

Proyecto de
Identidad editorial.

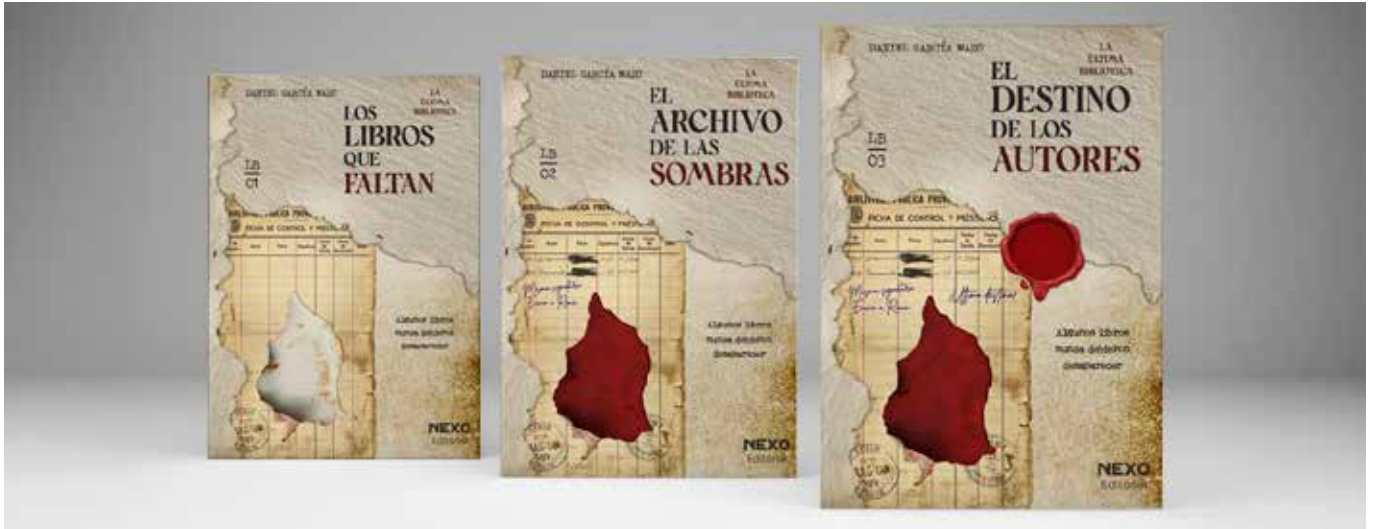
Cliente
La última biblioteca



LA ÚLTIMA BIBLIOTECA

Sistema visual para una trilogía editorial

Hay libros que cuentan una historia y hay libros que consiguen que entres en ella. Ese es el punto de partida de La Última Biblioteca.



01 · descubrimiento / 02 · investigación / 03 · revelación

Contexto

La trilogía gira alrededor de libros desaparecidos, documentos que conservan su rastro y una investigación que va uniendo piezas que al principio, parecen no tener relación.

El diseño parte de ahí: no intenta representar literalmente una biblioteca, sino las huellas que podrían quedar de ella. Por eso las tres novelas tienen que sentirse parte de la misma historia, pero no pueden parecer tres versiones diferentes de una misma portada, cada volumen necesita su propio momento y tiene que aportar algo nuevo. Por eso la identidad se construye como una investigación: la primera cubierta deja una pista, la segunda abre nuevas preguntas y la tercera reúne más piezas.

La idea que une la colección

La colección mantiene una estructura reconocible: papel envejecido, fichas, registros, anotaciones, rasgados y una paleta contenida. Lo que cambia es la información que aparece dentro de ese lenguaje, cada entrega añade un nuevo elemento y hace que el conjunto resulte más completo e intrigante.

«Algunos libros nunca debieron desaparecer»

La frase funciona como hilo conductor de la trilogía y aparece integrada en las cubiertas, reforzando la sensación de que el lector está ante una historia que ha dejado pruebas materiales de su existencia.

EL RETO DEL PROYECTO

El problema

El reto no era hacer tres portadas bonitas. El problema era concreto: conseguir que tres novelas diferentes parecieran parte de una misma saga sin convertirlas en tres copias de la misma portada.

Repetir la composición y cambiar solo el título habría resuelto la unidad, pero habría matado la evolución, y si cada portada se diseñaba desde cero, la trilogía perdería su identidad.

Por tanto el equilibrio que había que conseguir era:

- Las tres cubiertas debían compartir una estructura y unos códigos reconocibles.
- Cada volumen necesitaba introducir elementos propios y aportar una lectura distinta.
- El diseño debía despertar curiosidad sin explicar la historia antes de abrir el libro.
- La identidad tenía que permitir que aparecieran nuevas pistas conforme avanzaba la trilogía.

Diagnóstico

La historia ya daba la solución. En lugar de inventar un símbolo que no aparece en la novela, el diseño podía trabajar con lo que deja la investigación: una ficha, un registro, una anotación, un sello, un papel arrancado, un nombre que aparece donde no debería.

La portada se convierte así en parte del misterio, pero el lector no recibe toda la información de golpe, tiene que encontrarla.

Objetivos

El proyecto se planteó con seis objetivos concretos:

- Crear una identidad visual reconocible para toda la trilogía.
- Diferenciar los tres volúmenes sin romper la unidad.
- Convertir las pistas de la historia en recursos gráficos reales.
- Hacer visible la evolución de la investigación.
- Conseguir que cada portada funcione sola y gane significado junto a las otras.
- Extender el sistema a lanzamiento, librería y formatos digitales.

La clave

No queríamos que las tres portadas parecieran la misma portada cambiando el título, sino que parecieran tres capítulos de un mismo universo visual.

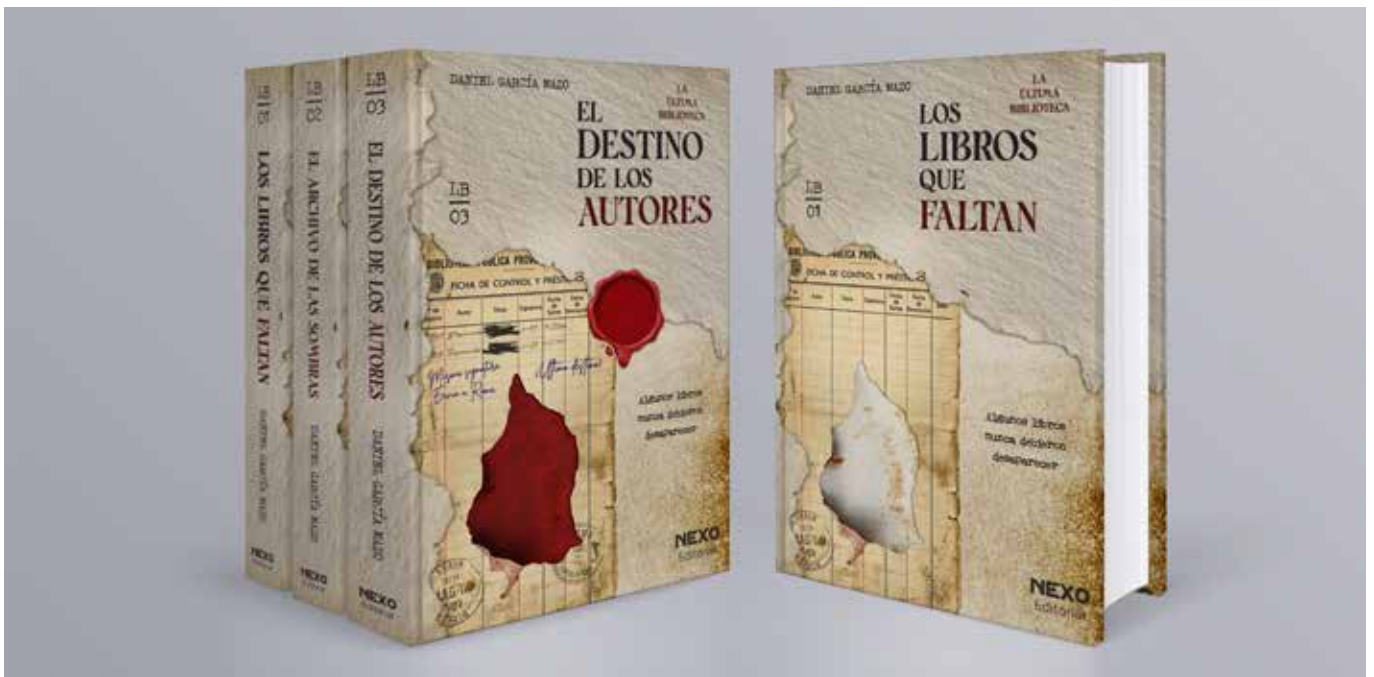
ESTRATEGIA

Diseñar la portada como una pista

La historia habla de libros desaparecidos, archivos, registros y documentos que han sobrevivido al paso del tiempo. En lugar de dibujar una biblioteca, decidimos trabajar con las pruebas que podría dejar una investigación: papeles, fichas, registros, anotaciones, sellos y fragmentos que parecen haber sido encontrados. Así, la cubierta deja de ser solo una imagen que acompaña al título y empieza a formar parte de la novela. El lector no recibe toda la información de golpe: la encuentra entre capas.

El territorio visual

- **Documento:** Papel, fichas y registros como materia principal.
- **Huella:** Rastros, anotaciones y marcas que sugieren que algo ha ocurrido antes.
- **Ausencia:** El papel rasgado y las zonas ocultas permiten mostrar solo una parte de la información.
- **Misterio:** Las pistas están ahí, pero no explican por sí solas qué significan.



Concepto

El concepto no parte de dibujar una biblioteca, sino de imaginar qué podría quedar de ella si sólo conserváramos sus documentos: una ficha, una anotación, un sello, una página o un registro incompleto.

Una misma regla, tres momentos distintos:

- La primera cubierta introduce el lenguaje: ficha bibliotecaria y papel rasgado.
- En la segunda, el sistema incorpora más información: registros manuscritos y nombres ocultos.
- La tercera cubierta acumula las pistas anteriores y añade otras nuevas, como el sello y las anotaciones.

IDENTIDAD Y SISTEMA VISUAL

Identidad visual

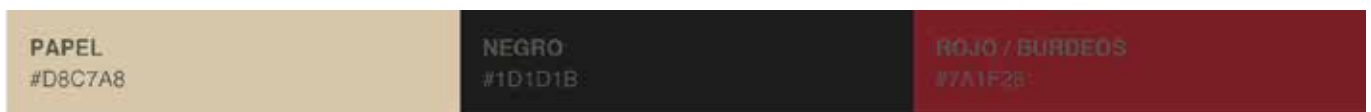
No hay un único elemento que defina las tres cubiertas. La identidad aparece cuando todos empiezan a trabajar juntos: el papel, las fichas, los registros, la tipografía y, sobre todo, las pistas que van apareciendo de un libro al siguiente.

La sensación que se busca es la de estar ante algo que ya existía antes, como si el lector hubiera encontrado una pieza de la investigación y todavía quedaran cosas por descubrir a medida que la trilogía avanza.

Tipografía y color

La portada combina una tipografía de carácter editorial para los títulos con una tipografía monoespaciada para textos, registros y fragmentos documentales. El contraste ayuda a separar dos mundos: la novela que el lector tiene delante y los documentos que parecen proceder de la investigación

La base cromática se mantiene deliberadamente contenida: papel natural, negro y tonos grises. El rojo/burdeos funciona como acento y como señal narrativa, no busca decorar, aparece para llamar la atención sobre aquello que parece importante.



Evolución del sistema

La parte más interesante aparece cuando colocamos las tres cubiertas juntas. No solo comparten códigos, la cantidad de información crece en cada libro, dejando entrar nuevas pistas y haciendo que la composición se vuelva más reveladora.

La identidad funciona porque no obliga a que todo sea igual, se mantiene la estructura y lo que cambia son las pistas que se muestran. Esa diferencia permite que cada portada tenga personalidad propia sin perder su vínculo con las otras dos.



APLICACIONES

El sistema sale de la portada

Una identidad editorial solo demuestra todo lo que puede hacer cuando deja de vivir dentro de la cubierta. En este proyecto, el mismo lenguaje se lleva a piezas sencillas que podrían acompañar el lanzamiento y la presencia de la trilogía en librerías y medios digitales.



Piezas que mantienen el mismo lenguaje

- Cartel de lanzamiento donde la trilogía se presenta como una sola colección y las tres cubiertas pasan a funcionar como el principal recurso visual.
- Marcapáginas con el código de volumen, la textura documental y la tipografía donde el sistema funciona sin necesidad de reproducir la portada completa.

También funciona en digital

En formato digital la regla es la misma: mantener la jerarquía y los códigos de la colección para que las tres novelas sigan siendo reconocibles incluso cuando aparecen como miniaturas. Aquí la portada deja de competir con otros elementos y pasa a ser el identificador principal



CONCLUSIONES

Una trilogía que se reconoce antes de abrirla

El proyecto partía de una dificultad muy concreta, conseguir que tres novelas diferentes compartieran identidad sin terminar pareciendo tres versiones de la misma portada con cambios de color o tipografía.

La solución ha sido construir un lenguaje visual propio a partir de documentos, fichas, registros, anotaciones y huellas del pasado. Un lenguaje que se mantiene reconocible en los tres libros, pero que deja espacio para que cada uno cuente su parte de la historia.

La identidad no está en un elemento concreto. Está en la relación entre todos ellos: la materia, la composición, la tipografía, el color y, sobre todo, la manera en que las pistas van apareciendo de una cubierta a la siguiente. Eso permite que la trilogía tenga una presencia propia cuando los libros están juntos y siga funcionando cuando cada novela se presenta por separado.

El resultado

Una trilogía con una identidad reconocible, una evolución visual ligada a la historia y un sistema suficientemente flexible para seguir creciendo alrededor de la colección.



Cierre

Este proyecto muestra una forma de trabajar que va más allá de resolver una pieza aislada, hay que entender primero qué necesita contar una marca, una colección o una historia y después construir un lenguaje visual que puede sostenerla.

Senda Gráfica.

