

TFG

LA TARARA

ILUSTRANDO UN PERFIL ATEMPORAL

Presentado por María Concepción Trujillo

Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El proyecto presente, consiste en la elaboración de un álbum ilustrado que contorna la figura retórica de *La Tarara* como representación de un movimiento silencioso y una conducta atemporal. Es un perfil femenino extravagante y desinteresado que da vida a la actitud marcada de mujeres que han sido consideradas unas desvariadas durante todo este tiempo, cuando en realidad, son la expresión cómica del desgaste social. Un tipo de supervivencia.

Su exposición anecdótica pretende mostrar cómo continúa produciéndose en la actualidad muchos de los problemas que vivían las mujeres en el pasado, y como efectivamente, estas anticuadas situaciones se siguen dando en el presente. Así, la intención es concienciar al espectador de cómo un juicio puede sentenciar a una mujer de Tarara o Loca y silenciar así el avance hacia su libertad.

Palabras Clave: Álbum ilustrado, Ilustración, Ilustración digital, Feminismo, Humor, Canción popular, Tarara

ABSTRACT

The project below it's about an illustrated album that outlines the rhetorical figure of *La Tarara* as a representation of a silent movement and a timeless feminism. It is an extravagant and disinterested feminine profile that gives life to the marked attitude of women who were considered insane all this time, although in a matter of fact, they are the comic expression of social attrition. A kind of survival.

His anecdotal presentation aims to show how many of the problems experienced by women in the past continue to occur today, and how effectively these outdated situations continue to occur in the present. This, the intention is to make the viewer aware of how a trial can sentence a woman of 'Tarara or Loca' and to silence because of that, the advance towards her freedom.

Keywords: Illustrated album, Illustration, Digital Illustration, Feminism, Humor, Popular Song, La Tarara

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, musa entre mis luces y miserias.

A mi familia, profesores, amigos y pareja, por darme la energía que me permite salvarme de mi misma todos los días.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1 OBJETIVOS	6
<i>2.1.1 Objetivos generales</i>	6
<i>2.1.2 Objetivos específicos</i>	6
2.2 METODOLOGÍA	7
<i>2.2.1 Proceso del proyecto</i>	7
<i>2.2.2 Planificación y Timing</i>	9
3. FASE DE ESTUDIO	10
3.1 ASUNTO Y CONTEXTO DEL PROYECTO	10
<i>3.1.1 La Tarara como retrato social</i>	10
<i>3.1.2 ¿Álbum ilustrado?</i>	11
<i>3.1.4 Antecedentes y Referentes</i>	12
3.2 TARGET	15
3.3 MARCO CONCEPTUAL	16
<i>3.3.1 Cancionero y Poética de Lorca</i>	16
<i>3.3.2 La mujer pícaro</i>	17
<i>3.3.3 La sátira como arma</i>	18
4. FASE DE PRODUCCIÓN	19
4.2 DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES	19
<i>4.2.1 Bocetos a nivel narrativo</i>	19
<i>4.2.2 El libro como formato</i>	22
<i>4.2.2 Bocetos a nivel gráfico</i>	23
<i>4.2.3 Estilo y técnicas elegidas</i>	27
4.3 DESARROLLO DEL DISEÑO EDITORIAL	30
<i>4.3.1 Maquetación</i>	30
<i>4.3.2 Producción de prototipo</i>	32
<i>4.3.3 Difusión</i>	34
5. CONCLUSIONES	35
6. BIBLIOGRAFÍA	36

INTRODUCCIÓN

Es tan primaria la forma en la que se nos precipita la crítica hacia los demás, que sobrepasa el filtro del cuestionamiento conductual. Haciéndonos así, señalar acciones que seguramente todos hemos vivido en nuestra intimidad o con alguien a quien queremos.

De ese concepto general parte este proyecto, hasta llegar a la particular idea que lleva consigo el personaje popular de La Tarara¹.

Ella representa a un perfil de pícara española muy marcado de la época, donde aparece la mujer ociosa entre alegría y sentido risueño, pero que su realidad era muy diferente a lo que los poetas, pintores, y músicos, realmente contaban. Esta canción de corro que le da vida, realmente la tachaba de loca y, aunque sea entre alardes y jarana, no se aleja del juicio al que se tenían que enfrentar diariamente las mujeres de aquel entonces.

Ya Federico García Lorca, quién recoge esta canción sefardí y la hace poema, denunció en mucha de su prosa las injusticias interraciales, la desigualdad de la mujer, o la opresión del sistema. Por lo que es de esperar, que este poema tuviera una intencionalidad más allá, con planteamientos donde la figura de la Tarara pudiera ser una chica de etnia gitana, o una mujer transexual. La cuestión, es que el ideario de aquel entonces se limitaba a endulzar el paladar masculino, y recrear una imagen al servicio de todo lo que correspondía a la forma de una chica inocente, pero servicial hacia el hombre. La cual, para nada coincide con la realidad narrada.

Desgraciadamente, aunque se han hecho progresos para que esta situación del colectivo femenino cambie, aún se siguen presentando atmósferas muy similares a las que se venían dando tiempo atrás, por lo que este trabajo muestra dicha línea temporal para que se establezcan comparativas personales de cuánto poco ha variado temas tan evidentes y obsoletos.

Así, lo que se pretende, es exponer diferentes realidades sociales que son muy «Tarara» en el término marginal de la palabra, es decir, que fueron y siguen siendo apuntadas por la sociedad, delimitando un espacio hostil y de burla, donde cada una decide sobrevivir al *Sambenito*² en una tragicomedia.

¹ Figura retórica femenina protagonista de una canción de corro español por ser loca y descarada.

² Expresión que se refiere al escapulario que se le ponía a las personas condenadas por la Inquisición para distinguirlas. Hoy día se usa para decirse que alguien está siendo apuntado.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Una vez clara la idea global de lo que se desea realizar, se trazan unos objetivos genéricos que definan cuánto correcto es un proyecto en su comunicación como medio expresivo, junto a otros objetivos específicos que determinen los valores que el autor decide transmitir a un nivel más personal.

2.1.1 *Objetivos generales*

- Plantear una opción resolutive de destrezas y análisis previo, en base a lo aprendido durante la etapa académica.
- Realizar un resultado profesional que muestre la autonomía de desarrollo en un futuro.
- Transmitir el mensaje según su intencionalidad y que sea de fácil comprensión.
- Mostrar una coherencia crítica con el tema y las herramientas de su defensa.

2.1.2 *Objetivos específicos*

- Relacionar texto e imagen con coherencia entre sí para que la composición respire, manteniendo una maquetación con un resultado profesional.
- Conseguir que la narrativa de la ilustración se complete con la interpretación.
- Adaptar los tiempos de lectura visual adecuadamente al formato elegido, particularmente, el libro.
- Dotar de una composición rítmica, con limpieza, donde prime la legibilidad y la fluidez de la historia.
- Empatizar con la figura femenina que se presenta como foco del proyecto.

2.2 METODOLOGÍA

En la mayoría de las profesiones creativas, existe el falso dogma de que la capacidad resolutive depende de la inspiración. Esto no solo supone un problema de inconstancia laboral imposible de permitirse, sino que incluso para llegar a ese alumbramiento creativo, es necesario una metodología que nos conduzca hacia él. Es un estado de clímax a partir de una suma de partes, y todas ellas se han conformado tras una minuciosa selección de conveniencias.

2.2.1 Proceso proyectual

La construcción personalizada de la siguiente metodología de trabajo, tiene como base el aprendizaje genérico sobre el método de Bruno Munari², que se presenta en su libro *Cómo nacen los objetos*, donde el propósito final es, como él diría: «Una metodología para cualquier tipo de diseño con la finalidad de conseguir un máximo resultado con mínimo esfuerzo»(Munari, 1983, p.62).

En su teoría, el problema total debe fragmentarse en problemas más pequeños, para que así se pueda abordar de una forma más sencilla y permita observar los detalles que dan la excelencia a un proyecto. De esta forma, se coge como referencia lo anterior, pero se modifica parte de su estructura, consiguiendo como resultado el siguiente esquema:

1. Definición del Problema
2. Componentes que configuran el problema
3. Recopilación de datos
4. Análisis del conjunto de datos
5. Acción Creativa
6. Posibilidades de materiales y técnicas
7. Experimentación
8. Prototipado
9. Verificación

No obstante, aunque se presente de una forma lineal, no siempre es un razonamiento deductivo. La gran mayoría de pasos tienen ramificaciones muy amplias, con muchas posibilidades, y cada una de ellas puede llevarte a reconsiderar un paso anterior para desglosarla aún más. Aun así, siempre es necesario esquematizarlo de una forma ordenada, para saber reconducir el proyecto en caso de bloqueo en una de las opciones.

Este procedimiento de trabajo, además, vendría complementado del libro *Principios de la Ilustración de Lawrence Zeegen*³ (1^a edición) donde se da una valiosa información de cómo desglosar el apartado de «Definición de Problema», mediante la elaboración de un briefing que se base en hacer las preguntas más sintéticas y correctas. También plantea un brainstorming a modo de mapa conceptual, que particularmente ha resultado muy necesario para hallar conceptos más subconscientes.

En el terreno del diseño gráfico y la ilustración, el desmembrar el briefing

² MUNARI, B.(1983): *Cómo nacen los objetos*, GG, (pp.15-64)

³ ZEEGEN, L.(2012): *Principios de la ilustración*, GG, (pp.25-29)

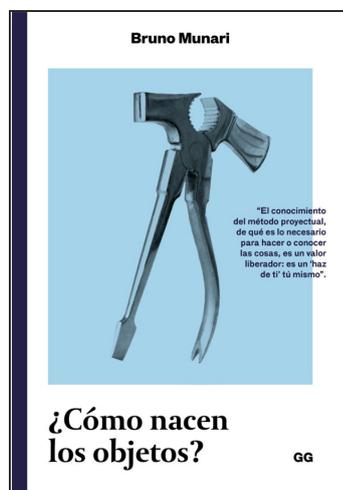


Imagen 1:
Bruno Munari.
¿Cómo nacen los objetos?
(GG, 1983)

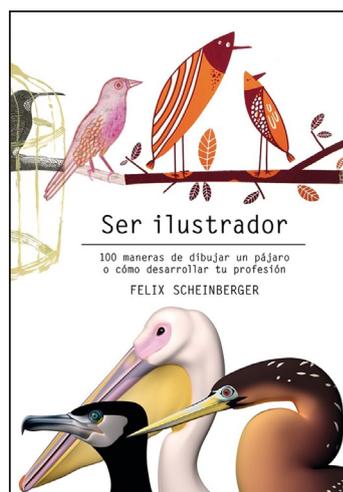


Imagen 2:
Félix Scheinberger,
Ser ilustrador
(GG, 2018)

es lo más básico y lo primero que un estudiante aprende a resolver. Esto se consigue escuchando atentamente, leyendo entre líneas, y documentándose al respecto, para después estar preparado para elaborar un correcto contra-briefing detallado.

Aun así, lo más complicado y, sin embargo, más primitivo, es el abstraer esas ideas claves a medio camino entre lo intuitivo y lo realista, que ocurren a raíz de conexiones aparentemente inexistentes, pero que unen conceptos dentro de un mismo tema. Estas, suelen venir dadas por muchos factores que influyen, como son la cultura, la época, los intereses, etc. Por eso, lo primero que se estudia es el grupo de personas al que va dirigido el producto, y acto contiguo, buscar esas relaciones que hacen partícipes o que identifican a un colectivo. De esta forma, se nos facilitará el método de trabajo y nos impedirá posibles improvisaciones durante todo el proceso creativo.

Ante estas dos fuentes de conocimientos mayoritariamente racionales, se hizo una búsqueda que equilibrara la balanza, sobre todo para los últimos pasos de la técnica de Munari, que requieren de estrategias artísticas. «*Ser Ilustrador*» de Felix Scheinberger⁴, exponenciaría especialmente esta faceta, no solo porque propone varias formas de abordar conceptos con diferentes técnicas expresivas, sino porque también aporta una empatía con el propio ilustrador. Aborda la autoconmoción del mismo cuando se pone excusas que le impiden seguir con un proyecto, sugiere el aprender a tomar decisiones, a saber como tornar la mirada, el miedo a la página en blanco o a la sobrevaloración del talento.

También explica, que todo es asumir riesgo, ya que la profesión de diseñador o ilustrador es de las pocas que lo permite. Fallar para afrontar lo desconocido y romper con la familiaridad monótona que nos deja indiferentes ante una imagen. Nos anima a empezar sin muchos cuestionamientos, y organizarnos para no coaccionar a nuestra capacidad creativa, como enuncia diciendo que: «La intuición le dice al intelecto: ¡No puedo trabajar bajo presión! Solo hablaré en presencia de un abogado»(Scheinberger, 2018, p.33).

Así, y quedando a términos explicativos un poco abstracto, es más valioso para formar nuestro método un libro sencillo y que entiende la necesidad humana por encima de la necesidad del ilustrador. Solo así, podremos ser capaces de encontrar caminos de desarrollo que nos haga llegar a nuestro target de una forma más emocional pero segura.

⁴ SCHEINBERGER, F. (2018): *Ser Ilustrador*, GG, (pp.40-52)

2.2.2 Planificación del proyecto

A la hora de planificar un proyecto, hay que ser más que positivo, realista. Es imposible de abarcar sin tener en cuenta los días de ocio, los colchones de tiempo para no precipitarnos, o los posibles casos de enfermedad.

Lo más eficaz, es hacer un timing que se base en las variables anteriormente mencionadas, el cuál es un método de organización que nos permite observar gráficamente el tiempo que nos queda y la distribución de tareas que se desarrollarán para cumplir ese proyecto.

A modo de guía personal y como ejemplo, se dispone abajo la imagen con las variables consideradas junto a su distribución y tiempo de entrega:

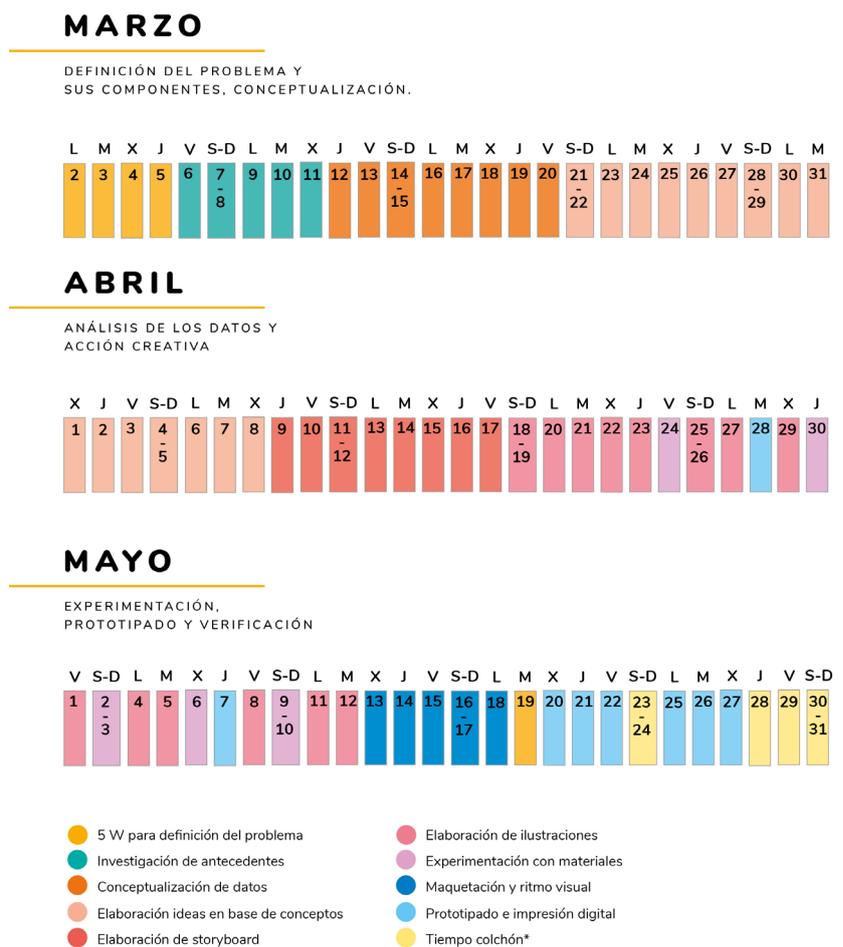


Imagen 3:
Timing de organización y gestión del trabajo

Como se nos presenta, en la fase de investigación, nos enfocamos para analizar y concretar correctamente el problema, pero no se le dedica una gran cantidad de tiempo puesto que se considera que el pensamiento des-

medido puede desvirtuar datos muy asertivos y bien comprobados ya desde un primer momento. Es necesario avanzar y en el caso de error, volver al inicio y replantearnos las preguntas.

Por lo que con esta idea, haremos más hincapié en la fase de conceptualizar, ya que los conceptos para madurar sí que necesitan de un tiempo de digestión en su desarrollo.

Una vez respetado ese paso, la elaboración de ilustraciones, experimentación, maquetación y prototipado, van mucho más rápido al tener claro qué queremos transmitir y cómo lo vamos a hacer.

3 FASE DE ESTUDIO

3.1 ASUNTO Y CONTEXTO DEL PROYECTO

3.1.1 *La Tarara como retrato social*

Usar a la figura de la Tarara como medio para expresar una idea, es el resultado de una búsqueda sociológica que pretende abordar varios ideales del proyecto.

Todo surge ante la necesidad de encontrar un elemento que refleje al prototipo de mujer fuerte, indiferente de opiniones, pero a la vez, señalada por ser extravagante en sus acciones o pensamientos.

Estos perfiles, los asociamos a mujeres feministas proactivas que hicieron mucho por cambiar la realidad restrictiva en la que vivían, aunque en este caso, no se va a hablar del feminismo que todos conocemos.

Hablamos del esbozo de un retrato femenino que luchó por su libertad desde entornos pasivos, dando ejemplos silenciosos a personas que sí tenían el espíritu heroico y que inspiraban a la lucha imprescindible escandalosa.

Ellas, bien sea por la personalidad hastiada del aguante, o por el poco ímpetu de tener que demostrar, decidieron fundamentar desde la intimidad sus quejas, pequeñas luchas por cambiar el pensamiento. Solían permanecer ocultas por el descrédito social que se les hizo, tachadas de locas, como pasa en la canción de la Tarara.

Esta canción toma su sentido léxico en relación con el término de persona que *tararea*, que suele venir acompañada por canturrear con torpeza un ritmo, o pronunciar palabras ininteligibles por la ignorancia de la letra. Así se genera este concepto de Tarara como alguien que no tiene mucho juicio y que por consiguiente, se puede hacer burla de ella.

Burla que hoy día persiste en muchas situaciones, en las cuales, las muje-



Imagen 4:
Frank Miller,
Bill Sienkiewicz.
Elektra Asesina
(Panini Comics, 2018)
[Cómic]

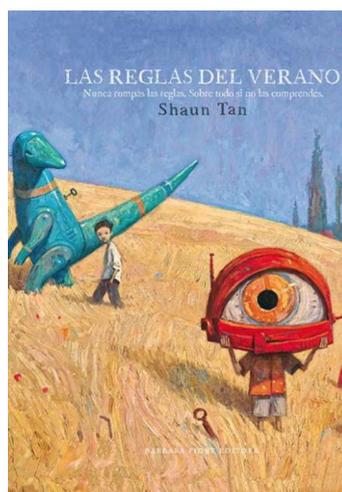


Imagen 5:
Shaun Tan,
Las reglas del verano
(Bárbara Fiore, 2018)
[Álbum ilustrado]

res deciden que lo natural es no callarse, y que pretende plantear un cuestionamiento en todo espectador.

3.1.2 ¿Álbum Ilustrado?

Una buena forma de comenzar hablando de la ilustración es con la concepción que Beatriz Cortázar⁵ tiene sobre el álbum ilustrado, donde dice que es «un delicado mecanismo de relojería que solo alcanza a dar la literatura en arte»(Cortázar, 2010).

Con ello quiere decir, que la complejidad del detalle de muchas historias esperando a ser narradas, se puede condensar en imágenes que arrojen luz gracias al cimiento de su poética. Por lo que tenemos una responsabilidad con la buena aclaración del canal de nuestra propuesta.

Hay muchas formas de ilustrar historias, bien puede ser en un formato de novela gráfica, de cómic, de libro ilustrado o de álbum ilustrado. Pero en este caso, solo se hablará de dos soportes que son los que oscilan entre el proyecto:

CÓMIC:

- Su extensión tiende a ser más bien corta y no tienen por qué comprender con inicio o final, ya que suelen ser secuenciales.
- Se caracteriza por marcar los tiempos a través de las viñetas(la viñeta que se esté leyendo corresponde al presente, la anterior al pasado, y la siguiente al futuro).
- Su lenguaje, tiende a ser verbal-icónico, es decir, utiliza el texto para anclar la forma narrativa, o para hacer un relevo.
- Su target abarca a un público masivo.

ÁLBUM ILUSTRADO:

- Su extensión, generalmente es mayor a la del cómic, ya que la acción narrativa sucede de forma más lenta.
- La prioridad es la historia ilustrada y el texto es una forma más de complementar su comprensión. De hecho, no tiene ni por qué incluir texto.
- Comúnmente, al tener más ausencia de texto, se refuerza con el uso de metáforas visuales.
- El ritmo de lectura también tiende a ser más lento por el tiempo de interpretación de las acciones limitadas a la doble página.

⁵ CORTÁZAR,B. (2010): El álbum ilustrado: una lectura que no tiene edad [Mensaje en un blog]. Biblogtecarios. Recuperado de <https://www.biblogtecarios.es/lauramartinez/el-album-ilustrado-una-lectura-que-no-tiene-edad/>

«El libro álbum hace énfasis en su dimensión objetual, nos está reclamando a que estudiemos y leamos su materialidad. Estamos viendo los dibujos, tocando un papel, estamos enfrentándonos a una experiencia⁶»(Lartitegui, 2015).

En el caso de esta propuesta, sería algo como un *álbum cómico*, ya que se trata de un híbrido entre el álbum ilustrado y el cómic. Su narrativa tiene una historia que se cuenta en su conjunto y que está determinada por los tiempos del álbum ilustrado, pero a su vez, lleva una subestructura temática que empieza y termina en la doble página, lo que lo clasifica en un lugar intermedio.

3.1.3 Antecedentes y Referentes

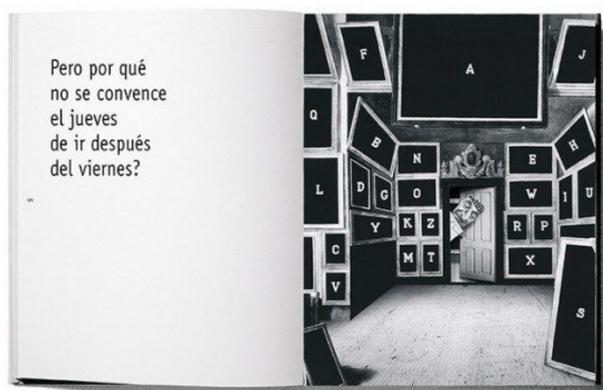
Como antecedentes, se ha hecho una investigación tanto de la forma como del contenido, para que no se tenga que recorrer el doble de camino en busca de cosas que ya están resueltas.

Tanto a nivel formal como conceptual sobre álbumes o libros ilustrados de la Tarara, el repertorio es casi inexistente en ámbitos narrativos, solo aparece leves menciones en forma de canción infantil. Lo que lleva a indagar entre otros ejemplos de álbumes que se asemejen a nuestra intención.

Un ejemplo que tomamos como referencia, sería *El libro de las preguntas* (1973) del poeta Pablo Neruda, versionado y completado con las ilustraciones de Isidro Ferrer. En él, se encuentra esa convivencia que estamos buscando, entre texto poético e imagen con tipografía ya integrada.

Esta cualidad es bastante complicada de conseguir, ya que cuando hay

Imágenes 6 y 7:
Pablo Neruda, Isidro Ferrer.
El libro de las preguntas
(Media Vaca, 2006)



⁶ LARTITEGUI, A. (BibliotecasCRA). (2015). Entrevista explicativa que pone en manifiesto las principales diferencias entre álbum ilustrado y libro ilustrado.



Imagen 8:
Flavita Banana
Archivos Cósmicos
(¡Caramba!, 2019)

narración en ambas manchas compositivas, hay una competición de lectura, y esto desorienta al lector. Y no hay nada peor que un lector confundido y cuestionándose su propia inteligencia.

La primera edición de este libro se publicó por parte de la editorial argentina Losada, en el año 1974. En él, solo aparecían recogidos la literatura de Pablo Neruda, y muchos profesionales opinaron que:

El libro es una especie de testamento poético donde la mirada sorprendida del niño convive con la del hombre sabio. Según otros, supone un reencuentro del poeta con algunos entusiasmos tempranos: las lunerías de Lorca, las greguerías de Ramón y las chifladuras vanguardistas⁷. (Media Vaca, 2006)

Pero el caso concreto del que se habla, que es la edición de *Media Vaca* publicada en 2006, Isidro Ferrer⁸ arroja metáforas visuales que, junto a la mirada inocente que nos aporta Pablo Neruda en este poemario, crean una atmósfera de observación y descubrimiento. Lo que hace que el título del libro obtenga todo el sentido del mundo.

El libro lleva una línea gráfica muy elegante y sutil, donde la tipografía que se inserta en algunas de las imágenes, vibra en la misma frecuencia que el resto de elementos.

Sin embargo, lo que se busca para la propuesta es que haya una dirección, igual que ocurre en el ejemplo, pero que la voz tipográfica que tenga la ilustración culmine en un grito, de una forma más ridícula y estridente.

Para ello, se requiere fuentes más especializadas en el sesgo cómico español, con figuras tales como Flavita Banana o Moderna de pueblo.

Flavita Banana, resulta un eje principal de inspiración en cuanto a contenido feminista, reivindicaciones absurdas y comprensión directa. No solo es de interés su forma de conceptualizar los asuntos de actualidad y darles una vuelta, sino que es imprescindible lo limpio que llega el mensaje debido a la sencillez del trazo.

Dispone además, de varios libros como *las Cosas del querer*, *Archivos estelares*, o el que cogeremos de comparativa: *Archivos cósmicos*

De ella, nos conviene rescatar el método de empezar y terminar una micro-historia en la doble página, para así contar un todo en la sumativa de su conjunto.

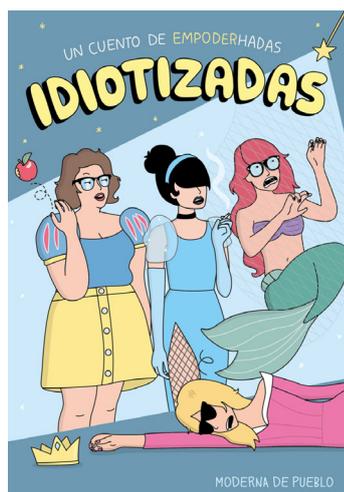


Imagen 9:
Moderna de pueblo
Idiotizadas
(Planeta, 2017)

⁷ Descripción del libro por la editorial *Media Vaca*

⁸ Ilustrador y diseñador gráfico madrileño vinculado con las artes escénicas. Destaca por la sencillez e impacto del conceptual de sus ilustraciones.



Imagen 10:
Flavita Banana
Archivos estelares
(¡Caramba!, 2017)

También se ha tenido el privilegio de poder participar con ella en un taller que impartió en *La Galería Roja* de Sevilla, donde explicó muy detalladamente la evolución de una idea en un mapa conceptual. Y cómo la creación de enlaces aparentemente absurdos como los que contiene el libro *Archivos cósmicos*, pueden funcionar.

Por lo tanto, de su forma de trabajo, se escoge el tono, el método de desarrollo de ideas, y el lenguaje a la hora de abordar el contenido. Abortando por su técnica, que aun siendo implacable, se busca dar una tonalidad más colorista y figurativa.



Imagen 11:
Flavita Banana
Archivos Estelares
(¡Caramba!, 2017)

Si hablamos de Moderna de pueblo, estaría muy en sintonía temática con Flavita Banana, ella también sigue un hilo de lucha por normalizar problemáticas femeninas como son la ridiculización sobre el peso, la presión social de la belleza, o desmontar tópicos retrógrados.

Esto lo muestra de una forma bastante divertida en libros como *Idiotizadas* donde su estilo y forma, se asemeja mucho a su principal plataforma de difusión, Instagram.

Ella es un modelo a seguir en lo que se refiere a capacidad de adaptación, ya que ha conseguido casar la misma secuencia narrativa de los «sliders⁹» de instagram, con el convencional paso de página físico. Así, nos ayuda a la recreación hipotética de ver nuestro proyecto funcionando en más terrenos que el destinado.

Otro aspecto muy interesante con el que difiere de su compañera Flavia, es en la aplicación de color y en añadir más componentes a la escena cómica, lo que también funciona, ya que es conveniente ser conocedores de hasta

⁹ Acción digital de desplazar con el dedo para direccionarnos a otro contenido.

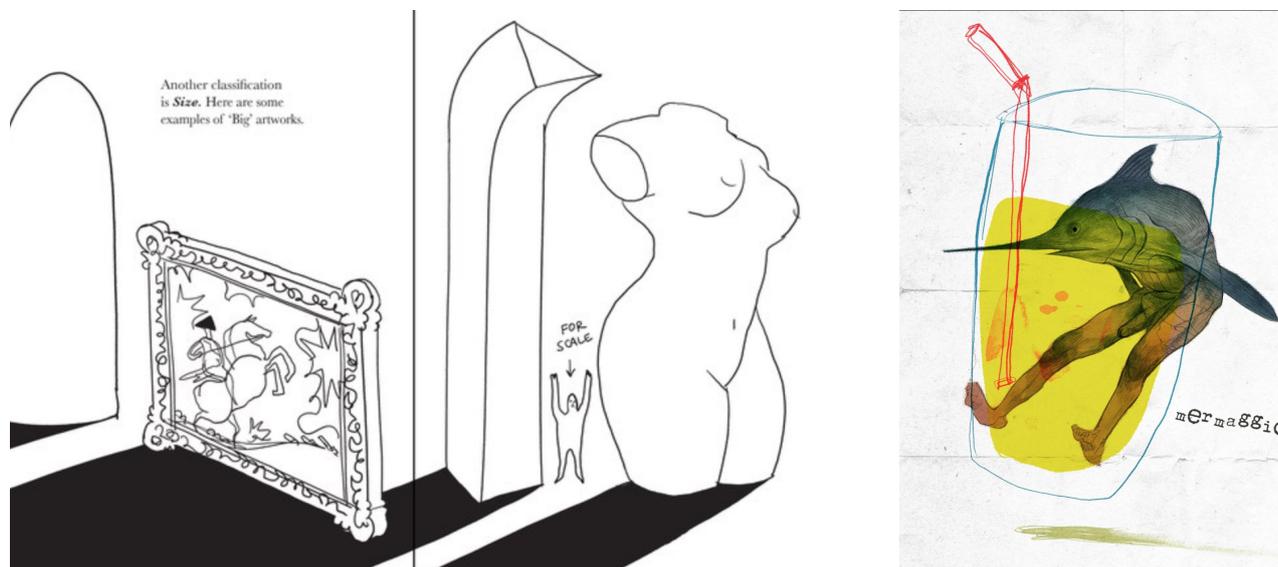


Imagen 12 (izquierda):
Eleanor Davis
¿Arte? ¿Por qué?
(Barret, 2019)

Imagen 13 (derecha):
Giacomo Guccinelli
La Teogonia Illustrata
[En desarrollo]

dónde completar la página sin llenarla también de ruido.

Más brevemente, me gustaría hacer alusión también a dos grandes ilustradores que han aportado un abanico creativo muy enriquecedor, como serían Giacomo Guccinelli y Eleanor Davis.

Giacomo Guccinelli, es un ilustrador italiano que está desplegando un proyecto ilustrado que se titula *La Teogonia Illustrata*, en él, hay un collage de símbolos muy estrechamente ligados con lo mundano y lo divino, llegando a cuestionamientos como la perfección.

De su perspectiva, absorbemos la fresca y correcta combinación expresiva de la exageración. Donde sus obras, son una amalgama de sensaciones completamente opuestas pero estremecedoras.

Y por último, cabe mencionar a Eleanor Davis, una artista estadounidense que ha sido muy relevante para la orientación del diseño gráfico del proyecto con su libro *¿Arte? ¿Por qué?*.

Con ella, se observa un amplio espacio vacío y una muy breve composición de texto junto a la ilustración. Lo que ha influido en la disposición escueta y espaciada de texto en la propuesta que presentamos.

3.2 TARGET

Para hacer un correcto estudio de mercado, conviene apreciar aspectos tan importantes como el contexto, cultura o generación de un público. Así que es conveniente, llegados a este punto de documentación, comenzar a definir categorías que ayuden a organizar una dirección asertiva.

Se podría considerar, que este libro encuentra su zona en una edad comprendida entre los 25-35 años, más concretamente entre el género femenino

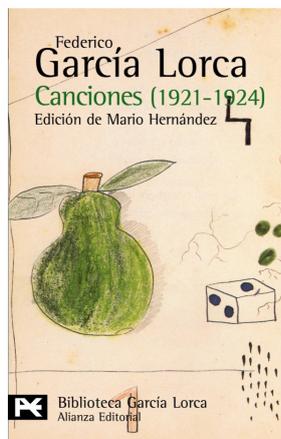


Imagen 14:
Federico García Lorca
Canciones 1921-1924
(Alianza editorial, 1998)

de la mujer europea de clase media.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

3.3.1 *Cancionero y poética de Lorca*

La canción popular, que comúnmente procedía de una apropiación y deformación poética, constituye una gran huella de conocimiento sobre cómo era el ideario de un colectivo en una época.

Manuel Machado, recoge en uno de sus poemas, unos versos muy acertados de la realidad de los poetas que escribían para después perder su autoría:

Procura tú que tus coplas
vayan al pueblo a parar,
aunque dejen de ser tuyas
para ser de los demás.

Que, al fundir el corazón
en el alma popular,
lo que se pierde de nombre
se gana de eternidad.
(Machado, M. 1902)

Entre estos literarios, se encontraba Federico García Lorca, uno de los grandes poetas españoles del siglo XX y perteneciente a la *Generación del 27*¹⁰. Él, es todo un exponente a estudiar para este proyecto, ya que ha abarcado varios libros destinados al cancionero español, donde el más famoso sería *Canciones 1921-1924*.

Sin embargo, la canción de la que trata este trabajo, es uno de los pocos poemas sueltos que no se recogen en ningún libro, y que además se desconoce cuando lo escribió. Hay hipótesis de que pudo ser escrito poco antes de la guerra civil, que fue cuando se popularizó entre los ciudadanos y las tropas árabes que participaron, gracias a la ayuda de la cantante Argentinita que le puso voz en 1931. Esto, llevó a que la canción no solo fuera una canción de corro nacional, sino que existieran a su vez versiones de *La Tarara* en marroquí.



Imagen 15:
Federico García Lorca,
La Argentinita
Canciones Populares
Antiguas
(1931)

¹⁰La Generación del 27. Grupo de poetas españoles destacados durante el siglo XX y que estaban influenciados por movimientos europeos como el simbolismo, futurismo y surrealismo.



Imagen 16:
Goya
El lazarillo de Tormes
(1819)



Imagen 17:
Murillo
Niño con Perro
(1655)

Como casi toda la obra que Lorca desarrolla, el contenido de la canción habla de una mujer a la que poco se le echa cuenta o que sufre de la marginalidad por ser diferente. Y como ya se ha tratado anteriormente en el apartado *La Tarara como retrato social*, lo que hace es dibujar el imaginario colectivo de la sociedad de aquel entonces.

3.3.2 La mujer pícaro

Dentro de terrenos literarios, la picaresca fue un tipo de subgénero narrativo que alcanzó su culmen en el siglo XVI-XVII. Mostraba problemáticas como la deshonor, el hurto, o la estafa, justificadas bajo la necesidad de sobrevivir en un entorno de decadencia social.

Su principal intención era mostrar la realidad tal cual era: un despojo escéptico sin ningún tipo de floritura o romanticismo. Y como muestra de ello, se suele concebir como exponente del sentido pícaro a figuras como *El Lazarillo de Tormes*¹¹ o incluso imágenes como las de los niños mendigos de los cuadros de Murillo.

No obstante, en esta búsqueda no apareció ninguna obra relevante que hablara de la mujer pícaro, que al final es la protagonista de nuestra historia.

Afortunadamente, con escritos como los de María Soledad Arredondo titulado *Pícaras. Mujeres de mal vivir en la narrativa del siglo de oro*¹² se alumbra el recorrido para encontrar y entender cuánto importante ha sido la presencia de figuras de ramerías como *la Celestina*¹³ o *la Pícaro Justina* para hablar del sentido de mujer libre.

María Soledad cimienta una estructura en la que presenta a una antiheroína que, ante un colectivo que no le da su lugar por el simple hecho de ser mujer, decide estafar a hombres para sobrevivir. Empieza a crear esa imagen de la mujer libre con aclaraciones como ella misma diría: «Esa libertad de Justina es también la de los pícaros, que sirven a varios amos sin sujetarse a ninguno, y la de las prostitutas, que no quieren servir y prefieren mercadear con su cuerpo» (Arredondo, 1932, p.14)

Se trata de mujeres del mal vivir que se convierten en damas gracias a artes como el don de la palabra, donde utilizan continuamente la sátira para vacilar a los hombres que creen saber sus conveniencias.

Así, se tomará como ejemplo a plasmar, para la actitud de respuesta ante la misma redundancia de preguntas antiquísimas que aún se cuestio-

¹¹ Novela española anónima de estilo epistolar del siglo XVI. Fue muy novedosa por contar con elementos realistas, moralizantes y pesimistas.

¹² ARREDONDO, M. S. (1993): Cita recogida de su ensayo *Pícaras. Mujeres de mal vivir en la narrativa del Siglo de Oro*.

¹³ Alcahueta que actúa como personaje en la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*

nan al género femenino.

3.3.3 La sátira como arma

La sátira que conocemos hoy día va muy unida al concepto picaresco que se ha tratado en el apartado anterior. Pero si antes se hablaba de actitud, ahora se habla de lenguaje.

Esa libertad de expresión que da el género, se debe al uso del sarcasmo y la ironía como muestra de una decadencia del ser humano, ridiculizando la vida miserable que percibían la gran mayoría de las personas y que había sido oculta durante un largo periodo de tiempo.

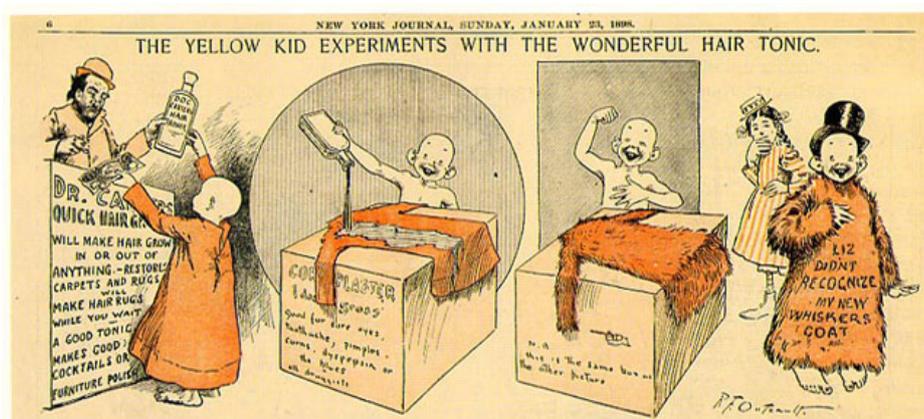
En un comienzo, allá por el siglo XVI, con la exposición realista de los hechos, ya era suficiente como para ser considerado «cómico» como ocurre en *Don Quijote* o en la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*¹⁴. Sin embargo, a medida que se van poniendo las cartas sobre la mesa, lo que al principio es un tono de escarapate, se empieza a convertir en un tono de protesta.

El pueblo empieza a tomar conciencia de cuanto general es el estado de desigualdad, por lo que se hace uso de la voz literaria para fundamentar críticas sociales que cuestionan la moral bajo el velo de algún alter-ego.

Ahí, es cuando empieza a aparecer un cambio de la prosa, a líneas más informales donde erradica la cartelería, y posteriormente el cómic.

Inaugurando esta etapa personajes como *El chico amarillo* que fue pionero en usar bocadillos en las viñetas, marcando una línea donde las ilustracio-

Imagen 18:
Richard F. Outcault
Hogan's Alley
(New York World, 1895)



¹⁴ Más comúnmente conocida como «*La Celestina*» (1514) de Fernando Rojas. Es considerada una comedia humanística entre la novela y el drama.

nes irían reclamando su voz propia.

Así y como guía para el proyecto, se intentará dar un paso diferente hacia esa forma de utilizar la voz en un bocadillo o una viñeta, estableciendo un diálogo con su antecesor, la poesía.

4.FASE DE PRODUCCIÓN

4.1. DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES

Hasta aquí, se han visto los tres primeros puntos del proyecto:

Primero, se ha generado durante la introducción, asunto y contexto, un briefing para la aclaración de La búsqueda introspectiva a realizar.

En segundo lugar, se han desplegado todos los componentes que giran en torno a la investigación mediante una documentación conceptual.

Y por último, se ha recopilado todo lo que nos interesa de esos conceptos contrastando las preguntas del briefing con la documentación puramente objetiva.

4.1.1 Bocetos a nivel narrativo

Una vez llegados a este punto, es cuando el imaginario debe actuar sobre lo ya recogido y observarse cómo lo ha interiorizado.

Esta primera fase narrativa comienza generando conceptos nuevos, partiendo de los ya obtenidos, lo que nos reclama modular dos tipos de visiones. Por un lado, una visión evidente, más cargada de inocencia y cayendo en los razonamientos obvios por las limitaciones culturales. Y por otro lado, una visión un poco más compleja, que intenta leer entre líneas para descubrir elementos sin una relación aparente.

Como se puede observar, entre la imagen de la página anterior y las de esta página, se disponen dos mapas conceptuales que se han realizado para la búsqueda de palabras que aporten una salida ingeniosa y diferente:

El de la página anterior, es un mapa más genérico. De ahí, se van a sacar cuestiones más evidentes, pero que pueden sorprender por su relación des-
apercibida con otros contenidos.

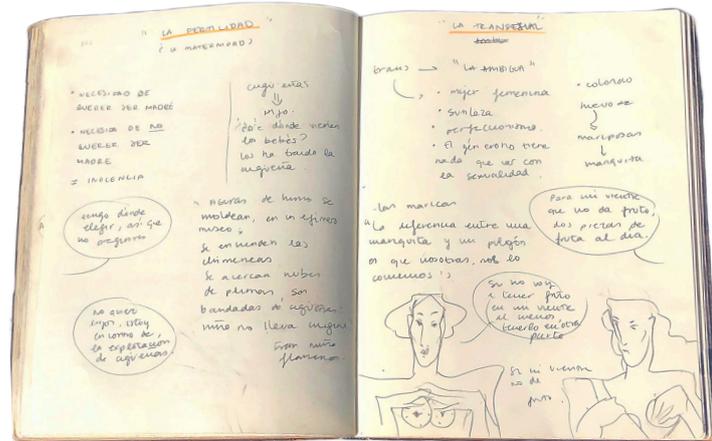
Aparecen expresiones como *el ridículo* que ofrecen un trasfondo incluso más amplio y preciso que el concepto principal, con ramificaciones que conectan la contradicción con la exageración y la decadencia. Generando nue-

vas palabras que serán la base anecdótica que componga el libro. Un ejemplo de esta fórmula es el siguiente:

Imagen 19:
Mapa conceptual en cuaderno de campo.
Conceptos genericos



Imagen 20:
Mapa conceptual en cuaderno de campo.
Conceptos particulares



CONCEPTO 1 + CONCEPTO 2 + CONCEPTO 3 =
Temática 1

LO NATURAL + EXIGENCIAS + SENTIRSE MUJER =
La obligación social de ser madre

Una vez extraídos estos *subconceptos*, se desarrolla de nuevo pero de una forma más concreta para así crear los capítulos del libro.

Como se puede ver en la imagen 19, se vuelve a hacer otro «brainstorming» pero esta vez añadiendo otras fuentes de inspiración como son poemas o refranes, con los que se irá definiendo el tono y voz que adquiere cada ilustración.

Si, por ejemplo, tomamos *La obligación de ser madre*, lo que se analiza es si se necesitan más o menos elementos narrativos para describir esa noción

o, si por otro lado, necesita el refuerzo de otra herramienta. En nuestro caso, no se necesitaba el acompañamiento de un poema, pero le daba un contraste de frescura al conjunto.

Por lo tanto, después de todo estos despliegues, se ha sacado en claro varios puntos importantes en cuanto a la narrativa:

- Lo ridículo es el centro de todo el argumento, incluso más que La Tarara como tal. Por lo que el uso de la viñeta cómica resulta muy idóneo para darle ese tono burlón.
- Los capítulos hacen referencia a distintos tipos de mujeres ridículas según la sociedad. Y estos serán descritos por títulos que complementan su causa.
- Las ideas que componen los capítulos tienen que ver con problemas del género femenino y con visiones muy *lorquianas*¹²: La tragedia, las habladurías como tormento, cuestionamiento de identidad y género, el papel de la madre en todas sus vertientes, etc.
- Las ilustraciones vienen complementadas por poemas que han romantizado esas situaciones nada bellas. Así, se pretende contradecir a esa voz.
- Los bocadillos irrumpen en esa poética. Son una queja, una simulación del grito de una mujer agotada de que se escuche antes a romanticismo que a ella como humana.

A su vez, se fija una estructura de doble página que se repetirá en todo su desarrollo:

1. Todo título comienza con un adjetivo calificativo que enuncia el tipo de Tarara loca que es esa mujer que se presenta.
2. Se justifica dicho adjetivo con un breve dato descriptivo de su causa.
3. Se dispone un poema que alude al sentido romántico con el que se le quita importancia a ese asunto.
4. Todo ese ambiente peyorativo que se crea con los tres puntos anteriores, se denuncia a media voz a través de la ilustración.

Una vez queda claro cómo se va a plantear, se ordenan los conceptos que han dado resultado de la fórmula de la página 20 para dar un sentido a la trama. Solo de este modo, se generará una historia que se entienda en su secuencia.

¹⁵Pertenciente o relativo a Federico García Lorca, poeta y dramaturgo español, o a su obra.

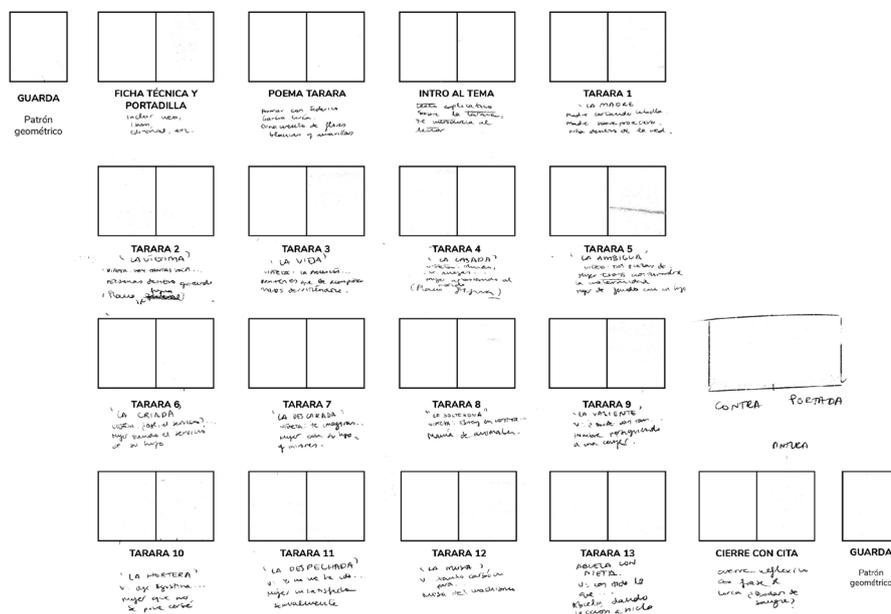


Imagen 21:
Realización de guión literario

Así, se crea un *guión literario* que cohesiona todo y, aunque pueda no encajar en el orden en el que se concibe, tras prueba y error poco a poco se va anexando entre sí, como demuestra la imagen superior.

Cuando se comenzó el guión literario, no estaba claro cómo iban a resolverse la mayoría de imágenes, ya que solo se parte de texto. Pero al tratarse de un apunte para nosotros mismos, se vio como algo que no necesariamente debía estar cerrado para poder continuar, sino que estaría en continuo cambio y reescribiéndose.

De todos modos, cabe decir que todas estas apreciaciones son exclusivamente narrativas, y su fin es estructurar el hilo argumental de la historia. La fase de mapa conceptual formal con elementos como la textura, color o estilo, lo encontraremos en la página siguiente.

4.1.2 El libro como formato

Cuando ya se tienen las decisiones tomadas sobre qué elementos van a componer la historia y cómo estos se pueden contar, viene la siguiente determinación: qué formato va a aportar la mejor experiencia.

Aquí comienza un universo por indagar, considerando aspectos como el valor del objeto, el tiempo de lectura que transcurre para entenderse, o dónde el público objetivo del mismo dirige la mirada.

Así, y con todas estas variables, se optó por escoger el formato de libro como el medio más adecuado.

Una de las razones de esta decisión es la necesidad de que fuese tangible, ya que la canción de La Tarara hace un recorrido muy sensorial donde evoca

olores y sabores cuando habla de «la retama y de la hierbabuena», así que, de alguna manera, era necesario mostrar esa brisa representada en una secuencia de lectura tan detenida como la de un libro.

Otro motivo de peso era la lectura de doble página, ya que desde un principio se tenía claro que iba a aparecer texto que acompañara a la imagen, con la intención de crear una relación de ideas.

4.1.3 Bocetos a nivel gráfico

Después de plantear el guión técnico, se empieza a visualizar escenas cada vez más claras sobre lo que se pretende, vislumbrándose expresiones, gestos, colores e incluso la luz. Por lo que, una vez ordenados los conceptos, lo siguiente será ordenar las sensaciones, usando métodos como el «moodboard¹²».

Esta herramienta intenta recrear un estilo como resultado de mezclar diferentes elementos, intentando así que las ilustraciones vibren con un mismo timbre. Para su entendimiento, se disponen dos ejemplos:

MOODBOARD
«Mujer folclórica»



Imagen 22(izquierda):
Massimo Dutti
Inspiración Alhambra
Instagram
(2020)



Imagen 23(derecha):
Elaboración de Moodboard sobre la mujer folclórica.

El moodboard es algo bastante personal del ilustrador. Un caso que ha servido como modelo es el de Massimo Dutti¹⁴ (imagen 11).

De hecho, en moda, su uso es muy recurrente, ya que así se condensa la

¹⁶ Es la expresión inglesa de lo que en español se conoce como «muro de inspiración» y sirve para dar forma a un tema o identidad visual.

¹⁷ Empresa textil perteneciente al grupo Inditex. Se creó en 1985 para el público masculino, pero en la actualidad atiende también a demanda de señora y niño.

esencia de una colección de prendas explicándola en tan solo una imagen. En el caso de este proyecto, se apunta la técnica para llevarla a este terreno, y hacer diferentes moodboards clasificándolos según los elementos que interactúan en la composición. Entre ellos, se han clasificado según el fondo (luz y aglutinante), según los aspectos personales del personaje (expresión, actitud, y físico) y elementos contextuales (mobiliario y arquitectura).

En un primer plano, se encuentra siempre una protagonista mujer que corresponderá a la figura principal. Su actitud es de hastío, ya que lo que se intenta mostrar es la resignación y aburrimiento de aguantar reiteradamente las mismas situaciones absurdas.

A nivel físico, se representará con realismo al cuerpo natural, con poses poco dinámicas. Equitativas al poco sentido de libertad que siente la protagonista.



Imagen 24:
Elaboración de Mood-board sobre fondo exterior de la ilustración.

Por otra parte, en un segundo plano, nos encontraríamos el fondo como uno de los componentes más necesarios de la ilustración.

Es el que pone en contexto al espectador, disponiendo la composición como si fuera un puzzle que direcciona la mirada. Esto se consigue con el juego de la luz, que intenta generar la perspectiva de interior y exterior para lanzar un mensaje importante en este proyecto.

Los patios son luminosos y alegres (como se piensa que es la Tarara aparentemente), pero en los interiores, el aura es oscura y sombría (lo que refleja la realidad de la mujer contenida e irónica). Todo esto, asemejándose a la cárcel de antaño.

Sin embargo, para las viñetas actuales esa luz cegadora no se encuentra, sino que aparece como un continuo mantenimiento de la luz de exterior de

escrito y lo que el moodboard expone.

El resultado sería un «storyboard¹⁸» que viene a ser como el guión literario, pero con la secuencia de ilustraciones que contornan su forma visual.

Cuando se tiene determinado el hilo de las ilustraciones, se comienza con el bocetado a lápiz, ya que se considera relevante el aprovechamiento de la textura que deja el grafito en el papel.

Y cuando ya tenemos los contornos y luces marcados, se procede a la digitalización para hacer el arte final con técnicas digitales, pero eso se explicará en la fase de estilo y técnica de la siguiente página.

Aunque no solo eso marcará esta fase, también la composición es algo que se tomará muy en cuenta para mantener un equilibrio del conjunto de la imagen.

Esta puede venir marcada de varias maneras y todas ellas son complementarias de usarse a la vez, con estructuras visuales por franjas de color, uso

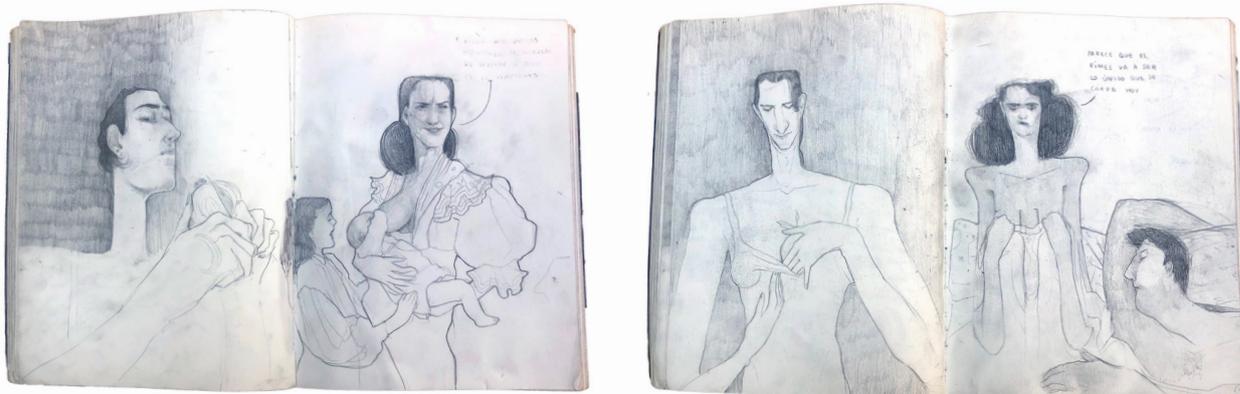


Imagen 26 y 27:
Fase de boceto a grafito:
estudio de luz y formas

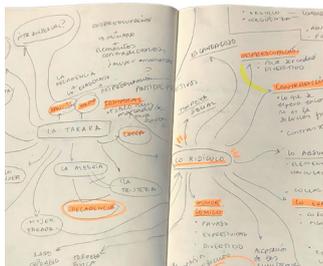
de la luz, o incluso por la disposición de las formas.

En nuestro caso, se ha optado por usar la composición en base al ritmo de las formas, intentando crear líneas invisibles con la disposición de elementos que generan estructuras interesantes para el hombre como *forma de L*, *forma diagonal*, o como la imagen 34 *forma piramidal*.

Todos estos datos que se tienen sobre la configuración del espacio dentro de la ilustración, conectando íntimamente fondo y figura, se remonta a los estudios de principio de grado en pintura. Donde libros como *Arte y Percepción visual* de Rudolf Arnheim nos muestra que un mismo recurso, como

¹⁸ Guión gráfico compuesto por un conjunto de ilustraciones que sirve de guía para entender una historia.

puede ser el color, en contextos compositivos diferentes, no dice lo mismo. O cómo la correcta percepción de un conjunto, no es algo intuitivamente mágico, sino un cálculo óptimo de las partes, donde «Toda percepción es también pensar, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención¹⁹»(Arnheim, 1954, p.11)



4.1.4 Estilo y técnicas empleadas

El estilo es el aspecto principal en un álbum ilustrado que pretende ironizar o denunciar una cuestión de contenido social. Por lo que la presentación de cómo se ha hecho uso de la metáfora visual, o la exageración, es primario mostrarlo.

Como primer punto de partida, se requiere escanear los bocetos que se han realizado en la fase de bocetaje formal, señalada en la página 26.

Al escanearse con una resolución de 1600 ppp²⁰, se obtiene una gran nitidez del trazo y de la textura de lápiz, lo que da ese toque tradicional que enriquece el proyecto.

También, aquí se considera cómo las líneas modelan la figura humana: estilizando extremidades, formando curvas muy orgánicas y creando esa flexibilidad que hace liviana la ilustración. Así, la expresión de cansancio se redonda, con direcciones muy exageradas que marcan el tedio de la acción.



Imagen 28 y 29:
Paso de bocetado a digitalización y aplicación de color.

Posteriormente, este boceto se abre en el programa de dibujo para *Ipad* llamado *Procreate*, donde se intervendrá recortando y redibujando para dar forma a metáforas visuales como es la viñeta de *La Ambigua*.

Esta concretamente, habla de la problemática existencial de ser mujer transexual, estableciendo comparativas entre palabras e imagen. Donde la

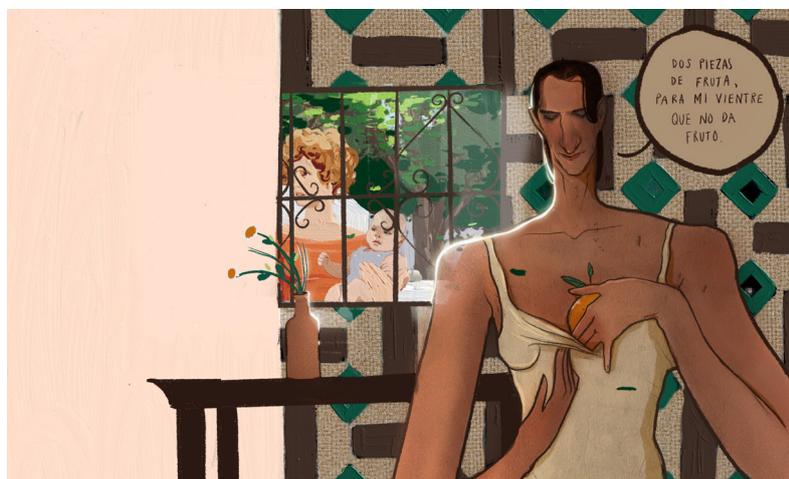


Imagen 30:
Arte final de la viñeta de «La Ambigua»

¹⁹ARNHEIM,R.(1954): *Arte y percepción visual*, Alianza editorial.

²⁰ Píxeles por pulgada



Imagen 31:
Ingres
La fuente
(1820)

naranja que se mete en el pecho, es una alegoría de que es el único *fruto* que obtiene su cuerpo, ya que su vientre no lo engendra.

A la hora de decidir los tipos de planos que expresan mejor el mensaje, casi siempre se caía en la conclusión de que los que mejor los resolvían eran el plano medio corto y el plano figura. Pero ha sido de bastante ayuda referencias de cuadros como el de Ingres llamado *La fuente* o *La chiquita piconera* de Julio Romero de Torres.

En cuanto se ha montado la ilustración con su carga simbólica, se procede a la disposición de la paleta de color para proyectar la luz y la atmósfera también en el mismo programa para iPad. Se como guía de consulta el libro *Psicología del color*²¹ y *La Paleta Perfecta*²² para saber cómo combinar los colores e inducir al espectador a un determinado estado mental.

La elegida, corresponde con una gama cromática cálida mayormente, ya que destacan los tonos terráceos que pretenden crear una proximidad con el público. Con excepción de algunas viñetas que al transcurrir por la noche, se ha recurrido a tonos más fríos. Además, sirve en este caso como ligadura de todas las páginas, cohesionando los diferentes escenarios temporales con elementos tan sencillos como un verde en los árboles exteriores, o un el rosa palo como fondo de repetición en la zona del texto.

En este apartado, Pedro Almodóvar también sería un claro referente por el uso de la luz de alto contraste, donde busca transmitir un tono ambiente entre lo trágico y lo absurdo. Usa colores muy vivos en sus películas pero la luminosidad anticipa la desgracia.

Esta combinación genera realidad, así que se escogerá para explicar cómo las situaciones que se presentan en el álbum son divertidas pero a la vez desesperanzadoras.



Imagen 32:
Julio Romero de Torres
La chiquita piconera
(1930)

Ya casi completo el dibujo en su expresividad de forma y color, faltaría el punto diferenciador de este proyecto: la inserción del bocadillo como exaltación de la personalidad.

Este elemento, es claramente el determinante del tono que rige la propuesta. Y que, junto a la expresión facial de la figura de la imagen, generan un hilo cómico que da la actitud de *Mujer Tremendista*.

Siempre tiene un matiz agrio, de poca esperanza, por lo que se recurre en algunas ocasiones al refranero español para buscar esas frases hechas de la superstición negativa de la época.

Un ejemplo sería el de *La Vieja* que es una mujer vestida de mantilla que

²¹ HELLER, E. (2004): *Psicología del color*, GG, Barcelona

²² WAGER, L. (2018): *La Paleta perfecta*, Promopress, España

Imagen 33:

Ejemplo de ilustración de exterior con efecto «Alla Prima»

**Imagen 34:**

Viñeta de «La vieja» con detalle del bocadillo.



dice: *La procesión se lleva por dentro.*

El bocadillo se sitúa justo después de haber terminado la composición entera de línea y mancha de color, para saber en qué parte molesta menos su posición.

Casi terminando, cabe mencionar el uso del efecto pictórico tan conseguido de aplicaciones como *Art set*, también dirigido para iPad.

Esta aplicación te permite pintar con la textura natural que tendría un óleo al pasarlo sobre el lienzo, lo que genera una sensación de que no hay dos trazos iguales, algo muy importante en programas digitales donde el sentido de expresividad por accidente no ocurre.

Esta técnica se ha decidido realizar por la vinculación de *La Tarara* con una época dorada del arte en España, así que parecía interesante el manifestar esta antigüedad en alguno de los efectos pictóricos. Tanto en los exteriores para hacer referencia al post impresionismo con su «*alla prima*²³», como por los patrones geométricos que unifican el resto de páginas.

Y por último, para terminar todo el proceso de creación del álbum, faltaría insertar el otro tono que contrasta con el irónico y burlesco que se ha desarrollado.

Esa otra voz corresponde a la melancolía del poemario y la sentencia femenina como título, la cual se ha explicado en la página 21.

Juntas, crean la experiencia que acontece cuando alguien justifica sus malas acciones con palabras bonitas, pero la verdad cae rompiendo ese velo irreal. Pero, esa combinación imagen-texto, se explicará con datos más técnicos en el desarrollo del diseño editorial y con el complemento del ANEXO I.

²³Término italiano usado para denominar la técnica pictórica de «húmedo sobre húmedo»

4.3 DESARROLLO DEL DISEÑO EDITORIAL

4.3.1 Maquetación

La maquetación es tan fundamental en el diseño editorial, que requiere el mismo tiempo de dedicación que las ilustraciones o la narrativa. Ya que es la que va a vender todo el contenido mediante la buena disposición del espacio.

Lo primero que se establece es la dimensión de página, que tras observar varios modelos de referencia, se ha optado por un formato cuadrangular de 20x20 cm. Consta de 36 páginas interiores sin contar las cubiertas, por lo que no se ha considerado necesario el enumerarlas.

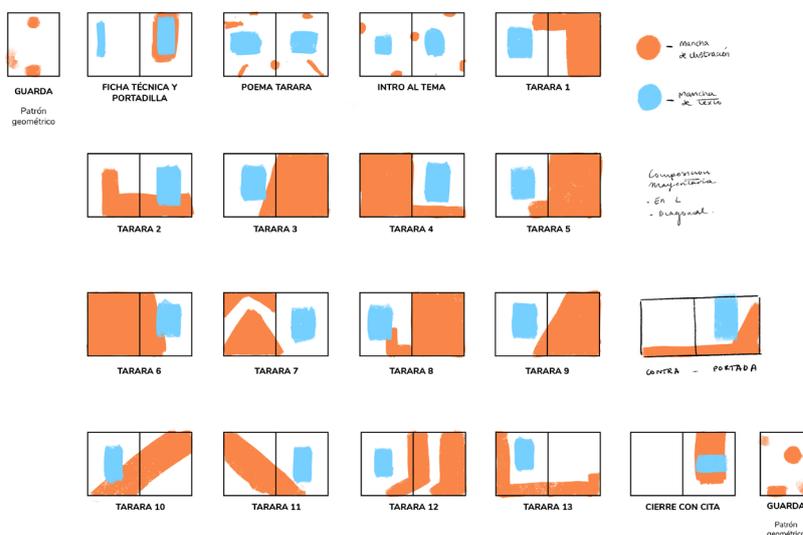
Además, es adecuada su amplitud apaisada de pliego, ya que hace que recorra bastante aire a la hora de crear el ritmo de lectura.

Para conseguirlo, hay que hacer un estudio del ritmo compositivo, es decir, crear un gráfico que muestre cómo vamos a generar musicalidad a través de la lectura de páginas:



Imagen 35:
Ejemplo de la mancha de texto en el resultado final

Imagen 36:
Estructura de los ritmos de mancha de texto e imagen.



Como podemos comprobar, existen dos manchas en la imagen: la del texto(azul) y la de la ilustración(naranja). Estas, se combinan para crear formas estratégicas y agradables a la percepción, como ya dijimos en la página 25, para poder obtener un equilibrio en la composición.

Con la previsualización final de la relación imagen-texto, se crearía una plantilla en el programa InDesign para configurar la página maestra según el esquema anterior. En ella, se busca generar una guía visual que permita agilizar el trabajo de cálculo espacial, y así, la tipografía se disponga de una forma coherente.

«En la nueva ortotipografía el diseñador también tiene su papel. Debe saber cómo hacer menos escandalosas las cantidades o siglas cuando no deban exhibirse innecesariamente[...]»²⁴(Pujol, 2013, p.11)

Hemos optado por dos familias tipográficas Sans Serif: la conocidísima *Calibri* y la *Nunito*, ambas bastante redondeadas. Aunque también tendrá que convivir con una tipografía caligráfica que viene formando parte de la ilustración.

En realidad, para los álbumes ilustrados, se recomienda que haya una sans serif que sirva para titulares, y otra con serifa para guiar la lectura por la línea de texto. Sin embargo, no se ha decidido así, ya que el fondo que simula a la trama del papel tiene bastante textura, lo que dificultaría la legibilidad si se usara serifa.

Además, los poemas que intervienen en el texto son una selección fragmentada. Con lo que, con una tipografía de palo seco, se consigue dar incluso un aire de modernidad a la doble página, que contrasta y remarca la parte caligráfica que viene acompañada de la ilustración dada.

Nunito se obtuvo de *Google Fonts*²⁵, y se utiliza sobre todo en los títulos, disponiéndose en 22/24 puntos de tamaño con 500 de tracking y con alineación a la izquierda, en densidades black y semibold. Intentando de esta manera generar una experiencia elegante y poderosa con el ojo tipográfico.

En cuanto a la *Calibri*, está instalada en la mayoría de los ordenadores, y es una decisión poco arriesgada, pero con intención. Es una fuente bastante familiar ya que se usa en muchísimos documentos oficiales, lo que crea una cercanía con el lector. Además al disponerse en cursiva genera esa personalidad inocente y sutil que se deseaba conseguir, escogiendo un cuerpo de 12/19 pts. También alineada a la izquierda.

Con respecto a la impresión, teniendo en cuenta que se va a realizar un solo ejemplar del proyecto a modo de prueba, la única elección rentable era la impresión digital, ya que la offset sería para grandes tiradas. Por lo que con este dato, las opciones de papel que tenemos son estucados o satinados, siendo el estucado de 170 gramos el más recomendable para imágenes de ilustración, que requieren más absorción.

Respecto al tipo de encuadernación, se presentaron varias opciones, pero al final se ha optado por el tradicional cartoné cosido con cordel blanco y encolado, proporcionando un resultado profesional.

²⁴ Pujol, J. M. (2013): *Ortotipografía para diseñadores*, GG

²⁵Google Fonts. Es un directorio interactivo de tipografía de uso libre.

4.3.2 Producción del prototipo

A continuación, pasaríamos a la fase de arte final donde se aplicará los diseños en mockups. Así, tendremos todos los prototipos que nos servirán de referencia para visualizar el acabado final.

Una vez dispuesto cómo podría quedar el trabajo, puede usarse como muestra para facilitar la comunicación con la imprenta. Así, el momento de pre-impresión será más correcto.

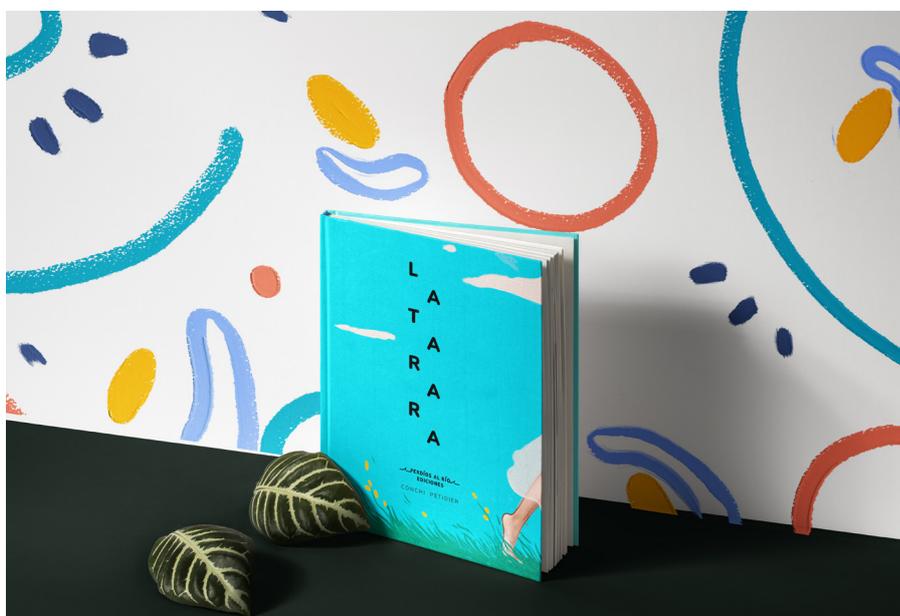


Imagen 37:
Mockup de como quedaría el libro una vez impreso.

En cuanto a la pre-impresión, se debe considerar ya cuestiones como pedir presupuesto del coste de producción, o hacer pruebas de impresión para ver cómo se comporta el papel con la maquinaria de la imprenta.

Mientras el álbum se prepara en la imprenta, se puede aprovechar para avanzar con el «packaging²⁶». En este caso, se compone de dos partes: una primera que sería una bolsa de tela impresa y por otro lado un papel crespón blanco que recubre todo el libro y que va anudado con un hilo de cáñamo económico. Así se dispondría el mockup para su apreciación:

²⁶ Término anglosajón que se refiere al embalaje de un producto y que pretende diferenciar al mismo mediante su diseño.

Imagen 38:
Mockup de como quedaría la bolsa de tela.



Y finalmente, se presentaría el proyecto como publicación, impreso y con su packaging real:

Imagen 39:
Libro real impreso y fotografiado.





4.3.3 Difusión

Imagen 40 y 41:
Interiores del libro impreso.

Imagen 42
Packaging real de la bolsa de tela y el embalaje del libro.

Ya con el proyecto físico en mano, cabría la posibilidad de fijar algunas alternativas de difusión para evitar que todo se quede simplemente en el aprendizaje.

Una de las opciones, es adaptar parcialmente el proyecto a otras plataformas que permitan transmitir el contenido de forma semejante, como en este caso podría ser «Instagram».

Lo que se plantea aquí, sería hacer viñetas sueltas que expusieran pequeñas nociones incluidas en el libro, y que provoquen interés en los espectadores para profundizar en la experiencia que requiere su lectura.

También cabe la opción de presentarla en formato digital, haciendo una versión tanto para Apple como para Android, pagando un precio más reducido, como el de las revistas digitales.

Y la otra opción, sería la clásica difusión enviando el álbum a editoriales o festivales de cómic.

5. CONCLUSIÓN

A modo reflexivo, se pretende hacer una retrospectiva y observar si se han cumplido los objetivos que se han dispuesto.

En cuanto al álbum ilustrado como formato y su aportación a la industria, se considera que, incluso ha evolucionado un paso más allá de la propia pretensión. Ya que, en un principio no se estimaba que la historia se contara mediante la convivencia de la voz poética con la voz del personaje, y aunque pueda confundir el concebirlas juntas, puede ser el comienzo para elaborar un lenguaje interesante.

De hecho, ha cobrado todo su significado de queja y empoderamiento el que el propio personaje no respeta el texto omnipotente que se le presenta, y compita por su atención hablando ella misma. Así que en cuanto a objetivos específicos, el proyecto ha cumplido con lo que se ha establecido previamente.

Respecto a los objetivos generales, se considera que el contenido se ha desarrollado también con una evolución y pensamiento crítico, pero la parte de ejecución final que corresponde a la de impresión, es la que más ha requerido de práctica.

Esta última parte es la que conlleva un mayor riesgo, ya que es donde la existencia de un error puede destrozar el proyecto entero. Por lo que se ha tenido que invertir más tiempo en la gestión y organización de pre-impresión, para que así el diseñador gráfico de la imprenta no actúe de forma improvisada con el proyecto.

Por lo demás, se pretende en vistas a un futuro, el ampliar el número de páginas del proyecto para abarcar más temáticas del mismo problema que se han quedado en el tintero y, una vez terminado, promocionarlo por ferias del sector editorial, agencias de ilustraciones y su inclusión en tiendas virtuales.

6. BIBLIOGRAFÍA

MARCO TEÓRICO

- ARNHEIM, R. (1954): *Arte y percepción visual*. Edición de 2002, Alianza editorial pp.320-333. 9.9788420678740.
- ARREDONDO, M. S. (1993): Dicenda. Estudios De Lengua Y Literatura españolas, (11), 11. Recuperado a partir de <https://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/DICE9393110011A>
- CORTÁZAR, B. (2010): Cortázar, B. (2010): *El álbum ilustrado: una lectura que no tiene edad* [Mensaje en un blog]. Biblogtecarios. Recuperado de <https://www.biblogtecarios.es/lauramartinez/el-album-ilustrado-una-lectura-que-no-tiene-edad/>
- HELLER, E. (2004): *Psicología del color*. Barcelona: GG, (pp.
- MARÍN, R. (2013): *Ortotipografía para diseñadores*, Barcelona: GG.(pp.11)
- MUNARI, B.(1983): *Cómo nacen los objetos*. Edición 2016, Barcelona: GG, (pp.18-64).
- SCHEINBERGER, F. (2018): *Ser Ilustrador*. Barcelona: GG, (pp.40-52).
- WAGER, L. (2018): *La Paleta perfecta*. Madrid: Promopress (pp.115-175)
- ZEEGEN, L.(2012): *Principios de la ilustración*. Barcelona: GG, (pp.25-29).

SOPORTE AUDIOVISUAL

- LARTITEGUI, A. (2015). Jornadas sobre la actualidad del libro álbum y los libros ilustrados. *En Biblogtecarios* [Youtube]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=d_-ZvR8dyRU&t=91s
- DADICH, S. (2017). The Art of Design. En: *Netflix: Abstract* [Documental]

WEBS

- CARRILLO, J. L. (2019): La autora alicantina Josi Alvarado gana el I premio SGAE de Teatro «Ana Diosdado» con «La Tarara». En: *20 minutos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/4066767/0/la-autora-alcantina-josi-alvarado-gana-el-i-premio-sgae-de-teatro-ana-diosdado-con-la-tarara/>
- VICENTE, A. (2018): ¿Fue la Tarara una gitana intersexual? En: *El País*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2018/07/16/actualidad/1531752502_940606.html

REFERENCIAS DISEÑO MARCO TEÓRICO

GARCÍA GIMÉNEZ, I. (2016): *Aviones de papel: álbum ilustrado a partir de testimonios de emigración* [en línea]. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/76288>

TORRES GARCÍA, M. (2018): *SIRIA: UNA ESCENA. Ilustrar desde la sensibilidad* [en línea]. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/93944>

ZHU QIU, T. (2014): *Libro ilustrado de mitología y fantasía* [en línea]. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/48772>

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. MUNARI, B. (1983): ¿Cómo nacen los objetos? GG. pp.8.
2. SCHEINBERGER, F (2018): Ser ilustrador. GG. pp.8.
3. Timing de organización y gestión del trabajo. pp.9.
4. MILLER, F. SIENKIEWICZ, B. (2018): Elektra Asesina. Panini Comics. pp.11.
5. SHAUN, T. (2018): Las reglas del verano. Bárbara Fiore. pp.11.
6. NERUDA, P. FERRER, I. (2006): El libro de las preguntas. Media Vaca. pp.12.
7. NERUDA, P. FERRER, I. (2006): El libro de las preguntas. Media Vaca. pp.12.
8. FLAVITA BANANA. (2019): Archivos Cósmicos. ¡Caramba! pp.13.
9. MODERNA DE PUEBLO (2017). Idiotizadas. Planeta. pp.13.
10. FLAVITA BANANA (2017). Archivos estelares. Astiberri. pp.14.
11. FLAVITA BANANA (2017). Archivos estelares. Astiberri. pp. 14.
12. DAVIS, E. (2019): ¿Arte? ¿Por qué? Barret. pp.15.
13. GUCCINELLI, G (Actualidad): La Teogonia Ilustrada. pp.15.
14. LORCA, F. (1998): Canciones 1921-1924. Alianza editorial. pp.16.
15. LORCA, F. (1931): La Argentinita Canciones Populares Antiguas. pp.16.
16. GOYA, F. (1819): El lazarrillo de Tormes. pp.17.
17. MURILLO, B. E. (1655): Niño con Perro. pp.17.
18. OUTCAULT, F. (1895): Hogan's Alley. New York World. pp.18.

19. Mapa conceptual en cuaderno de campo. Conceptos genéricos. pp.20.
20. Mapa conceptual en cuaderno de campo. Conceptos particulares. pp.20.
21. Realización de guion literario. pp.22.
22. DUTTI, M. (2020): Inspiración Alhambra Instagram. pp.23.
23. Elaboración de Moodboard sobre la mujer folclórica. pp.23.
24. Elaboración de Moodboard sobre fondo exterior de la ilustración. pp. 24.
25. Creación del storyboard tomando como base la estructura del guión literario. pp. 25.
26. Fase de boceto a grafito: estudio de luz y formas. pp.26.
27. Fase de boceto a grafito: estudio de luz y formas. pp.26.
28. Paso de bocetado a digitalización y aplicación de color. pp.27.
29. Paso de bocetado a digitalización y aplicación de color. pp.27.
30. Arte final de la viñeta de *La Ambigua*. pp.27.
31. INGRES, J. (1820): La fuente. pp.28.
32. ROMERO, J. (1930): La chiquita piconera. pp.28.
33. Ejemplo de ilustración de exterior con efecto «alla Prima». pp.29.
34. Viñeta de «La vieja» con detalle del bocadillo. pp.29.
35. Ejemplo de la mancha de texto en el resultado final. pp.30.
36. Estructura de los ritmos de mancha de texto e imagen. pp.30.
37. Mockup de como quedaría el libro una vez impreso. pp.32.
38. Mockup de como quedaría la bolsa de tela. pp.33.
39. Libro real impreso y fotografiado. pp.33.
40. Interiores del libro impreso. pp.34.
41. Interiores del libro impreso. pp.34.
42. Packaging real de la bolsa de tela y el embalaje del libro. pp.34.