

TFG

SOY LA ABUELA QUE VUELA

Presentado por Minú Rao Díaz
Tutor: Emilio Espí Cerdá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto final de grado aborda todo el proceso creativo, la planificación y los pasos dados para la ilustración de un cuento. También reúne las habilidades aprendidas durante esta etapa del grado en Bellas Artes utilizando una metodología basada en la investigación y en estas destrezas adquiridas. Son 20 ilustraciones más la portada y la contraportada. La elección de la acuarela fue decisiva y responde a que es la técnica que más me ha llamado la atención durante los estudios del grado y ello trajo consigo que ilustrar un cuento me resultara atractivo. El proyecto pasó por tres fases, desde retocar y componer las imágenes en Photoshop hasta llegar a realización de maquetación y arte final en Illustrator para poder imprimir.

El cuento trata esencialmente sobre la relación de una abuela con su nieta: los secretos que comparten y la complicidad que existe entre ellas.

PALABRAS CLAVE

Cuento, infantil, acuarela, colorido, diseño, abuela, Cuba.

SUMMARY

This final grade project addresses the entire creative process, the planning, and steps taken for the illustration of a children's story. It also gathers the skills learned during this stage of the degree in Fine Arts using a methodology based on research and these acquired skills. They're 20 illustrations plus the cover and back cover. The choice of watercolour was decisive and responds to the fact that it is the technique that has attracted me the most during my studies of the degree and it has brought with it that to illustrate a story I found attractive. The project went through three phases, from manually painting to retouching and compose the images in Photoshop and finally printing them.

The story is essentially about a grandmother's relationship with her granddaughter: the secret they share and the complicity that exists between them.

KEY WORDS

Story, children's story, watercolor, colorful, design, grandmother, Cuba.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer en primer lugar a mi tutor Emilio, por la paciencia y el apoyo. También a mis amigos y familiares por estar a mi lado en los momentos más complicados y ayudarme a resolver los problemas.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVO	8
3. METODOLOGÍA DE PROYECTO.....	9
3.1 CALENDARIO.....	11
4. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS	13
4.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO: LIBRO ILUSTRADO INFANTIL.....	13
4.2. ANÁLISIS DEL PÚBLICO AL QUE VA DESTINADO.....	14
4.3. ANÁLISIS DEL TEXTO A ILUSTRAR.....	15
4.4. REFERENTES.....	17
4.4.1. <i>Diseño de espacios</i>	18
4.4.2. <i>Jean de Brunhoff</i>	18
4.4.3. <i>Linnéa Johannson</i>	19
4.4.4. <i>Tim Burton</i>	19
4.4.5. <i>Juan Padrón</i>	20
Elpidio Valdés.....	20
Vampiros en la Habana.....	21
4.4.6. <i>FELICIA CHIAO</i>	21
4.5. MOTIVACIÓN PERSONAL	22
4.5.1. <i>Diseño de personajes</i>	23
4.5.2. <i>Proporciones</i>	25
4.5.3. <i>Arte dramático y Bellas Artes</i>	26
4.6. GUIÓN GRÁFICO O STORYBOARD.....	26
4.7. DISEÑO EDITORIAL	27
4.7.1. <i>Portada y contraportada</i>	27
4.8. ARTES FINALES.....	27
5. CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA	30
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	33
8. ANEXOS.....	34

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto es el proceso de ilustración de un cuento inédito creado por la autora cubana Elaine Vilar Madruga.

A lo largo de mi grado en Bellas Artes he tocado diferentes técnicas y modalidades, pero para mi TFG quise aplicar la que más me atrajo en estos años de carrera, la acuarela. Es la técnica con la que me siento más identificada a nivel artístico, y la que más me define. Simultáneamente supe que quería ilustrar un cuento, ya que ofrecen mucha libertad a la hora de crear, además de que la acuarela es una técnica que se adapta perfectamente a ello.

Una vez definida la parte pictórica, la siguiente etapa debía ser elegir una historia que tuviera relación conmigo a nivel personal y emocional, algo que, además, me diera amplio margen de creación y no planteara muchas limitaciones en este aspecto. Por eso decidí que quería ilustrar este cuento, que trata de la relación de una abuela con su nieta.

Algo que me acercó mucho a la historia fue que la autora fuese cubana. Las expresiones que utilizan en el cuento, típicas de Cuba, me evocan mis orígenes. Sin embargo, tampoco buscaba un texto con excesivos cubanismos, ya que quería que el cuento resultara claramente entendible fuera de Cuba. Poder relacionar la historia con mis raíces suponía una fuente de inspiración que marcó e influyó el estilo del trabajo, pero no me dejé llevar por ello demasiado, ya que no quería limitarme estéticamente a los estereotipos “tropicales”, sino explorar, sin cerrarme puertas a otros referentes.

Un punto crucial fue la metodología de proyecto a emplear, que me serviría de guía y me ayudaría a mantener un orden cronológico de los pasos que debía seguir, además de regir el orden y el procedimiento de trabajo. También fue muy importante tener una estrategia para saber cómo abordar los problemas que se fueran presentando. De esta forma asignaría un orden de prioridades a las metas a alcanzar a lo largo del desarrollo.

Una vez tomadas esas decisiones y después de haber analizado la estructura del cuento, lo primero que hice fue extraer la información objetiva de la historia y con ello hice mi propia interpretación de los personajes. Este cuento tiene la característica de ser corto, y por ese motivo los dibujos debían estar enfocados a dar más información de la que aparece en el texto, ya que de otra forma sería una repetición que solo aportaría formas y color.

Para ello analicé y contextualicé cada escena, es decir, debía describir en qué medio estaba ocurriendo la historia, qué estética evocaba, y con estos



Fig.1: Proceso de ilustración a acuarela.

datos poder extraer los elementos necesarios para conformar los escenarios.

El siguiente paso fue jugar con la imaginación y crear aquellos elementos adicionales que no se mencionan en el texto, donde tuve la oportunidad de darle personalidad a la historia. Es aquí es donde entra una de las partes más creativas, independientemente de la estética que ya se había confeccionado, tanto de los personajes como del medio en el que se encuentran. De este modo cada escena tendría elementos creativos nuevos que ayudarían a describir la situación¹. Para ello diseccioné el texto por escenas y a cada una de ellas se le añadieron estos dibujos, era importante que tuvieran relación con lo que estaba ocurriendo además de incluir lo que ya se dictaban el texto (Ver ANEXO3). A medida que avanzaba se iban transformando las escenas y los personajes.

Mientras hacía los bocetos, en paralelo consulté con la autora del libro mis inquietudes, no quería seguir avanzando sin conocer su punto de vista. Era importante saber el significado que le había dado a esta historia para tenerlo en cuenta en mi interpretación a la hora de trabajar.

Seguidamente dibujé los bocetos finales todos hechos a mano con acuarela (Fig.1). Después los pasé por el escáner para comenzar a componer el cuento en digital. Para ello utilicé Photoshop e Illustrator para la maquetación con el texto.

Para finalizar repasé cada paso dado y reflexioné acerca de lo que se podía haber hecho mejor. Algunos aspectos no se pudieron mejorar, otros sí. En todo caso los errores me han servido de experiencia y aprendizaje para futuros proyectos. Es una de las cosas que personalmente agradezco de este trabajo. Adjunto en el apartado anexos algunas imágenes del libro final.

1 CUCATRACA. Conferencia de Martin Salisbury (2015) .<http://cucatraca.blogspot.com/2015/07/conferencia-de-martin-salisbury.html>

2. OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto fue crear un cuento ilustrado esperando un resultado sencillo, pero también lo más profesional posible, que me sirviera de práctica hacia la vida laboral. Teniendo en cuenta el tipo de público al que va dirigido (niños y niñas de 6 a 12 años aproximadamente), mi objetivo fue confeccionar un cuento dinámico, lo más atractivo posible a nivel visual para esta franja de edad, con varios aspectos relevantes como los colores y las texturas. Para ello llevé a cabo un estudio previo del contexto: elegí diferentes cuentos ilustrados^{2, 3} y se estudió hacia dónde se dirigía el tipo de rasgo e ilustración, también los puntos en común que guardaban.

Otros objetivos fueron:

Hacer un estudio del mercado para no alejarme mucho de los productos habituales, pero al mismo tiempo mantener un estilo propio.

Tener la capacidad de crear una lógica o jerarquía visual para facilitar la lectura del espectador.

Abordar aspectos generales aprendidos durante la carrera y reunirlos en este proyecto.

Determinar qué aspectos son relevantes para abordar un trabajo profesional.

Evolucionar mi propio estilo gráfico.

2 SYKOROVA-PEKÁRKOVA, E. (1997) *Caperucita Roja*, Ed. SM.

3 PAKOVSKA, K. (1992) *Teatro de medianoche*, Ed. Montana.

3. METODOLOGÍA DE PROYECTO

La metodología a seguir fue un aspecto clave en el trabajo y uno de los retos. Al principio fue muchísima información la que tuve que asimilar y necesitaba organizarla y diseccionarla para poder avanzar. Fue un proceso donde intervinieron varias fases para llegar al objetivo.

FASE 1

La primera fase fue investigar y buscar información acerca de cómo enfrentar proyectos de creación, seguidamente se decidió hacer una lista guiada por prioridades (de mayor a menor importancia), las cuales se fueron eliminando a medida que se iban cumpliendo las metas en el trabajo.

FASE 2

La segunda fase estuvo dirigida a la solución de las dificultades. He de reconocer que al principio se presentaron problemas respecto a los pasos y la metodología que debía seguir. Pero sabía que formaba parte del proceso, me adapté a mis posibilidades y busqué información que pudiera ser útil respecto a mis medios con la ayuda del tutor y de familiares.

Después de este proceso de búsqueda, para enfrentar el problema, encontré el referente de Bruno Munari para concebir un proyecto. Munari en *¿Cómo nacen los objetos?*⁴ propone los siguientes pasos que menciono por orden: PLANTEAR el problema, DEFINICIÓN del problema, DESCOMPONER ELEMENTOS del problema, RECOPIACIÓN de datos, ANÁLISIS de datos, CREATIVIDAD, MATERIALES Y TECNOLOGÍAS, EXPERIMENTACIÓN, MODELOS posibles, VERIFICACIÓN, DIBUJOS CONSTRUCTIVOS, SOLUCIÓN.

La tarea principal fue dividir el problema en pequeñas metas; de esa forma no se me hacía tan complicado y tuve además la sensación de lograr los objetivos con mayor rapidez.

Siguiendo la estrategia de Munari, lo primero que se debía hacer en este aspecto era definir el objetivo que quería lograr, y luego identificar el problema que me impedía llegar a este objetivo. Una vez tuve esto claro, lo siguiente fue analizar ese impedimento y buscar soluciones posibles que estuvieran a mi alcance. Estas soluciones básicamente las encontré mediante la investigación, utilizando medios como la información que ofrece internet



Fig.2: Bocetos y experimentación del color de la piel.

y las aplicaciones como Photoshop, Illustrator y Word, y también haciendo pequeñas encuestas a personas que bajo mi punto de vista, tenían el criterio suficiente para poder ayudarme. Posteriormente filtré esta información y comencé a hacer pruebas y a experimentar con varias opciones para verificar su validez hasta dar con la solución adecuada. Fue una etapa de incertidumbre pero también de búsqueda y aprendizaje. Tuve momentos de bloqueo y para ello me ayudó mucho dejar reposar las ideas, y también debatirlo con compañeros y familiares.

FASE 3

Luego se pasó por una tercera fase que fue la de comenzar a buscar los primeros referentes. Una vez absorbí información de los autores que más me llamaron la atención, hice varios bocetos bastante básicos (Fig.2) que luego se fueron desarrollando poco a poco a medida que iban surgiendo las ideas.

Me gustaría recalcar lo importante que fue dejar reposar las ideas como parte del proceso, es decir, una vez tenía plasmado todo lo que había pensado en bocetos o si en algún momento no me surgían las ideas, dejaba de pensar en ese asunto para no saturarme e iba a otro punto del trabajo; al otro día o al rato continuaba y el resultado era mucho más efectivo además de descubrir otros puntos de vista para enfrentar la situación.

FASE 4

Otra de las fases fue contextualizar la historia respecto al público al que estaba dirigido. También hacer una investigación respecto al ámbito ilustrativo actual

El siguiente paso fue pensar en el desarrollo de personajes, qué tipo de ilustraciones quería hacer, qué tipo de trazos, qué gama cromática y qué intensidad quería utilizar. Para ello se extrajo la mayor cantidad posible de información interesante y relevante del cuento y se agrupó para adaptarnos a cómo se iba desarrollando la trama. Una vez hecho esto se releó el texto varias veces para poder crear unos personajes que se adecuaron a la historia lo más posible y también que estuviesen diseñados de forma tal que ayudaran y ofrecieran facilidades para crear y contar la historia.

Esta etapa fue decisiva, pues nos hizo concretar el objetivo de cada escena a la hora de crear y saber cómo debía estar compuesta cada una para sacarle el mayor partido posible, ya que se debía, como ya mencioné, no sólo ilustrar el cuento sino aportar elementos nuevos no escritos en él, pero que suponían un soporte para un mejor entendimiento y dinamismo de la historia. Era

necesario que cada personaje tuviese características diferentes entre sí, esto estuvo pautado por el rol y la acción que tenían cada uno, así como por su edad : estos elementos definieron por ejemplo el color de la piel, el tamaño, la silueta etc.

Seguidamente se desarrollaron los espacios, esto incluye sobre todo, decoración, diseño y perspectiva. Lo que más difícil nos resultó fue cómo combinar y seleccionar los elementos y los colores para que todo tuviera unidad.

FASE 5

Una vez encontrado el estilo y los personajes y estudiadas las escenas, el próximo paso fue realizar un storyboard. Este era el momento donde debía comenzar a pensar en estructuras con un mínimo de ingenio, ya que aquí comenzaría a componer y ubicar estos elementos creados de los que hablo anteriormente. Este guion gráfico reflejaba la composición de cómo sería cada escena con su correspondiente texto.

FASE 6

Una vez realizado el storyboard y hechas las ilustraciones se dio paso a la última fase que fue componer las páginas en digital, cortando y pegando los elementos, luego se retocaron. Este proceso se hizo en Photoshop. Seguidamente se maquetó el libro en Illustrator con su correspondiente texto e ilustraciones.

3.1. CALENDARIO

La organización fue un aspecto crucial, cuando se empezó a hacer el proyecto nos dimos cuenta de que era la primera necesidad, se requería seguir un orden lógico pero no sabíamos cómo organizar los tiempos para poder entregarlo todo en la fecha. Entonces decidimos que la mejor manera de enfrentarnos a ello era hacer un calendario de metas, en el cual se iban marcando objetivos a cumplir con fechas límite.

Exactamente lo que se hizo fue contar los meses disponibles y numerar las tareas creando un orden de prioridades. Se hizo un cálculo de meses disponibles entre tareas y de esta forma se obtuvo un aproximado de cuánto tiempo disponía para ir cumpliendo los objetivos, se le dio a cada tarea dos meses aproximadamente. Este tiempo evidentemente varió en función de la complicación de las tareas, teniendo en cuenta además los imprevistos, pero en general fue una vía óptima para la organización.

MES	OBJETIVO
OCTUBRE-NOVIEMBRE	Concretar objetivos (definición de la elección del cuento, búsqueda de referentes)
DICIEMBRE-ENERO	Primeros bocetos y definición de personajes. Diseño de espacios
FEBRERO-MARZO	Proceso de retoque y composición
ABRIL-MAYO	Corrección de errores y desarrollo de la memoria
JUNIO	Desarrollo de la memoria, maquetación y arte final

Fig.3: Calendario

4. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO: LIBRO ILUSTRADO INFANTIL

Como ya sabemos la mayoría de cuentos infantiles están ilustrados. Los niños, al no tener dominio del habla, se relacionan mejor con el lenguaje de las imágenes, por ello juegan un papel fundamental en las historias para niños, es de las primeras cosas que esperan ver cuando tienen un cuento entre las manos. Pero las imágenes no sólo son atractivas para el público infantil, sino también en públicos más adultos, constituyen un recurso para entender mejor una historia, son un apoyo a la narración.

Uno de los aspectos importantes a tener en cuenta fue tener claro el concepto de lo que es un libro ilustrado para no dar pasos en falso. Un libro ilustrado es la unión de texto e ilustración en la cual ambos se complementan, es decir, son dependientes el uno de la otra y existe una comunión entre ambos. Su unión ayuda a emitir el mensaje deseado dotando de significado y personalidad al cuento. También influye el tipo de formato, las medidas, el estilo y la técnica utilizada, entre otros factores.

En este caso se puede entender el texto sin la ilustración, pero con las imágenes se termina de contar o completar el cuento aportando contenido nuevo que lo apoya, es una prolongación o ampliación de la historia. El papel descriptivo de una imagen es crucial, las imágenes aportan color, textura, figuras y formas, transmiten emociones, mediante ellas concretamos el significado de una historia. Por otro lado el texto es el punto de guía y de enlace con las imágenes que hace que no queden cabos sueltos en el entendimiento del lector.

Al ser una historia pequeña lo que se hizo en algunas páginas fue agrandarla a nivel ilustrativo; sin embargo en otros casos se sintetizaron las ideas para describir lo importante. Se desarrollaron las composiciones mediante la extracción de los elementos más significativos.

Como se comentó anteriormente, supe casi simultáneamente que quería ilustrar un cuento y que iba a ser a acuarela. Uno de los primeros pasos y también un desafío fue encontrar el tema. Después de investigar, se contactó con la escritora cubana Elaine Vilar Madruga y, tras unas cuantas conversaciones y de debatir juntas algunos de sus cuentos decidí que ilustraría uno de ellos llamado "Soy la abuela que vuela".

Es una breve historia que relata la complicidad entre una abuela y su nieta. La sensibilidad con la que Elaine trata este tema me atrapó. Desde un punto de vista personal me sentí identificada ya que sin duda me recordó a la relación que tengo con mi abuela, me conquistó la idea de hacer trabajo dedicado a ella, indiscutiblemente tiene relación conmigo a nivel emocional. Era importante elegir una historia que me pudiese entusiasmar no solo a mí, sino a la autora. Tuve mucha suerte en este aspecto ya que Elaine desde el principio me apoyó y le gustó mucho la idea. Sumado a ello pensamos que la técnica elegida favorecía a la historia.

Concluyendo, podemos decir que un libro ilustrado es una vía donde el texto y la imagen se funden para explicar mejor el contenido de una historia tanto a nivel visual como emocional.

4.2. ANÁLISIS DEL PÚBLICO AL QUE VA DESTINADO

Este aspecto fue de los primeros a investigar ya que las decisiones que se tomaran definirían el estilo del cuento.

La historia apunta a niños y niñas de 6 a 12 años aproximadamente. Aunque sea un cuento cubano y se utilice alguna expresión de Cuba, no va dirigida a un público reducido de niños cubanos, se puede entender perfectamente en cualquier país de habla hispana, lo cual fue un requisito importante a tener en cuenta a la hora de elegir la historia, personalmente no quería que el estilo estuviera marcado por ello ya que me limitaría muchísimo en la etapa de creación.

En Cuba leer cuentos a los niños antes de dormir es casi una costumbre. Particularmente yo fui educada en esa práctica, y pensar en esos momentos de mi niñez me ayudó a crear. Intenté hacer memoria y responderme las siguientes preguntas : ¿Qué tipo de dibujos fueron los que más me llamaron la atención? ¿Qué esperaba yo de un cuento?

La etapa infantil es una etapa en la cual el cerebro se encuentra en formación, los niños son como una esponja que todo lo absorbe. Es muy importante lo que les pase y lo que vean ya que puede que les acompañe durante toda su vida⁵. Por este motivo al principio me dio algo de miedo cuando decidí que quería ilustrar una historia dirigida al público infantil, pero después lo asumí como un reto y se tomó consciencia de la delicadeza que se debía trabajar.

Al ser una historia dirigida a niños en esta franja de edad, el texto no

5 PÉREZ ALONSO JETA, P. (1998) "El desarrollo emocional infantil..." Ponencia presentada en el Congreso de Madrid, AMEI-WAECE, < <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d069>>. Véase P.4,6 y 11.

deja de ser importante, ya que mediante él se narra la historia y a veces las imágenes no son suficientes para entender, pero sí que quizás tenga menos protagonismo, pues los niños se sienten más atraídos por los colores, las formas y los dibujos, además de encontrarnos en una sociedad cada vez visual. También consideramos que este tipo de libros como el que se ha ilustrado es un medio conductor para inculcar en los niños el hábito de la lectura, reduciendo poco a poco el número de imágenes y añadiendo más texto en los próximos libros a medida que los niños crecen.

Nos apoyamos además en las teorías de Bruno Bettelheim en *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*⁶ donde además de contrastar información acerca de algunos rasgos característicos del público infantil, también pudimos reconducir en algunos casos la interpretación ilustrativa de la historia. Bettelheim afirma que para que una historia mantenga la atención del niño debe divertirlo, excitar su curiosidad y estimular su imaginación para de esta forma ayudarles a clarificar sus emociones y desarrollar la inteligencia.

4.3. ANÁLISIS DEL TEXTO A ILUSTRAR

Esta fue una de las primeras etapas del proceso, donde se leyó el texto muchísimas veces, se extrajeron los elementos principales y más significativos tanto a nivel físico como emocional, y con ello comenzar trabajar.

Es un cuento corto en el que se distingue por el lenguaje utilizado en ocasiones que no está escrito en España. No hay un exceso de expresiones diferentes o localismos, por lo que a primera vista tampoco es muy evidente que se desarrolla en Cuba, lo cual también era la intención.

Uno de los primeros aspectos en los que se pensó al releer el cuento fue en definir el momento (día, noche) en el cual se desarrolla la historia, teniendo en cuenta también los elementos que ya estaban dados. Por otro lado el texto incita a la confección de varios espacios de una casa como el salón, habitaciones y cocina. También se debía pensar en el lugar dónde se ambienta, en este caso fue una zona rural. El texto inspiraba un entorno sencillo y sobre todo una de las cosas que más nos importaba era jugar con los colores.

El clima que se intuye en el texto fue algo a tener cuenta a la hora de confeccionar la ropa, según nuestro análisis del cuento decidimos que sería primavera verano para de este modo poder jugar con varias prendas de ropa que nos ayudarían a caracterizar mejor a los personajes, más proviniendo de Cuba, que es un país tropical.

Después, extrayendo las ideas principales de cada etapa y teniendo en

6 BETTELHEIM, B.(1994) *Psicoanálisis de los cuentos de Hadas*, Ed.Crítica.



Fig.4: Boceto terminado a acuarela.

cuenta los datos mencionados anteriormente, se comenzó a hacer varias pruebas y bocetos a lápiz de los posibles personajes, que luego se terminaron a acuarela para tener una idea general de lo que se creaba (Fig.4).

Nuestra interpretación respecto a lo que transmite emocionalmente es que independientemente de dirigirse a un público infantil, en el cuento subyacen temas adultos. Es una historia de fantasía que nos habla de la dualidad entre la juventud y la vejez, de cómo diferentes edades convergen, tienen sus ilusiones y cómo esto puede ser paradójicamente un punto de conexión entre ambas.

Es más una metáfora en honor a las abuelas, se refierere a lo importantes que son en nuestras vidas, su incondicionalidad sobre todo con los nietos. Debido a las actitudes de las abuelas a veces parece que tienen superpoderes para ayudarnos en todo, de ahí “abuela dragona/voladora”. Esta historia, sin embargo, no es una historia donde la abuela tenga que sacar a su nieta de apuros, más bien narra la complicidad entre ellas.

Para concluir este apartado me gustaría mencionar que hablamos con la autora, haciéndole una especie de entrevista por mail, ya que por su puesto su punto de vista era relevante. Ella nos contó lo siguiente:

“[...]es un cuento que le escribí a mi abuela y que habla de nuestra relación. Claro, todo pasado por el tamiz de la fantasía. Yo tengo el criterio de que los ancianos y los niños se encuentran en un punto de sus edades respectivas, seguramente has escuchado aquello de que los viejitos son niños grandes. Quizás por eso es que abuelos y nietos son tan cómplices. En este cuento, describo justamente un momento así: donde abuela y nieta se han encontrado en un punto de su historia, y donde la magia y la fantasía es un instrumento para explorar sus relaciones.”

4.4. REFERENTES

Nos encontramos en una sociedad en la cual tenemos la gran suerte de tener muchísimas fuentes culturales e informativas al alcance de nuestra mano, en nuestro propio hogar, por supuesto esto incluye el ámbito artístico, con lo cual es muy fácil conocer la obra de artistas de cualquier parte del mundo y observar como proceden.

Algunos de los referentes fueron, Jean de Brunhoff, Linnéa Johansson, Felicia Chiao, Juan Padrón (Elpdio Valdés, Vampiros en La Habana). Pinterest⁷ también fue una plataforma a la cual recurrimos en varias ocasiones para

7 JULIA K. (MIYULI), (2016). PINTEREST: PAREDRO: 12 maneras distintas de plasmar un mismo gato. < <https://www.pinterest.es/pin/483011128785758352/> >

encontrar referentes. Este proceso fue enriquecedor, al principio observamos muchos artistas con diferentes estilos⁸ porque cada uno de ellos tienen sus particularidades y muestran una perspectiva artística distinta que, poco a poco, nos ayudaron encontrar el estilo de personaje que se quería hacer, y esta lista se iba reduciendo.

Queríamos crear imágenes alegres y nos ayudó mucho elegir autores que presentaran contraste entre ellos ya que aquí es donde creemos que surge la inspiración y las ideas, aunque puede que, en algunos casos, guarden similitud. Fue como guardar un pedacito de cada uno hasta obtener un resultado propio. Las ideas se iban aclarando y casi sin darnos cuenta se comenzó a dibujar.

Buscando información dimos con una frase de André Gide en *El tratado de Narciso*: “Todo lo que necesita decirse ya se ha dicho. Pero, como nadie estaba escuchando, todo tiene que decirse de nuevo”⁹. Esta frase nos hizo reflexionar acerca de todo aquello a lo que no le prestamos atención pero que sin embargo es sumamente útil sobre todo en la vida artística. Con ello queremos decir que esta etapa del trabajo podría definirse como una etapa de escucha y búsqueda, de estar atento y sensible a las cosas que nos rodeaban y así encontrar los referentes adecuados. Simplemente desde prestar atención a la arquitectura cuando caminaba por la calle hasta comenzar a ver dibujos animados y fijarme en sus características.

Seguidamente se mencionará y se explicará una serie de artistas, los que más nos ayudaron y con lo que más enlazamos el proyecto. Algunos nos llamaron la atención por la utilización del color, otros por la técnica o por la manera de comunicar. Elegimos artistas tanto contemporáneos como quizás algo más antiguos, no nos ceñimos a artistas que solo utilizaran la acuarela o se relacionaran con libros de cuentos, se quiso explorar artistas que trataban otras técnicas, como el acrílico, nos abrimos a nuevas posibilidades de tratar los dibujos; muchas obras o fuentes artísticas que observaba, aunque estuviesen dirigidas a otro ámbito cultural (cine, teatro, arquitectura) aportaban ideas, ya fuera respecto a la forma, el color, la textura o la composición; si se ha de mencionar que lo más útil en este caso fueron los dibujos animados¹⁰ y la pintura en general. Después de este proceso de investigación e indagación nos sentimos lo suficientemente nutridos para comenzar a crear los personajes.

8 WIEDEMANN, J. (2005) *Illustration Now*, Ed. Taschen.

9 ANDRÉ, G. (1891) *El tratado de Narciso*.

10 *Rick y Morty*. Solo Vanity Card Productions Harmonious Claptrap Starburns Industries. (2015).



Fig.5: Foto de fachada típica de Cuba. Referentes para el diseño de los interiores y utilización del color.



Fig.6: Foto de suelo típico de Cuba.



Fig.7: Coronación de Babar, de Jean de Brunhoff.

4.4.1. Diseño de espacios

No queríamos robar protagonismo a los personajes ya que ellos eran los más importante, pero el medio debía acompañar adecuadamente. Respecto a los referentes para diseñar los espacios se tuvo muy presente las casa cubanas (Fig.5 y 6), las fachadas, la arquitectura y los ajueres de las casa por lo general son muy coloridos y contrastados guardando ese rasgo antiguo y envejecido característico de Cuba, también se tuvo en cuenta la forma de colocar los objetos. Esto unido a una recopilación de retazos e ideas sencillas de muebles, objetos de casa y de diseño de interior que particularmente he ido guardando desde hace tiempo porque me han llamado la atención, fue suficiente para conformar los lugares requeridos. Casi de forma intuitiva se mezclaron y encontramos el lugar para jugar con ellos confeccionando las habitaciones.

4.4.2. Jean de Brunhoff

Fue un ilustrador y dibujante nacido en Francia. Murió muy joven pero a pesar de ello pudo contar esta a historia por la cual se hizo más conocido, *Babar* (Fig.7), el elefante protagonista de un libro ilustrado.

Nos llamó la atención de Brunhoff su delicadeza y la manera en la que utiliza los colores algo apastelados y en algunos casos independientemente de que utilice pocos colores y ronde los tonos grises, las aguadas que crea son muy parecidas a la acuarela, la manera de trabajar bordeando las ilustraciones con una línea muy fina también nos gustó y se quiso representar en el proyecto. Encontrarlo fue importante, ya que la acuarela tiene muchas formas de ser representada, lo cual es una una de sus virtudes pero personalmente a la hora de enfrentarme a ella, aunque desde un principio pensé que sería la técnica ideal para este cuento, al tener que ilustrar personajes tan pequeños en ocasiones tuve dudas acerca de como utilizarla, pero gracias a referentes como Brunhoff que utilizan el color de forma muy suave comenzamos a hacer pruebas hasta encontrar lo que queríamos. Es un artista que además emplea muchos detalles a la hora de dibujar, y lo trata con mucha sensibilidad, cosa que nos interesaba tratar en el proyecto.

4.4.3. Linnéa Johansson

Es una ilustradora sueca contemporánea que viene del mundo del cómic. La conocí a través de instagram, @linnearte, que es el medio en el que más se mueve. Utiliza mayormente la técnica acrílico (Fig.8). Mezcla poemas y frases con ilustraciones haciendo de ellas una especie de metáfora. Es una artista muy emotiva, los colores que utiliza esencialmente son los rojizos y el negro. Su manera de proceder me recuerda mucho por su intensidad al



Fig.8: Reclamando mis canciones, de Linnéa Johansson.

estilo mexicano. Sus dibujos son muy contrastados, los rasgos agrandados, las líneas muy marcadas, es muy expresiva emocional y pictóricamente, por eso en cuanto la vi me llamó la atención, no pasa desapercibida y aprendí mucho de ella.

Los principales temas que trata son la libertad emocional, el amor, el racismo y la cotidianidad. También ha publicado una serie de ilustraciones llamada "Soulfies", que significa selfie del alma, en la cual hace una crítica a los estereotipos y a la superficialidad.

Una de las cosas que me atrapó de esta autora es que los temas que aborda son muy adultos pero lo hace de forma tal que resultan comprensibles para niños. Otra cosa que es destacable de esta artista es la capacidad que tiene para compactar sus dibujos y al mismo tiempo expresar tanto sin dejar de ser potente a nivel visual

4.4.4. Tim Burton

Director de cine y dibujante estadounidense bien conocido, sobre todo por sus películas Eduardo Manostijeras y Pesadilla antes de navidad (Fig.9). Su obra denota claramente una desbordante creatividad e imaginación. Utiliza mucho el humor negro, sus protagonistas son personajes inadaptados y antihéroes, con un punto bizarro, psicodélico y oscuro.

Trata temas como la inadaptación en la sociedad, digamos que dista un poco de lo que debería gustarle al público, y esto fue una de las cosas que más nos atrajo. Nos atreveríamos a decir que muchas de las figuras que crea son autobiográficas.

Ha sido personalmente en varias ocasiones un referente a nivel ilustrativo ya que me cautiva la capacidad que tiene este artista para crear mundos fantasiosos. Además me interesó el tipo de personajes tan expresivos que construye. A pesar de utilizar una gama cromática tan reducida, tirando a los tonos negros y oscuros, sus personajes cobran mucha vida y expresividad. Aunque sean personajes de ciencia ficción, es fácil para el espectador empatizar con ellos, y contienen un gran nivel de detalle.

Suelen ser personajes delgaduchos y pálidos con extremidades muy finas, alargadas, ojos saltones y expresión triste. Es una manera también de demostrar que no siempre es necesario el color para ser expresivo. Me gustó la forma en la que representa la tristeza y el matiz decadente que hay en sus dibujos pero sin dejar de ser atractivo para los niños.



Fig.9: Personaje Victor Van Dort en La novia cadaver, de Tim Burton.

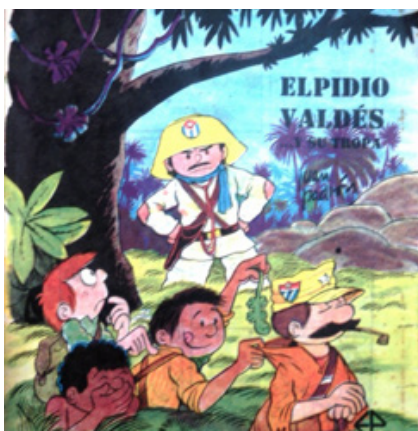


Fig.10: Historieta de Elpidio Valdés y su tropa, de Juan Padrón.

4.4.5. Juan Padrón

Animador y caricaturista nacido en La Habana, considerado el padre de la animación en Cuba. Su personaje más famoso y uno de los más emblemáticos, muy conocido en Cuba, es Elpidio Valdés. Padrón es también autor de la película de animación *Vampiros en La Habana*. Estudió historia del arte en la Universidad de La Habana. Miembro del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfico.

Elpidio Valdés

Ha sido uno de los dibujos animados que más recuerdo de mi infancia, que tengo muy presente, y que después de mayor y haber estudiado Bellas Artes, veo de forma más artística y sin duda representan un referente artístico.

La serie relata hechos sobre la guerra de Los Diez Años en Cuba. Se adapta tanto a público infantil como a públicos más adultos. Se me haría complicado explicar qué es lo que me cautiva de estos dibujos animados al estar tan arraigados en mi niñez, pero siendo objetivos digamos que son una referencia en sentido general, tanto respecto a la gama cromática que emplea como a las formas y volúmenes de los personajes ayudaron a conformar los dibujos, pero sobre todo el tono que se utiliza en los colores de la piel para diferenciar un personaje de otro fue lo que más ayudó esta vez. Estos dibujos animados, al tratarse de una guerra son muy activos (Fig.10), están constantemente en acción lo cual fue útil a la hora de representar a personajes en movimiento, que en ocasiones fue una de las dificultades.

Vampiros en La Habana

Una de las películas más conocidas y exitosas de Cuba, realizada en 1985. Ocupó el número 50 en una encuesta mundial sobre los 100 mejores títulos a nivel mundial¹¹. Ha recibido varios premios, como el Tercer Premio Coral de en Festival de Cine Latinoamericano en La Habana¹². La película trata sobre la confabulación entre todas las bandas de Vampiros del mundo que quieren obtener un antídoto contra el sol.

Es destacable en esta película lo caricaturizados que están los personajes (Fig.11), más que esto nos llamó mucho la atención que se agrandaban mucho más los rasgos según el sitio proveniente del vampiro, de esta forma po-



Fig.11: Fotogramas de *Vampiros en La Habana*, de Juan Padrón.

11 THE CLINIC. (2018) *El histórico dibujante de Vampiros en La Habana: Las manos de Juan*. <<https://www.theclinic.cl/2018/03/23/historico-dibujante-vampiros-la-habana-las>>

12 ESTUDIOS DE ANIMACIÓN ICAIC, (2016) *Juan Padrón*. <<http://www.animadosicaic.cult.cu/es/creativo/juan-padron-blanco/>>



Fig.12: Ilustraciones de Felicia Chiao.

demos saber a primera vista si se trata de un personaje europeo o latino; este contraste nos ayudó a encontrar recursos para aplicar estas diferencias físicas en los personajes del cuento (Ver ANEXO4). También podemos ver diferentes formas y volúmenes, como ejemplo destacable de ello mencionaríamos que las mujeres presentan una estructura mucho más redondeada que los hombres, también se tuvo en cuenta las diferencias de color entre los personajes como en el referente anterior. Este tipo de detalles nos fueron sensibilizando.

4.4.6. Felicia Chiao

Ilustradora, diseñadora y fabricante de juguetes residente en Estados Unidos. Sin duda la consideramos un referente importante desde que la encontramos. Utiliza colores apastelados y emplea técnicas bastante similares a la acuarela. Lo que más nos llamó la atención de Felicia fue la atmósfera y estética que crea, capaz de producir sensaciones en el espectador. (Fig.12) Nos referimos a como crea y utiliza las luces y las sombras, lo cual es muy importante para crear atmósferas, junto a la mezcla del tamiz color crema que caracterizan sus dibujos. El reflejo de los objetos fue otro aspecto que nos fascinó.

Dibuja múltiples situaciones mayormente en habitaciones o lugares de una casa, donde casi siempre hay un elemento en común que es un personaje, una especie de muñeco humano, que ella describe como "este calvo", el cual representa el estado de ánimo de la autora en ese momento. También crea escenas de fantasía en las cuales no cabe duda de que Felicia posee una creatividad particular.

La artista también cuenta que tenía problemas de estómago, lo cual le provocó una depresión y para evadirse de ello utilizaba la ilustración como medio de escape y evasión.

Nos resultó esencial encontrarla, ya que hace un tipo de ilustraciones descriptivas que ayudaron mucho. Es decir, describe detalladamente baños, habitaciones, salones, ciudades, mares, entre otros, incluyendo muchos elementos típicos de éstos lugares pero los plantea de forma muy creativa. Además nos llamó la atención que utiliza diferentes perspectivas, observando así a los personajes y objetos desde ángulos distintos y provocando diferentes sensaciones a quien lo observa.

4.5. MOTIVACIÓN PERSONAL

Personalmente preferí sin duda ilustrar un cuento por la capacidad de creación y la libertad que ofrecen, tengo la sensación de que en los libros de cuentos no hay límites.

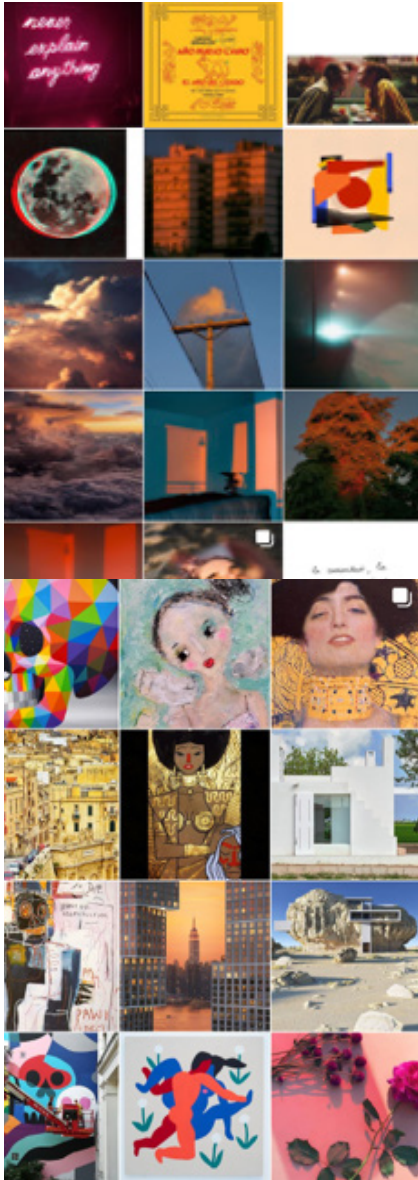


Fig. 13: Carpeta digital de inspiración.

Este es uno de los apartados más importantes, ya que hablamos de las fuentes de motivación que nos ayudaron a crear los personajes y sobre todo el método utilizado para encontrar la inspiración que se necesitaba. También se habla acerca de mi particularidad respecto a este tema, ya que a la hora de crear cada artista tiene diferentes fuentes según sus vivencias para desarrollar su creación

Encontrar estas fuentes es un aspecto sumamente importante en este tipo de proyectos. A veces nos sentimos un poco abrumados y nerviosos con tanta información que plasmar y con tanto trabajo por hacer que no sabemos por dónde empezar. En estos casos es normal agobiarnos y perder la inspiración.

Con el paso de los años y a medida que vamos trabajando más, adquirimos habilidades y mecanismos para mantener vivo ese motor impulsor tan necesario para crear como lo es la inspiración.

Una de las cosas que más nos ayudaron a engendrar y desarrollar las ideas o simplemente afinar el estilo de lo que hacíamos fue crear una carpeta (Fig. 13), principalmente en digital donde se almacenaba todas las cosas (fotos, ilustraciones, frases, arquitectura, nombres de películas, etc.) que suponían inspiración, esto es algo que requiere un poco de tiempo para que sea variado y realmente llevába tiempo recopilando estos recursos, pero solo hay que estar alerta y escuchar nuestra intuición. Hablando de mi experiencia personal, cada vez que quiero crear algo y necesito la manera para hacerlo recorro a la carpeta y mayormente me ayuda.

A primera vista podría dar la sensación de que no tiene nada que ver esta carpeta de inspiración con el proyecto a realizar, pero el objetivo no es ese. Siempre hay un aspecto interesante que extraer tanto sea respecto a la forma, el color o la perspectiva de una habitación. Lo que se buscaba con ello más bien era motivación y crear un estilo propio. Este recurso a veces no ofrece las soluciones a un problema pero si parte de él; siempre aporta puntos de vista que hacen reflexionar y aclarar los propósitos.

Otro aspecto a tener en cuenta, es la visita a museos, teatros, exposiciones, cine y todo aquello que nos pueda nutrir artísticamente.

También es importante rodearnos de personas que se encuentren en círculos artísticos. Es muy beneficioso y esclarecedor compartir nuestras ideas con compañeros del ámbito, ya que casi siempre ofrecen un punto de vista externo interesante. Rodearnos de ellos es otro medio para conocer más artistas y así tener más recursos e información.



Fig.14: Primera opción para el personaje de la abuela a acuarela



Fig.15: Ilustración definitiva del personaje de la abuela.

4.5.1. Diseño de personajes

Los personajes son el elemento vivo más importante y necesario de una obra de arte. Son lo que da fuerza y forma a una historia. Son construcciones de energías que se enfrentan. Pueden ser cualquier elemento de una historia ficticia ya que mediante la imaginación se les puede dar vida, pero su objetivo es que el espectador se sienta lo más identificado posible y empatice con ellos, acercándolos a la realidad humana.

Crear un personaje es emocionante, ya que te responsabilizas de sus decisiones, creas sus emociones y le das sentido. También es una tarea en ocasiones rigurosa porque esta figura debe ser coherente respecto al medio en que se desarrolla. Trabajé sobre algo que me interesaba, así que fue una responsabilidad que quise asumir.

Hemos dibujado sobre una historia que ya estaba escrita y esto supone que muchas de las características ya estaban dadas. Por tanto, debíamos trabajar y desarrollar la creatividad ajustándonos a esta información, pero eso no fue algo negativo: Al contrario, estos elementos fueron provechosos en la creación. Nos referimos a la forma de ser de los personajes, sus emociones, la edad de los mismos, sus miedos, habilidades, atuendos y colores.

Como es un libro para niños pensamos que sería apropiado que los colores principales que acompañaban a los personajes fuesen intuitivos y atractivos como rojos, azules, rosas y amarillos, aunque se utilizaron más.

El esqueleto o estructura de personajes es muy sencillo. Principalmente son tres figuras, dos protagonistas que serían Olivia (la nieta), la abuela y el padre de Olivia. Luego se incluyeron dos personajes más que serían dos amigas de Olivia.

Partiendo de que los principales personajes son una abuela y una niña, las ideas e imágenes para conformarlas tuvieron que estar dirigidos hacia referentes enfocados en rasgos, facciones y ropajes respecto a estas franjas de edad. Estos primeros (Fig.14) dibujos aunque no fueron los definitivos, si fueron relevantes ya que determinaron qué se debía cambiar, qué se debía desarrollar más o menos y también nos ayudaría a contar la historia mejor. Intentamos sobre todo diseñar un tipo de ilustración enfocada en los rasgos de la cara donde se pudiese describir los diferentes emociones de los personajes (Fig.15).

Se plantea un personaje secundario solamente, el padre de Olivia. Luego aparecen dos "amiguitas" (como se diría en Cuba) que fueron figuras que incluimos, no se mencionan en el texto y aparecen solo en una ilustración.

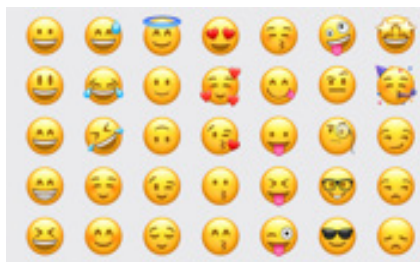


Fig.16: Emoticonos de WhatsApp.



Fig.17: Estudio de expresiones del personaje.

Una vez se extrajo la información necesaria de los personajes y sus emociones más frecuentes, una cuestión interesante fue cómo plasmar la emoción de cada uno de los personajes en papel. Concretamente como hacer para representar los rasgos y facciones de la cara.

Buscando información acerca de construcción de personajes dimos con las teorías de Ernest Gombrich en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*¹³. Gombrich presenta varias teorías que nos hicieron razonar y encontrar soluciones, también nos ayudó a seguir una metodología. Gombrich afirma que no es la imitación de la forma externa de un objeto sino más bien una imitación de ciertos aspectos privilegiados e importantes es lo que nos hace definirlos ya que la percepción siempre busca signos generales.

Esto nos hizo reflexionar acerca de qué rasgo o emoción serían los más relevantes a representar en el cuento. Una vez lo tuvimos claro buscamos la semejanza de este rasgo entre varios referentes obteniendo el rasgo común que poseían todos y aplicándolo a nuestro personaje.

Otro referente en el cual pensamos cuando llegó este momento fue en los emoticonos de WhatsApp (Fig.16) ya que sería útil una plantilla que nos ofreciera una gama de rasgos básicos que transmitieran múltiples emociones; WhatsApp es una de las aplicaciones que más utilizamos para mantenernos comunicados y por ello incluye este recurso de los emojis. Seguimos el procedimiento mencionado anteriormente, cuando localizamos la emoción o estado que queríamos representar lo adaptamos al personaje en cuestión dibujándolo varias veces hasta lograr el efecto deseado (Fig.17).

Fue una responsabilidad trabajar sobre la obra de otro autor pero tener al mismo tiempo la libertad de poder darles vida a sus personajes, hacernos cargo de ellos y poder contar una historia a nivel visual resultó muy inspirador.

4.5.2. Proporciones

Un aspecto básico fue como conformar personajes lo más sencillo posible, que cada uno de ellos fuesen diferentes entre sí y que llamaran la atención. Esto manteniendo sus proporciones, sus rasgos, el color de su piel, sus formas y facciones propias. Es crucial que cada uno de ellos sean identificables en el transcurso de todo el cuento.

Una de las principales tácticas a tener en cuenta fue el canon del cuerpo humano mediante el cual la proporción es la comparativa de una cosa repec-



Fig.18: Bocetos de personajes en diferentes posturas

to a otra o de una parte respecto al todo. En nuestro caso hablamos de partes del cuerpo y de las diferentes habitaciones de una casa. Realmente no nos preocupó en todos los casos el canon de proporciones ya que se trata de un cuento y a lo largo de la historia jugaríamos con varios tamaños de un mismo personaje según el tipo de representación. Sí lo tuvimos más en cuenta en aquellas imágenes en las cuales la composiciones son parecidas.

Al principio recargamos mucho los personajes con todas aquellas facciones que consideramos propias de ellos. Luego fuimos reduciendo los excesos y sus volúmenes siempre y cuando se pudiera mantener al personaje reconocible, y sobre todo mantener sus particularidades.

Otra de las cosas que se hizo en este proceso fue dibujar a cada personaje con varias poses o en diferentes actividades, para de esta forma poder controlar su proporciones y rasgos sin que perdieran sus características principales. (Fig. 18)

4.5.3. Arte Dramático y Bellas Artes

Un importante motor impulsor para este trabajo fue poder relacionar un proyecto donde se crean personajes con la carrera que realizo en paralelo, Arte Dramático. Me resultó muy motivador esta semejanza; son dos materias que a priori parecen muy diferentes pero realmente tienen mucho en común, al final estamos hablando de creación.

En ambos estudios, aunque de distinto modo, se forman personajes. Hay todo un lado creativo en el cual se concibe la historia que rodea a cada figura, un estudio de las características de esta persona (físicas y psicológicas), también de su entorno y de por qué ha llegado a donde está. Este método ayudó en la creación de las ilustraciones, por ejemplo a la hora de seleccionar los colores de la ropa, según la personalidad me imaginaba un color u otro. Seguí un procedimiento parecido al que hago cuando interpreto como actriz y por ello lo relaciono intrínsecamente con el trabajo de los actores. Tener conocimientos de interpretación ayudó a solventar problemas que surgían relacionados con el tema de los personajes.

4.6. GUION GRÁFICO O STORYBOARD

Un guion gráfico es una secuencia de imágenes o ilustraciones con sus respectivos textos, lo cual nos fue sumamente útil para organizar el proyecto a tratar. Es decir, en este guion gráfico pudimos crear y ver claramente la estructura de lo que estábamos conformando y por ende lo que nos faltaba, también aquello que podríamos añadir. Es una forma de percibir si el texto es consecuente con las imágenes. Es lanzar o trasladar el proyecto al exterior



Fig.19: Storyboard.

para poder ordenarlo y tener una visión general. Este guion obviamente se subordina a las necesidades del tipo de proyecto en cuestión (Fig.19: Storyboard).

En nuestro caso el storyboard va dirigido a la realización de un libro ilustrado, donde el texto no está subordinado a las imágenes, ya que se podría entender la historia sin ellas. Este storyboard es secuencial, ya que abarca todo el texto de la historia, con lo cual fue necesario seguir un orden lógico.

Uno de los aspectos más importantes que se resuelven en el storyboard es la perspectiva, pudimos decidir qué composición y ubicación debía tener cada parte del libro, esto es fundamental ya que según cómo se coloquen las ilustraciones, tendrán más o menos impacto emotivo, sobre todo en los libros de cuentos, que suelen ser sumamente visuales. El storyboard también nos ayuda a colocar texto e imagen de manera dinámica. De esta forma evitamos repeticiones innecesarias y no aburrimos al lector.

Era fundamental además repartir bien los pesos ayudándonos de la regla de los tres tercios que principalmente se utiliza en fotografía pero es aplicable en varias materias. El objetivo es que visualmente posean peso los elementos más importantes, o los que interesan en la imagen.

He de mencionar que cometimos un error en este proceso, y es que ya se tenía una parte del trabajo hecho antes de hacer el storyboard. Entonces se tuvo que rehacer alguna composición que ya tenía para poder adaptarnos al formato que sería 21x21. Una vez hicimos el storyboard y reorganizamos las composiciones nos dimos cuenta de que debíamos incluir dos ilustraciones más. Este guion gráfico fue una herramienta fundamental y esclarecedora en el proceso.

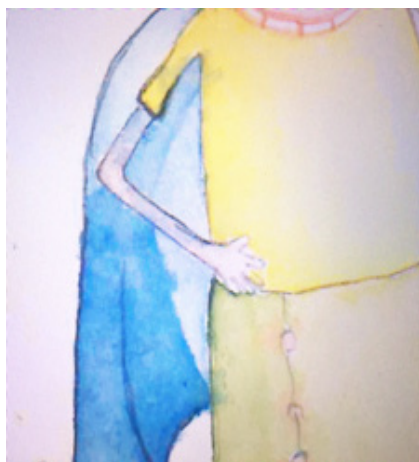


Fig.20: Imagen antes de retocar en Photoshop.

4.7. DISEÑO EDITORIAL

Después de escanear todas las imágenes, el siguiente paso fue retocarlas y componerlas en Photoshop. En esta etapa se arreglaron imperfecciones que ya no se podían remediar a mano, se igualaron los colores y se quitó suciedad generada del propio proceso (Fig.20 y 21). Realizamos la composición de las páginas utilizando varias herramientas de Photoshop que nos ayudaron a cortar, pegar y perfeccionar como el tapón clonar y la varita mágica.

Se hizo también una búsqueda de tipografías y finalmente nos quedamos con la llamada "Smart Kid", nos gustó ya que guarda relación con el cuento al ser semejante a los trazos de un niño.

Una vez se obtuvieron las páginas comenzamos a ordenarlas y maquetar-



Fig.21: Imagen después de retocar en Photoshop.

las con sus respectivos textos en Adobe Illustrator.

4.7.1. Portada y Contraportada (Fig.22y23)

Suponen uno de los elementos más importantes del libro, sobre todo si se obtiene en físico ya que es lo primero que ve el lector y por lo tanto lo que define que se acerque o no a oíjearlo. Es importante que se incluya algún elemento que cree curiosidad y seduzca al público. Además debe abarcar y resumir los aspectos principales de la historia en una sola imagen.

Como nuestro caso fue crear una portada para un libro de cuentos una de las primeras cosas a tener en cuenta fue como concebirla de forma atractiva. El juego con los colores y la composición fue primordial. Ubicamos a los protagonistas de forma adecuada basándonos en la regla de los tres tercios para que la atención del espectador se centrara en los puntos importantes: la abuela y su nieta. Nos ceñimos a utilizar los elementos más significativos para no despistar. Se agregó título, editorial y código de barras.

La contraportada es una prolongación de la portada en la cual incluí una sinopsis muy breve. Se agregó, título, editorial y código de barras.

PROCESO DE CREACIÓN DEL DISEÑO:

> ESCANEAR > RETOCAR > RECORTAR > PEGAR > CREAR PÁGINA.



Fig.22: Portada

4.8. ARTES FINALES

Esta es la etapa de preparación del trabajo para llevarlo a imprenta, en nuestro caso se maquetó en Adobe Illustrator. Existen varios aspectos a tener en cuenta como configurar de forma correcta las páginas respecto a la colocación, que las imágenes estén en alta calidad, además pactar antes con la imprenta los requisitos necesarios por ejemplo respecto al tipo de papel y el número de páginas, ya que si no se realiza este trabajo previo pueden surgir errores después de haber impreso lo que sería un inconveniente a última hora.

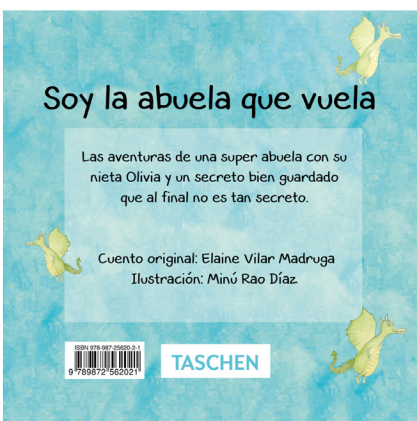


Fig.23: Contraportada



Fig.24: Rehaciendo parte de una escena en Photoshop.

5. CONCLUSIONES

Ha sido una etapa en la que he querido aplicar las destrezas aprendidos en Bellas Artes intentando recopilar los aspectos que me resultaron más interesantes, definiéndolo y enfocándolo a la ilustración que es a lo que me quiero dedicar. El objetivo es dar el paso a la vida profesional y enfrentarme a los posibles problemas que podrían surgir en este ámbito.

Confeccionar un libro ilustrado no es nada fácil. Es curioso como algo que a primera vista parece tan sencillo requiere de tantos detalles. El principio fue una etapa de muchas incertidumbre, de dudas y de altibajos, tuve mucha información a la cual enfrentarme, organizar y digerir, también muchas decisiones que tomar.

Para mi uno de los requisitos fundamentales fue encontrar algo que realmente me motivara. La técnica elegida jugó un papel importante en este sentido, pensé que era ideal para lo que se quería ya que me permitió utilizarla de forma más plana en algunos casos pero también ofrecía la capacidad de jugar más en otros. La fusión de estas dos formas de aplicación fue un punto a favor de la acuarela, aunque al principio dudé ya que pensé que quizás el acrílico podía ser más efectivo, pero ciertas aguadas y texturas como las que se realizaron en los cielos y en los ropajes me convencieron de que la acuarela era lo que buscaba.

Luego vino toda una etapa de investigación, fue una etapa donde se descubrieron muchos elementos y no solo hablo de conocer otros artistas y referentes sino también se descubren otras formas de proceder y de enfrentar el trabajo. En el proceso de búsqueda e inspiración se encontraron aspectos que quizás no tienen nada que ver directamente con el trabajo en cuestión pero que sin duda nutren artísticamente y ayudan a crear un criterio.

La organización y la metodología ha sido otro de los pilares fundamentales, ya que gracias a ello nos se ha podido enfrentar al trabajo mediante una guía y unas pautas ordenadas y jerarquizadas respecto a los objetivos que ayudaron a no perdernos. He de decir que al principio se pudo haber hecho mejor ya que en ocasiones no se siguió estrictamente las pautas según lo que nos habíamos marcado, esto no nos favoreció ya que en ocasiones tuvimos que rehacer ilustraciones porque había fallado por ejemplo en el color o rasgo de algún personaje. También se nos presentaron problemas que nos hacían retroceder a la etapa anterior como por ejemplo rehacer partes de una escena (Fig.24), reubicar las imágenes porque de repente no cuadraban con el texto o en casos puntuales dibujar elementos que al releer el cuento nos percatamos de que faltaban. Poco a poco y con paciencia se pudieron

solventar estos errores.

También se debía componer texto e imágenes de forma tal que tuvieran una coherencia visual. Aquí aparecieron contradicciones porque teníamos varias formas de ver las imágenes respecto a sus textos pero debimos olvidarnos de nuestro punto de vista y ponernos más en lugar del espectador.

Me di cuenta de que cuidar cada de detalle es importante, independientemente de tener una responsabilidad como artista y en este caso más aún, al trabajar con la historia de otro autor, creo que es lo que marca la diferencia y lo que nos hace profesionales. La paciencia fue un gran aliado en momento de frustración.

Todo lo dicho anteriormente lo resumo en aprendizaje tanto artístico como a nivel personal ya que siento que he podido fortalecer mi criterio como artista y esto se lo debo a las dificultades que, aunque en ocasiones me sentí perdida, me han hecho crecer para superarlas. Estoy satisfecha con el resultado final ya que creo haber logrado en general los objetivos mencionados, algo de lo que me di cuenta cuando pude ver el resultado final y observar las imágenes una y otra vez. Las dos cosas más importantes que me llevo son en primer lugar el hecho de haber sido capaz de crear un estilo propio, aunque sencillo y luego el haber podido encarar los problemas y poder solucionarlos. Me siento con fuerzas y ganas para enfrentarme a nuevos proyectos como este.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

ANDRÉ, G. (1891) *El tratado de Narciso*.

BETTELHEIM, B. (2005) *Psicoanálisis de los cuentos de Hadas*, Ed. Crítica.

CARRERE, E. y SABORIT, J. (2000) *Retórica de la pintura*, Ed. Cátedra.

GOMBRICH, E.H. (2002). *Meditaciones sobre un caballo de juguete: y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Ed. Debate.

MUNARI, B.(1983) *Cómo nacen los objetos*, Ed. Gustavo Gili.

PAKOVSKA, K. (1992) *Teatro de medianoche*, Ed. Montena.

SYKOROVA-PEKÁRKOVÁ, E. (1997) *Caperucita roja*, Ed. SM.

WIEDEMANN, J. (2005) *Illustration Now No.3*, Ed. Taschen.

WIGAM, M. (2008) *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

CUCATRACA. (2015). *Conferencia de Martin Salisbury* <<http://cucatraca.blogspot.com/2015/07/conferencia-de-martin-salisbury.html>> [Consulta: 3 de febrero del 2019]

CHIAO, F. *Behance*. <<https://www.behance.net/FeliciaChia>> [Consulta: 10 de noviembre del 2018]

DAFONT. *Fuentes tipográficas* <<https://www.dafont.com/es/>> [Consulta: 5 de mayo, 18 de 2019]

DE BRUNHOFF, J. (2016). *Leer sin prisa. Babar*. <<http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-2497-9/page/1>> [Consulta: 10 de noviembre de 2018]

FELICIA, CH. *Felicia Chiao Instagram* <<https://www.instagram.com/p/BgRexxSn7cU/>- > [Consulta: en varias ocasiones desde 10 de noviembre del 2018]

JOHANSSON, L. (2017) Kluid Magazine. por Sofía Soler “*Si hablo de mi soledad abiertamente se la estoy quitando a otra persona*”. <<https://kluidmagazine.com/linnea-johanssonsi-hablo-de-mi-soledad-abiertamente-se-la-estoy-quitando-a-otra-persona/>> [Consulta: 10 de noviembre del 2018]

JOHANSSON, L. *Linnéa Johansson Instagram*. <<https://www.instagram.com/linnearte/>> [Consulta: Durante el proceso].

JULIA K. (MIYULI). (2016). PINTEREST: PAREDRO: *12 maneras distintas de plasmar un mismo gato* <<https://www.pinterest.es/pin/483011128785758352/>> [Consulta: 10 de noviembre del 2018]

SCRBBR. (2017). *Metodología de un TFG*. <[https:// www.scribbr.es/estructura/metodologia-tfg/](https://www.scribbr.es/estructura/metodologia-tfg/) > [Consulta: 3 de diciembre del 2018].

THE CLINIC. (2018) *El histórico dibujante de Vampiros en La Habana: Las manos de Juan*. <<https://www.theclinic.cl/2018/03/23/historico-dibujante-vampiros-la-habana-las>> [Consulta: 3 de diciembre del 2018].

WORD REFERENCE. *Diccionario de sinónimos y antónimos*. <<https://www.wordreference.com/sinonimos/>> [Consulta: Durante el proceso]

PÁGINAS WEB

ÁLEX TROCHUT, *Álex Trochut*. <<https://alextrouchut.com/>> [Consulta: 10 de noviembre del 2018]

ESTUDIOS DE ANIMACIÓN ICAIC, (2016). *Juan Padrón*. <<http://www.animadosicaic.cult.cu/es/creativo/juan-padron-blanco/>> [Consulta: 3 de diciembre del 2018].

FRANCIS GLEBAS, *Storyboard*. <<http://francisglebas.weebly.com/>> [Consulta: 10 de noviembre 2018]

PONENCIA

PÉREZ ALONSO JETA, P. (1998) "El desarrollo emocional infantil(0-6 años): Pautas de educación". Ponencia presentada en el Congreso de Madrid, AMEI-WAECE, p.6,4,11, <<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d069.pdf>> [Consulta: 8 de octubre del 2018]

PELÍCULAS

Vampiros en La Habana (Dir. Juan Padrón). Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica, Radio y Televisión Española y Durniock Producciones. (1985).

SERIES

Elpidio Valdés. Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos. (1970).

Mona la vampira. DHX Media. (1999).

Rick y Morty. Solo Vanity Card Productions Harmonious Claptrap Starburns Industries. (2015).

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

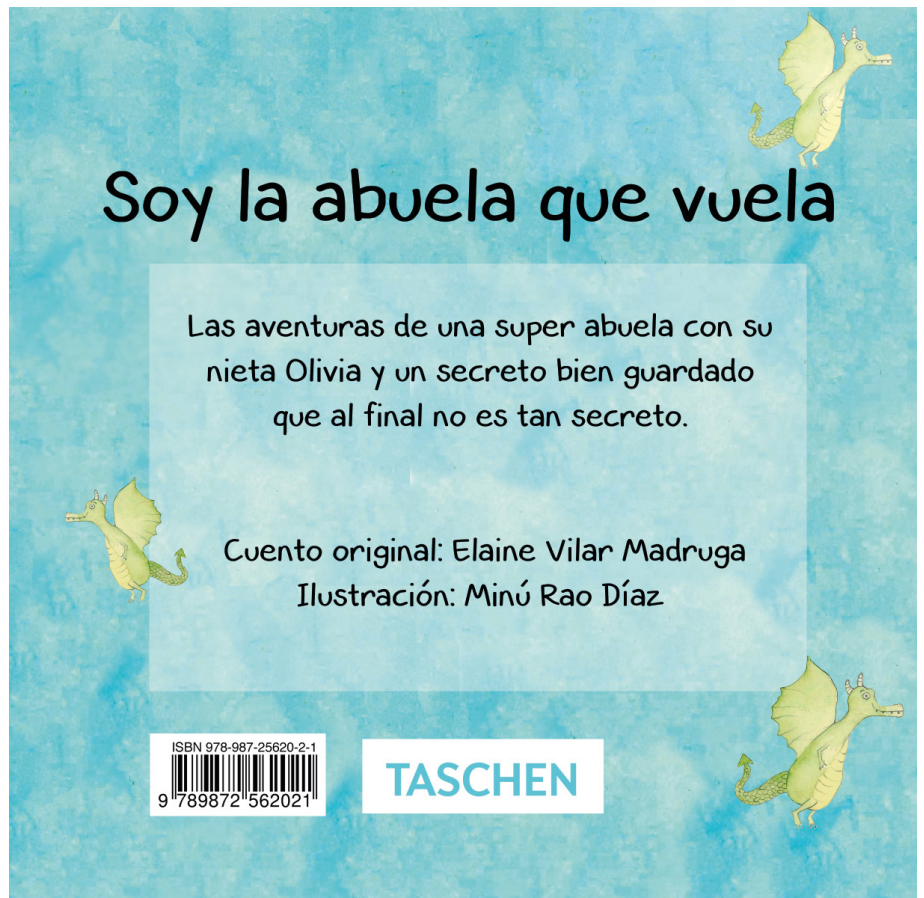
Fig.1 : Proceso de ilustración a acuarela.....	7
Fig.2 : Bocetos y experimentación del color de la piel	10
Fig.3 : Calendario	11
Fig.4 : Boceto termiado a acuarela.....	16
Fig.5: Foto de fachada típica de Cuba (Referentes para el diseño de los interiores y utilización del color).....	18
Fig.6 : Foto de suelo típico de Cuba.....	18
Fig.7 : Coronación de Babar, de Jean de Brunhoff, 1931.....	18
Fig.8 : Reclamando mis canciones, de Linnéa Johansson.....	19
Fig.9 : Personaje Victor V. Dort en La novia cadaver, de Tim Burton.....	19
Fig.10 : Historieta de Elpidio Valdés y su tropa, de Juan Padrón	20
Fig.11 : Fotogramas de Vampiros en La Habana, de Juan Padron	20
Fig.12 : Ilustraciones de Felicia Chiao	21
Fig.13 : Carpeta digital de inspiación.....	22
Fig.14 : Primera opción para el personaje de la abuela.....	23
Fig.15 : Ilustración definitiva del personaje de la abuela.....	23
Fig.16 : Emoticonos de WhatsApp.....	24
Fig.17 : Estudio de expresiones del personaje.....	24
Fig.18 : Bocetos de personajes en diferentes posturas	25
Fig.19 : Storyboard	26
Fig.20: Imagen antes de retocar en Photoshop	26
Fig.21 : Imagen después de retocar en Photoshop	27
Fig.22 : Portada	27
Fig.23 : Contraportada	27
Fig.24 : Rehaciendo parte de una escena en Photoshop.....	28

8. ANEXOS

En este apartado muestro algunas ilustraciones del libro final. Independientemente de ello el pdf del libro ilustrado completo se encuentra a parte en el archivo adjunto.



ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



ANEXO 5



ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8



ANEXO 9



ANEXO 10



ANEXO 11



ANEXO 12



ANEXO 13

