Proyecto Gráfico
Revista La Quimera

CASO DE ESTUDIO: LA QUIMERA

Elección de La Quimera como caso de estudio para esta tesis

De entre las opciones para hacer una aplicación de esta tesis –tratando de estudiar la transición de medios impresos a electrónicos de las publicaciones periódicas- se tenían en mente tres diferentes conceptos: La Catarina (el periódico de la Universidad de las Américas, Puebla, formado por estudiantes para informar semanalmente a su comunidad de los eventos ocurridos en ella), InternacionalEs (revista del Departamento de Relaciones Internacionales) y La Quimera. Hubo una inclinación hacia esta última por el contenido que maneja y la naturaleza de la misma, además, se consideró que sería el ejemplo perfecto para manejar las características multimedia y de interactividad, y que sería lo suficientemente flexible para aplicar aspectos de diseño.

Historia

La Quimera es una revista fundada en el 2000 por Aliña Peña Iguarán y Guillermo Espinosa, alumnos de Filosofia y Letras de la Universidad de las Americas, Puebla. El primer número salió en diciembre de ese año; el sueño de estos dos jóvenes era ya una realidad –sólo hacía falta mantenerlo a flote, lo cual, para una revista es el reto más difícil. La Quimera nació con la intención de tener un espacio para hacer practicas editoriales, necesarias para quienes están interesados en aspectos humanísticos. Citando algunas palabras de la editorial del primer número:

"A nuestro parecer La Quimera cubre la necesidad que existe de un espacio donde puedan convivir estudiantes, maestros y creadores. Esta convivencia es importante para poner en contacto las diferentes experiencias ante el arte y a través de estas, invitar a otros a que se involucren en el estudio de las humanidades o a la apreciación estética" (Quimera, 1).

El proyecto fue aceptado por el Departamento de Filosofía y Letras, y apoyado por el Consejo Estudiantil de la UDLA que le otorgó un pequeño presupuesto para impresión y otros gastos, aunque insuficiente, optando así por buscar patrocinios para completar el resto que permitiera empezar a trabajar, conjuntando el equipo y recursos necesarios.

El contenido de la revista es diverso, completo e interesante, funcionando con base en las colaboraciones de alumnos, profesores y profesionales que son contactados por el consejo editorial o mandan sus propuestas. Las secciones llevan nombres de seres mitológicos de acuerdo a sus rasgos simbólicos predominantes, siguiendo la línea del título de la revista. Grafos y grifos es la sección principal, presentando artículos y ensayos referentes a Humanidades;

"Polimnia, exhibe manifestaciones de la creación literaria como poemas y cuentos; Melusina se construye con la participación del artista plástico que anima a La Quimera y finalmente es Pandora la que abre la sección de reseñas sobre publicaciones recientes" (Quimera, 1).

Además de los textos, era normal encontrar ilustraciones, pinturas, dibujos o fotos de un artista plástico invitado, quien expone su obra por este medio, tradición que permaneció intacta durante seis números; hasta el séptimo, cuando se decide proveer de imágenes que estuvieran relacionadas con los escritos.

En cuanto al diseño gráfico y editorial, la responsable del número 1 fue Ileana del Campo, quien formó la retícula, estructuró la información y dio una identidad considerada obscura, pero interesante; además, se usó un logotipo donde aparece el monstruo mitológico de tres cabezas, del cual se tomó el nombre y significado para la revista. Ya en el siguiente ejemplar, tomó la batuta el Departamento de Publicaciones de esta institución, ejerciendo algunos cambios como la aplicación de otra tipografía, columnas más consistentes para propiciar la lectura y un efecto para dar realce al logotipo. Sin embargo, la imagen de misterio y obscuridad seguía presente, y se siguieron aplicando pequeños cambios estilísticos en la presentación de subtítulos y nombres de las secciones.

Al iniciar el proyecto, se contaba con poder publicar cada mes la revista; en el segundo número, se anunció por medio de la editorial, que la publicación sería bimestral. Desgraciadamente, por problemas de presupuesto y apoyo administrativo, hasta la fecha no se ha logrado alcanzar esta meta (de hecho, ahora se publica semestralmente a partir del séptimo); siendo una publicación inestable en el mercado, pues aparece, desaparece y reaparece con un número más a los varios o pocos meses. Estos altibajos han ocasionado la pérdida de numerosos lectores que alguna vez la compraran, pues pierden referencias sobre ella y piensan que dejó de circular totalmente. Así también, no se ha podido consolidar su imagen ni obtener el reconocimiento que merece entre lectores nuevos, dado que su circulación y distribución es menguante. Incluso en la Universidad de las Américas, sólo un reducido número de personas –fundamentalmente del área de Humanidades- tiene conocimiento de su existencia.

A pesar de estos obstáculos, La Quimera resurgió con un número más (el séptimo), además de un brioso y renovado Consejo Editorial en el otoño de 2002 –después de casi seis meses sin noticias, a punto de que varios de sus fieles lectores la creyeran muerta definitivamente (como todo buen mito, se resiste a quedar en el olvido). En la nueva alineación entraron Mabel Aguilar como Editora en Jefe, Bodo Nuñez Oberg en la Redacción, Mayra Roffe como Contacto con CEUDLA, Alejandro Turati en el Diseño Editorial, más un emprendedor equipo de colaboradores que aún están cursando los tres primeros semestres de la carrera de Literatura. Además, se aumentó una sección más: Pan, un experimento que conjunta la creación artística visual con la música:

"Tratamos de encontrar los puntos de contacto entre estas dos artes, realizando interpretaciones gráficas de los sonidos y las emociones que se transmiten" (Quimera, 7).

Objetivos, proceso de trabajo y proyectos

Los retos de este equipo son lograr que haya una apertura entre los universitarios de otras áreas para involucrarse con la revista, erradicando la idea de que es una publicación elitista y demasiado 'elevada' –'sólo para humanistas, literatos o filósofos'- para captar un público diverso. Cabe mencionar que los artículos de las revistas anteriores eran bastante complejos, exigiendo un alto grado de conocimiento por parte del lector; esto se debía a la participación de personajes reconocidos a los cuales se les pedía colaborar, ya fuera escribiendo o editando los artículos. Ahora se busca acercar los contenidos a audiencias menos especializadas, para que vayan comprendiendo temas relacionados con el Arte, las Humanidades, la Literatura, la Música y la Filosofía, entre otros; al mismo tiempo, se pretende que alumnos de otras carreras encuentren una convergencia enriquecedora con las Humanidades, aprendiendo cómo ésta puede ser aplicada a las demás áreas o viceversa. En conclusión, la idea es aterrizar la publicación a un nivel más generalizado sin sacrificar la calidad.

Cada miércoles, se reúne –de manera coloquial, sin dejar a un lado el profesionalismo ni el compromiso- el equipo de La Quimera para dar forma y vida a la publicación; Mabel, la editora, reparte entre sus compañeros artículos para analizar y evaluar si deben ser publicados. Al diseñador le otorga los ya calificados para que proceda a organizar y jerarquizar los contenidos, de acuerdo al concepto principal. Se habla de los avances o retrasos ocurridos durante la semana, de las posibilidades de obtener patrocinios o captar la atención de altos directivos de la universidad para apoyar el proyecto; también se proponen ideas y hay un intercambio para solidificar La Quimera. Algunos de los criterios tomados en cuenta durante las sesiones de evaluación son la calidad literaria, la redacción, los temas, la longitud del texto (ya que el espacio con que se cuenta es limitado), etcétera. El proceso no termina ahí, pues también se hace una edición de las imágenes que se utilizarán en las secciones. Después de eso, se hace revisión de bocetos de diseño editorial; se manda a pre-prensa y al final se imprime la revista.

Recientemente, hubo un acuerdo entre los directivos de Librerías Gandhi y La Quimera para impulsar a esta última. Observando el carácter profesional de quienes colaboran en ella y lo relevante de la misma para la audiencia interesada en las Humanidades, se abrió una nueva expectativa para distribuirla por varias universidades, cafés, tiendas especializadas y librerías del país (sobretodo del Centro de la República, así como otros Estados donde se tienen contactos); es así como Editorial Gandhi aceptó imprimir el primer monográfico de la revista (se planeaba lanzarlo en marzo, sin embargo no se han logrado sellar ciertos trámites). Debido al retraso, se decide no esperar más y continuar imprimiendo en el Departamento de Publicaciones hasta que se formalizara el trato.

Por otro lado, se contactó a otro grupo de artistas de esta universidad que crearon un concepto de Arte-Útil y trabajan en un taller conocido como La Perrera, impartiendo cursos o promoviendo el arte. Ellos se ofrecieron voluntariamente a hacerse cargo de la sección de Pan, donde se pretende descubrir o experimentar con los sonidos que provocan una pieza artística única y más libre, espontánea. Su participación fue aceptada con entusiasmo.

Este monográfico es el esfuerzo de más de un año y está dedicado al Gótico en sus diferentes manifestaciones artísticas, desde la arquitectura y arte góticos clásicos, la literatura victoriana del siglo XIX con sus temas y anti-héroes oscuros -disfrazando los turbios acontecimientos socio-políticos de esa época-, hasta los movimientos actuales pseudo-góticos-darketos-vampiristas que han inspirado a tantos artistas solitarios, fotógrafos y músicos de rock gótico o industrial, que a su vez han sido influidos por el legado obscuro del pasado glorioso que intentan revivir, fascinados por el sabor erótico dotado de elegante morbo de este movimiento.

CASO DE ESTUDIO: LA QUIMERA

Audiencia

La revista está dirigida básicamente a estudiantes, académicos, profesores e investigadores del área de Humanidades; pero como ya se comentó, también se pretende incluir a otros profesionistas o alumnos de áreas diferentes a quienes les interese la convergencia de temas con un perfil humanista. Cabe destacar que la audiencia no excluye a estudiantes de otras universidades, sino por el contrario, invita a estos a participar; consolidándose así como una verdadera publicación para el intercambio cultural, comprometida con el ejercicio editorial.

La audiencia de la revista electrónica sería la misma; los únicos requisitos son tener el interés y los medios para accesarla (una computadora conectada a Internet). Para los estudiantes de la UDLA esto es muy sencillo y sólo requieren de acudir a las salas de cómputo.

Fases anteriores a la consolidación de la propuesta

Convocatoria para colaborar

Uno de los factores más importantes para el mantenimiento y desarrollo del sitio web de La Quimera es la participación de los estudiantes, profesores, exalumnos u otras personas que quieran acercarse al campo humanista. Sólo teniendo una visión a largo plazo se lograrán los objetivos planteados, y esto es, dando a conocer la existencia de la revista –tanto impresa como en la red. Se busca que La Quimera sea percibida como publicación abierta para todos, donde encuentren un espacio de expresión e intercambio. Por ello, se consideró necesario lanzar una convocatoria de participación –sin fines lucrativos, pues no se trata de un concurso, sino de colaborar para mostrar trabajos, obras, textos, etcétera y tener una exposición masiva.

En esta convocatoria se invitó directamente o por medio de correo electrónico a algunos profesores del Departamento de Diseño y del Departamento de Ciencias de la Comunicación para que colaboraran junto a sus alumnos con trabajos relacionados; en esta ocasión, refiriéndose al Gótico. También se pegaron volantes (con una pequeña redacción a tamaño media carta y fotocopiados de un sencillo original a blanco y negro –pues el presupuesto era prácticamente nulo-, donde se anotaba el contacto para aclaraciones) en algunos lugares de la universidad y fuera de ésta, sobretodo donde hay concurrencia de gente joven o interesada en el tema; fue así como éstos llegaron hasta el Centro Histórico de Puebla.

Pasado cierto tiempo, se descubrió que los resultados no fueron los esperados ya que no hubo el interés para participar. La acción de convocar gente fue errónea en ese momento, pero se aprendió mucho de la experiencia y se sacaron importantes conclusiones teoréticas, por lo que no debe considerarse un esfuerzo inútil. Las causas probables del fracaso de la convocatoria son que la revista no es del conocimiento general y ni siquiera estaba conformado totalmente el proyecto en línea al cual se apelaba durante esa época, generando apatía o desconfianza. Además, la publicidad o promoción no tuvo impacto porque francamente, era una solución 'casera' y de muy bajo presupuesto –si es que se puede hablar de uno.

Después de analizar estos hechos, la aplicación de la convocatoria deberá hacerse una vez concluido el proyecto, cuando se eche a andar de manera constante. Por eso se decidió tomar otro camino al momento de irse construyendo el sitio para generar contenido: buscar la colaboración con personas cercanas o quienes ya han trabajado con la revista. Esto es un comienzo, y se espera que al final, genere curiosidad entre un mayor número de gente que visite el sitio funcionando.

Fases posteriores a la consolidación de la propuesta

Relanzamiento de La Quimera

Dado que la revista no ha tenido la difusión ni distribución adecuada, se propone el relanzamiento de la misma junto a su versión impresa. Mediante alianzas con otros grupos de intereses culturales y sociales comunes, se puede dar mayor realce a la publicación, posicionándola dentro de la universidad y fuera de ella, antes de dar un paso a su distribución masiva en la República Mexicana como está pensado.

Algunas de las propuestas sugeridas al Consejo Editorial, a partir de la revisión de La Quimera por esta investigación, fueron contactar a los integrantes de La Perrera y a la Galería de Arte LaAlvaca para difundir en esos espacios la revista y organizar eventos de interés compartido.

Mantenimiento del sitio

Para asegurar la constancia y larga duración de la calidad del sitio de La Quimera, es necesario contar con el apoyo del Departamento de Filosofía y Letras y el Consejo Editorial, pues serán los responsables ante la UDLA de los contenidos publicados.

Con el fin de lograr una penetración eficaz interna (dentro de la Universidad de las Américas, Puebla), se propone incorporar la revista electrónica a un directorio de publicaciones dentro de la página oficial de la universidad, así como en la biblioteca de la misma; mientras se informa de la salida de cada número por medio de las ligas de avisos. Otro medio de difusión práctico es la publicación de ventanas que promocionen la revista cada vez que un estudiante acceda al servidor de Servicios de Cómputo de esta institución y vea un wallpaper de La Quimera.

La penetración externa se dará en combinación con la revista impresa, ya que ésta servirá como catapulta para difundir la existencia de su versión digital y viceversa. Por ahora, el URL con que se encuentra a la revista está redireccionado gratuitamente por la compañía de servicios de Internet cjb.net y por lo mismo, lleva esta terminación: http://www.revistaquimera.cjb.net. Esta solución simplifica la identificación de la revista dentro de las máquinas de búsqueda, disminuyendo así el trabajo para el usuario de escribir las líneas de acceso que –de ser directamente por el servidor de la UDLA- serían muy largas y difíciles de recordar. Por supuesto, en cuanto el proyecto sea aceptado en su totalidad, se prevee la compra de un dominio .com o .net puros para evitar la aparición de publicidad o avisos no deseados. La inversión en un dominio electrónico por medio de esta compañía es –comparada con las exigencias de la versión impresa- mucho más rentable (sólo $10.00 USD por año la redirección sin servicios o $49.00 USD por año con servicios más complejos y no tan necesarios).

Asimismo, se pretende estrechar lazos con otros grupos, periódicos, revistas, instituciones y universidades, para concretar un proyecto de intercambio entre investigadores y alumnos. También se pueden utilizar otras revistas digitales afines que incluyan a La Quimera en sus ligas y viceversa.

En cuanto a recursos humanos –esenciales para mantener con vida la publicación- es necesario que sigan trabajando un equipo de trabajo y colaboradores para actualizar el contenido; al mismo tiempo se requiere pedir a Ayuda Financiera o Servicio Social de la universidad una o dos personas con el perfil y habilidades necesarios que se encarguen de diseñar y programar cada número, con base en las especificaciones dictadas en esta tesis que les permitirán aligerar su trabajo y mantener una identidad unificada –aunque también deben comprometerse con la investigación y calidad gráfica destinada a cada artículo.

La página en Internet es el medio perfecto para estar en contacto con gente dedicada a la creación, pues sirve de puente para el desarrollo de eventos, difundiendo avisos de estos en la página principal. Mientras, la versión impresa será distribuida en los mismos y se invitará a participar a las personas conectadas en las diferentes actividades; abriéndose mil caminos para alimentar el ciclo teoría-práctica.

Transición de Medios
Impresos a Digitales

PROPUESTA DE DISEÑO

Una vez adentrarse el mundo de La Quimera, ésta envuelve con su férrea creencia en sí misma: en el mito; en esa seguridad de ser una propuesta única, enriquecedora y satisfactoria, una vez obtenida la atención y oportunidad que merece del público; y más que nada, en las ilimitadas posibilidades de creación y experimentación, necesarias en estos primeros años de conciencia como futuros profesionales. Asimismo, la insistencia por conseguir el éxito, la energía y convicción del equipo a pesar de todos los tropiezos, son admirables y tienen un efecto contagioso. Al conocer de fondo el trabajo, uno desea formar parte de todo esto.

La idea de hacer un sitio web para la revista es una solución potencial y viable para aplicar conocimientos y experimentos, así como responder a las preguntas de esta tesis. Al urgar un poco en la historia y desempeño de La Quimera dentro del campo editorial, surgen mejores razones para darle apertura a un espacio virtual y además, resultó ser una proposición que emocionó al equipo. Ante todo, interesa publicar, practicar, lograr un intercambio entre los miembros de Filosofía y Letras y otras carreras, compartir expresiones y motivar a que otros estudiantes o gente de la comunidad participe; y eso significa que el medio para hacerlo –frente a estas necesidades- puede ser cualquiera.

Al involucrarse en un proyecto de esta magnitud, uno se da cuenta que la idea de producir publicaciones literarias y artísticas independientes, organizadas en un medio virtual como Internet es una experiencia desafiante y al mismo tiempo, altamente satisfactoria. La independencia provee de libertad, pero las exigencias de tiempo y financiamiento recaen sobre los voluntarios de estas obras sin fines lucrativos. Convirtiéndose en su mayoría, en valientes actos de fe por verdadero amor al arte.

No hay duda, sin embargo, de que Internet representa una gran oportunidad creativa. Usando la tecnología como aliada, se conjunta gente que normalmente no se mezcla en los mismo círculos creativos, que se expresa de forma diferente; logrando una movilidad y capacidad de acción sin restricciones, pues trasciende fronteras, formaciones, habilidades o inclinaciones. Actualmente, existe un enorme interés por proyectos independientes en línea, especialmente desde que las expectativas del comercio electrónico han sido mermadas, perdiendo su brillo inicial. Esto de alguna manera ha cambiado la mentalidad respecto a Internet, como un lugar donde la creatividad puede florecer naturalmente. Aunque La Quimera no deja de ser una publicación de la Universidad de las Américas, realmente no tiene el estigma institucional a cuestas y puede moldearse fácilmente, incluso aceptando la ayuda de universitarios o profesionales de otras escuelas. La Quimera tiene la ventaja de ser universal, mientras no se le ate a mantener lineamientos protocolarios.

Conforme pasa el tiempo, los escritores se acomodan a la idea de publicar sus obras en la Red, lo mismo sucede con diseñadores y artistas que han encontrado un espacio óptimo para mostrar sus ideas y portafolios. Este movimiento, alienta a permitir interpretaciones y presentaciones nuevas; como se expuso antes, hay una revaloración de la utilidad del medio.

A veces, la pregunta obligada que constantemente se forma al exponer un 'producto' es a qué clase de audiencia le interesa admirar estas expresiones digitales de la cultura. Sin embargo, hay que estimar la naturaleza del arte, la literatura y la filosofía, y de los mismos creadores quienes no siempre crean –valga la redundancia- para recibir una retroalimentación; muchos ni siquiera tratan de alcanzar la mente de nadie –dada la actual sobresaturación de conceptos y signos (rasgo del postmodernismo)- pues no buscan imponerse. Aquí sería justo agregar que la audiencia no es siempre la primera prioridad; mientras algunos se sienten atraídos, otros usuarios serán desilusionados por los contenidos de estos sitios, porque simplemente no están acostumbrados y prefieren admirar desde el comfortable asiento de lo 'tradicional' o porque ni siquiera desde ahí se han acercado a este tipo de obra en la 'realidad' o porque no es un ambiente que les provoca. Como equipo en un trabajo de colaboración, lo parámetros son forzados a cambiar. Al estar envuelta más de una persona, no sólo se da respuesta a uno mismo como creador, sino también al equipo y la audiencia. Consciente o inconscientemente, se pretende dar a conocer el trabajo al navegante promedio –por lo menos a algunos- pues Internet es un medio expuesto al público en general. Así, los artistas, filósofos, literatos, diseñadores, pensadores y creativos inquietos por naturaleza, reclaman la Red como un espacio de expresión humanística. La comunidad interactiva necesita producir arte colaborativo apoyado en las nuevas tecnologías para su esparcimiento y paralela evolución con el medio, si se quiere tener influencia sobre este aspecto sociocultural.

Como ya se menciono en párrafos anteriores, los proyectos son en su mayoría alternativas creativas para escapar de los trabajos comunes que financían estas ideas pero no satisfacen de la misma manera a los individuos. Estos proyectos individuales o colectivos permiten mayor creatividad y libertad técnica. Sin embargo, la no puede ignorarse. Si la pieza fue creada para leerse, debe ser legible. Si tan sólo se creó para conjurar un sentimiento en la audiencia, la del texto pierde importancia; aunque se logra un efecto interesante al saber combinar ambos extremos: deja de haber una rivalidad entre visualidad y textualidad para convertirse en un encuentro lúdico.

Para el diseñador web de publicaciones periódicas es importante tener un alto sentido de las habilidades tipográficas, pues son las piezas claves y básicas de toda improvisación, sobretodo al trabajar en proyectos que requieren el manejo amplio de texto. Cualquier habilidad de composición visual puede ser adquirida al sentir interés por la tipografía, pues así, se aprende a mandar mensajes conceptuales al usuario, a través de la comunicación del lenguaje y la estilización de formas. De nuevo se reconoce el legado del diseño editorial en el nuevo medio que se pretende conquistar.

Es así como se propone un sitio digital de La Quimera, con el fin de remediar en parte los problemas de periodicidad de la misma, reducir sus costos de producción y tener un espacio más amplio para exponer los artículos completos (muchas palabras se sacrifican en la versión impresa por cuestiones de presupuesto, aunque a la vez se debe aprender a escribir artículos para red: más compactos y directos para que el usuario promedio preste atención, aprovechando en su totalidad el conocimiento adquirido de la lectura -pero esto lo irán aprendiendo con el tiempo los colaboradores, al percatarse ellos mismos de cómo funciona el sitio-). Además, se pretende construir una interacción con el lector asiduo, elevar la participación del público (anheladamente universitario) y dar a conocer trabajos visuales relacionados para complementar los textos. Y por último, constatar la utilidad y valor de Internet como un medio capaz de transmutar ideas, abstracciones, sueños e imaginación de gente común en un contenido real de palabras, imágenes y movimiento que inspira, moviliza y hace pensar a otros.

Por medio de esta tesis y su aplicación práctica se establece el prototipo de diseño integral para el sitio web de la revista La Quimera; enfocando las pautas y ejemplificaciones que representen su identidad y estructura en el número ocho, monográfico dedicado al Gótico, que fue desarrollado en su totalidad. Los números anteriores se contemplan para una forzosa realización posterior (y ya están considerados dentro de la navegación), a la par que los venideros.

Pautas conceptuales y técnicas de la propuesta de diseño

A continuación se explican las pautas conceptuales y técnicas con que debe contar el sitio web de la revista La Quimera. En primer lugar, se deben tomar en consideración las necesidades del usuario sin perder los objetivos primordiales del sitio. También es esencial establecer especificaciones funcionales y de contenido para facilitar el manejo de información y permitir un mantenimiento más óptimo, que no requiera demasiadas modificaciones y ajustes posteriores; o que al haberlos -por la necesidad de renovar el contenido cada número- se cuente con elementos ya preestablecidos y de fácil edición. Se determinará también la estructura básica del diseño de interacción, información y navegación; así como la justificación del arte gráfico y otros elementos estéticos creado expresamente para la revista Se mostrarán imágenes explicadas de las páginas que comforman el sitio de La Quimera que el lector tenga una idea más clara y pueda apreciar el funcionamiento de sus componentes.

Transición de Medios
Impresos a Digitales

PROPUESTA DE DISEÑO

Necesidades del usuario

Tener un espacio libre de expresión creativa y experimental; y al mismo tiempo, adoptarlo como referencia para otros estudios, exploraciones o investigaciones de las Humanidades.
Contar con temas amplios, críticos e interesantes relacionados con el área de Humanidades, ilustrados por contenidos nítidos y atractivos que conjunten texto, audio e imágenes integrados, completos y explicados a detalle.
Ser guiado(a) a través del sitio de manera sencilla y ágil, contando con los requerimientos de usabilidad y accesibilidad esenciales.
Apoyarse en especificaciones prácticas y fáciles que le resuelvan sus dudas para colaborar o acceder a ciertos contenidos; encontrar información especializada o contactar directamente al Consejo Editorial de la revista, favoreciendo el intercambio e interacción.
Encontrar en cada número actualizaciones y novedades constantes (aparte de los que ya vienen incluídos en cada edición), ya sean artículos, colaboraciones gráficas o avisos de eventos.
Obtener de esta propuesta editorial, una oferta informativo-cultural apasionada y responsable, a la vanguardia respecto a otros sitios del mismo género; así como una interfaz que le comunique energía y despierte su curiosidad para descubrir y sorprenderse de los contenidos.

Objetivos del sitio

Ser un espacio de expresión donde converjan áreas relacionadas y aparentemente ajenas a las Humanidades, encontrando ahí un punto de comunión, identificación y reconocimiento mutuos. Ser un escaparate profesional y atractivo para mostrar los trabajos de investigación producidos por estudiantes y profesores, con el fin de dotarlos de un carácter experimentado al ejercer la práctica editorial a nivel universitario.
Crear un lazo entre sectores, instituciones o personas de intereses y entornos distintos, para dar a conocer el mosaico de tendencias en cuanto a creación literaria y artística se refiere.
Servir a la par como exposición, promoción y difusión de la publicación impresa.
Dotar al equipo de La Quimera de un sistema práctico que simplifique la labor de transformar contenidos desde plataformas distintas y remotas, propiciando el contacto, renovación e intercambio constante.
Permitir la interacción entre distintas audiencias y entre miembros del equipo de producción de la revista por medio del intercambio de archivos que servirán de contenido para las ediciones de la misma.
Actualizarse con frecuencia (cada vez que sea necesario, considerando que se estarán recibiendo trabajos escritos y audiovisuales constantemente, los cuales deben integrarse a la publicación una vez recibidos, aprobados y editados); así como tener la capacidad de publicar y editar artículos de gran extensión, complementados con recursos multimedia disponibles para la mayor parte del público.
Captación de patrocinios mediante la flexibilidad para abrir espacios publicitarios (se recomienda que sean patrocinadores relacionados con áreas humanistas para que así los usuarios se sientan atraídos a la publicidad y promoción).
Atraer a nuevos colaboradores con el incentivo de mostrar la autoría de sus trabajos, esperando que esto los motive a convertirse en elementos estables dentro de la comunidad Quimera. Dependiendo del número de participaciones podrán obtener una constancia con valor curricular.
Tener siempre disponible un soporte dónde publicar -sin requerir de un presupuesto amplio- para mantener el interés de la gente.
Recopilar las ediciones anteriores y las que se vayan creando, a manera de archivo digital para funcionar como referencia bibliográfica.

Especificaciones funcionales

Adquisición de un dominio gratuito o a un precio accesible que permita redireccionar los archivos manejados en la cuenta provista por el servidor de la Universidad de las Américas, Puebla, para abreviar la dirección y facilitar el reconocimiento de la revista en máquinas de búsqueda.
Acceso gratuito, fácil y rápido; ilimitado a todo el contenido del sitio.
Brindar al Consejo Editorial la capacidad de editar libremente los trabajos que así lo requieran.
Establecer un área de envío de mensajes de correo electrónico, con intercambio de archivos que incluya texto, imágenes, animaciones y audio.
Flexibilidad para que el Consejo Editorial pueda cambiar o actualizar contenidos por medio de la cuenta proporcionada por el servidor de la Universidad de las Américas, Puebla.
Mantenimiento sencillo que permita el uso de regiones permanentes (elementos gráficos, interactivos y funcionales estables, que requieren nulas o mínimas modificaciones en cada número y sirven para unificar y estructurar el sitio) y regiones editables (espacios flanqueados o respaldados por las regiones permanentes donde se pueda integrar el contenido, permitiendo cierto grado de flexibilidad para acoger de manera armónica distintos formatos y medios, adaptándolos a los requerimientos estructurales predefinidos).
Incorporar a los servicios del sitio un eficiente y sencillo buscador que conduzca directamente a las páginas donde se haga referencia de los datos, temas o ligas internos, requeridos por el usuario.
Archivar los números pasados de la revista y sus contenidos.
Asegurar la compatibilidad del sitio con las diferentes plataformas comerciales y browsers.
Optimizar los archivos para que ocupen poco espacio y su tiempo de descarga sea el mímino.
Los paquetes de cómputo para el diseño y edición del sitio son los siguientes: Adobe Illustrator 10, Adobe Photoshop 7.0, Image Ready 7.0, Dreamweaver MX, Flash MX y Fireworks MX.

Especificaciones de contenido

Archivar el contenido de los números pasados mostrando, en la sección creada para este fin, una galería de los números que se vayan reuniendo, con la portada de la versión impresa correspondiente, así como su editorial e índice.
Archivar en un menú dentro de la Galería multimedia los nombres de los diferentes trabajos que se reciban y publiquen electrónicamente; de acuerdo a las siguientes categorías: imágenes, animación, infografía interactiva, links, juegos y wallpapers.
Tratar que el contenido base de la revista impresa se mantenga íntegro al transferirse a un medio digital para no sacrificar el tamaño y calidad de artículos o archivos debido a problemas de espacio. En caso de ser necesario se comprimirán los archivos.
Utilizar los recursos multimedia como soporte y complemento de la edición impresa; sin perder su potencial como elementos de comunicación autónomos.
Incluir información básica de la revista, de su equipo y colaboradores, para transmitir al usuario la filosofía, metas e historia de la publicación.
Usar una interfaz permanente y constante, en cuanto a navegación y estructura, pero a la vez flexible; es decir, apoyada en recursos que le permitan al equipo de la revista moldear, desechar, editar, renovar y reposicionar el contenido. Por ejemplo, crear accesos permanentes a datos de la revista, números pasados, secciones y galería en cada página del sitio, así como el home de la edición en turno.
Se manejarán en la página principal capas con información de eventos relevantes o avisos (opcional y sólo en casos necesarios).
Conservar siempre visibles los menús de navegación principales y mantener los submenús escondidos, a manera de menús desplegables al pasar el mouse encima (on mouse over) equilibrando mejor los espacios y simplificando muchas operaciones del usuario. De esta manera, se pretende tener una navegación sencilla, pero lo más integrada posible. Los menús serán los siguientes, tomando en cuenta sus correspondientes submenús en paréntesis: Home (Ir a número actual), Acerca (Historia, Quiénes somos, Preguntas más frecuentes y Contacto), Pasados (Números anteriores al número en turno), Secciones (Grafos y grifos, Polimnia, Melusina, Pan y Pandora) y Galería Multimedia (Imágenes, Animación, Infografía, Juegos, Links, Wallpapers).
Otros elementos que mantienen fija su ubicación en cada edición serán el logotipo, la pleca en donde se especifica el número y las ilustraciones que recrean las secciones de La Quimera.
Es necesario selecciionar el contenido antes de publicarlo, es decir, revisión, corrección y edición detallada del mismo por parte del autor y el editor antes de llegar al diseñador; éste también debe discutir con el editor qué tipos de recursos visuales acompañan a cada artículo.
Investigación previa de los textos para desarrollar contenidos gráficos a partir de estos, lo cual requiere de una clara comunicación entre el editor o redactor y el diseñador.
Optimización de imágenes en formatos .jpeg, .gif y .png a resolución de 72 dpi.
Cada número se distingue por el color predominante de la portada impresa, conservando los mismos elementos gráficos. En el caso del número ocho, al tratarse de Gótico, se aplicará un tono morado por el simbolismo que contiene.

Diseño de información

Los recursos utilizados para especificar los elementos que estructuran y clarifican la información son variados. Entre ellos destaca el uso de color, organizado por zonas (y por supuesto, para diferenciar cada número). El ejemplo más claro de la marcación de color por zonas es el caso de la sección Acerca. En esta se busca comunicar que La Quimera tuvo una transición de medio impreso a digital y por ello los colores utilizados son el Cyan, Magenta, Amarillo y Negro, bases en los sistemas y procesos de impresión; representando así su desarrollo y estancia en

PROPUESTA DE DISEÑO

el ambiente analógico. Al mismo tiempo, existe una pleca de carácter simbólico con dichos colores y aparte el RGB (Red, Green and Blue o Rojo, Verde y Azul) característico de la imagen en pantalla.

Estas zonas están relacionadas con la estructura navegacional del sitio y se dividen en zonas matrices o principales (las que aparecen en la barra de menú principal: Home, Acerca, Números Pasados, Secciones y Galería Multimedia), zonas secundarias (las opciones de los submenús que conducen a páginas integrantes de esas secciones principales y que normalmente almacenan, organizan y distribuyen el contenido); y zonas de contenido, es decir, los artículos o recursos visuales presentados independientemente, pero conectados entre si. En éstas, el usuario tiene dos opciones, las cuales selecciona dependiendo de sus procesos mentales: una es más directa que la otra pues permite ir al número de artículo específico que desea dentro de esa sección; la segunda consiste en un sistema de navegación por botones de avance y retroceso.

La estructura y jerarquización de la información dentro de cada página también es importante, y, a pesar de no ser la misma en todas las páginas se encuentra balanceada por la distribución de los elementos que la componen. Hay áreas que permanecen fijas en todo momento, como se comentó anteriormente, y otras donde se puede jugar con el espacio, buscar diferentes soluciones para repartir imágenes y texto de manera armoniosa.

Como solución para mantener la unidad y fácil comprensión de la información se maneja una estructura básica de disposición de elementos. En primer lugar, se colocó al logotipo en la parte superior izquierda de la página; mientras que en el lado opuesto y casi a la misma altura se exhibe una pleca con el número de la edición (en caso de hallarse en la página principal o en las zonas de contenido del mismo) que se identifica por el color del número al que pertenece; si el usuario se encuentra en una zona principal del sitio, entonces la pleca tendrá el nombre de la sección en la que se encuentra y se mantendrá de color blanco delineado por gris.

El área para organizar el contenido es más amplia, tomando en cuenta que deben coexistir armoniosamente varios elementos de exhibición, explicación y presentación de información; así como elementos inherentes a la identidad gráfica de La Quimera y otros de carácter navegacional como los botones .
En cada sección aparece su nombre y la descripción del tipo de contenido que maneja para facilitar el reconocimiento de información por parte del usuario (por ejemplo, Polimnia: Poemas); así como datos de la obra y su creador. Además, se incluyen los nombres o etiquetas Alt de las imágenes para ser reconocidos por el browser en lenguaje HTML y asegurar la accesibilidad.

Existen cuadros de exhibición de contenido en las diferentes secciones, donde se organiza la información, ya sea texto o imagen. Algunos se limitan a reproducir las imágenes o recursos multimedia directamente, y cuando es necesario, conducir a los links de éstas. Al tratarse de cuadros de exhibición para mostrar galerías de imágenes, se reparten varios cuadros con recortes de éstas y se les comanda mediante mapas sensibles para que, al pasar el mouse sobre ellas, desplieguen la figura completa en otra ubicación libre. En caso de combinarse artículos de texto, con imágenes o animaciones en una sola sección, se usan botones cuadrados alineados dentro del cuadro de exhibición, que tienen la doble función de desplegar artículos o imágenes al hacer mouse over y llevar a la liga deseada al dar click; la diferencia con los otros sistemas, radica en que aparecen las imágenes sobre toda el área de exhibición.

Los artículos cuentan –si así se requiere- con imágenes (aparte de las ilustraciones constantes de la identidad del sitio) y otros soportes multimedia para explicar mejor el contenido, que son accesados por medio de hipervínculos o desde la Galería.

Por ejemplo, en el número ocho, dedicado al Gótico se incluye infografía interactiva. de Catedrales Góticas de Francia, ya que también existe un artículo acerca de la Aquitectura y el Arte Góticos. Fue realizada en Flash y muestra tres pantallas donde se producen diferentes acciones ante la ejecución de comandos específicos. Del lado izquierdo aparece un diseño que permanece constante: un gran ventanal ojival típico de las construcciones góticas con vitrales y el nombre del interactivo en la parte inferior. Cada pantalla conserva tres botones en una barra horizontal ubicada en la parte superior del interactivo, que nace de la boca de una gárgola colocada en el extremos superior derecho; estos botones conducen a sus secciones correspondientes: Catedrales, Bestiario y Glosario. La pantalla de Catedrales presenta un mapa de Francia con iconos de catedrales; estos son botones que conducen a datos generales y específicos, así como imágenes de las catedrales en cuestión. La tipografía juega un papel importante pues resulta un elemento lúdico y dinamico. En la segunda pantalla, Bestiario, se exhiben imponentes imágenes de gárgolas ancladas a la estructura de catedrales importantes; se puede navegar de una imagen a otra por botones de regreso y continuar. El glosario es por orden alfabético y consiste en la definición de términos arquitectónicos relacionados con el período Gótico.

También se consideró al usuario más relajado y curioso que gusta de navegar por Internet, así como a los niños, para invitarlos a usar este tipo de espacios y se vuelvan afines a expresiones culturales como la literatura y el arte. Para ellos, se realizaron algunos sencillos juegos de rompecabezas y trivias relacionados con el Gótico, cuyo enfoque es totalmente la diversión. Estos son dos rompecabezas que funcionan al arrastrar y soltar capas con imágenes. El primero se trata de armar la figura de un dragón cuyas piezas se encuentran dispersas dentro de cuadro de exhibición que le toca y consiste en juntar las figuras en el menor tiempo posible. El segundo, llamado El Darketo, retoma la idea de las muñecas de papel a las cuales se debía vestir con ropa del mismo material; en este caso se disfraza a un muñeco con ropa al estilo gótico vampiresco y dark, parodiando a los seguidores de esta tendencia. El tercer juego consiste en una trivia de conocimientos de distintas manifestaciones de Gótico, desde literatura hasta arquitectura, pasando por el rock y el cine.

Se incluyen también imágenes de 800x600 píxeles generadas especialmente para las galerías de wallpapers, pues son un atractivo medio para que los jóvenes promocionen la revista entre sus amigos y recuerden visitarla con frecuencia.

Diseño de navegación

El eje de la navegación del sitio recae en la barra horizontal de menú fija que se encuentra en cada página, para tener acceso a las ligas principales en todo momento. De ella se desprenden botones que cambian de estado: al estar en estado normal sólo aparece la tipografía; estando en estado activo o seleccionado se tornan más brillantes por la presencia de un recuadro que los envuelve; y al estar en estado inactivo o encontrarse en la página a la que corresponde, el recuadro envolvente es más opaco. Cada menú contiene un submenú desplegable al pasar el mouse sobre ellos (mouse over). Dentro de estos submenús hay referencias a ligas menores que funcionan de la misma manera que el ejemplo anterior: encendiéndose un rollover al pasar el mouse por encima y conduciendo a su página correspondiente al ser seleccionados.

Los botones de las secciones principales son los siguientes:

Home: Conduce a la página principal del número en turno.

Acerca: Conduce a una página donde se activa una sencilla animación que despliega botones para ir a las subsecciones que explican el perfil y características internas del proyecto La Quimera, es decir: Historia, Quiénes Somos, FAQ y Contacto. Dentro de cada una de estas subsecciones, existen también botones redondos que se distinguen por color y conducen a las páginas restantes de esa misma sección.

Historia: Se muestra un texto visible gracias a un scrollbar dispuesto del lado derecho, en el cual se explica la evolución, principios y características de la revista. Cuenta con palabras clave resaltadas que representan links a otras secciones. Se distingue por el color cyan en los elementos gráficos que la componen y también cuenta con los botones redondos que conducen a las demás partes pertenecientes a Acerca.

Quiénes Somos: Muestra recuadros con las caras de los colaboradores e integrantes del Consejo Editorial de La Quimera. Al pasar el mouse sobre cada uno, se muestra la imagen completa y un pequeño texto donde explican su sentir hacia la publicación. Se distingue por el color magenta; los botones redondos de navegación dentro de la sección Acerca también están presentes.

FAQ: Preguntas más frecuentes. Es un breve sumario de las dudas que con más frecuencia tienen los usuarios respecto a la usabilidad de la página, manejo de contenidos e información técnica. Se distingue por el color amarillo. También utiliza los botones redondos.

Contacto: Es un formato para envío de mensajes a la dirección electrónica de La Quimera, para ser leído por los miembros del Consejo Editorial. El negro fue elegido para distinguirlo y existe también la posibilidad de moverse dentro de esa misma sección por medio de los botones redondos.

Números Pasados: En esta sección se concentran las versiones de La Quimera que se han publicado. Al pasar el mouse sobre una fila de cuadros con números, se despliega la portada correspondiente, así como un texto de barra deslizable con la editorial y un índice con los contenidos. Si se quiere leer el texto completo, se debe recurrir a la barra pero en ese momento desaparece la portada. Cada cuadro es un link al número en cuestión; sin embargo, por este momento sólo están disponibles las páginas principales de cada número sin interactividad, por lo que hay que regresar al número actual por medio de un botón colocado para este fin.

PROPUESTA DE DISEÑO

Secciones: Al pasar el mouse encima de una serie de cuadros con las imágenes reducidas de las ilustraciones que representan a cada sección, aparece la ilustración completa de éstas junto a un texto relacionado con sus orígenes mitológicos:

"**Grafos y Grifos**. Con recelo vigilan los tesoros de La Quimera: Ensayos, entrevistas y artículos literarios".
"**Melusina**. Descubre su secreto y síguela hasta su escondite de reseñas de arte".
"**Pan**. Te seduce con interpretaciones gráficas de sonidos y emociones".
"**Polimnia**. La musa que te inspirará con sus poemas".
"**Pandora**. Abre la fantástica Caja de Pandora para descubrir reseñas de cine, música y novelas".

En el caso de Grafos y Grifos y Polimnia hay botones animados que, al alinearse del lado izquierdo del cuadro de exhibición y ponerse el mouse encima de ellos, despliegan el resumen de los artículos conformados en las secciones y conducen a páginas donde se hallan completos. Dentro de estas páginas también es posible navegar entre artículos por un botón de avance y retroceso o directamente al elegir el número deseado. En Melusina, como se trata de una biografía o perfil del artista que ilustra la obra de la revista, no es necesario usar tantos botones. Consiste solamente en un cuadro de exhibición con un texto de barra deslizable y un hipervínculo al final de éste, el cual conduce a una ventana independiente de navegador donde se reproduce una presentación animada de proporciones pequeñas acerca de la obra del artista y realizada en Flash. Esta sección y Pan están relacionadas, pues este último es un escaparate de imágenes del artista invitado; por esta razón, se comunican entre sí –a diferencia de las otras secciones- mediante un botón de avance y retroceso. El sistema de Pan para mostrar información es con base en imágenes recortadas que se alinean en la parte superior del cuadro de exhibición. Al pasar el ratón sobre ellas, cambian por otras con efecto de barrido y despliegan la imagen completa junto al nombre de la obra. Por otro lado, el cuadro de exhibición de Pandora es diferente en cuanto a distribución visual, pues muestra cuadros con las caras de los autores o personajes de los diferentes artículos presentados ahí.

Galería: Un menú conduce a cada uno de los archivos multimedia incluidos en este apartado; entre ellos se encuentran: **Imágenes**, **Animación**, **Infografía**, **Links**, **Juegos** y **Wallpapers**.

Al dar click sobre los cuadros, se entra a los links de cada sección en el número más actual. También se puede accesar a las secciones de números pasados mediante un menú que contiene una lista de las mismas

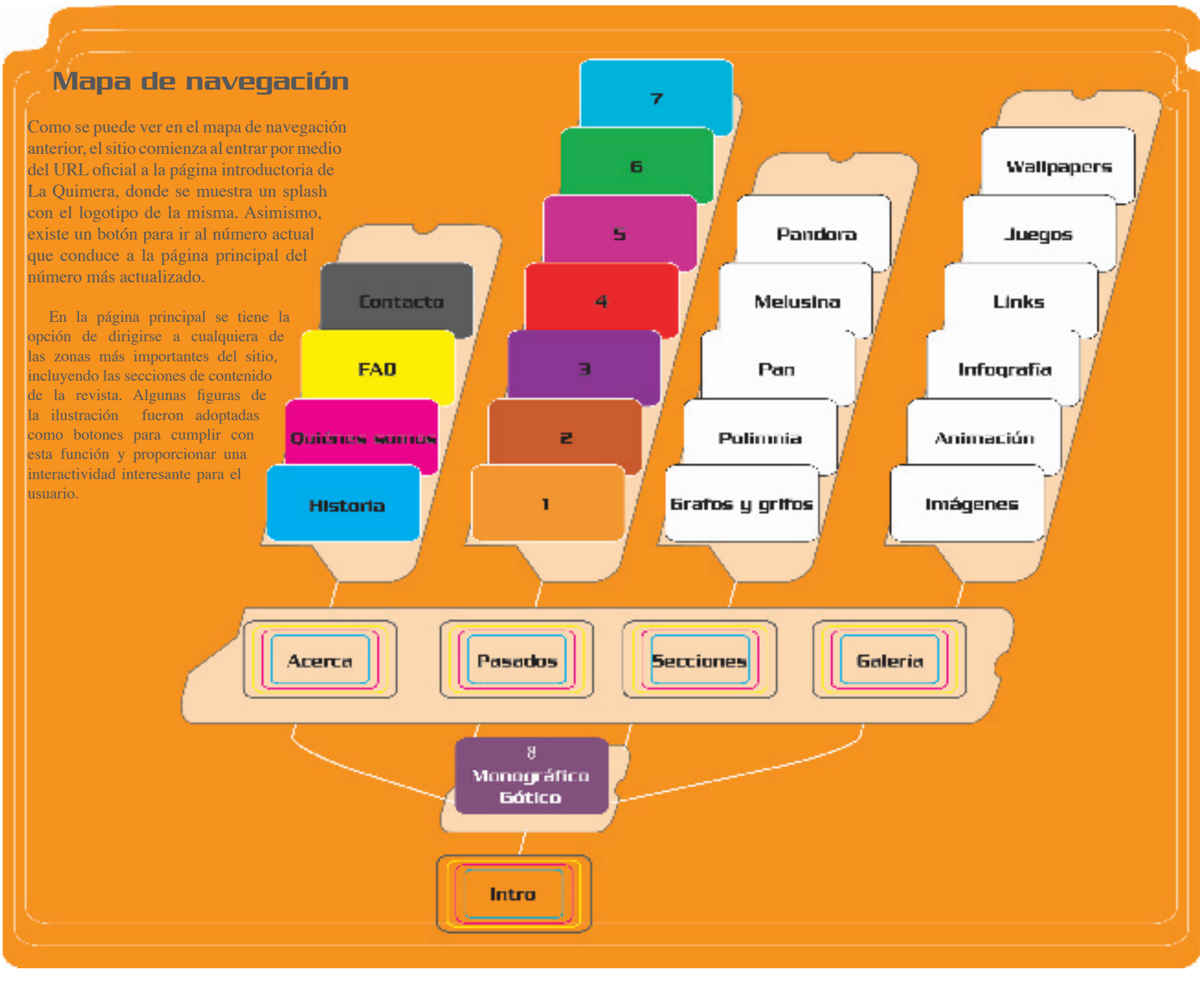
La navegación secundaria o interna del sitio utiliza botones de avance y retroceso dentro de secciones que contengan más de una subsección o en secciones donde existen varios artículos o galerías con elementos visuales que mostrar; así no se tendrán que utilizar los botones del navegador ni se interrumpirá la experiencia del usuario dentro del sitio. Estos botones son metáforas de resortes que brincan de un lugar a otro, al ser impulsados, como lo hace un botón que lleva de una liga a otra.

En videos, infografías y animaciones, se incluyen botones de ejecución y control como Reproducir y Detener; esto permite apreciarlos con mayor independencia a pesar de estar integrados a los cuadros de exhibición de las páginas.

Mapa de navegación

Como se puede ver en el mapa de navegación anterior, el sitio comienza al entrar por medio del URL oficial a la página introductoria de La Quimera, donde se muestra un splash con el logotipo de la misma. Asimismo, existe un botón para ir al número actual que conduce a la página principal del número más actualizado.

En la página principal se tiene la opción de dirigirse a cualquiera de las zonas más importantes del sitio, incluyendo las secciones de contenido de la revista. Algunas figuras de la ilustración fueron adoptadas como botones para cumplir con esta función y proporcionar una interactividad interesante para el usuario.



Transición de Medios
Impresos a Digitales

PROPUESTA DE DISEÑO

Diseño Visual

El diseño de la revista digital de La Quimera tiene un concepto enfocado a equilibrar los elementos de la realización artística, tanto manual como digital. Esta combinación resulta en un dinamismo y expresividad que, de no haberse mezclado, carecería del mismo impacto visual. La publicación está a la vanguardia estética y funcional de otras, a pesar de no excederse en el uso de trucos de programación, ya que ofrece una excelente oferta de información y nivel de interactividad.

Los elementos gráficos que la componen se integran armoniosamente, provocando las sensaciones de elegancia, fuerza y unidad. La Quimera Digital es, sobretodo, coherente con su concepto y filosofía; siendo capaz de aspirar a un futuro sólido y con gran aceptación entre los lectores. Al contar con el respaldo de una diagramación estructurada y definida tiene muchas ventajas prácticas, y al mismo tiempo, es considerada una interfaz flexible ya que permite experimentar y transmutar los espacios.

Sus características le dan la aprobación de una audiencia joven y despierta, crítica e inteligente; preocupada por adquirir conocimiento de calidad con un enfoque lúdico y altamente educativo.

Los elementos fueron diseñados con atención a todas las necesidades del usuario y los objetivos del sitio, llevando un control sobre los requerimientos de navegación, contenido, información y función. El proceso de creación y selección de los mismos fue conducido con minuciosidad, después de una larga investigación de todos los factores involucrados; en un íntimo acercamiento con los conceptos, cada día de trabajo se tornaban más palpables y reales, más satisfactorios. A lo largo del desarrollo del sitio se realizaron muchos cambios y se tomaron decisiones drásticas: la interfaz inicial de La Quimera, se depuró drásticamente hasta llegar a lo que es ahora.

Logotipo

En realidad, el primer gran paso fue simplificar el logotipo, lo cual aparentemente es una acción sencilla y para algunos es imperceptible. Sin embargo, esto significó la adquisición de autonomía de la revista digital de su versión madre. El logotipo fue simplificado y se suavizaron sus trazos con ayuda de algunas transparencias, para adaptarse sutilmente y no tener un efecto agresivo en su visualización en pantalla. Se equilibraron los elementos (la Q de Baskerville con su cauda imponente, la quimera y la demás tipografía) para lograr combinaciones interesantes y armónicas a dos colores, con el fin de expresar dinamismo en cada número. Como resultado, también se pueden usar la Q y la imagen de la quimera independientemente en algunas partes del sitio, como la introducción (donde se separan los componentes, sin sacrificar la comprensión integral del logotipo).

Ilustración

La propuesta de interfaz final se apoya en la ilustración con una técnica a tinta, plumón y lápiz y la tipografía como recursos expresivos; dotándola de estímulos visuales atrevidos y alegres, rompiendo con el carácter melancólico y sombrío de la versión impresa para alcanzar una identidad independiente; definiéndose como un medio fresco para emitir las mismas ideas. La transición a Internet de la revista La Quimera es un enorme motivo para llenar de vida y empuje a la publicación; y como se trata de una 'quimera', no es nada extraño hablar de sueños… pintarlos, ilustrarlos y sentirlos. Estos impulsan al lector que se adentra en el mundo virtual, a un viaje onírico donde los absurdos o imposibles dejan de serlo; donde la pantalla lo jala. Es por ello que a través de las ilustraciones, el color, la tipografía e imágenes con un tratamiento electrónico se recrea un mundo fantástico y de fascinación por lo etéreo, lo que en un estado analógico sería menos creíble o palpable al carecer de la sensación de movimiento. La Quimera invita a conocer al monstruo que es la imaginación para abandonar los miedos a crear a partir de lo que nuestras mentes esconden.

Una de las ilustraciones elaboradas para este sitio, ejemplifica perfectamente esta sensación y fue elegida para servir de puente para el usuario en la página principal. Puente, porque de ella nacen herramientas para navegar por el sitio y para consolidar la identidad de este producto del subconsciente manipulado para ser transformado a un elemento conscientemente útil. La ilustración a la que se refiere este párrafo representa al ser mitológico Quimera, esa aberración a aceptar lo irreal, por el cual se acuñó el nombre de esta idea universitaria, de este –en principio- 'sueño guajiro'. Si se observa con detenimiento, uno encuentra las características por las cuales se le incluyó en la galería de monstruos: cabeza bicéfala de león y cabra, con una gran cola de dragón, escondidas entre alientos y cortinas de humo, entre miedos y la espinosa realidad.

Transición de Medios
Impresos a Digitales

PROPUESTA DE DISEÑO

A cada sección también se le otorga un elemento que la caracterice, esto permite un identificación plena y directa por parte del usuario que se convierte en cómplice al adoptar alguna de las secciones como su favorita, al sentirse atraído a su contenido, arte gráfico y perfil.

Grafos y Grifos

En el caso de Grafos y Grifos, se hace referencia a los grifos. Estos son monstruos de la mitología greco-romana, con cuerpo de león y pecho, cabeza, alas y garras de águila, guardianes del oro de dioses olímpicos. La ilustración es el resultado de una abstracción de este ser, dispersando a su alrededor los grafos o representaciones simbólicas de la literatura mediante el esquema gráfico de letras que, en este caso, son los tesoros que protege.

Melusina

La idea para la ilustración de la sección Melusina fue algo compleja y por lo mismo fue la última ilustración en realizarse, ya que su significado profundo y los conceptos que maneja su historia son complicados. Nace del mito del hermoso ser femenino que guarda receloso su secreto, escondiéndose una vez cada tiempo, para evitar que ojos humanos vean su monstruosa y desconocida faceta alterna, pues les es difícil comprender esta dualidad. Es así como se llega a una idea más clara de lo que Melusina debe ejemplificar respecto al arte como La Quimera quiere proyectarlo: en un entendimiento del artista y su obra para apreciar la belleza intrínseca de las cosas, la dualidad de lo bello y lo grotesco. En la ilustración, el significado de este ser cobra vida a partir de varios mitos que se entremezclan, alimentan o transforman, a partir del mismo origen y manteniendo la idea esencial de la dualidad. Melusina es una mujer que adquiere rasgos fantásticos, ya sea de hada, ninfa, sirena o monstruo y viceversa, el monstruo que adquiere rasgos femeninos; es el estado más puro del ser.

Polimnia

En otra sección dedicada a la poesía, el contexto vuelve a recurrir al mito; una de las musas que inspiran al dios Apolo, es la patrona de esta actividad artística. Se trata de Polimnia y, aunque normalmente se le otorga corporeidad mediante la figura de una mujer, en este caso se recurre a una metáfora visual. Entonces, se transforma en una mariposa, que se envuelve en sí misma con sus alas; lo femenino y la fragilidad se involucran, pero la energía y equilibrio manifestados desde el interior del capullo-mariposa están presentes.

Pan

El fauno Pan es el personaje elegido para ilustrar la sección que combina la música con el arte. Parece dar la bienvenida en actitud despreocupada y alegre al visitante de su mundo, mientras toca la flauta y muestra sus interesantes colecciones.

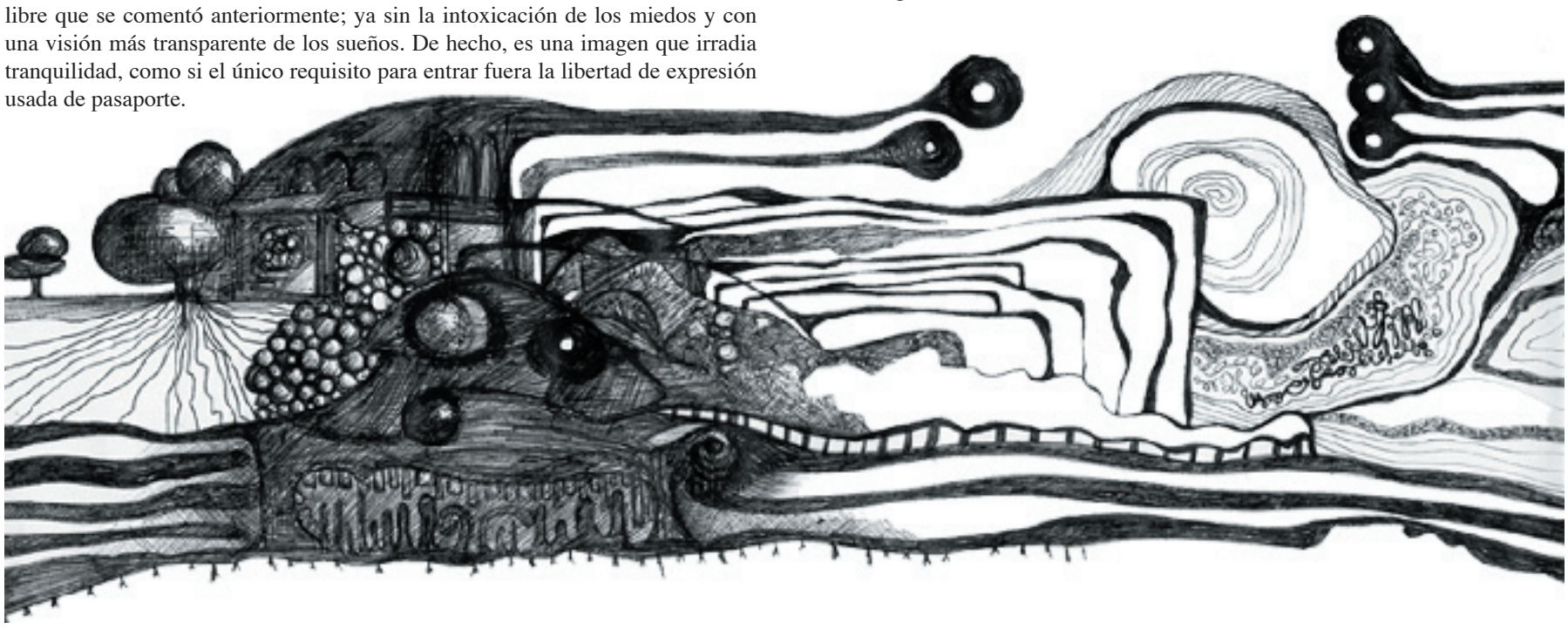
Pandora

Pandora es el caos de tantas historias, de tanto qué contar, escuchar y ver, de todo lo que hay por saber acerca del mundo de hoy. Por eso, se le representa como una caja con perspectiva distorsionada y de la que no se reconoce tapa o base; de ella sale toda la creación intempestiva y desenfrenada; está adornada con recortes de periódico cuyo efecto tipográfico acentúa su poder para comunicar.

PROPUESTA DE DISEÑO

Otra ilustración hecha especialmente para la revista es la que presentan las zonas de comunicación interna de la revista, es decir, las áreas donde se da a conocer el rol, historia, intereses, anécdotas, dudas, herramientas, etcétera, de La Quimera. En este elemento gráfico, se continúa con la idea del mundo utópico y libre que se comentó anteriormente; ya sin la intoxicación de los miedos y con una visión más transparente de los sueños. De hecho, es una imagen que irradia tranquilidad, como si el único requisito para entrar fuera la libertad de expresión usada de pasaporte.

A cada una de las ilustraciones, se le trazó su contorno vectorizado, al cual se le hicieron repeticiones a diferentes dimensiones para aplicar una especie de halo a su original. Esto da la apariencia de infinitud y adapta la ilustración de manera sutil a la pantalla.



Tipografía

La tipografía también es vital para el proyecto, ya que otorga carácter, identidad y sentido a la revista; es además la encargada en organizar la información para su mejor comprensión y reconocimiento. Las tipografías usadas son las siguientes:

Baskerville: Esta tipografía de transición es usada en la interfaz para reforzar los elementos de identidad gráfica del sitio, ya que el logotipo de La Quimera está basado en ésta. Aparte, se encuentra en la pleca de referencia a la edición correspondiente, al área del sitio en que se encuentra el usuario y el nombre de la sección; también se aplica para registrar los datos del autor y su obra en las ventanas de exhibición. Otras importantes razones para elegirla son sus características (sus proporciones generosas, la diferencia entre trazos finos y pesados son más marcados, las serifas de caja baja son casi horizontales y el énfasis en la anchura de trazo es casi vertical) que la dotan de un toque elegante y distintivo; así como un aire poético y un carácter fuerte.

Meta: La familia tipográfica Meta es una sans serif con rasgos humanistas que se adapta bien a la pantalla, logrando una excelente legibilidad. Se usan la Meta Normal, Meta Bold y Meta Caps para ofrecer una mayor flexibilidad de expresión y rendimiento. Su función dentro del sitio es ofrecer al usuario pequeños textos explicativos de información, por ejemplo, las funciones o explicaciones de las secciones; también se usa para nombrar los componentes de los submenús por su claridad.

BIT: Es una tipografía para pantalla de mapa de bits que, al ser usada en un puntaje correcto, propicia una excelente lectura en medios electrónicos. Se encuentra en el menú principal para nombrar las áreas de navegación en que se divide la revista; con ello se logró una mejor legibilidad que agiliza los procesos de reconocimiento y aprendizaje del usuario, respecto a cómo usar la interfaz. Irónicamente, fue encontrada durante la investigación de esa tesis, al analizar uno de los sitios de e-zines: Ipsum planet/////neo2, donde se ofrece una interesante galería gratuita de tipografías para pantalla, creadas por reconocidos diseñadores. Al usar la BIT con otras tipografías que normalmente son para impresión, se refrenda la posición de la revista ante su transición de documento impreso a digital.

Ventanas y Botones

Otra ejecución acertada de la búsqueda gráfica fue la incorporación de elementos estructurales que dieran la idea de flexibilidad y orden. Para ello se crearon ventanas o cuadros de exhibición con formas basadas en el rectángulo, pero a las que se les aplicó un tratamiento orgánico en sus vértices que las desprende de la rigidez inicial.

Por otro lado, los botones de la página de inicio que conducen a las secciones de la revista, están basados en partes de la ilustración, pero fueron vectorizados y luego rasterizados para darles relación con lo digital del medio. Los botones para avanzar y retroceder entre las páginas son, como ya se explicó en un apartado anterior, la metáfora de un resorte que brinca de un lugar a otro; y que aplicado al sitio, brinca de una liga a otra.

También existe un elemento gráfico de fondo, el cual se planteó para ser reemplazado por otro que represente la idea principal en cada edición; pero, dadas las exigencias operacionales, será constante en las ediciones próximas. En el número ocho, el elemento referido se trata de formas geométricas que, combinadas, forman una estrella. Está inspirado en los adornos de las ventanas de construcciones góticas, que resultan sofisticadas e intrigantes por los efectos ópticos que generan.

Color

En cuanto al color, se decidió cambiarlo cada número, dependiendo del color de portada de su equivalente impreso. Para la elaboración del monográfico dedicado al Gótico, el color elegido para representar la edición es el púrpura, pues, a pesar de no tener el mismo peso que el negro, tiene un valor simbólico bastante fuerte en este movimiento. En primer lugar, se le asocia con festividades religiosas y es el color que portaban los reyes, mostrando un carácter suntuoso. Desde los tiempos romanos representa la realeza; era el color de los reyes porque la producción de su tintura era costosa, por tanto, accesible para sólo unos pocos. Simboliza riqueza, poder, ambición, liderazgo y respeto. Cabe recordar que el Gótico tiene sus inicios en un tiempo en que la religión ejercía un enorme poder y, a raíz de sus doctrinas, nació toda una filosofía en torno a cómo el hombre veía a Dios y a sí mismo. Por otro lado, es un color que connota melancolía y misterio por su identificación con la espiritualidad y la contemplación interna. Y, aunque con el tiempo la idea del Gótico ha cambiado, como en la elegante pero reprimida época victoriana o en los rebeldes e inconformes ochentas impregnados de punk, su intención de búsqueda interior es atemporal. No es un color frío ni cálido, ya que es la mezcla entre el efecto tonificante del azul y la energía del rojo; esto le da una ventaja visual al combinarse con otros tonos.

Imágenes

En la interpretación de las imágenes que acompañan a los artículos, se buscó una relación directa e inmediata con los contenidos textuales para familiarizar al lector con los conceptos, ya que no debe olvidarse el objetivo principal de la revista: informar y comunicar a una audiencia no muy especializada. Por lo tanto, es necesario el uso de herramientas con enfoque y actitud para beneficio de los procesos cognitivos.

En el número ocho, se utilizaron imágenes trazadas con vectores y luego rasterizadas de los autores y artistas reconocidos; también hay fotografías relacionadas con apartados del contenido. Y por supuesto, las imágenes aportadas por los artistas o gente colaboradora.

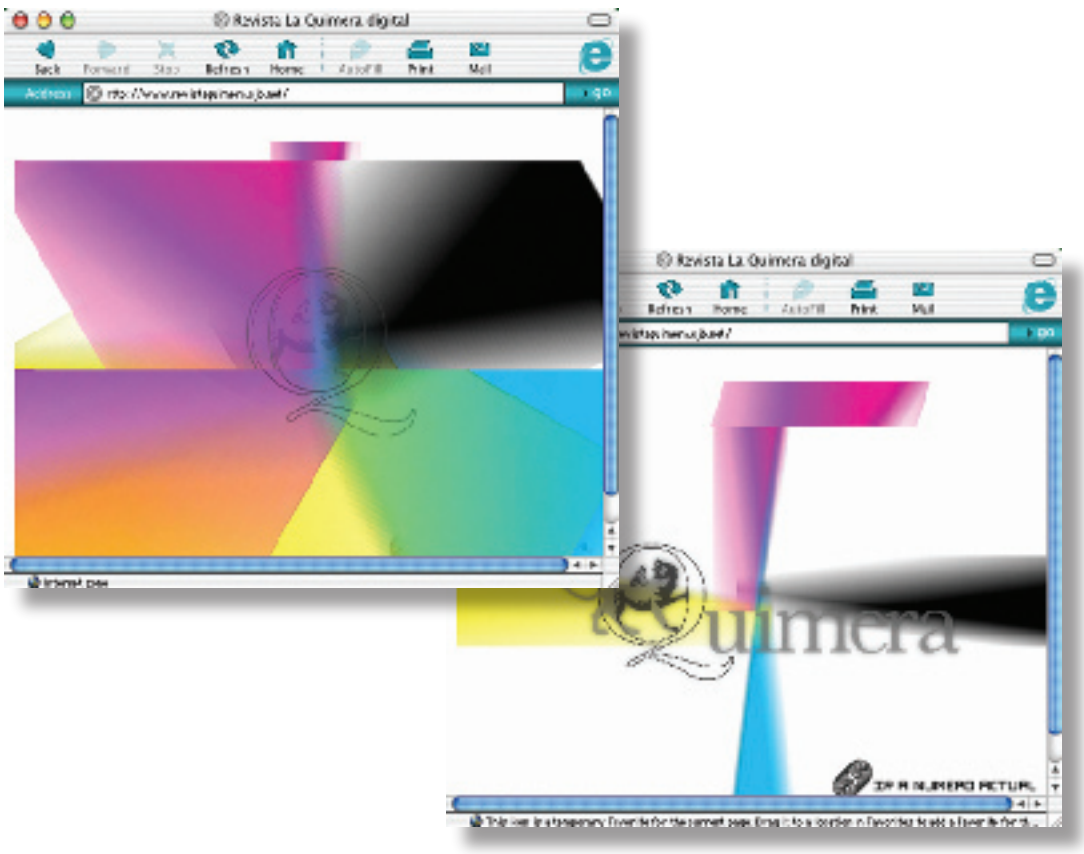
Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Introducción

Al localizar la dirección en Internet, en la pequeña pantalla del *browser* aparece un *splash* introductorio que muestra los elementos de La Quimera acercándose, hasta fusionarse y formar el logotipo de la revista al centro. Mientras tanto, alrededor giran haces de color, creando un placentero efecto óptico.

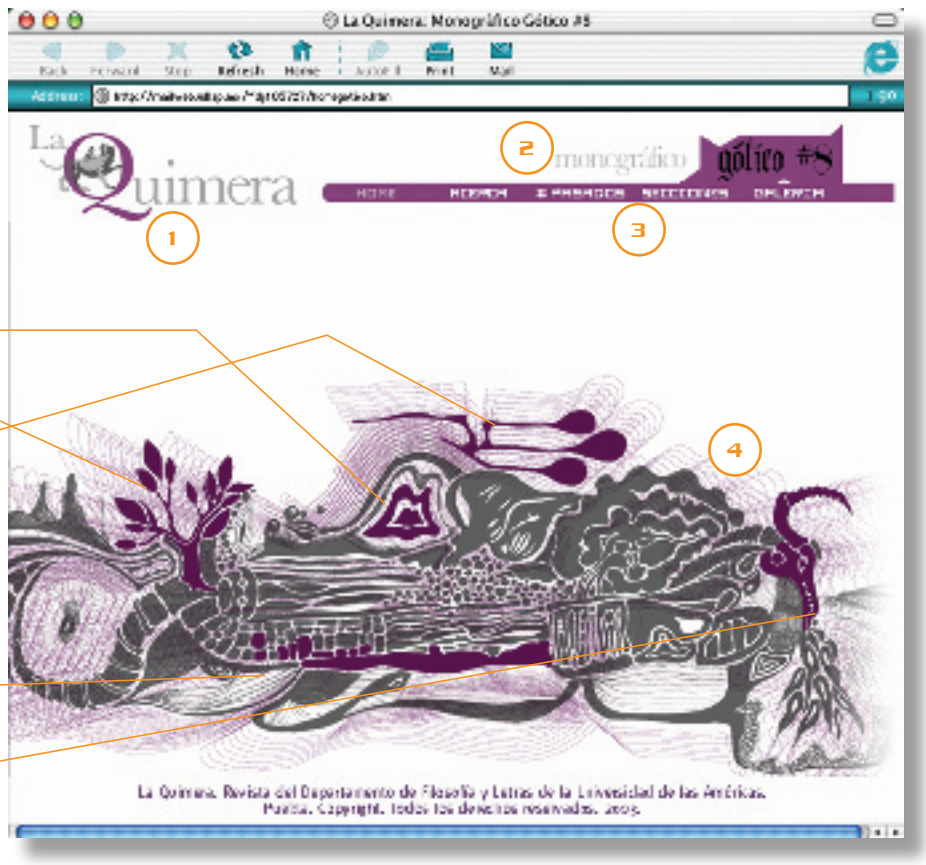
También aparece un botón del lado derecho inferior con la indicación para ir al número en turno de la revista.



www.revistaquimera.cjb.net

Página principal: Monográfico #8

Se trata de la página madre del número ocho de la revista digital. De ella, el usuario puede escoger de entre las opciones del menú principal o accesar directamente a las secciones por medio de los botones retomados de elementos en la ilustración de fondo.



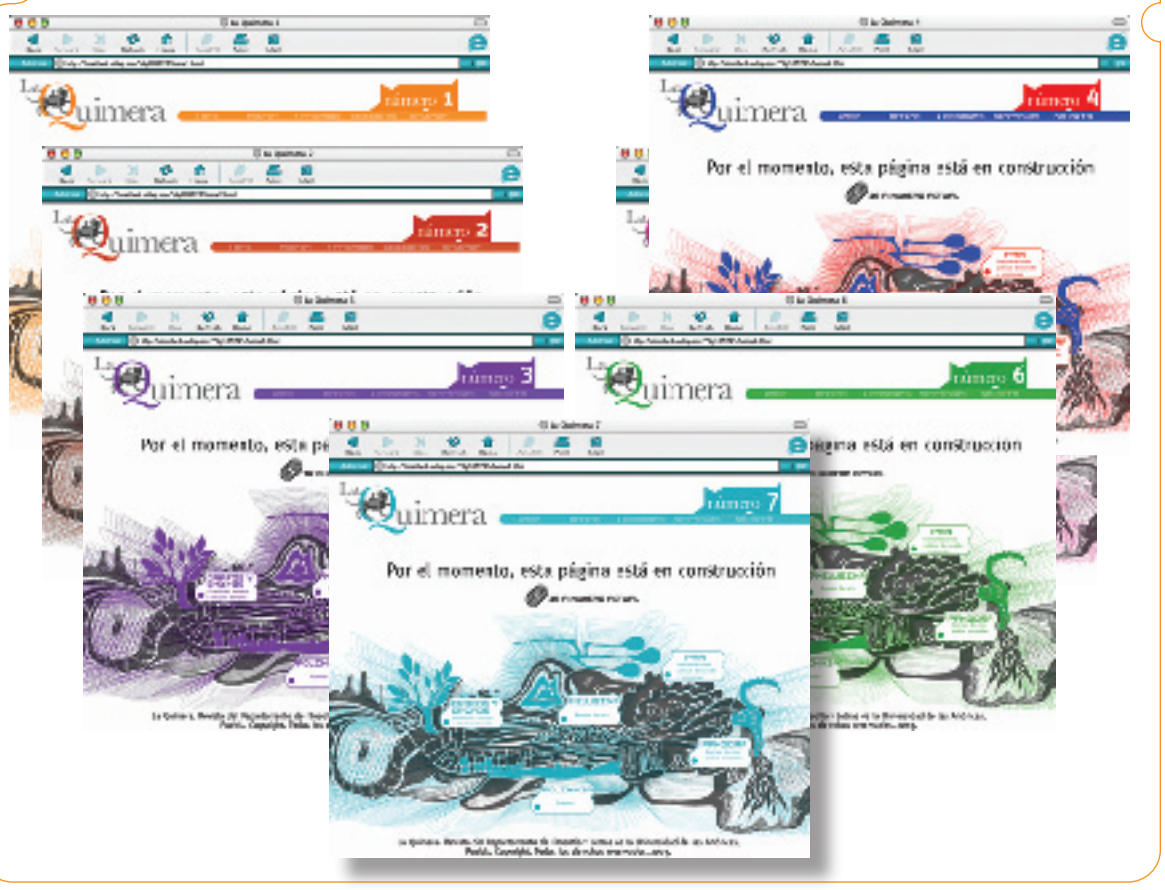
1. Logotipo
2. Pleca de indicación del número de edición, área o zona dentro del sitio
3. Barra horizontal de menú principal
4. Ilustración de fondo con botones para accesar a secciones

Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Homes (Páginas principales de ediciones anteriores)

Dependiendo del número de la edición, aparecerá el Home de colores diferentes cada vez, en relación con su portada impresa.

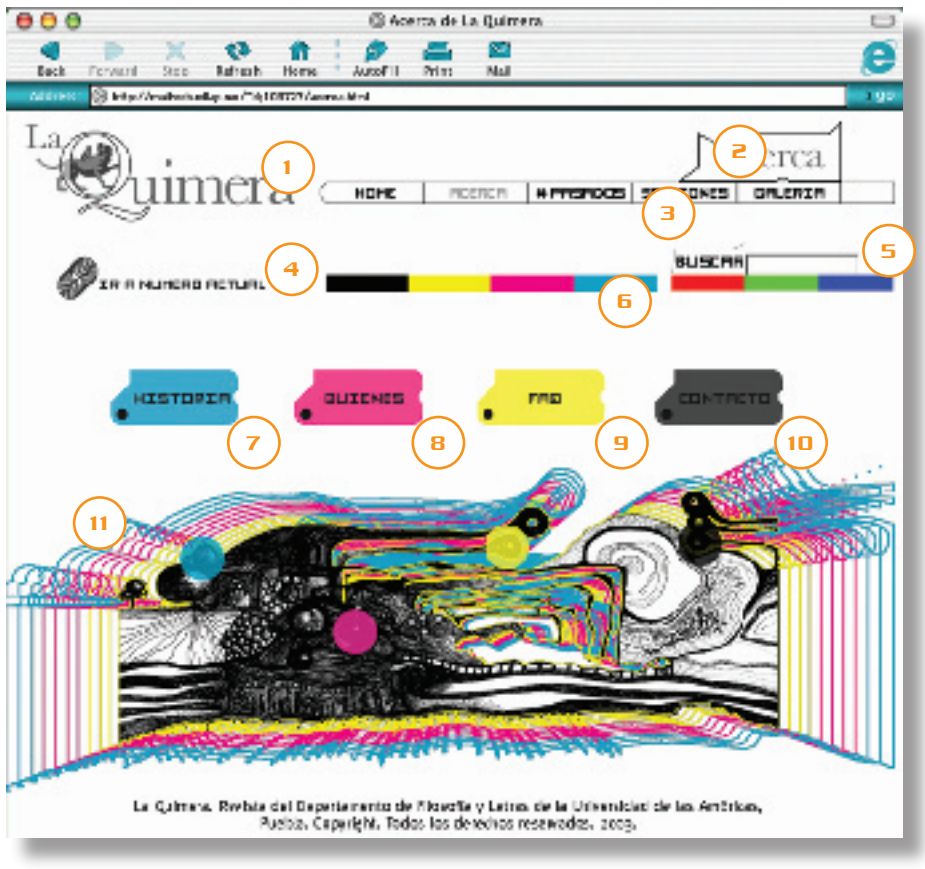


www.revistaquimera.cjb.net

Acerca

Esta página es una referencia para obtener datos e información importante acerca de la revista. Incluye ligas para la historia de la publicación, los integrantes del equipo de trabajo, aclara dudas que con frecuencia nacen y permite al usuario mandar correos normales o con archivos para participar.

Los botones son animados sencillamente y nacen de los círculos CMYK que se encuentran sobre el paisaje de fondo. Conducen a las páginas a las que hacen referencia.



1. Logotipo
2. Pleca de indicación de la zona dentro del sitio
3. Barra horizontal de menú principal
4. Botón para ir al Home del número en turno
5. Buscador
6. Barra CMYK-RGB para marcar la transición impreso-digital de La Quimera. También sirve para dividir la información
7. Botón Historia
8. Botón Quiénes
9. Botón FAQ
10. Botón Contacto
11. Ilustración de fondo con botones para accesar a secciones

Transición de Medios
Impresos a Digitales

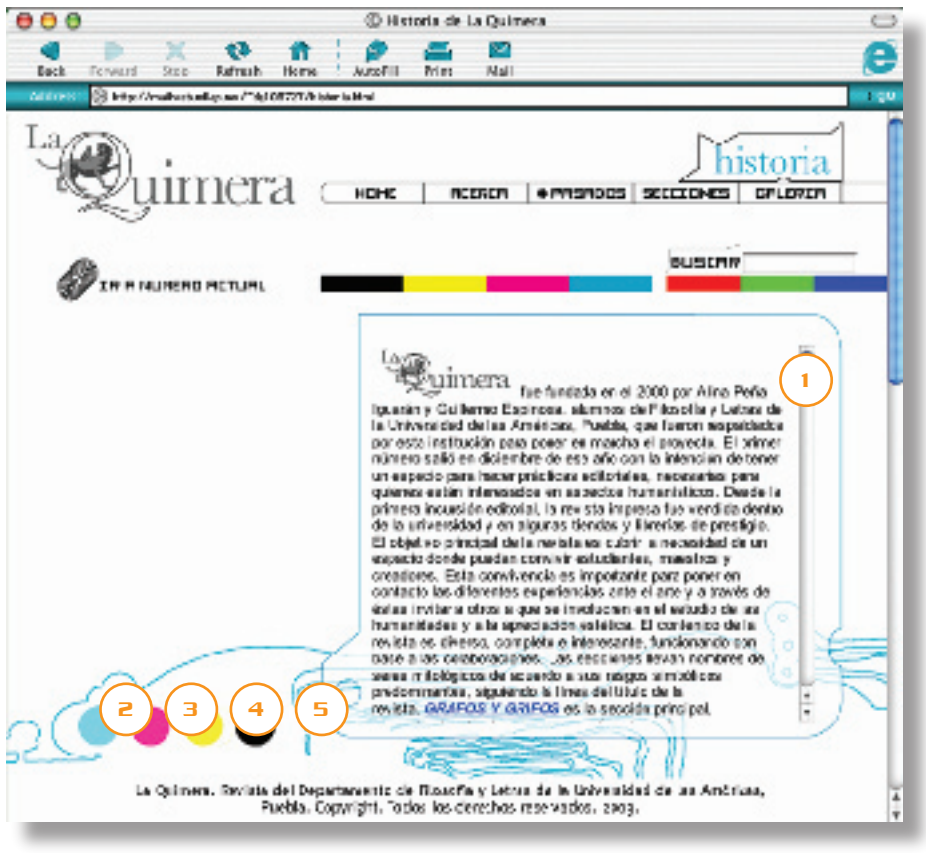
www.revistaquimera.cjb.net

Historia

Aquí se exhibe un texto con la historia, trayectoria, proyectos y características de La Quimera, a manera de caja de texto deslizable.

También hay botones que conducen a las demás secciones dentro de esa misma sección de información interna.

1. Ventana de texto con Historia de La Quimera
2. Botón Historia (inactivo)
3. Botón Acerca
4. Botón FAQ
5. Botón Contacto



www.revistaquimera.cjb.net

Quiénes Somos

Se muestran rectángulos con las caras vectorizadas de los miembros del Consejo Editorial y colaboradores. Al pasar el mouse sobre cada una, se despliega su perfil y opinión con respecto a La Quimera. Ver ejemplo inferior.

1. Botón Historia
2. Botón Quiénes (Inactivo)
3. Botón FAQ
4. Botón Contacto

Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

FAQ
Sección pensada para aclarar dudas en torno a la revista, la forma de colaborar y mandar archivos, etcétera.

1 Botón Historia
2 Botón Acerca
3 Botón FAQ (Inactivo)
4 Botón Contacto

www.revistaquimera.cjb.net

Contacto
Por medio de un sencillo programa, el usuario es capaz de contactar a los miembros del equipo editorial de La Quimera. Se pueden enviar archivos de imágenes o animaciones.

1 Botón Historia
2 Botón Quiénes
3 Botón FAQ
4 Botón Contacto (Inactivo)

Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Números Pasados

Esta sección tiene por objetivo dar un resumen al lector de cada número que sale de La Quimera. Consiste en pasar el *mouse* sobre alguno de los cuadros numerados; así, debajo de los mismos aparece la portada de la versión impresa y en la ventana de exhibición, su editorial. Cada cuadro conduce a su respectivo número en la edición virtual (si lo tiene).

1. Cuadros numerados con links a páginas de inicio de cada edición.
2. Portada
3. Ventana de exhibición con editorial e índice

www.revistaquimera.cjb.net

Secciones

Página que reúne los perfiles de las secciones literarias y artísticas que dividen a La Quimera. Muestra las ilustraciones que las caracterizan y representan, así como una breve explicación de su contenido, haciendo referencia a su simbología mitológica.

1. Cuadros con las ilustraciones de las secciones.
2. Menú que conduce a cada sección por el número al que pertenece.
3. Espacio donde se despliega la ilustración y explicación completa de cada sección, al pasar el mouse sobre los cuadros pequeños.

Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Grafos y Grifos

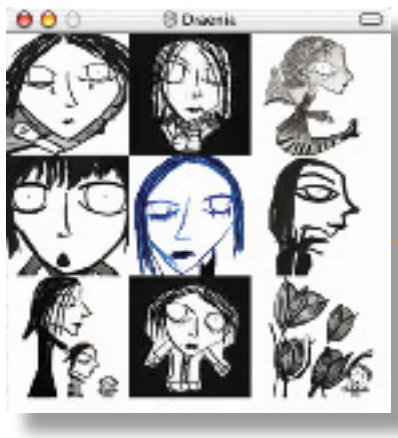
Se exponen los ensayos, entrevistas y artículos literarios más completos de cada número. Al pasar el mouse sobre cada cuadro, se ve un resumen del artículo que le corresponde y al darle click, conduce a la página donde el texto se halla completo.

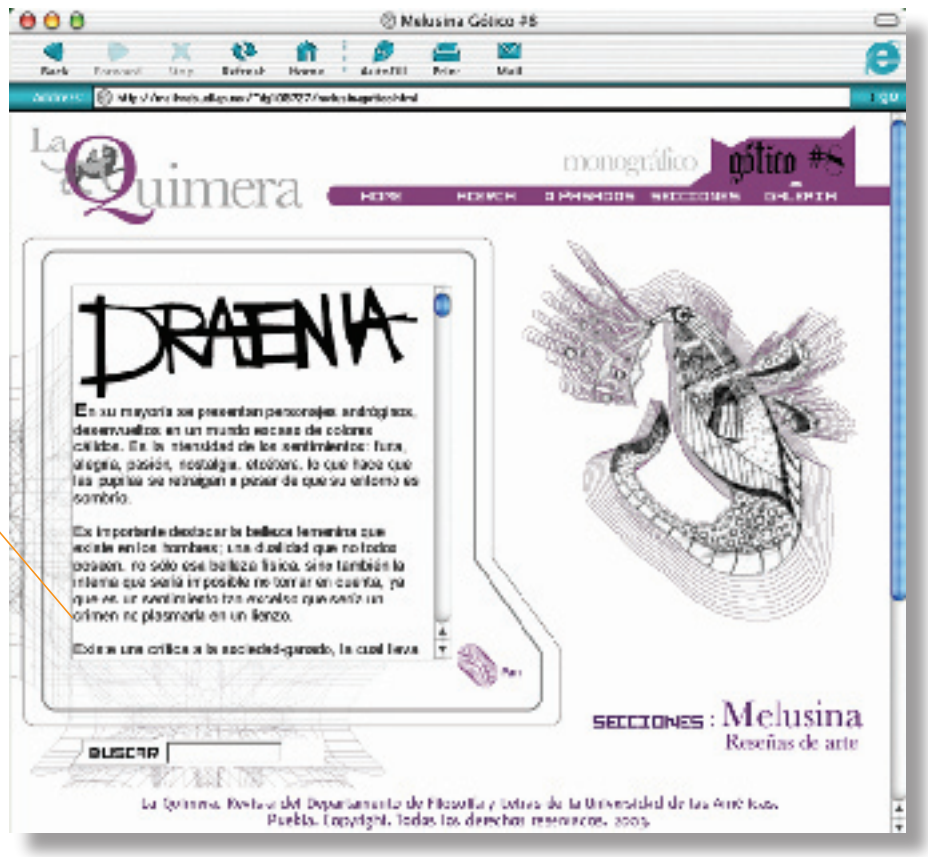
www.revistaquimera.cjb.net

Melusina

En esta sección se muestra un texto con barra deslizable con el perfil de la artista.

Al finalizar el texto, se encuentra una liga que hace aparecer otra pequeña ventana de navegador, donde se exhibe una breve animación introductoria a la obra del artista. Ver ejemplo inferior.



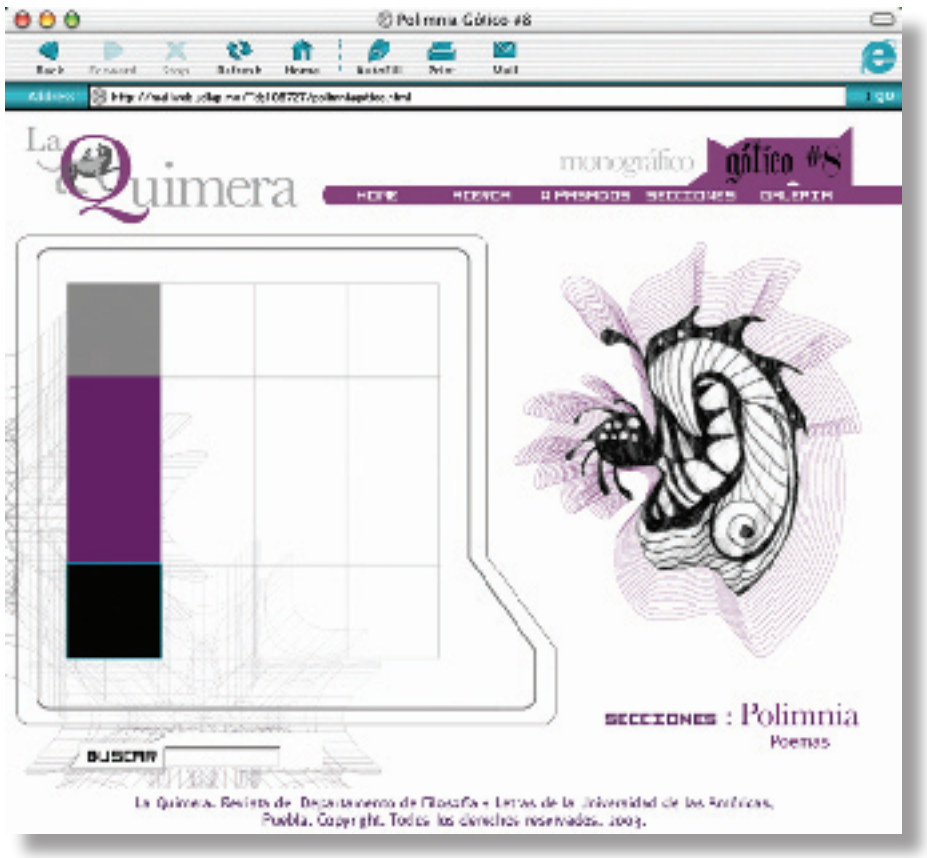


Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Polimnia

La sección que recopila los poemas y textos breves de cada número. Al pasar el mouse sobre cada cuadro, se ve un resumen del artículo que le corresponde y al darle click, conduce a la página donde el texto se halla completo.



www.revistaquimera.cjb.net

Pán

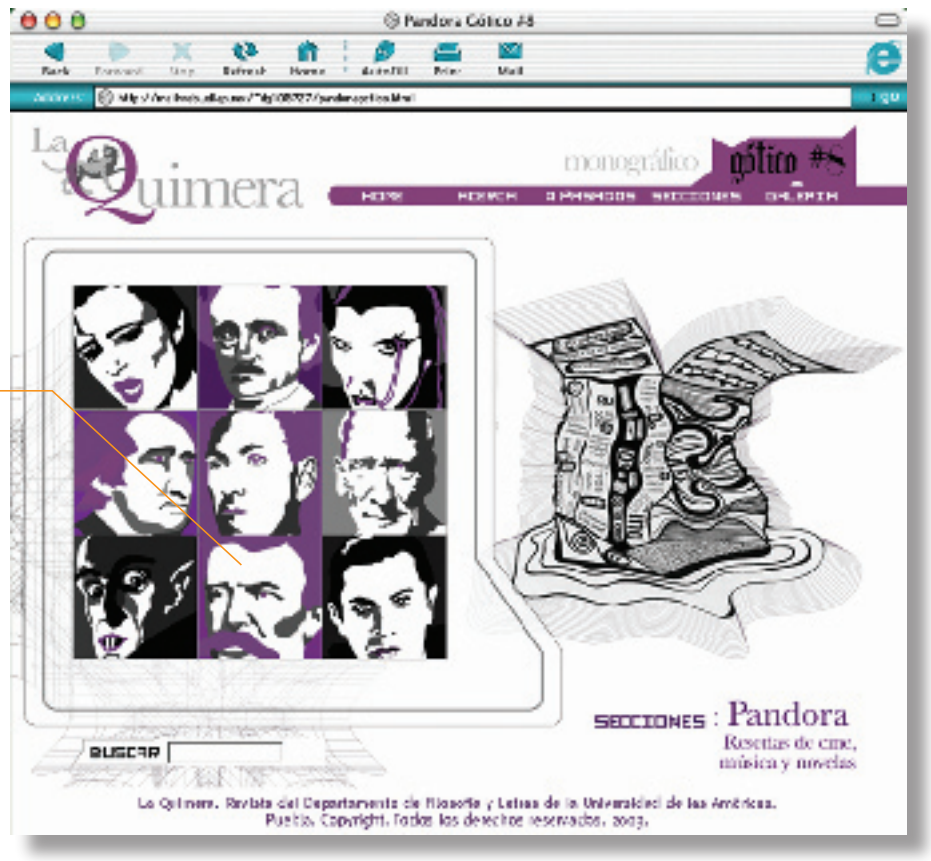
La sección que exhibe una galería con la obra del artista invitado a trabajar con Pan. Al pasar el *mouse* sobre cada cuadro (con recortes de imágenes), éste se tona borroso y aparece la imagen completa abajo. Ver el ejemplo inferior.

Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Pandora

En cada cuadro, aparece la cara de un autor, artista o personaje relacionados con el artículo al que conduce (al darle click). Al pasar el mouse por encima, aparece un resumen del artículo o explicación de la animación.



www.revistaquimera.cjb.net

Galería

Recopilación de los trabajos multimedia e interactivos que se publican en la revista digital de La Quimera. También sirve para explicar el contenido y exhortar a la gente para que participe.

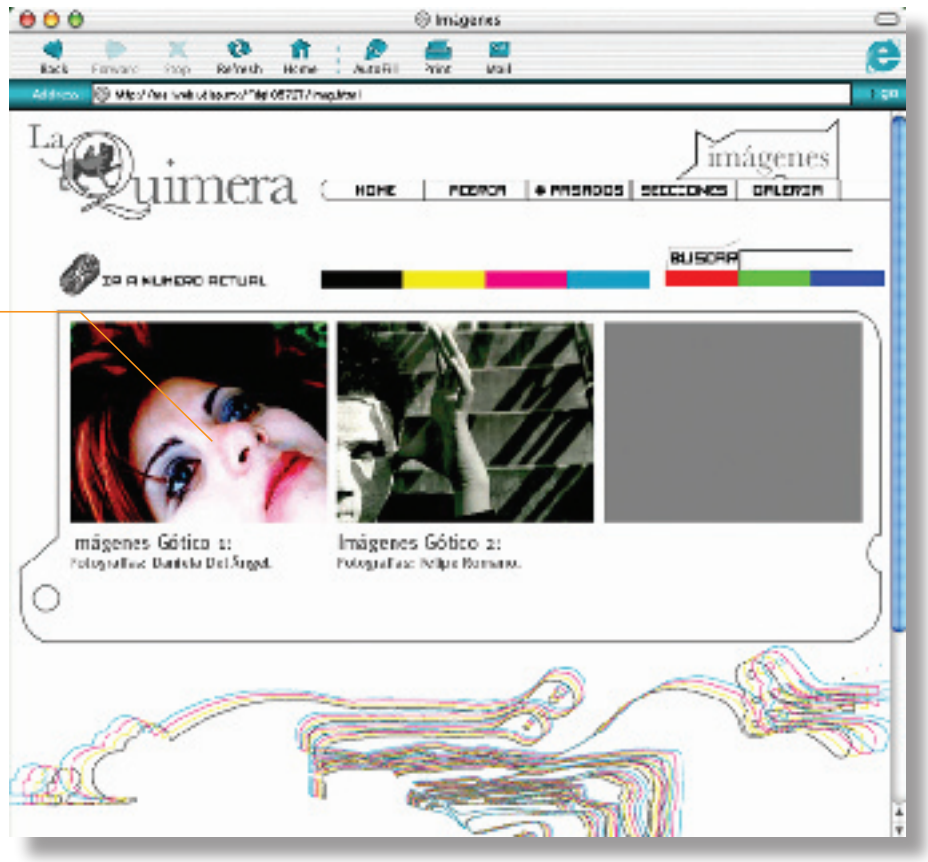
Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Imágenes

Como parte de la Galería multimedia, exhibe los trabajos de fotografía, ilustración o imagen digital enviados por los colaboradores.

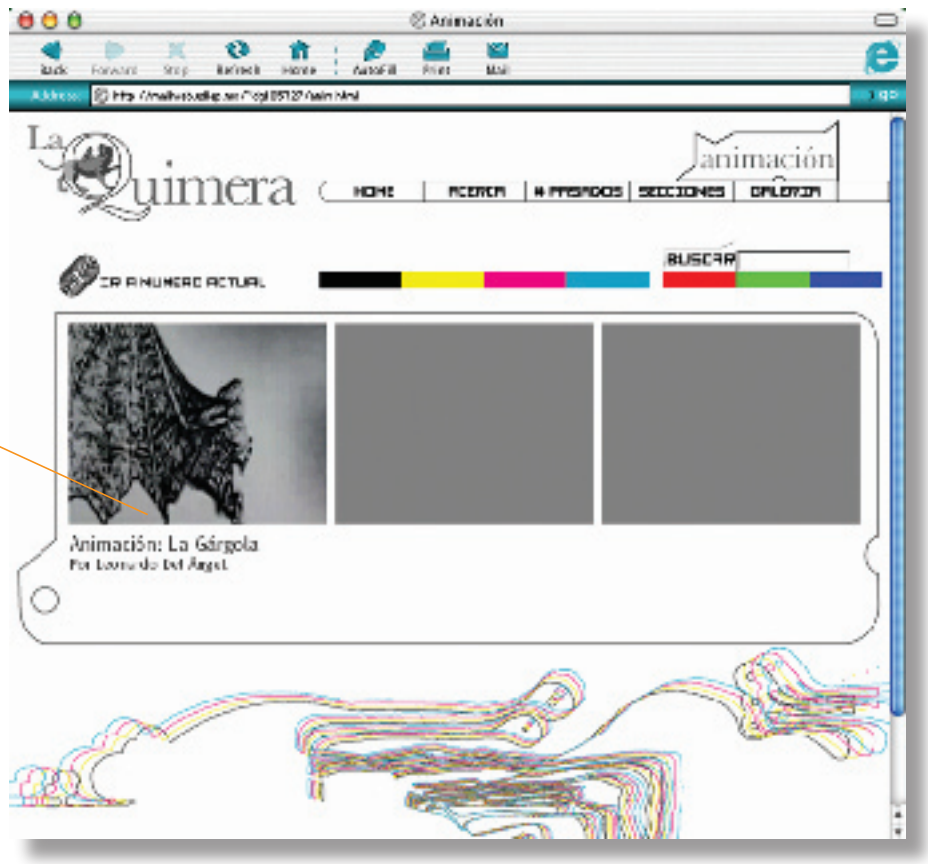
Al pasar el mouse sobre una de las imágenes, ésta se pone borrosa, y al darle click conduce a otra página con todas las imágenes de la misma galería o del mismo autor.



www.revistaquimera.cjb.net

Animación

Se trata de la página madre del número ocho de la revista digital. De ella, el usuario puede escoger de entre las opciones del menú principal o accesar directamente a las secciones por medio de los botones retomados de elementos en la ilustración de fondo.



Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Infografía

Esta galería contiene infografía interactiva para complementar, ilustrar o ejemplificar artículos de otra secciones. En este número, se realizó un interactivo especial de Caedrales Góticas Francesas.

Se muestran imágenes del interactivo y éstas conducen a la liga donde se puede ver completo.

Abajo, muestras de cuadros del interactivo de catedrales. Éste se divide en tres partes: catedrales, bestiario (gárgolas) y glosario de términos arquitectónicos.

www.revistaquimera.cjb.net

Links

Contiene imágenes con ligas que conducen a otros sitios de interés (UDLA-P, artes, literatura, diseño, etcétera) fuera de La Quimera. El usuario también puede recomendar algunos sitios para ser incluidos.

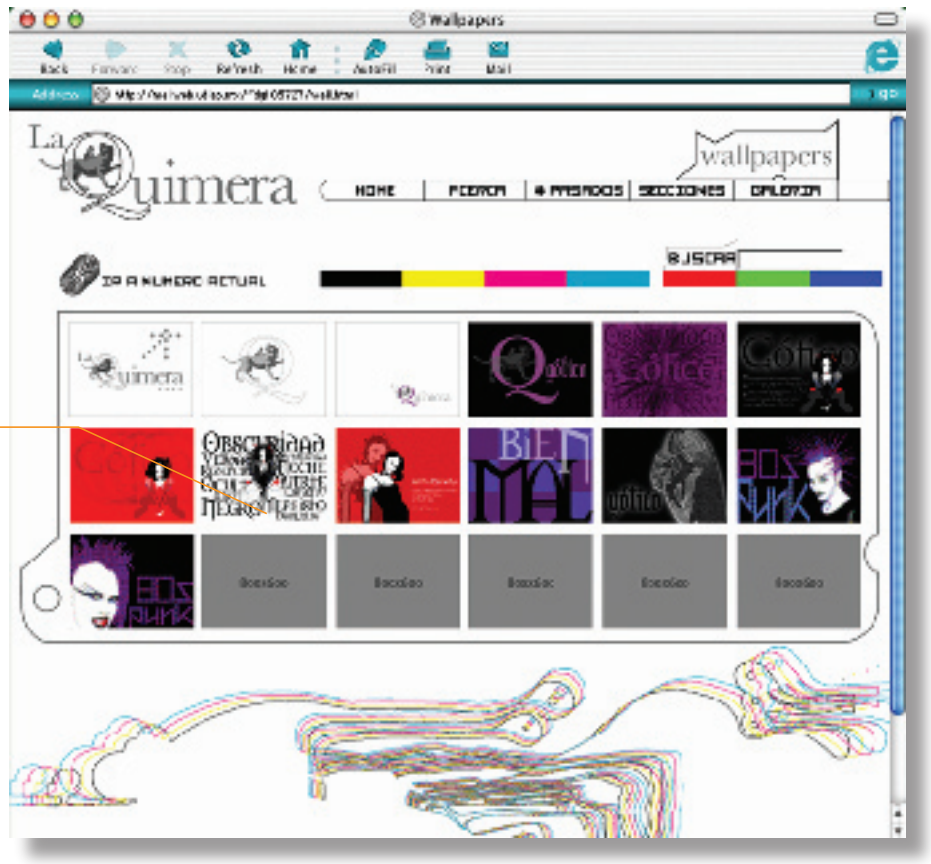
Transición de Medios
Impresos a Digitales

www.revistaquimera.cjb.net

Juegos

La parte entretenida y relajada de La Quimera, pues aqui se encuentran juegos para pasar el rato y aumentar algunos conocimientos de temas relacionados con los artículos publicados.

www.revistaquimera.cjb.net

Wallpapers

Se trata de la página madre del número ocho de la revista digital. De ella, el usuario puede escoger de entre las opciones del menú principal o accesar directamente a las secciones por medio de los botones retomados de elementos en la ilustración de fondo.