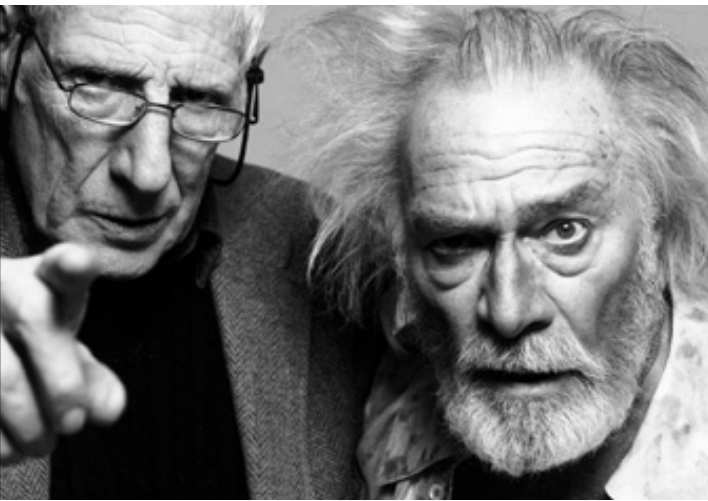


capítulo 6
Desarrollo de prototipo



La problemática

Después de haber realizado nuestro focus group y haber analizado los resultados, ahora nos encontramos con una problemática doble. Por un lado el arduo trabajo de diagramación y diseño editorial para lograr la persuasión de los lectores hacia temas culturales y artísticos y, por el otro lograr que estas temáticas tomen un aire de entretenimiento para así atraer mayor número de lectores.

Para Spradley & McCurdy (1975) la cultura es definida como *el conocimiento adquirido que las personas utilizan para interpretar su experiencia y generar comportamientos* mientras que para Collingwood (1982) es *todo lo que una persona necesita para saber actuar adecuadamente dentro de un grupo social*.

El problema en términos generales, es que -como se mencionó en el resultado del focus group- para algunos los temas culturales pueden parecer aburridos o de poco interés; sin embargo, existe un gran número de lectores que se encuentran interesados por estas temáticas, pero que no reciben motivación suficiente, ni logran ser persuadidos con efectividad hacia la lectura por lo que pierden el interés y terminan alejándose.

El poder hablar de gran diversidad de temas es una de las experiencias más enriquecedoras y gratificantes que puede experimentar el ser humano con relación al conocimiento y la comunicación. La estrategia para solucionar nuestra doble problemática será hacer uso de la imagolectura como herramienta persuasiva en la diagramación de revistas de arte y cultura.

6.2 <

La idea

Podemos referirnos a un concierto de piano, una exposición pictórica, una muestra de danza, un libro o simplemente un caricaturista en la calle. Ciertamente existen grandes personalidades, pensadores importantes o críticos reconocidos, el error está en creer que únicamente ellos tienen conocimiento o acceso a lo que es el arte y la cultura.

Hoy, es importante inculcar en los jóvenes el gusto por estos temas. Hoy en día los jóvenes, empiezan no sólo a conocer el arte, sino a hacer su propio arte.

Este tipo de manifestaciones jóvenes, abre una ventana para la creación de una pieza editorial que haciendo uso de la imagolectura como herramienta persuasiva, provoque interés hacia las artes, como el cine, la pintura, la escultura o el teatro por mencionar algunas, además de volverse el medio en donde se pueda expresar el sentir joven.

Para aquellas personas que si gustan de este tipo de lectura, desgraciadamente la cantidad de piezas relacionadas con estas áreas son escasas mientras que publicaciones con contenidos de carácter social o de entretenimiento se encuentran al alcance de casi cualquier persona. Es aquí donde encontramos una oportunidad para dar paso

a la gestión de una nueva propuesta editorial, que no sólo será agradable, funcional y efectiva debido al correcto manejo de diseño sino que además dará múltiples beneficios a los lectores en términos de cultura y aprendizaje.

6.3 <

Características del prototipo

La creación del prototipo de una revista de arte y cultura, busca cubrir las expectativas y necesidades de todas aquellas personas que necesitan una visión diferente de estas dos temáticas en general.

Se hará uso de la imagolectura como herramienta persuasiva en el diseño de una revista artística-cultural, sin embargo un buen diseño con mal contenido no llevará a la publicación a ningún lado. Con un buen diseño talvez podamos persuadir a los lectores una vez, pero será también la última. La regla de cardinal en el diseño de revistas debería de ser *sacrifiquemos siempre el diseño en el altar del contenido. Los lectores olvidarán siempre un defecto de diseño pero no lo harán con el contenido (King 2001).*

Nuestro diseño basado en imagolectura, -es decir la transmisión de información basada en el uso de elementos compositivos tales como ilustración, fotografía, infografía, tipografía expresiva y manejo de color- será entonces el elemento compositivo que capte la atención del lector, apoyándonos de líneas de texto que lo conducirán hacia las páginas interiores logrando interés suficiente para mantenerlo en ellas.

Diseño y contenido, buscarán expresar juventud y frescura sin sacrificar legibilidad por creatividad, logrando así captar la atención de los jóvenes para que una vez que tengan

la publicación en sus manos, se encuentren con un contenido coherente que los motive hacia la lectura y logre el interés por las artes y la cultura a manera de entretenimiento.

Refiriéndonos a las características formales del prototipo, finalmente -en base a los resultados del focus group-, se decidió realizar un formato cuadrado de 20 cm. por lado, debido a que este formato resultó agradable, innovador y atrayente para la mayoría de los lectores, además de que el tamaño presentado en WOW fue considerado ligeramente grande una vez sus páginas estaban abiertas. La elección del sustrato será papel couché de 135 g, ya que se busca crear un impacto mediante la calidad del papel, por lo que el gramaje, añadirá calidad y estilo a la publicación. Formato y sustrato en conjunto, tendrá como resultado una pieza editorial atractiva y funcional que logre ser aceptada por los lectores.

6.3.1 <

Propósitos

Para la creación de un prototipo editorial, se deberán plantear propósitos y objetivos para así una vez impreso el prototipo se pueda comprobar la efectividad del mismo y por lo tanto cumplir con los objetivos establecidos inicialmente.

Los siguientes son los propósitos que nuestro prototipo tendrá:

- Comprobar que el uso de la imagolectura en la diagramación de revistas de arte y cultura es una herramienta persuasiva poderosa que necesita ser explotada, debido a sus múltiples beneficios.

- Dar a los jóvenes que ya se encuentran involucrados en las áreas del arte y la expresión visual entre otras, un espacio en donde puedan expresarse, manifestarse y adquirir más conocimientos.

- Dar a un sector joven que no están involucrados en las áreas, alternativas de carreras, profesiones o simplemente mostrar que es lo que pasa en ámbitos diferentes a los suyos.

- Provocar en los jóvenes una pequeña motivación a la lectura, de manera que poco a poco se vuelva un hábito y deje de parecer una obligación.

- Lograr atracción gracias al buen manejo del diseño y mantener el interés por medio de la calidad del contenido.

El porque de este prototipo es poner en manifiesto el poder persuasivo de la imagolectura en los medios editoriales, así como también lograr el reconocimiento y apreciación del arte joven y principalmente abrir poco a poco los ojos de aquellos que aún no han conocido tanto la libertad de expresión como la satisfacción de la lectura y el conocimiento.

6.3.2 <

Temáticas

Durante el desarrollo de esta tesis, nos hemos estado refiriendo a la diagramación de revistas de arte y cultura, sin embargo para la realización de nuestro prototipo se deberá hacer mayor definición de las áreas o temáticas que presentará la revista así como las secciones principales tomando en cuenta los resultados del focus group realizado.

Las dos temáticas principales que serán abordadas serán arte y cultura, sin embargo no se hará mención de ellas como tales, ya que no se pretende predisponer a los lectores a que se tratará de un tipo de lectura serio o que pueda ser aburrido. Se evitará falsas interpretaciones de la temática, por lo que a nivel de portada como alternativa, será utilizada una frase a manera de slogan para así hacer énfasis en que se trata de una revista joven y fresca para chavos que quieren expresarse. Este slogan será “Expresión joven”.

Dentro de esta expresión, podrán ser encontrados diversos temas artísticos y culturales teniendo como referencia los resultados de focus group realizado. Serán incluidos artículos alternos de pintura, escultura, diseño, música, cine, teatro y danza por mencionar algunos. Para abordar otros temas, se tomara como referencia a Algarabía ya que como el 100% de los participantes mencionó, tiene muy buena calidad de contenido.

A continuación se mencionaran algunas propuestas de secciones para el desarrollo del prototipo en base a los resultados de focus group y a comentarios realizados por parte de algunos de los participantes con respecto a lo que les gustaría ver en una publicación de este tipo. Algunos de estos comentarios y sugerencias fueron los siguientes:

1. Contar con artículos sobre temas o personalidades nacionales para así empezar a revalorar nuestras raíces y conocer un poco mas de nosotros mismos.

2. Se creará una sección dedicada a curiosidades de nuestro lenguaje, en donde se podrán encontrar artículos sobre los orígenes de nuestro idioma, modismos, maneras chuscas de hablar, confusión de palabras, explicación a palabras mal utilizadas, significados, por mencionar algunos.

2. Refiriéndonos nuevamente al talento en nuestro país, se propuso la creación de una sección corta que mostrara manifestaciones artísticas que se pueden encontrar en las calles.

3. Otra de las secciones será un artículo largo que irá variando de disciplina, por lo que será posible encontrar desde como mejorar la elaboración de una imagen en 3d hasta como hacer una buena compra de oleos o pinceles.

Definición de estilo

4. Sección para portafolios de diferentes artistas. Alternando igualmente disciplinas, por lo que en un número sería posible encontrar el portafolio de un fotógrafo prestigiado y en el siguiente la portafolio de un artista plástico.

5. Como sección cultural, se hará una lista de “los 10 más” a nivel mundial. En donde se podrán encontrar los 10 estadios más grandes el mundo o los 10 monumentos más antiguos de la historia por mencionar algunos.

6. Como oportunidad al talento joven, en cada número se podrá apreciar un trabajo de cualquier disciplina impresa.

7. Como pequeños anexos dentro de las páginas de la revista, se dará a conocer una frase mensual, así como la recomendación literaria del mes.

El factor principal de esta revista, será el uso de la imagolectura como herramienta para persuadir a los lectores, sin embargo es importante definir claramente, el estilo y tono de una publicación antes de empezar con el proceso creativo, ya que esto garantizará la coherencia y unidad de todas y cada unas las páginas, y por la tanto una reacción favorable del lector ante esta.

1. El estilo de fotografía para ilustrar artículos y notas tendrá un aire personal, es decir se buscará realismo mediante la presencia de jóvenes en las imágenes. La fotografía será limpia y cotidiana, será humana. Abarcará grandes espacios de la página, de manera que el poder de la imagen, sea la que motive e induzca a la lectura del artículo.

Se busca crear una publicación para los jóvenes, por lo que además de exponer trabajos y manifestaciones artísticas, se busca que ellos se sientan no sólo, identificados, sino también reflejados en cada una de las páginas de la revista.

La imagolectura, será el elemento más importante dentro de la publicación, debido a su fuerte poder persuasivo y a lo fácil que hace, el entendimiento y comprensión de textos. Así, el lector, con sólo hojear la revista, podrá retener y ser atraído por las imágenes que claramente expliquen que es lo que sucede en las secciones.

2. La tipografía será sencilla y limpia, ya que se busca dar prioridad al diseño general de cada una de las páginas, así como darle suficiente importancia a las fotografías y a los trabajos expuestos.

La tipografía para las cajas de texto, se mantendrá uniforme para no provocar choque con las imágenes. Por el contrario, la tipografía para los encabezados de artículos o entrevistas, si tendrán la flexibilidad para manifestar el carácter del contenido de la página tomando un carácter expresivo.

Con esto, se podrá mantener el doble propósito de los textos con efectividad. La información contenida en cajas de texto necesarias para la lectura será clara, limpia y efectiva mientras que los títulos serán lo suficientemente expresivos para darnos a conocer el carácter del contenido.

3. El uso del color no tendrá límites. Cada artículo será diseñado de acuerdo a su contenido y por lo tanto la gama cromática se adaptará a las imágenes utilizadas o a la temática del artículo. Se busca hacer gran uso de color, por tratarse de un público joven que necesita ser atraído hacia la publicación.

6.4 <

El prototipo

Para la realización de este prototipo de revista se vió en la necesidad de crear un nombre que reflejara su temática y su personalidad.

Se tomo en cuenta al mercado al que nos dirigimos para la creación del nombre, ya que basándonos en los resultados y reacciones mostradas en el focus group realizado, se llegó a la conclusión que, lo que hace falta para lograr esta persuasión y unidad que buscamos a través de nuestra revista es haciendo una fusión de intereses y temáticas, de contenido y forma. Es fusionando los elementos que funcionan de cada publicación, para crear una que realmente satisfaga las necesidades de nuestros lectores.

El nombre elegido para el desarrollo del prototipo es Fussion, para representar –junto con el slogan “expresión joven”- una amalgama entre las artes visuales, experimentación joven, interés por la cultura y la necesidad de una sociedad más interesada en lo que pasa a nuestro alrededor.

* El prototipo de revista se encuentra anexo.

Comprobación de efectividad de prototipo

Una vez terminado el prototipo de revista, fue puesto a prueba con quienes serían sus posibles lectores para así comprobar el poder persuasivo de la imagolectura como estrategia de diagramación en revistas de arte y cultura. Los resultados obtenidos son los siguientes.

1.- La revista en términos generales fue bien aceptada por los lectores, ya que la encontraron atractiva, llamativa e innovadora.

2.- El formato cuadrado del prototipo generó curiosidad y fue considerado innovador, ya que como se ha mencionado anteriormente, este es percibido como un formato inusual para revistas. Esto provocó interés y logró que los lectores se sintieran persuadidos a tomar la publicación y abrir sus páginas.

El tamaño fue considerado como fácil de manejar, cómodo y práctico, ya que una vez abiertas sus páginas este no fue considerado grande o de un tamaño incómodo para la lectura. Por el contrario, se consideró que el tamaño era adecuado ya que es pequeño a comparación de publicaciones con tamaños standard por lo que la cantidad de contenido por página se vuelve ligero, pero a la vez con el tamaño suficiente para contener bloques de texto y lograr una experimentación visual atractiva y funcional. En general el formato y la portada lograron de manera efectiva que los lectores se sintieran atraídos y persuadidos a abrir las páginas de la publicación.

2.- El diseño de portada causó un impacto positivo, ya que el manejo de los textos se limita a áreas del formato en donde no intervienen con la imagen principal, que en este caso será el elemento utilizado para generar interés hacia la publicación.

3.- Una vez abiertas las páginas del prototipo, los lectores mostraron interés gracias al manejo del color y las imágenes, por lo que de primera instancia se logró que se mantuvieran interesados por cada una de las páginas.

En cuanto al contenido, cada lector mostró interés hacia diferentes artículos de acuerdo a sus preferencias personales y en la mayoría de los casos si fueron persuadidos a la lectura de por lo menos un segmento de algún artículo. Fue interesante observar, como la imagolectura facilita el proceso de aprendizaje, ya que se tuvo la oportunidad de presenciar como uno de los lectores leyó en su totalidad el primer artículo del prototipo, para después de un lapso de tiempo empezar a comentar su contenido con otro lector y con esto dar origen a un proceso de comunicación exitoso teniendo como resultado una experiencia enriquecedora y duradera.

4.- Así mismo se logró comprobar que el campo del arte y la cultura, puede ser explotado de manera visual obteniendo éxito y múltiples beneficios si se hace uso adecuado de la imagolectura como estrategia de diagramación. De igual forma fue posible apreciar como esta logró adaptarse a las necesidades de cada lector y con esto dar un giro al arte y la cultura para así ser percibidos como una lectura agradable, entretenida e interesante.

Esto comprueba, que el uso de la imagolectura logra solucionar no sólo problemas de diseño, sino también problemas sociales, como lo es, la falta de motivación hacia la lectura en nuestro país por parte de un sector joven.

Sin embargo para todos aquellos que si gustan de la lectura, es importante seguir fomentando este hábito y la imagolectura indiscutiblemente es una estrategia de diagramación que logrará no sólo mantener el interés por parte de los lectores, sino que poco a poco conseguirá atraer y persuadir a los jóvenes hacia una lectura visual que puede generar no sólo entretenimiento, sino también una manera de enriquecer el conocimiento.

CONCLUSIÓN

El desarrollo del prototipo editorial fue una experiencia agradable y enriquecedora, ya que se tuvo la oportunidad de conocer la manera de pensar y las necesidades de un sector de nuestro país que determinará el futuro del mismo.

Desde la gestión del nombre, hasta la búsqueda de artículos, la creación de este prototipo fue la manera de dar a conocer a todos los lectores que participaron tanto en su creación como en su evaluación, una nueva propuesta editorial que fuera capaz de satisfacer sus necesidades visuales y temáticas. Se recibieron buenos comentarios, críticas y sugerencias, pero siempre con un interés hacia el porque y el para que de este prototipo generando curiosidad, aceptación y expectativa.

La necesidad por parte de los jóvenes esta latente, por lo que se espera que mediante el uso de la imagolectura, finalmente se de la gestión de una publicación que los motive y los haga encontrar la satisfacción en una lectura visual que les proporcionará conocimientos y aprendizaje.