo variado de participantes en cuanto a edad, sexo y ocupaciones e intereses. Se les contactó para verificar la disponibilidad de cada uno de ellos y al mismo tiempo explicar en qué consiste el proyecto, el cuestionario y las etapas de validación, es decir, en

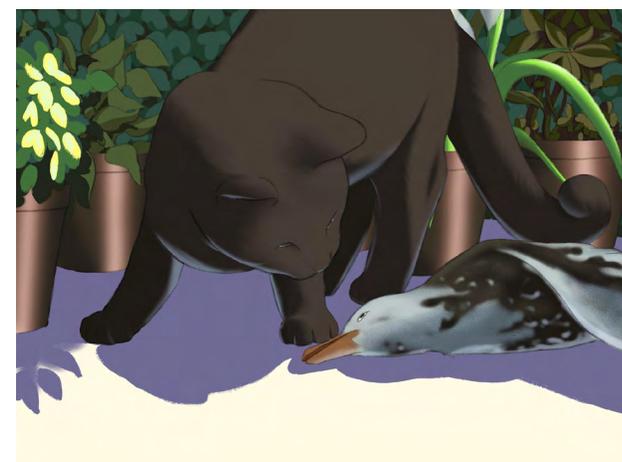
qué consistiría su apoyo. Luego se pasó a definir el cuestionario: la plataforma y las preguntas específicas que se iban a realizar. Finalmente se les hizo llegar a cada uno una encuesta a través de Google Form, en donde a través de un link, debían responder las preguntas ordenadas en secciones y luego finalizar enviado automáticamente el cuestionario terminado. Vale recalcar que las respuestas en su mayoría eran de desarrollo, para así evitar guiar o sugerir alguna respuesta al encuestado.

### Resultados

Con el fin de entregar los resultados obtenidos a grandes rasgos, a continuación se detallan las respuestas más importantes de cada tema. Las obtenidas que se enfocan específicamente en las ilustraciones, a su vez se han re-agrupan según si corresponden a percepciones positivas o negativas a corregir. Al lado de cada respuesta se especifica cuántos encuestados del total de ellos eligió esa opción (ej: 3/10); o cuantas veces se repitió el concepto en torno a un tema (ej: x5). Para conocer todas las respuestas y resultados resumidos de cada pregunta, se adjunta una tabla con información en la sección de anexo de este documento.

Ahora bien, para comenzar, se esclareció que la edad de los encuestados abarcaba de los 14 a 38 años, en donde la mitad eran estudiantes -tanto escolares(2/10) como de educación superior(3/10)- y el resto ya trabajada (5/10).

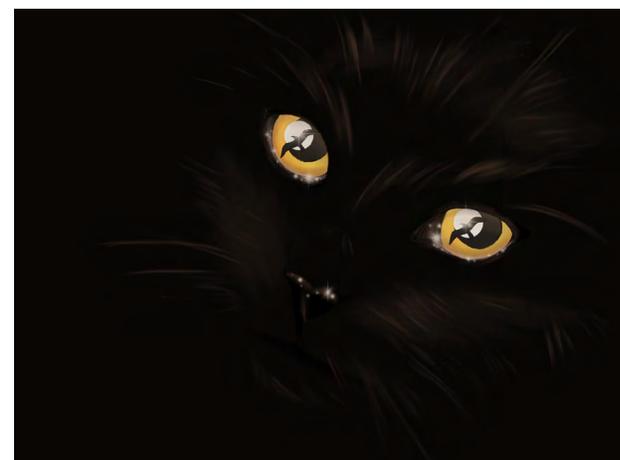
La mayoría de ellos (9/10) consideró que el público objetivo para las imágenes era aplicable a un grupo ‘juvenil’, y de estos, algunos extendían este usuario a ‘todo público’ (4/8). El rango de edad propuesto por la mayoría se movía entre los 11 a 35 años; con la curiosa excepción de los encuestados mayores a este rango (36 y 38 años) y una participante más (25 años), quienes consideraban una edad inicial más baja (ocho, dos y



'0' años respectivamente) pero no una final. Dentro de estas mismas respuestas, la edad de 15 años y el rango entre 17-20 años, fueron los más popular (9/10) al definir al usuario específico. Al analizar las respuestas de esta última pregunta, es interesante notar que todos los encuestados definieron a un público objetivo en un rango etario que incluía a su propia edad, se podría decir que todos sintieron que las ilustraciones iban dirigidas a un público como ellos.

Gran parte de ellos se refirió a la 'primera impresión' causada por las ilustraciones desde el plano emocional; 'misterio' (x3), junto con derivaciones de la palabra 'emoción' (x3) y términos estéticos como 'bonito' o 'lindo' (x3) fueron los términos más populares. En cuanto a los comentarios positivos, pareciera ser que el 'color' (x7) fue lo más valorado, seguido del 'punto de vista' o 'perspectivas' (x5) y las 'expresiones' (x4). Por otro lado, parece ser que dentro de lo que más se sugiere mejorar, en temas de 'detalles' (x7) y los 'fondos', 'escenarios' o 'contextos' (x4); mejorando sobre todo la segunda ilustración (x5) y tercera (x3) por distintas razones.

Finalmente, más de la mitad (6/10) sí había tenido la oportunidad de leer la historia anteriormente, donde también más de la mitad (6/10) había escuchado del autor, pero de ellos, solo algunos (4/10) lo conocían con más profundidad y sus obras. Y cuando se le vuelve a preguntar por el público objetivo, a pesar de los distintos resultados declarados en un principio, a la mayoría (9/10) les hace sentido que la publicación se dirija a un público entre 18 y 30 años.



Ilustraciones utilizadas en el cuestionario

## Cuestionario II: Interfaz

La segunda encuesta se elaboró con el propósito de recoger la percepción del público en cuanto al prototipo funcional del libro digital. Las preguntas giraban en torno a la experiencia del encuestado con el prototipo de la interfaz en desarrollo, y de esta forma corregir posteriormente e ir perfeccionando aquello que faltaba por mejorar. En este caso, el cuestionario se centró en recoger comentarios sobre la navegación en la interfaz, la interacción con hipervínculos y sus conceptos, comentarios en torno a las ilustraciones del relato y percepciones en torno a la lectura digital.

### Cuestionario

En esta segunda parte los encuestados debían responder 19 preguntas de respuesta escrita, relacionadas al prototipo desarrollado. Con el fin de hacer más grato el trabajo del encuestado, estas preguntas, a su vez, se dividían en los siguientes temas: la navegación en la interfaz, los hipervínculos y conceptos, las ilustraciones del relato y la lectura digital. Sin embargo, antes de responder, era necesario que el encuestado explorara la interfaz (o página web) completamente y leyera la novela completa desde esta plataforma. Como este segundo cuestionario era mucho más extenso que el primero, la encuesta se dejó abierta para permitir que el participante la contestara según su disponibilidad.

Se les recomendó navegar por todo el sitio web, anotar todo lo que se le ocurriera a medida que iban leyendo y explicitar cualquier crítica útil para la mejora del proyecto. Nuevamente se puso énfasis en que las respuestas debían ser claras y concretas, pero debían incluir todos los comentarios que se creyeran útiles para mejorar el trabajo.

En concreto, se les preguntó a los encuestados -nuevamente- sobre su edad, luego se dio paso a interrogarlos en cuanto al prototipo en sí: la primera impresión que les produjo; aquello que les pareció positivo y negativo de la interfaz y su navegación; algún error captado en la programación, aquellos positivos y negativos de los hipervínculos y sus conceptos, la relación entre las ilustraciones y la trama de la novela, características positivas y negativas de la lectura digital y la plataforma utilizada en comparación al libro análogo, los momentos destacables del libro, las enseñanzas tras este, sobre el rango de edad para el futuro usuario; y finalmente en qué dispositivo había leído e interactuado con el libro.

### Proceso

Nuevamente se volvió a contactar a los encuestados a quienes luego se les envió por correo la explicación de este segundo cuestionario, sus instrucciones y algunos consejos, junto con el link y su clave para poder acceder al libro web y al cuestionario. Se utilizó nuevamente Google Form en donde se desplegaban las preguntas reagrupadas según las secciones temáticas, las cuales debían responder y luego declarar que había finalizado el cuestionario enviado. Se replicó el hecho de que las respuestas en su mayoría eran de desarrollo, evitando así guiar o sugerir alguna respuesta.

### Resultados

Con el fin de mostrar las respuestas obtenidas de modo general, detallan a continuación las respuestas más importantes de cada tema. A partir de los distintos temas tratados, se re-agruparon las respuestas dependiendo de si eran percepciones positivas o negativas a corregir. Al lado de cada respuesta se especifica cuántos

encuestados del total de ellos eligió esa opción (ej: 3/10); o cuantas veces se repitió el concepto en torno a un tema (ej: x5). Para conocer todas las respuestas y resultados resumidos de cada pregunta, se adjunta también una tabla con información en la sección de anexo de este documento.

Aclarado esto, en cuanto a las respuestas obtenidas, cuando se les preguntó por su primera impresión del libro, la mayoría (9/10) dio comentarios positivos en donde destacaron temas en relación a la novedad como 'asombro' 'curiosidad' o 'interesante' o 'innovador' (x7), seguido del 'movimiento' ya sea del texto o de las ilustraciones (x4) y apreciaciones ligadas a la prolijidad como 'imágenes claras', 'profesionalismo' o 'detalles bien cuidados (x4). En cuanto a las cosas positivas de la interfaz y su navegación, lo que más sobresalió fueron conceptos ligados a la lo 'fácil' o 'simple' de esta (x9) y su condición de 'amigable' o 'para cualquier persona' (x8); mientras que las cosas negativas se mencionó el hecho de que demoraba en cargar la página o era 'lenta' (x3), que el fondo translúcido dificulta la lectura (x2) y que habían cosas que no estaban claras y en algunos casos la gente no noto por ejemplo la utilidad del marcador o que el texto era adaptable. Con respecto a la programación lo que más se nombró fueron nuevamente problemas de carga, que era 'lenta' (x5) y sobre todo problemas con una imagen en particular (x3); y cuando se les preguntó si aspectos de la interfaz habían dificultado su lectura, la mayoría respondió que 'no' (5/10), seguido de quienes dijeron que las 'letras se pierden con el fondo' translúcido (3/10)

En cuanto a los hipervínculos, de las cosas positivas, la gran mayoría consideraba que aportan (8/10), que la información de estos era suficiente (x9) y que no era necesario agregar más (x9), en cuanto a lo negativo, se

mencionaron comentarios aislados que no se repetían entre encuestados, pero se entregaron algunas ideas para mejora como por ejemplo, el agregar 3 conceptos más o corregir el escrito en un hipervínculo.

Luego, para las ilustraciones a todos les pareció que se relacionaban bien con la trama del capítulo (10/10) y la trama de la novela completa (10/10). Como aspectos positivos lo que más se nombró fue que 'resumían' o 'tomaban lo más importante' (x4), que 'representaban' o 'capturaban' aquello en el texto (x4) y que 'complementaban' la lectura (x3).

Sobre el libro digital se mencionan como cosas positivas, sobre todo el aporte de las 'ilustraciones' (x6) y los 'hipervínculos' (x5), y conceptos como el 'movimiento' (x4), la relación entre el texto e imágenes (x4), que es 'atractivo' o 'interesante' (x4) y que es 'didáctico' e 'interactivo' (x4). Como desventaja se mencionó que era posible que la gente se distrajera más (x2) y la pérdida de la 'sensación del papel' o el 'hábito del papel' (x2).

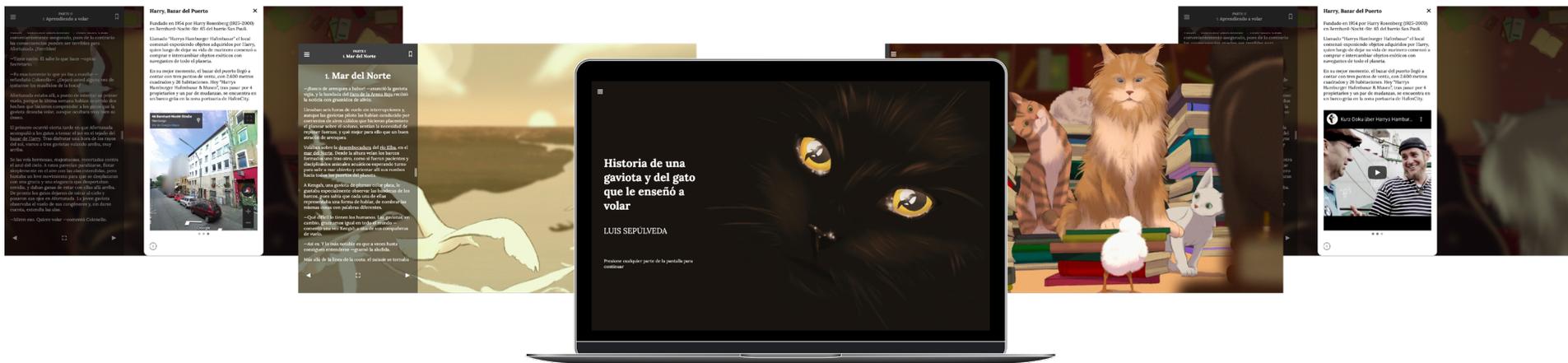
**05**

**PROTOTIPO FINAL**

# Valor de la Propuesta

El proyecto de diseño llevado a cabo no busca reemplazar el libro físico, sino explorar y experimentar con las posibles ventajas que una plataforma digital podría ofrecer al modo y concepto de lectura. Asimismo el trabajo procura llevar a conocer la obra Historia de una Gaviota y del Gato que le Enseñó a Volar de Luis Sepúlveda, a jóvenes en un contexto virtual a través de una posible experiencia lúdica, multisensorial e inmersiva al momento de leer la novela. Y así, de esta manera, transmitir las enseñanzas expuestas en la obra, fomentar la lectura y presentar una opción más sustentable de diseño.

# Prototipo Final



## Link

<https://edicionesamalgama.com/historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar/>

**Clave de Acceso:** libro123

## Código QR



# Proyecciones

Se entiende que el proyecto expuesto posteriormente no es la presentación de un producto finalizado, sino el prototipo actual, el cual, como todo trabajo de diseño, tiene la capacidad de poder crecer y mejorar buscando la satisfacción de los usuarios, su relación con el contexto y persiguiendo cumplir de la mejor manera su finalidad.

Para seguir desarrollando el proyecto, es trascendental la realización de un mayor número de testeos y validaciones, para comprender de mejor manera la opinión, interacción y críticas de los posibles usuarios al prototipo diseñado.

Es de esta manera que tras las opiniones recopiladas en ambos cuestionarios, testeos y verificaciones del funcionamiento y uso del prototipo, se plantea explorar a futuro ciertas opciones para que el libro digitalizado cumpla sus expectativas y objetivos de la manera más favorable.

Entre estas opciones se plantea crear un pequeño tutorial introductorio que permita al usuario comprender de manera interactiva, fácil y sencilla como utilizar la interfaz. Otorgar al lector opciones de modificar el espacio de lectura, incluyendo la tipografía, su tamaño, color o transparencia del cuadro donde el texto se integra.

# Implementación de la Propuesta

## Modelo de Mercado Canvas

<b>Socios Clave</b>  Escritor Tiendas especializadas Editoriales Representantes legales	<b>Actividades Clave</b>  Producción Diseño Programación Web Soporte técnico Marketing Digital	<b>Propuesta de Valor</b>  Oportunidad de generar un aprendizaje en jóvenes e incentivar la lectura por medio de la innovación y adaptación del libro digital, además de la búsqueda de proteger el medio ambiente y moderar su daño.	<b>Relación con Clientes</b>  Venta directa a editoriales, librerías o distribuidores Venta indirecta al usuario final por suscripción o compra Comunicación desde redes sociales Contacto online Newsletter	<b>Segmento de Clientes</b>  Editoriales internacionales interesadas. Establecimientos educacionales interesados Usuarios finales (lectores) Librerías
	<b>Recursos Clave</b>  Diseñador Desarrollador Web Ilustrador Patentes y licencias Herramientas para la programación, diseño e ilustración (computadores, software, etc.)		<b>Canales</b>  Plataforma web Tiendas online especializadas Librerías Redes sociales	
<b>Estructura de Costos</b>  Costos de producción Costo de marketing Costo de trabajadores Costo de licencias Costo de dominio y servidor web		<b>Fuente de Ingresos</b>  Venta a usuario final Venta a distribuidoras Ventas por licencias Ventas de suscripción		

## Fondos Concursables

### 1. Fomento a la industria: Fondo del Libro y la Lectura

Fondo de Cultura - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

“Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos de edición, publicación y distribución y difusión de libros y publicaciones digitales; así como proyectos de emprendimientos y formación colectiva, que contribuyan al desarrollo de la industria editorial chilena.”

En la modalidad Apoyo a Ediciones

“Publicación digital: Financiamiento total o parcial de proyectos que contemplen la edición, publicación, distribución y difusión de publicaciones digitales”

Monto máximo por proyecto: \$15.000.000

### 2. Becas Chile Crea: Fondo del Libro y la Lectura 2021

Fondo de Cultura - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

“Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos de formación académica de magíster, máster, maestrías, diplomados, postítulos, seminarios, congresos y becas de perfeccionamiento como pasantías, talleres, cursos, en Chile y en el extranjero, que contribuyan a instalar competencias relevantes para el desarrollo de él o la responsable en el ámbito disciplinario vinculado a la lectura y el libro.”

Modalidad Becas de Especialización y perfeccionamiento. Monto máximo por proyecto: \$5.000.000.-. O, Modalidad Magíster, máster y maestría. Monto máximo por proyecto: \$15.000.000.-

### 3. Fomento de la lectura y/o escritura: Fondo del Libro

Fondo de Cultura - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

“Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos en torno al fomento lector y/o escritor, entendido como un conjunto de actividades y prácticas de diverso tipo orientadas al fomento y socialización de la lectura, integrando las experiencias y los conocimientos relevantes en este ámbito, las cuales posibiliten un acceso equitativo de las personas a materiales, espacios y encuentros de lectura.”

“Modalidad de Iniciativas de fomento lector y/o escritor en espacios de lectura”.

Monto máximo por proyecto: \$15.000.000

#### 4. Concurso Artifica la UC

“El Concurso Artifica la UC busca fomentar la creación de obras artísticas en modalidad no profesional, producidas por integrantes de la Comunidad UC a través de proyectos de arquitectura, artes visuales, artesanía, audiovisual, danza, diseño, literatura, música y/o teatro.”

“Estudiantes pertenecientes a las carreras de arquitectura, arte, dirección audiovisual, diseño, letras, música y teatro, no podrán postular proyectos de su propia disciplina, pero sí de otras áreas. Para más detalles, revisa las bases del concurso.”

Monto hasta \$600.000

#### 5. Concurso Creación y Cultura Artística

Pontificia Universidad Católica de Chile - Vicerrectoría de Investigación, Dirección de Artes y Cultura.

“OBJETIVO: Fomentar proyectos académicos que den origen a una obra artística, comprendiendo por ello todo el proceso creativo, desde la investigación para la creación y/o la investigación basada en la práctica, hasta la producción y exhibición de la/s obra/s ante públicos.”

Montos máximos \$3.500.000 (Línea Investigación)  
- \$4.000.000 (Línea Creación) - \$5.000.000 (Línea InterArtes)

**06**

**CIERRE**

# Reflexiones Finales

El diseño del trabajo es multidisciplinario y tiene en cuenta el contexto y el usuario, a la vez que busca nuevas soluciones y adaptabilidad, es decir, el proyecto es mutable de acuerdo a las necesidades. Tiene la capacidad de influir en la cultura y sociedad, por esto el diseño tiene mucho que aportar en estas áreas.

El proyecto trabajado abre oportunidad de explorar el significado de libro y sus oportunidades en el mundo digital. Esta tesis busca aportar en la toma de conciencia y búsqueda de soluciones la situación actual mencionada. Sin duda este producto no va a solucionar el problema, ya que es multifactorial y se requiere de una reformulación completa del sistema en el cual estamos inmersos, incluyendo esto, un cambio total de conciencia en la población.

Nace desde la inquietud propia del contexto histórico que estamos viviendo, ya que creo firmemente que como humanidad tenemos el deber de actuar ahora para solucionar esta gran crisis medioambiental y mejorar las condiciones de vida de todas las especies que habitan y habitarán en nuestro planeta. Sin perjuicio de lo anterior, creo que pequeños pasos, como un mayor conocimiento y entendimiento de lo que no vemos ayuda a transformar esta mentalidad contribuyendo a la conservación de las especies.

# REFERENCIAS

# Referencias Bibliográficas

**Balça, & Acevedo, F.** (2016, 29 septiembre). A obra literária para a infância e a juventude de Luís Sepúlveda. *Caderno Seminal*, 25(25). Recuperado de <https://www.e-publicacoes.uerj.br>

**Ball, J.** (2019, 7 octubre). The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process. Recuperado 3 de noviembre de 2020, de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process#:~:text=The%20Double%20Diamond%20is%20a,of%20methods%20and%20tools%20used.&text=This%20universally%20accessible%20description%20of,accepted%20part%20of%20design%20language>

**Beristáin, H.** (2018). Fábula. En *Diccionario de Retórica y Poética* (p. 207). Ciudad de México, México: Porrúa.

**Black Cat Cideb.** (s. f.-a). Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar. Recuperado 3 de enero de 2021, de <https://www.blackcat-cideb.com/es/libros/historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar>

**Black Cat Cideb.** (s. f.-b). ¿Quiénes somos? Recuperado 3 de enero de 2021, de <https://www.blackcat-cideb.com/es/sobre-nosotros/>

**Books Apple.** (s. f.). La historia de la Gaviota y el Gato que le enseñó a volar. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://books.apple.com/us/book/la-historia-de-la-gaviota-y-el-gato-que-le-ense%C3%B1a-a-volar/id1130214078?l=es>

**Brown, L. & Founder of Best By The Numbers.** (2020, 6 agosto). Reading across the generations. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.thebookseller.com/blogs/reading-across-generations-1214184>

**Cabrera, I.** (2020, 6 noviembre). World Reading Habits in 2020 [Infographic]. Recuperado 2 de enero de 2021, de <https://geediting.com/world-reading-habits-2020/>

**Cart, M.** (2018). Talking Animals. *The Booklist*, 114(22), 59. Recuperado de <https://login.ezproxy.library.valdosta.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lfh&AN=131062214&site=eds-live&scope=site>

**Cave, G.** (s. f.). Blogger: Gebruikersprofiel: Gigi Cave. Recuperado 3 de enero de 2021, de <https://www.blogger.com/profile/15022555265524191834>

**Character Design References.** (2017, 30 junio). Art of 101 Dalmatians (part 1). Recuperado 3 de enero de 2021, de <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/101-dalmatians-part-1>

**Claire-Wendling.** (s. f.). Claire Wendling. Recuperado 5 de enero de 2021, de <http://www.claire-wendling.net/>

**Comunidad Baratz.** (2020, 2 abril). 5 beneficios de la lectura de libros durante la cuarentena. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.comunidadbaratz.com/blog/5-beneficios-de-la-lectura-de-libros-durante-la-cuarentena/>

**Crespo-Martín, B.** (2016). El libro-arte/libro de artista en su dimensión digital: el e-libro-arte y el hiperlibro-arte. *El Profesional de la Información*, 25(5), 822–830. <https://doi.org/10.3145/epi.2016.sep.13>

**Crónica Global Media, S.L.** (2019, 13 agosto). Iberia abandona la prensa escrita en sus vuelos. *Crónica Global*. Recuperado de <https://cronicaglobal.elespanol.com>

**DeepComix Reading Guide.** (2020, 27 mayo). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sSjGltYouiE&feature=youtu.be>

**Design Council.** (2019, 10 septiembre). What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. Recuperado 3 de noviembre de 2020, de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

**DeVries, S. M.** (2016). The Beasts of Ecological Narrative: Intelligent Animals in the Environmental Novels of Luis Sepúlveda. En H. Pedersen & V. Stănescu (Eds.), *Creature Discomfort: Fauna-Criticism, Ethics and the Representation of Animals in Spanish American Fiction and Poetry* (Vol. 4, pp. 75–99). [https://doi.org/10.1163/9789004316591\\_004](https://doi.org/10.1163/9789004316591_004)

**El Gato y la Gaviota / The Cat and the Seagull (BILINGUAL).** (2020, 8 agosto). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://play.teatrodelaluna.org/video/28/el-gato-y-la-gaviota-the-cat-and-the-seagull-bilingual/>

**El Heraldo Austral.** (2020, 23 abril). Programa de **Biblioteca de Frutillar** “Día del Libro Virtual 23 Abril, 2020”. *El Heraldo Austral*. Recuperado de <https://www.eha.cl>

**Entrevista a Gastón Soublette.** Limache, mayo, 2020. (2020, 3 junio). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KZcbEj9iJnA&t=17s>

**Faerno, G.** (1590, 1 enero). Ilustración de la anguila y la serpiente [ilustración]. Recuperado de <http://millefabulae.blogspot.co.uk/2010/10/illustrated-anguilla-et-serpens.html>

**Fajardo, I., Villalta, E., & Salmerón, L.** (2016). ¿Son realmente tan buenos los nativos digitales? Relación entre las habilidades digitales y la lectura digital. *Anales de Psicología*, 32(1), 89–97. <https://doi.org/10.6018/analesps.32.1.185571>

**FAO.** (2020). *Global Forest Resources Assessment 2020 - Key findings*. Roma, Italia: Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. <https://doi.org/10.4060/ca8753en>

**Flood, A.** (2020, 15 mayo). Research finds reading books has surged in lockdown. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com>

**Fun And Cool.** (2017, 5 octubre). Protopia - A digital interactive comic by Andre Bergs [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5Wn6lAbuGmQ&feature=youtu.be>

**Fundación País Digital.** (2020). Brecha en el uso de Internet: Desigualdad digital en el 2020. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://paisdigital.org/brecha-en-el-uso-de-internet-2020/>

**Galambosi, P.** (s. f.). One Hundred and One Dalmatians (1961) - Final Backgrounds. Recuperado 4 de enero de 2021, de [https://livlily.blogspot.com/2013/08/one-hundred-and-one-dalmatians-1961\\_17.html](https://livlily.blogspot.com/2013/08/one-hundred-and-one-dalmatians-1961_17.html)

**García-Marco, F.** (2008). El libro electrónico y digital en la ecología informacional: avances y retos. *El Profesional de la Información*, 17(4), 373–389. <https://doi.org/10.3145/epi.2008.jul.02>

**García-Marco, F. J.** (2008). El libro electrónico y digital en la ecología informacional: avances y retos. *El Profesional de la Información*, 17(4), 373–389. <https://doi.org/10.3145/epi.2008.jul.02>

**Garrido, M.** (2020a, julio 29). Gastón Soublette: “La pandemia viral es resultado de la pandemia psicológica y espiritual”. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.latercera.com/culto/2020/07/29/gaston-soublette-la-pandemia-viral-es-resultado-de-la-pandemia-psicologica-y-espiritual/>

**Garrido, M.** (2020b, julio 29). Gastón Soublette: “La pandemia viral es resultado de la pandemia psicológica y espiritual”. *La Tercera*. Recuperado de <https://www.latercera.com>

**Gesellschaft für Konsumforschung.** (2017, abril). Frecuencia de lectura de libros - Estudio global GfK. Recuperado 6 de enero de 2021, de [https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2405078/cms-pdfs/fileadmin/user\\_upload/country\\_one\\_pager/cl/estudio\\_gfk\\_global\\_lectoria\\_de\\_](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2405078/cms-pdfs/fileadmin/user_upload/country_one_pager/cl/estudio_gfk_global_lectoria_de_)

libros.pdf

**Gilardoni, C.** (2011, 8 noviembre). La lectura en internet no significa sólo un cambio de soporte. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.leamosmas.com/2011/11/08/lectura-digital-en-jovenes-universitarios/>

**Greenpeace Chile.** (2020, 16 mayo). Greenpeace sobre muerte de Luis Sepúlveda: “Lamentamos la partida de un activo defensor del mar y del medioambiente”. Recuperado 22 de mayo de 2020, de <https://www.greenpeace.org/chile/greenpeace/3255/greenpeace-sobre-muerte-de-luis-sepulveda-lamentamos-la-partida-de-un-activo-defensor-del-mar-y-del-medioambiente/>

**Greenpeace Chile.** (s. f.). Sobre Nosotros. Recuperado 4 de enero de 2021, de <https://www.greenpeace.org/chile/sobre-nosotros/>

**Harari, Y. N., & Ros, J.** (2016). *Homo Deus: Breve historia del mañana* (12.a ed.). Santiago, Chile: Debate.

**Hasset, J.** (1997). Review. *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, 26(2), 149–151. <https://doi.org/10.2307/29741384>

**IMDb.** (s. f.). Historia de una gaviota (y del gato que le enseñó a volar) (1998). Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.imdb.com/title/tt0122735/>

**Ivanovic, C.** (2017). Talking Animals and Politics of World Literature. *Comparative Literature Studies*, 54(4), 702–730. <https://doi.org/10.5325/complitstudies.54.4.0702>

**Jiménez, O.** (2013). La ecología del libro electrónico. *Trama & Texturas*, (212), 127–132. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/24391632>

**Lebert, M.** (2010). Del libro impreso al libro digital. Recuperado de <https://www.gutenberg.org/files/34091/34091-pdf.pdf>

**Machado, J., & Paixão, R.** (2014). A representação do gato doméstico em diferentes contextos socioculturais e as conexões com a ética animal. *Revista Interdisciplinar INTERthesis*, 11(1), 231–253. <https://doi.org/10.5007/view/1807-1384.2014v11n1p231>

**Made in Me.** (2015, 18 junio). Parallax Digital Book Format [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/uiHnTonf6al>

**Made in Me.** (2020a). Made in Me. Recuperado 23 de junio de 2020, de <https://www.linkedin.com/company/made-in-me>

**Made in Me.** (2020b). Made in Me — About. Recuperado 23 de junio de 2020, de <http://madeinme.com/services>

**Madefire.** (2020). Madefire. Recuperado 23 de junio de 2020, de <https://www.linkedin.com/organization-guest/company/madefire?challengeId=AQFgcEu49XYCKQAAAXMh0os11qdv5M2HMymwpZYEFqS7eTgnOmhjUqk6DylTjFYepGTuIORhEmmGxkBPg9Fb8E23UWW0PUmtA&submissionId=f5c8436b-fa03-1f16-059d-2ce953670a3f>

**Maggio, A.** (2020, 23 mayo). Three ways the school strikes have revolutionized the climate movement. Recuperado 20 de junio de 2020, de <https://www.greenpeace.org/international/story/30163/school-strikes-climate-movement-activism-coronavirus-fridays-for-future/>

**Maldonado, M.** (2020, 26 abril). Libros digitales, un formato que ha tomado impulso durante la cuarentena. *Diario Concepción*. Recuperado de <https://www.diarioconcepcion.cl>

**Matas, Mike:** un libro digital de próxima generación. (2011, 28 abril). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LV-RvzXGH2Y&feature=share>

**Medina, L.** (2009). El calentamiento global antropogénico. *Oikos: Revista de la Escuela de Administración y Economía*, (27), 125–145. Recuperado de <https://dialnet.>

unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3056424

**Mendoza, C.** (2018, 19 julio). La venezolana Neher Jacqueline Briceño celebra la infancia a través del teatro. Diario Las Americas. Recuperado de <https://www.diariolasamericas.com>

**Minder, R.** (2020, 20 abril). Luis Sepúlveda, Chilean Writer Exiled by Pinochet, Dies at 70. The New York Times. Recuperado de <https://www.nytimes.com>

**Ministerio del Medio Ambiente.** (s. f.). ¿Qué es Educación Ambiental? Recuperado 3 de enero de 2021, de <https://educacion.mma.gob.cl/que-es-educacion-ambiental/>

**Montes, C.** (2020, 1 julio). ¿Chilenos no leen porque no les gusta o porque no tienen tiempo? La Tercera. Recuperado de <https://www.latercera.com>

**Museo de Artes Decorativas.** (s. f.). Libros de horas: devoción y arte en la Edad Media. Recuperado 4 de enero de 2021, de [https://www.artdec.gob.cl/621/w3-article-28831.html?\\_noredirect=1](https://www.artdec.gob.cl/621/w3-article-28831.html?_noredirect=1)

**Nielsen.** (2020, mayo). Reading Increases in Lockdown. Nielsen Book. Recuperado de [https://nielsenbook.co.uk/wp-content/uploads/sites/4/2020/05/Press-Release\\_Covid-Tracker\\_wave-1-1.pdf](https://nielsenbook.co.uk/wp-content/uploads/sites/4/2020/05/Press-Release_Covid-Tracker_wave-1-1.pdf)

**ONU,** programa para el medio ambiente. (s. f.). El mundo registra concentración récord de dióxido de carbono a pesar de la COVID-19. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.unenvironment.org/es/noticias-y-reportajes/reportajes/el-mundo-registra-concentracion-record-de-dioxido-de-carbono-pegar>

**Organización Internacional para las Migraciones.** (2019). Movilidad humana y adaptación al cambio ambiental. En Informe sobre las migraciones en el mundo 2020 (pp. 273-290). Recuperado de <https://publications.iom.int/>

[books/informe-sobre-las-migraciones-en-el-mundo-2020-capitulo-9](https://publications.iom.int/books/informe-sobre-las-migraciones-en-el-mundo-2020-capitulo-9)

**Orwell, G.** (2019). Rebelión en la granja. Santiago, Chile: Zig-Zag.

**People Pill.** (s. f.). Claire Wendling: French illustrator (1967-). Recuperado 6 de enero de 2021, de <https://peoplepill.com/people/claire-wendling/>

**Piazza, J.** (2018, 11 mayo). Could This Be The Future Of Books? Forbes. Recuperado de <https://www.forbes.com>

**Pimenta, R.** (2013, 11 junio). Luis Sepúlveda: o escritor que já foi um gato. Público. Recuperado de <https://www.publico.pt>

**PLASTIEK.** (202d. C.). PLASTIEK. Recuperado 23 de junio de 2020, de [https://es.linkedin.com/organization-guest/company/plastiek?challengeId=AQFbIRrRYCbaAwAAAXLzrs6A9A69Up1M-7LqnbrB3PePxgsS3HcVksnKWVdgXGI7y\\_npXlzS9WJMko4rT0qbnI7OwVmVCqbg&submissionId=03e789d5-a53f-1c16-70b7-48ec3a8d5712](https://es.linkedin.com/organization-guest/company/plastiek?challengeId=AQFbIRrRYCbaAwAAAXLzrs6A9A69Up1M-7LqnbrB3PePxgsS3HcVksnKWVdgXGI7y_npXlzS9WJMko4rT0qbnI7OwVmVCqbg&submissionId=03e789d5-a53f-1c16-70b7-48ec3a8d5712)

**Prensky, M.** (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon, 9(5), 1-6. Recuperado de <https://www.readcube.com/library/5783a7cf-372a-455f-9a71-910e40b79aff:23ad64eb-d6c0-4d82-95bd-763aaf946fb8>

**Push Pop Press.** (s. f.). Push Pop Press: Al Gore's Our Choice. Recuperado 6 de enero de 2021, de <http://pushpoppress.com/ourchoice/>

**Red Escena.** (s. f.). Historia de una Gaviota y del Gato que le enseñó a Volar. Recuperado 8 de enero de 2021, de <https://www.redescena.net/espectaculo/24992/historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar/>

**Semana.** (2018, 1 septiembre). Ninguna nación por sí sola puede evitar la guerra nuclear, detener el cambio climático o regular la inteligencia artificial. Semana.

Recuperado de <https://www.semana.com>

**Sepúlveda, L.** (2009). Un viejo que leía novelas de amor (2009.a ed.). Barcelona, España: Tusquets Editores.

**Sepúlveda, L.** (2010). Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar. Barcelona, España: Tusquets Editores.

**Sepúlveda, L.** (2011). Patagonia Express (Maxi-tusquets ed.). Barcelona, España: Tusquets Editores.

**Sepulveda, L.** (s. f.). Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar - Luis Sepúlveda | Planeta de Libros. Recuperado 5 de enero de 2021, de <https://www.planetadelibros.com/libro-historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar/88363>

**Singer, P.** (2018). Liberación animal. Barcelona, España: Taurus Editores.

**Smashwords.** (s. f.). La historia de la Gaviota y el Gato que le enseñó a volar, an Ebook by Claudio Valerio Gaetani. Recuperado 4 de enero de 2021, de <https://www.smashwords.com/books/view/647381>

**Teatro Auditorio San Lorenzo de El Escorial.** (s. f.). Historia de una Gaviota - Teatro Auditorio Escorial. Recuperado 4 de enero de 2021, de <https://www.teatroauditorioescorial.es/espectaculo/historia-de-una-gaviota/#tabs1-reparto>

**Teatro de la Luna.** (s. f.). Past Productions - Teatro de la Luna. Recuperado 3 de enero de 2021, de [https://teatrodela luna.org/homes/obras\\_i.htm](https://teatrodela luna.org/homes/obras_i.htm)

**Teatro:** Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar. (2018, 5 junio). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FaikyFIVtM&feature=youtu.be>

**Teatro UC.** (s. f.). Audiolibro de «Historia de una gaviota

y del gato que le enseñó a volar»: Un homenaje a Luis Sepúlveda. Recuperado 4 de enero de 2021, de <https://teatrouc.uc.cl/noticias/509-audiolibro-de-historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar-un-homenaje-a-luis-sepulveda>

**The Spanish Bookshop.** (s. f.). Leer y aprender - Competencias para la Vida: Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar +Audio +App. Recuperado 4 de enero de 2021, de <https://www.spanishbookshop.co.uk/spanishbooks/9788853019431/leer-y-aprender--competencias-para-la-vida-spanish-historia-de-una-gaviota-y-del-gato-que-le-enseno-a-volar-audio-app>

**Torres, D.** (2020, 23 abril). Escucha gratis el hermoso audiolibro de Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar. La Tercera. Recuperado de <https://finde.latercera.com>

**Universidad Católica.** (2019, 18 octubre). Historia de la gaviota y del gato que le enseñó a volar (Afiche). Recuperado 6 de enero de 2021, de <https://archivospatrimoniales.uc.cl/handle/123456789/29207?show=full>

**V.E.A.** (2020, 8 julio). La lectura en internet no significa sólo un cambio de soporte. Recuperado 12-07, de <https://www.leamosmas.com/2011/11/08/lectura-digital-en-jovenes-universitarios/>

**Vilar, F.** (s. f.). Entrevista Luís Sepúlveda. Recuperado 22 de abril de 2020, de [https://www.academia.edu/10431002/Entrevista\\_Lu%C3%ADs\\_SEP%C3%9ALVEDA](https://www.academia.edu/10431002/Entrevista_Lu%C3%ADs_SEP%C3%9ALVEDA)

**Vooks.** (2020). Vooks. Recuperado 23 de junio de 2020, de [https://cl.linkedin.com/organization-guest/company/vooks?trk=similar-pages\\_result-card\\_full-click&challengeId=AQEldhuysiTgqAAAAXMhoU71aOidwh2J6\\_a3qRoMhTMjreQvYlH1U-zXsn4VYRg9QuB-UHAWqdKREg](https://cl.linkedin.com/organization-guest/company/vooks?trk=similar-pages_result-card_full-click&challengeId=AQEldhuysiTgqAAAAXMhoU71aOidwh2J6_a3qRoMhTMjreQvYlH1U-zXsn4VYRg9QuB-UHAWqdKREg)

30dM9ica9bT40JEBPcVw&submissionId=de493595-e703-1f16-47a3-67ec4dfe4f0f

**Watch Vooks.** (2018, 5 octubre). Vooks: Storybooks brought to life [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=D8XcMttnkvk&feature=youtu.be>

**Witt, N.** (2020). Luis Sepúlveda | (1949 – 2020) Chile / Spain. Recuperado 2 de enero de 2021, de <https://mertinwitt-litag.de/portfolio-items/luis-sepulveda/>

**Xu, C., Kohler, T., Lenton, T., Svenning, J., & Scheffer, M.** (2020). Future of the human climate niche. *Proceedings of the National Academy of Science*, 117(21), 11350–11355. Recuperado de [https://www.pnas.org/content/117/21/11350?utm\\_source=yxnews&utm\\_medium=desktop&utm\\_referrer=https%3A//yandex.com/news](https://www.pnas.org/content/117/21/11350?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A//yandex.com/news)

