

TFG

LOS RECUERDOS DE LA EDAD

PUBLICACIÓN SOBRE LA ENFERMEDAD DEL ALZHEIMER

Presentado por Iván Fuster García

Tutor: Francisco Giner Martínez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

El presente trabajo tiene por objeto la visibilización del Alzheimer con el fin de que esta enfermedad sea comprendida en su globalidad por la sociedad y dándole importancia al trasfondo que conlleva. Se proyecta una visión cercana a la enfermedad y se incide en el sentido efímero de la identidad de las personas que sufren dicha enfermedad.

El trabajo aúna fotografías usando la técnica del “light painting” (pintar con luz) y unos recuerdos extraídos del pasado a través de fotografías antiguas, recuerdos recopilados, objetos e ilustraciones, todo ello en un formato de publicación editorial. Se divide en tres partes fundamentales, la primera es la investigación del tema principal y de los secundarios, como pueden ser la técnica específica usada y el contexto en el que se realizan las capturas fotográficas, en la segunda parte seleccionamos información, se crea el contenido y se llevan a cabo las fotografías e infografías para crear una secuencia que vehicule la historia. Por último un tercer bloque donde se aborda la maquetación e impresión de la publicación.

PALABRAS CLAVE

Alzheimer, enfermedad, fotografía, lightpainting, diseño gráfico, pixelstick

ABSTRACT

This project aims to make Alzheimer’s disease visible and hopes to be a way to make it entirely comprehended by giving a glimpse of the dimension and importance of such a condition. This study tries a close and intimate approach to reveal the different stages of the disease and the ephemeral identities of those who suffer from it.

In this work it is essential the “light painting” technique that makes possible to embrace both digital and analog photography. Memories from the past in form of old pictures, objects and illustrations are combined with today’s landscapes and photography new techniques resulting on a publishable printed work. The first part of this project shows the investigation of the central issue (the Alzheimer) and the secondary themes (the specific technique of “light painting” or the context where the shooting took place, for example). On the second part, information is selected, and the content is generated. A sequence made of photographs and infographics helps to tell the story. Finally, there is a third part, where layout and printing take place.

KEYWORDS

Alzheimer’s, disease, photography, lightpainting, graphic design, pixelstick

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por la persona firmante; es original y no ha sido entregado como un trabajo académico previo y todo el material tomado de fuentes externas ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ivan', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Fecha: 16/11/2020

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dar las gracias a Paco Giner por ser el primer profesor de la universidad que me marcó como persona y demostrar que la docencia es vocacional, por su bien hacer y sobre todo, por aguantar mis idas y venidas.

A mis amigos Eloy, Cristian, Elena y Sonia por acompañarme en este maravilloso viaje fotográfico.

A todos esos compañeros que de alguna forma me han influenciado durante este grado y a David Heras por convencerme de que se puede ilustrar.

A Melani Leonart y a Geles Mit por aconsejarme durante este proyecto. Y como no, a mis abuelas, que tanto bien me han hecho.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación

1.2. Justificación

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 Objetivos

2.2 Metodología

3.BRIEFING/PAUTAS ENCARGO

4.ANÁLISIS

4.1 Referentes en arte y diseño

4.1.1 Never let you go

4.1.2 Art Mama

4.1.3 William Utermohlen

4.1.4 From Bubble

4.2 Referentes temáticos audiovisuales y gráficos

4.2.1 Arrugas (Cómico y película)

4.2.2 A separation (Película)

4.2.3 Bicicleta, cuchara, manzana (Documental)

4.2.4 Estoy contigo (Canción)

4.3 Referentes técnica fotográfica

4.3.1 Frank Gilbreth y Lilian Moller

4.3.2 Gjon Mili y Pablo Picasso

4.3.3 Javier Vallhonrat

4.3.4 Reuben Wu

5.DESARROLLO

5.1 Descripción del proceso

5.1.1 Elección de material gráfico

5.1.2 Técnica fotográfica

5.1.3 Ubicaciones fotográficas

5.1.4 Creación de dinámicas

5.2 Resultado

5.2.1 Retícula

5.2.2 Tipografía

5.2.3 Paleta cromática

5.2.4 Fotografías

5.2.5 Diseño e ilustración

5.2.6 Portada y encuadernación

5.3 PREVISIÓN DE IMPACTO/DIFUSIÓN

5.4 PRESUPUESTO

6.CONCLUSIONES

7.BIBLIOGRAFÍA

8.ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

9.ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

El Alzheimer (EA) es una enfermedad neurodegenerativa que afecta principalmente a células nerviosas del cerebro y produce una disminución de la masa cerebral, se caracteriza por la pérdida progresiva de la memoria, la desorientación temporal y espacial y el deterioro intelectual y personal. Según datos de la SEN (Sociedad española de Neurología) 800.000 personas sufren Alzheimer en España, diagnosticándose unos 40.000 nuevos casos de Alzheimer cada año; si prevalece la tendencia actual, manteniéndose a un nivel constante, en el año 2050 habrá alrededor de 130 millones de personas en el mundo padeciendo esta enfermedad.

Uno de sus principales problemas colaterales es el desgaste emocional de los cuidadores, ya que esta labor mayoritariamente recae en familiares cercanos, y es difícil distanciarse emocionalmente del proceso que cursa la enfermedad en el enfermo.

Las herramientas sociales actuales no están dimensionadas para atender a todos los enfermos ni realizar estas funciones correctamente, y esto conlleva problemas psicológicos y personales, se puede llegar hasta una situación de exclusión social, por lo que se necesita que la enfermedad se visibilice, se normalice y se trate correctamente.

Hay fundaciones, asociaciones y grupos dedicados en ayudar a personas que lo necesiten, pero el mayor problema es que esta enfermedad y sus consecuencias se tratan desde un punto de vista médico, técnico y profesional, sustrayendo ese toque afectivo que se necesita en muchos de estos casos.

A la hora de buscar información, encontraremos definiciones técnicas y palabras relacionadas con el cerebro y sus funciones. Esta información es muy útil, sí, pero no para un primer contacto con el Alzheimer. Las personas que buscan esta información son personas que empiezan a sospechar que esta enfermedad está llegando a sus vidas de alguna forma, ya sea directa o indirectamente y lo último que se debe crear es una sensación de miedo, de inseguridad y de vacío.

Según mi propia experiencia, la mejor manera de preservar el pasado es a través de la fotografía, que favorece la evocación de recuerdos conectando el pasado con el presente. Al ver una fotografía el cerebro empieza a recordar muchas más imágenes con el fin de recrear ese recuerdo, ese momento. Aprovecharemos por tanto, mi tendencia y experiencia profesional y utilizaremos la fotografía como un medio más al servicio de los objetivos de este trabajo.

1.1. MOTIVACIÓN

La idea de este TFG surge en el momento en que el Alzheimer aparece en mi día a día como cuidador de un familiar. De repente, empiezan a acosarme dudas, pensamientos desconcertantes y siento que me falta algo para comprender la realidad de la enfermedad, además de que percibo la falta de una motivación clara y efectiva para ayudar a los cuidadores a superar el agotamiento psicológico que poco a poco los va sometiendo.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Tras buscar información en todos los medios a los que tengo acceso, se hace evidente la poca información ofrecida por instituciones y/o organismos relacionados con el Alzheimer. Muchas de estas instituciones presumen de ofrecer ayuda, pero tras revisar en sus publicaciones, libros, páginas web y panfletos informativos, más que informar, desinforman, ya que no tienen un orden lógico ni unos datos contrastados. Esto crea una desconfianza y una sensación de malestar en la persona que está intentando afrontar el problema y no puede simplificarlo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Los objetivos principales de este trabajo son:

1. Realizar una publicación sobre el tema del Alzheimer.
2. Utilizar la fotografía Lightpainting para apoyar gráficamente la publicación y reforzar el mensaje implícito.
3. Crear material visual que sirva como apoyo a la publicación.

También marcamos unos objetivos secundarios:

1. Dar a conocer unas pautas para diagnosticar el inicio del Alzheimer, entenderlo y tratarlo, ofrecer un apoyo a familiares y cuidadores para simplificar y apaciguar la entrada de esta enfermedad en su día a día.
2. Ayudar a comprender la enfermedad desde un enfoque creativo.
3. Establecer una línea de actuación que contenga dinámicas para dar apoyo a familiares y cuidadores de las personas que padecen Alzheimer.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología a seguir parte del método inductivo, ya que hemos extraído conclusiones de carácter general observando, valga la redundancia, una generalización, la enfermedad del Alzheimer está siendo invisible para una gran parte de la población. Y continúa a través de la observación, tras analizar los datos obtenidos con esta, se extrae la necesidad de realizar una actuación y por ello, proponer la resolución de los problemas generados por dicha invisibilidad.

En cuanto a la naturaleza de los datos, partimos de una metodología cualitativa, evitando así obtener datos cuantitativos, ya que no se podrían conseguir suficientes muestras sin acceder a una base de datos de algún organismo relacionado con la enfermedad, de esta forma centramos toda la atención en un análisis subjetivo e individual.

La manipulación de variables se basará en una investigación “ex post facto”¹ dado que analizamos el comportamiento de la sociedad española, un comportamiento ya vivido y por lo que podemos observar esta carencia relacionada con el alzheimer.

El tiempo que determinamos para el efecto de esta propuesta, es un tiempo diacrónico ya que se pretende inducir un cambio en la mentalidad de la sociedad a largo plazo, siendo inviable realizarlo a corto plazo.

3. BRIEFING/PAUTAS ENCARGO

El briefing consiste en el análisis y la creación de una publicación para dar visibilidad a la problemática que acarrea la enfermedad del Alzheimer, de forma que se apoye a las personas implicadas, tanto a los pacientes, como a las personas encargadas de su cuidado.

Las herramientas principales para este encargo serán la toma fotográfica a través de la técnica del lightpainting, la edición y maquetación de una revista y la creación de material visual que sirva como apoyo a la publicación.

El target o público objetivo al que está dirigida esta publicación es:

1. 45% mujeres entre 40 y 58 años con un progenitor a su cargo con alzheimer
2. 15% hombres entre 40 y 55 años con un progenitor a su cargo con alzheimer
3. 20% trabajadoras entre 25 y 60 años relacionadas con el cuidado de la tercera edad
4. 5% trabajadores entre 25 y 60 años relacionados con el cuidado de la tercera edad.
5. 15% otros.

1. Ley ex post facto es una expresión latina, traducible al español como “ley posterior al hecho”, utilizada para referirse a una norma o ley retroactiva

4. ANÁLISIS DE REFERENTES

Se desglosa el análisis en tres grandes grupos debido a sus características.

4.1. REFERENTES TEMÁTICOS ARTÍSTICOS

Se realiza un análisis breve sobre los referentes más importantes que han tratado esta enfermedad desde la creación de alguna obra enfocada con el arte y/o el diseño.



Fig. 1. Kirchuk.A. *Never let you go* (2011)

4.1.1. *Never let you go*

Never let you go es un trabajo documental de Alejandro Kirchuk, que ganó el primer premio en la categoría de historias del World Press Photo, el concurso anual más prestigioso de fotografía. Este trabajo es una colección fotográfica donde se muestra la vida de Mónica y Marcos, una pareja que estuvo casada durante 65 años. A los 84 años le diagnosticaron alzheimer a Mónica y Marcos toma la decisión de cuidar de ella en su apartamento de Buenos Aires. Marcos tuvo que enfrentarse él solo a las tres etapas del alzheimer, pasando por alimentar a su mujer con papillas hasta tener que curar las llagas creadas a raíz de que Mónica tuvo que permanecer en cama durante la última fase de la enfermedad. Mónica falleció a mediados de 2011.



Fig. 2. Orimoto.T. *Art Mama* (1998)

4.1.2. *Art Mama*

Art Mama es un trabajo de Tatsumi Orimoto, un japonés vinculado al colectivo Fluxus. La madre de este artista fue diagnosticada de alzheimer, Tatsumi decidió cuidar de su madre pero también decidió seguir con su actividad artística, lo que hizo que introdujese a su madre en sus performances. La serie "Art Mama" consta de miles de imágenes fotográficas y muchas horas de filmación de las performances, pero de entre todo ese material destaca la fotografía "Small Mama + Big Shoes", una fotografía donde aparece la madre de Orimoto con unos zapatos inusualmente grandes y un rostro vacío.

4.1.3. *William Utermohlen*

En 1995, a William Utermohlen, artista norteamericano, le diagnosticaron alzheimer. A partir de ese momento, trató de entenderlo pintándose a sí mismo. William continuó retratándose mientras la enfermedad iba avanzando por su lóbulo parietal derecho, que es el encargado de visualizar imágenes para posteriormente plasmarlas. Sus retratos en esta fase de la enfermedad muestran gráficamente el deterioro de sus capacidades y memoria.

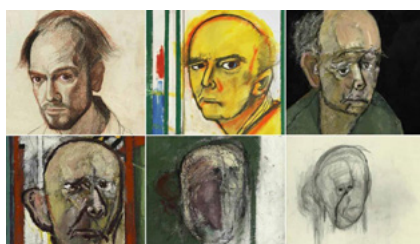


Fig. 3. Utermohlen.W. (2000)

4.1.4. From Bubble

From Bubble es un proyecto de arte contemporáneo creado por el artista español Daniel Bagnon en el cual realiza un análisis conceptual del cerebro perdiendo la capacidad de conectar neuronalmente y como nos va alejando de nuestra propia identidad como seres humanos, materializando el alzheimer en burbujas de colores.

From Bubble está formada por siete obras. Este proyecto abarca desde una intervención urbana donde el artista traza una gran red neuronal por las calles hasta llegar al lugar de la exposición a través de imágenes de burbujas en el suelo. En la obra también crea una habitación negra para situar al espectador en la piel de una persona con alzheimer a través de su propia experiencia.

4.2. REFERENTES TEMÁTICOS AUDIOVISUALES Y GRÁFICOS

Se recoge una selección de obras, basadas en la enfermedad, más accesibles al público general, pues se presentan en medios populares como pueden ser la televisión, el cine, la música y los libros.

4.2.1. Arrugas (Cómic y Película)

Arrugas es un cómic escrito y dibujado por Paco Roca. Un cómic muy galardonado, como por ejemplo con el premio Nacional del Cómic en 2008 y a mejor guión de autor en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona en 2007, entre muchos otros más.

Este cómic trata la historia de Emilio, un antiguo banquero. Su hijo decide ingresarlo en una residencia después de sufrir varias crisis de Alzheimer.

Paco Roca hace hincapié en las fases de dicha enfermedad y cómo la viven los enfermos y sus cuidadores y familiares.

La adaptación cinematográfica del cómic de Paco Roca, fue dirigida por Ignacio Ferreras y consiguió el Goya a mejor película de animación.

4.2.2. A Separation (Película)

Esta película, dirigida y producida por Asghar Farhadi, ilustra muy bien la desesperación emocional de los cuidadores, narrando la historia de una familia Iraní con problemas familiares, Nader, el cabeza de familia, cuida de su padre con Alzheimer, pero debido a sus responsabilidades laborales se ve obligado a contratar a una cuidadora llamada Razieh. Razieh está embarazada y con un hijo a su cargo que no puede dejar en ninguna escuela ya que no tiene dinero. A Razieh se le hace cuesta arriba cuidar simultáneamente del padre de Nader y de su hijo, por lo que llega a atar al enfermo de alzheimer. Nader se da cuenta de que su padre tiene algunas heridas y se enfada con Razieh, lo que provoca una discusión en la que desafortunadamente pierde a su futuro hijo.

4.2.3. *Bicicleta, Cuchara, Manzana (Documental)*

Este documental dirigido por Carles Bosch narra la vida de Pasqual Maragall, expresidente de la Generalitat de Cataluña y alcalde de Barcelona, quien fue diagnosticado de alzheimer. En el documental se trata al alzheimer desde su inicio y como él, como personaje público e influyente, junto con su mujer crean una asociación para ayudar a los enfermos y a los cuidadores.

4.2.4. *Estoy Contigo (Canción)*

Estoy contigo es una canción de la banda de pop La Oreja de Van Gogh que trata sobre el alzheimer. En ella se muestran los sentimientos de quienes padecen esta enfermedad y de sus familiares. Para el Día Mundial del Alzheimer varios artistas de talla nacional e internacional, como Melendi, Ana Torroja o Rozalén, se sumaron para crear una colaboración de esta canción para dar la mayor visibilidad posible.

4.3. REFERENTES FOTOGRÁFICOS

A continuación se estudian los referentes fotográficos relacionados con la técnica de Light Painting. Esta técnica consiste en la creación de fotografías donde se plasma el recorrido de una luz sobre el espacio fotografiado durante un tiempo de exposición largo.

4.3.1. Frank Gilbreth y Lillian Moller

El LightPainting comenzó como técnica gracias a Lillian Moller Gilbreth y a su esposo Frank Gilbreth, los cuales utilizaron dicha técnica para comprobar la productividad de su propia empresa y de sus empleados. Para ello introdujeron pequeñas luces en el proceso de fabricación y en las funciones que realizaban sus trabajadores.



Fig. 4. Gilbreth.F. *La Simplificación del trabajo* (1914)

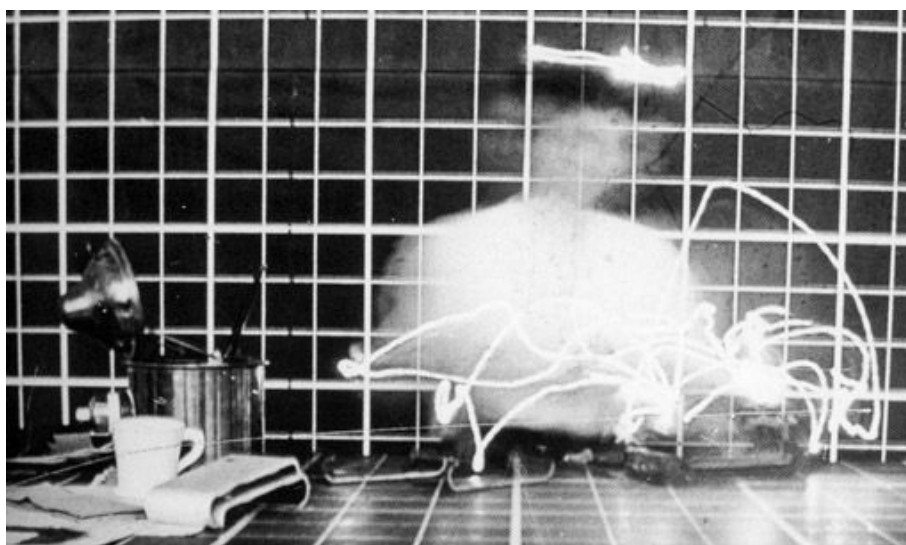


Fig. 5. Gilbreth.F. *La Simplificación del trabajo* (1914)

Fotografiaron el normal ocurrir de la empresa usando un tiempo de exposición alto y observaron los flujos de trabajo para mejorar la productividad de la empresa y simplificar el trabajo.

4.3.2. Gjon Mili y Pablo Picasso

Otra persona referente en dicha técnica es Gjon Mili, quien se introdujo en el mundo de la fotografía y ya en la década de los 40 probó a unir pequeñas luces a las botas de unas patinadoras sobre hielo, creando algunas de las fotografías más icónicas de la historia del lightpainting.

En 1949, mientras trabajaba para la revista Life, Gjon Mili conoció al pintor Pablo Picasso. Inicialmente, el pintor le concedió solamente quince minutos de su tiempo para una breve sesión fotográfica, pero Mili le mostró lo que podía crear a través de dicha técnica y rápidamente mostró curiosidad. Posó para Mili creando una serie fotográfica marcada por su talento y una pequeña bombilla.

Cuando Picasso vio las fotografías de Mili en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1950, los esbozos efímeros creados por él en el aire, cobraron sentido.



Fig. 6. Mili. G. (1945) *Fotografía a la patinadora profesional Carol Lynne.*

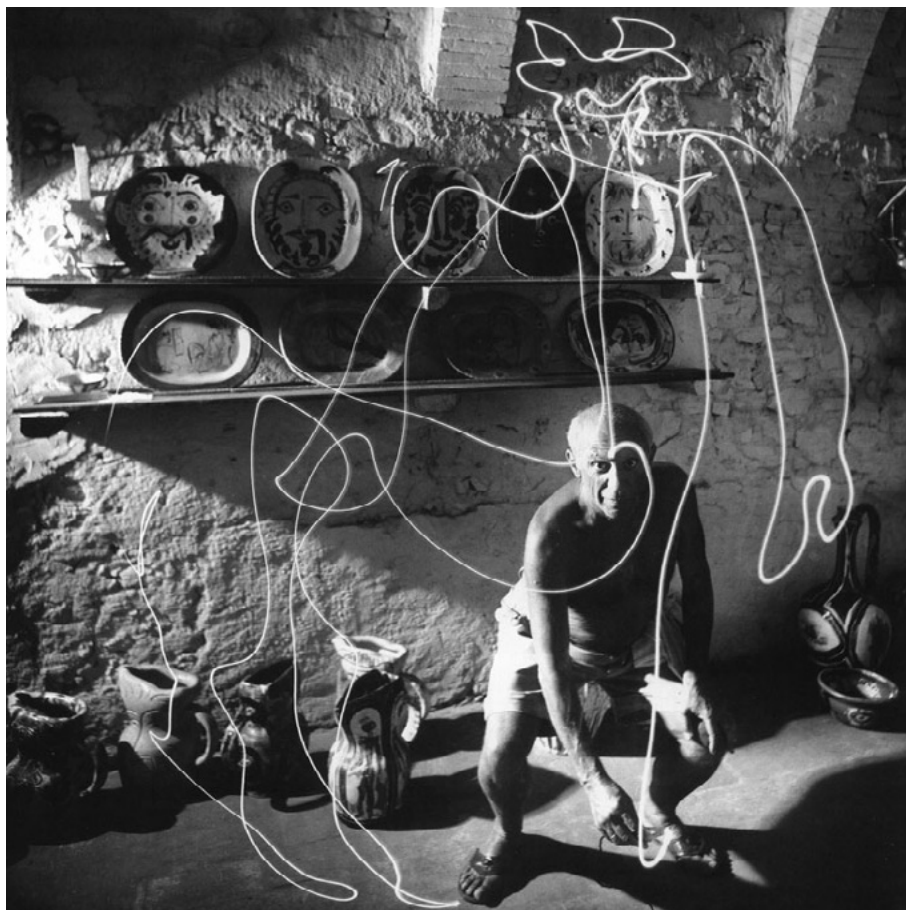


Fig. 7. Mili.G. (1949) *Fotografía a un centauro dibujado en el aire por Picasso.*

4.3.3. Javier Vallhonrat

Con la misma técnica, pero con otra forma de utilizarla mencionamos al autor español Javier Vallhonrat y su serie denominada Autogramas, en la que trabajó a oscuras realizando pequeñas acciones como mover una pequeña cerilla cerca de la cara para conseguir un maravilloso autorretrato.

4.3.4. Reuben Wu

Un último referente de esta técnica, y también buen referente en la unión de las tecnologías y el diseño, es Reuben Wu. Este fotógrafo hongkonés utiliza drones cargados con unos potentes focos LED para la creación de sus obras, a las que suma una magnífica preproducción.



Fig. 8. Vallhonrat.J. *Anagramas* (1991)



Fig. 9. Wu.R. *Aeroglyphs* (2019)

5. DESARROLLO

El significado de la expresión <<fidelidad a la naturaleza>> perdió su fuerza: lo que era fiel no siempre estaba al alcance del ojo, y lo que estaba al alcance del ojo no siempre era fiel. Una vez más la fotografía demostraba que, para muchos artistas, la fidelidad a la verdad no era otra cosa que un sinónimo más de regla o norma convencional. (Scharf, A. (1994). *Arte y fotografía*.)

Con esta cita pretendemos señalar que puede haber un símil entre el arte efímero y el Alzheimer, y que la fotografía puede ayudarnos a captar esta esencia.

5.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

El proceso de trabajo se desglosa en varios apartados, la búsqueda de localizaciones para las fotografías y su posterior toma, la creación de ilustraciones y la maquetación del proyecto donde se recogerá el trabajo y la creación de unas dinámicas de grupo para su uso.

5.1.1. Elección de material

Para la creación del material gráfico se decide buscar imágenes de archivo históricas de dominio público ofertadas por más de 80 archivos de todo el mundo ubicadas en una plataforma online dedicada a la difusión de la cultura con la intención de fomentar y expandir la misma, además de aumentar la difusión al patrimonio fotográfico. Este proyecto (The Commons) comenzó en el 2008 de la mano de Flickr y The library of Congress, donde esta organización subió a la plataforma de Flickr 1500 imágenes de dominio público. Después de navegar por esta gran e imponente colección, se analizan cerca de cinco mil fotografías para hacer una selección final de ciento sesenta y siete, que volverán a ser estudiadas para la creación tanto de la toma fotográfica, como de la parte de ilustración de la publicación. (Ver ANEXO 6). Finalmente se utilizan 81 fotografías. Una vez seleccionadas se procede a la edición de las mismas, de forma que se puedan integrar en la fotografía final o en la maquetación.

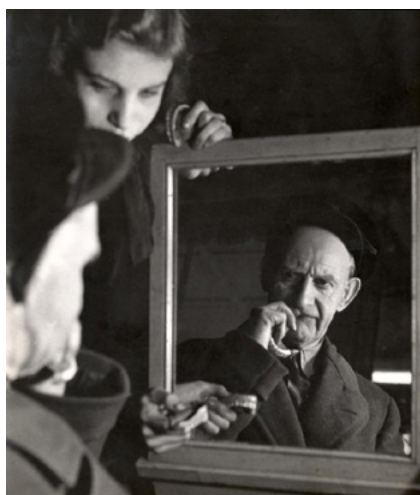


Fig. 10. Fotografía extraída del archivo The Commons titulada Kunstgebitten te huur

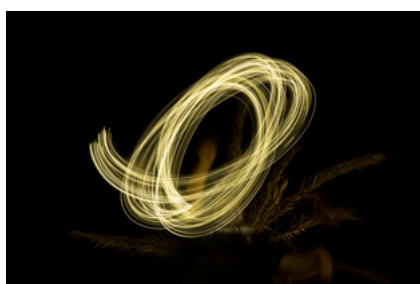


Fig. 11. Fotografía Lightpainting creada con el movimiento de un péndulo.

5.1.2. Técnica fotográfica

Para conseguir este efecto, se recurre a la técnica del lightpainting, en la que a través de una larga exposición fotográfica se recogerá una serie de información lumínica en movimiento que quedará plasmada en la fotografía como si se encontrase físicamente delante de la cámara.

Para realizar una línea en el lightpainting se utiliza una fuente omnidireccional única de luz, un punto luminoso que se mueve durante la exposición fotográfica generando la ilusión de una línea. Para conseguir efectos más complejos, los barridos lumínicos se pueden realizar con grupos de luces de distinta naturaleza, potencia y color, y en diferentes tiempos a lo largo de la misma o diferentes exposiciones fotográficas. Pero también existen medios y métodos mucho más sofisticados, para lo que pretendemos hacer hemos recurrido a un dispositivo que es capaz de ofrecernos una calidad lumínica extrema y específica, utilizamos una herramienta llamada "pixelstick" que es una barra de aluminio sobre la que se apoyan en línea recta 200 bombillas LED, las cuales reproducen una imagen en mapa de bits, línea por línea durante un periodo determinado de tiempo, de forma que visualmente solo se observa una línea de colores cambiantes en la herramienta.

Si juntamos la emisión de luz de la herramienta y una velocidad constante mientras se realiza una fotografía de larga exposición, la imagen del mapa de bits quedará plasmada en la fotografía bidimensionalmente.

El primer paso para realizar una fotografía es entender los tres factores necesarios para su obtención.

1. Velocidad de obturación. Es el tiempo que el obturador de la cámara permanece abierto, dejando que la luz reflejada en toda la superficie a fotografiar incida en el sensor. A mayor tiempo de exposición, más borrosos salen los sujetos en movimiento al enviar rayos de luz reflejada sobre si mismos desde diferentes lugares. Un truco para congelar el movimiento, es el uso de un flash, ya que es una fuente intensa de luz artificial y su luz rebotada es suficientemente potente para plasmarse en el sensor de la cámara.

2. Apertura de diafragma. El diafragma es un dispositivo que permite regular la cantidad de luz que entra a la cámara. A mayor apertura, entrará más luz pero la profundidad de campo² en la imagen será menor. Otro truco muy utilizado por fotógrafos expertos en paisaje es la utilización de la distancia hiperfocal³, una manera de conseguir una mayor zona enfocada y de nitidez en la imagen.

3. ISO es la sensibilidad lumínica del sensor a la hora de captar la luz. A mayor ISO, más sensibilidad tendrá la cámara para captar zonas oscuras en la fotografía pero también aparecerá más ruido⁴.

Para realizar una fotografía correctamente se tienen que tener en cuenta estos tres factores de forma combinada y adecuada. Para una explicación sencilla vamos a crear un símil de una fotografía con un vaso de agua.

Un vaso de agua es capaz de contener líquido hasta el borde y esto es lo que vamos a entender como un buen vaso de agua o una buena fotografía.

Seguimos creando equivalencias donde la velocidad de obturación será el tiempo que abrimos un grifo para llenar el vaso, la apertura del diafragma será el caudal de agua que sale del grifo, el ISO lo asociaremos al tamaño del vaso y el agua será la luz.

Necesitaremos llenar el vaso y para ello abriremos el grifo y lo cerraremos cuando creamos conveniente. Tenemos la posibilidad de que el vaso se haya quedado medio vacío, lleno o se haya desbordado. Esto en nuestra fotografía significará:

1. Que el vaso esté medio vacío. A nuestro vaso le falta agua. Eso significa que nuestra fotografía está subexpuesta, le falta luz. Para solucionar este problema deberíamos haber dejado más tiempo de exposición o debe-

2. Zona enfocada de una imagen.

3. $H=(F*F)/(f*d)$. Donde H es la distancia hiperfocal, F es la distancia focal de tu objetivo, f la apertura del diafragma, y d el diámetro del círculo de confusión (el círculo de confusión define qué tamaño es aceptable y considerado como un punto cuando un punto de la realidad no está perfectamente enfocado).

4. Aparición aleatoria de "rastros" y de variaciones del brillo o del color en la fotografía digital.

ríamos haber abierto más el diafragma o subir el ISO.

2. Que el agua haya rebosado el vaso. A nuestro vaso le sobra agua. Eso significa que nuestra fotografía está sobreexpuesta, le sobra luz. Para solucionar esto deberíamos bajar el tiempo de exposición, cerrar el diafragma o bajar el ISO.

3. El vaso está perfectamente lleno. Nuestra fotografía está perfecta en cuanto a cantidad de luz se refiere.

Esto es un ejemplo simplificado a grosso modo, ya que hay varios factores más a tener en cuenta, puede que queramos una fotografía sub o sobreexpuesta, como puede ser una fotografía en clave baja⁵ o alta⁶, o necesitamos tener una profundidad de campo concreta.



Fig. 12. Fotografía de prueba de exposición lumínica

Después del resumen para realizar una fotografía estándar, el primer paso para la obtención de una fotografía de lightpainting es la elección del encuadre, una vez decidido se pondrá la cámara sobre un trípode robusto y de buena calidad, ya que si no es así no podrá soportar con garantías el peso de la cámara y el objetivo, y se puede crear un pequeño desenfoque de movimiento en la fotografía.

El segundo paso es realizar varias pruebas de iluminación, tanto del ambiente, como del pixelstick. Primero encendemos la cámara y le damos unos parámetros generales partiendo de cinco segundos de exposición, que es el tiempo estimado que necesita el pixelstick para reproducir una imagen de tres metros de ancho, un ISO lo más bajo posible para evitar la aparición de ruido en la imagen y acabamos de compensar la fotografía con la apertura del diafragma que marque el exposímetro en una medición matricial⁷ de la cámara (aunque esto dependerá de las circunstancias de cada fotografía). La apertura del diafragma se aconseja acercarlo al punto dulce⁸ del objetivo.



Fig. 13. Detalle Pixelstick



Fig. 14. Pixelstick

5. Fotografías con niveles muy altos de negros.

6. Fotografías con niveles muy altos de blancos.

7. Este modo de medición de la luz tiene en cuenta la luminosidad de toda la escena, buscando obtener una reflectancia o luminosidad media del 12% de luz incidente en el sensor.

8. Valor del diafragma donde la lente posee una mayor nitidez, reduciendo al máximo la aberración cromática, la distorsión y el viñeteo.

Realizaremos la primera toma, mientras la cámara está fotografiando, nosotros con el pixelstick encendido y la imagen elegida, iniciaremos el proceso del aparato luminoso y nos desplazaremos a una velocidad constante en la dirección elegida. De esta forma obtendremos una primera fotografía que nos ayudará a conseguir el resultado esperado.

El resultado óptimo se consigue modificando las variables de la fotografía en función del resultado a obtener.

Algunos problemas que pueden ocurrir son:

1. Si la imagen ha salido subexpuesta en general, se deberá subir el tiempo de exposición.

2. Si la imagen ha salido sobreexpuesta en general, se deberá bajar el tiempo de exposición.

3. Si la imagen creada con el pixelstick ha salido subexpuesta, se debe abrir el diafragma o subir la potencia del palo luminoso.

4. Si la imagen creada con el pixelstick ha salido sobreexpuesta, se debe cerrar el diafragma o bajar la potencia del palo luminoso.

5. Si la imagen creada con el pixelstick ha salido cortada, se deberá aumentar el tiempo de exposición o subir la velocidad de reproducción del palo luminoso.

6. Si la imagen ha salido más alargada proporcionalmente que la original, se deberá aumentar la velocidad de reproducción o disminuir la velocidad de desplazamiento del palo luminoso.

7. Si la imagen ha salido más estrecha proporcionalmente que la original, se deberá disminuir la velocidad de reproducción o aumentar la velocidad de desplazamiento.

8. Si la imagen obtenida aparece inclinada, se deberá contrarrestar inclinando el aparato luminoso en la angulación contraria.

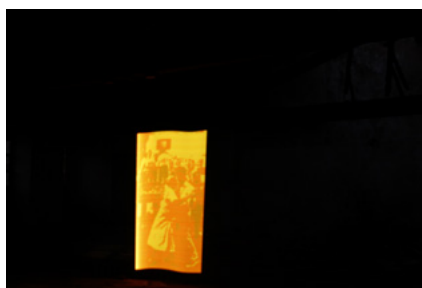


Fig. 15. Fotografía con error 1 y 3



Fig. 16. Fotografía con error 5 y 8

5.1.3. Ubicaciones fotográficas

Continuamos con la búsqueda y elección de las ubicaciones para realizar las tomas fotográficas. Para ello se debe tener en cuenta la necesidad de acceder a dichas ubicaciones en un horario casi nocturno, más en concreto, en la hora mágica⁹ debido a la necesidad de una cantidad de luz ambiental concreta para las fotografías de larga exposición.

Las ubicaciones que buscamos corresponden mayoritariamente a edificaciones construidas a finales del siglo XIX, ya que pretendemos unir fotografías de esa época donde se observan las buenas condiciones de los edificios, creando un símil con los recuerdos del pasado de estas personas y contraponiendo el estado actual de las instalaciones producido por el paso del tiempo. Para este cometido nos trasladamos a otro tipo de fotografía, exploración urbana o urbex. Esta disciplina fotográfica se basa en hacer protagonista al espacio, normalmente abandonado, que se está fotografiando. Cuenta con muchos seguidores con una forma de pensar similar, respetan los espacios intentando no destruirlos y no robar partes del mismo. La tarea de localizar ubicaciones es la más costosa, ya que muchas de estas ubicaciones no están publicadas para prevenir un deterioro acelerado o un saqueo.

Michael Schwan, un fotógrafo especializado en Urbex, dice que cada lugar abandonado es como una cápsula del tiempo. El objetivo es tratar de buscar el significado de esas paredes que poco a poco se derrumban borrando consigo un pedazo de historia. (Carballo, 2019).



Fig. 17. Fotografía de Michael Schwan

9. La hora mágica transcurre durante el amanecer, antes de que salga el sol y durante el atardecer, entre la puesta de sol y la llegada de la noche.

Tras una búsqueda se localiza una antigua fábrica de papel abandonada, situada en las afueras de un pequeño pueblo de la Comunidad Valenciana. Dentro de esta fábrica aún quedan varias publicaciones impresas y mucho material relacionado con la fábrica, como bobinas de papel. Una vez aquí recordamos a Romain Veillon, otro fotógrafo especializado que nos hace reflexionar y nos invita a viajar al pasado con su trabajo para que podamos inventarnos las historias que surgen de estas fotografías. Andrade, S. (2019) Debido a las características de la fotografía de lightpainting, se necesita un nivel óptimo de luz para iluminar la localización pero suficientemente bajo como para dejar paso a la luz creada por el pixelstick, se deben estudiar las localizaciones con anterioridad, ya que se dispone de un tiempo estimado de trabajo fotográfico de una hora. Por ello es imprescindible la creación de un plan de preproducción, tanto a nivel compositivo, como a nivel de seguridad. En esta primera ubicación se accede a la fábrica con material de protección e iluminación para una primera exploración. Una vez comprobado el nivel de seguridad personal se empieza a estudiar la composición fotográfica, teniendo en cuenta los esquemas de composición más utilizados en la fotografía de arquitectura y urbex, la composición basada en líneas convergentes. (Fig. 16)

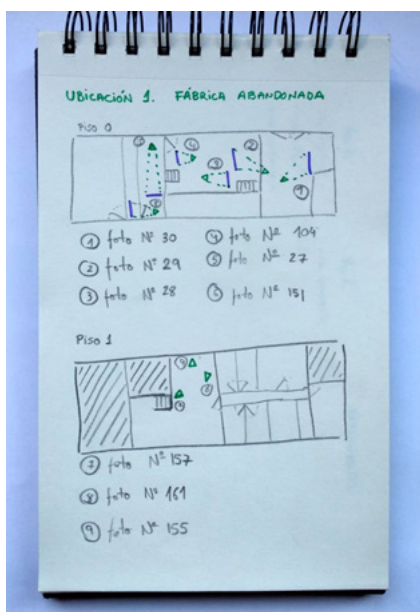


Fig. 18. Esbozo aéreo de preproducción



Fig. 19. Fotografía de prueba compositiva

Debido a que la fotografía creada con la luz tapa la gran mayoría del encuadre, se decide crear una composición centrada donde el espacio envuelve a la fotografía de luz, envuelve al recuerdo.

Como preproducción se esboza un pequeño mapa (Fig.15) sobre el cual se anota la ubicación desde donde se realizará la toma y la fotografía que se reproducirá.

En la siguiente expedición tendremos en cuenta los fenómenos atmosféricos, el estado del equipo fotográfico, el trípode, el estado de las baterías de la cámara, del pixelstick y del equipo de iluminación, la limpieza del sensor de la cámara y de las lentes y las tarjetas de almacenamiento.

Aunque esta fotografía se puede realizar en solitario gracias a un temporizador y configurando el flash externo para que sea accionado con la segunda cortinilla¹⁰ de la toma fotográfica, se aconseja realizarla con un ayudante para evitar cualquier problema, sobre todo de seguridad.

Una vez en la ubicación, se prepara el trípode con el primer encuadre antes de la hora prevista y se realizan unas pruebas, tanto de encuadre e iluminación como de la práctica de movimiento con el pixelstick y sus posibles modificaciones de potencia, orientación y velocidad de desplazamiento.(ver ANEXO 5).

Una vez realizadas las pruebas pertinentes, se comprueba que hay que modificar la apertura de diafragma para contrarrestar la potencia lumínica del aparato lumínico y acabar compensando la luz general de la fotografía con el tiempo de exposición, siempre superior al tiempo de reproducción del pixelstick para emitir todas las líneas de la fotografía configurada.



Fig. 20. Fotografía ejemplo de prueba-error

Un ejemplo de una mala configuración de los parámetros de la cámara, en este caso el diafragma estaba demasiado abierto y por ello la imagen aparece sobreexpuesta, mientras que el tiempo de exposición era demasiado bajo para recoger la luz necesaria para mostrar el espacio, además se utilizó un flash a baja potencia antes de que el ayudante de fotografía saliese del encuadre y por ello quedó plasmado en la fotografía. (Fig.17)

La siguiente ubicación era una fábrica de muñecas, después de una primera aproximación y sondeo de la zona, se descarta por exceso de vandalismo y robo, lo que convierte a esta antigua fábrica con gran potencial en una simple edificación abandonada.

A raíz de la negativa de utilizar el espacio anterior y la proximidad de fenómenos atmosféricos adversos se decide cambiar a ubicaciones de espacios abiertos, buscando espacios con características rurales escogiendo varios campos de cultivo, caminos secundarios sin asfaltar y una pequeña estación de tren.

10. El obturador consta de dos cortinillas, una se desplaza de su posición original al accionar el disparo y comienza a reflejar luz en el sensor y la segunda cortinilla se posiciona entre sensor y la luz para finalizar la fotografía.

5.1.4. Creación de dinámicas

Una dinámica de grupo es una actividad colectiva que tiene por objetivo promover la integración entre los miembros de un grupo. El fin de crear unas dinámicas grupales es que las asociaciones de alzheimer creen unos grupos de personas afectadas por la enfermedad donde se pueda hablar libremente y donde se sientan cómodos para expresarse.

Cabe destacar que estas dinámicas deben de estar guiadas por personas cualificadas que puedan dar solución a los problemas acontecidos durante las sesiones con el fin de ayudar a cada componente del grupo.

Esta dinámica se organiza en tres sesiones separadas por un corto periodo de tiempo, aconsejando espaciar las sesiones con un máximo de una semana.

En una sesión inicial se realiza una primera toma de contacto, seguidamente se introduce la enfermedad, desde su definición y sus fases, hasta cómo afecta en el día a día a las personas que la sufren y a sus cuidadores. Además de mostrar algunas pautas para detectar si algún familiar pudiese comenzar a desarrollar la enfermedad.

En esta primera dinámica se utilizará el Volumen 1, en la que se narra una pequeña historia acompañada de unas ilustraciones creadas a partir de las fotografías y utilizando el diseño como hilo conductor.

El fin de esta dinámica es que los asistentes se sientan identificados con algunas de las frases o expresiones que aparecen en este volumen y se acabe creando un intercambio de experiencias, tanto en las sesiones como en el ámbito privado.

La segunda sesión se enfoca en la pérdida de los recuerdos, la fase en la que el cerebro va olvidando poco a poco. También se recalca que hay momentos en los que puede no recordar algo básico como la utilización de algún objeto cotidiano, haciendo hincapié en la necesidad de mantener la calma como cuidador y no tomarse esos momentos como algo personal. Para ello se utiliza un segundo volumen donde se explican las fases de la enfermedad acompañadas de fotografías, haciendo algún pequeño guiño al primer volumen.

En la tercera sesión se mostrará el símil entre la técnica utilizada y la enfermedad, como va apareciendo ese recuerdo y como se desvanece en el tiempo. Se crea el rol de paciente y el rol de cuidador donde la fotografía obtenida se le muestra a una persona sana, lo que le hace recordar ese momento claramente en su cerebro, sin embargo, el paciente no puede llegar a ver esa fotografía, simplemente observa la acción que ha sucedido hace escasos minutos, pero el recuerdo ha desaparecido. Aquí creamos el símil entre una persona que no padece la enfermedad y una que poco a poco está perdiendo la memoria, sobre todo, la memoria a corto plazo. De esta manera el cuidador puede llegar a experimentar de forma breve los síntomas de la primera fase de la enfermedad reforzando la necesidad de empatizar con las personas que sufren esta enfermedad.

5.2. RESULTADO

Debido a que nuestro proyecto final se materializa en una publicación impresa, vamos a seguir el orden de toma de decisiones que nos simplifique el trabajo y no tengamos que rectificar en la medida de lo posible.

Nuestra publicación constará de dos volúmenes impresos en un tamaño de 17x22cm siendo este un formato bastante tradicional. Elegimos una encuadernación cosida por la necesidad de abrir la publicación hasta 180º, consiguiendo así un mejor visionado de las ilustraciones y fotografías.

5.2.1. Retícula

El primer paso es definir una retícula pudiéndose llevar a cabo paralelamente a la realización fotográfica. Para que el proyecto editorial mantenga un diseño cohesionado se debe seguir un mismo patrón en ambos volúmenes.

Una retícula modular es un conjunto de líneas verticales y horizontales que se utilizan de guía para organizar y distribuir los elementos en una composición, formando pequeños módulos.

Nuestra retícula está compuesta por 9 columnas separadas por un medianil de 5 milímetros con un margen de 8 milímetros para las páginas pares, invirtiendo horizontalmente para las páginas impares.

Sí se pone un condicionante, las columnas de texto deben medir cuatro módulos de ancho pudiendo desplazarse hasta el octavo módulo, dejando el noveno módulo siempre libre de texto y utilizándose exclusivamente para material gráfico. En el ejemplo (Fig. 18) se observa como el texto ocupa desde el tercer módulo hasta el sexto.

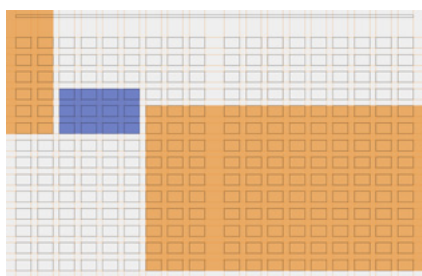


Fig. 21. Ejemplo de retícula

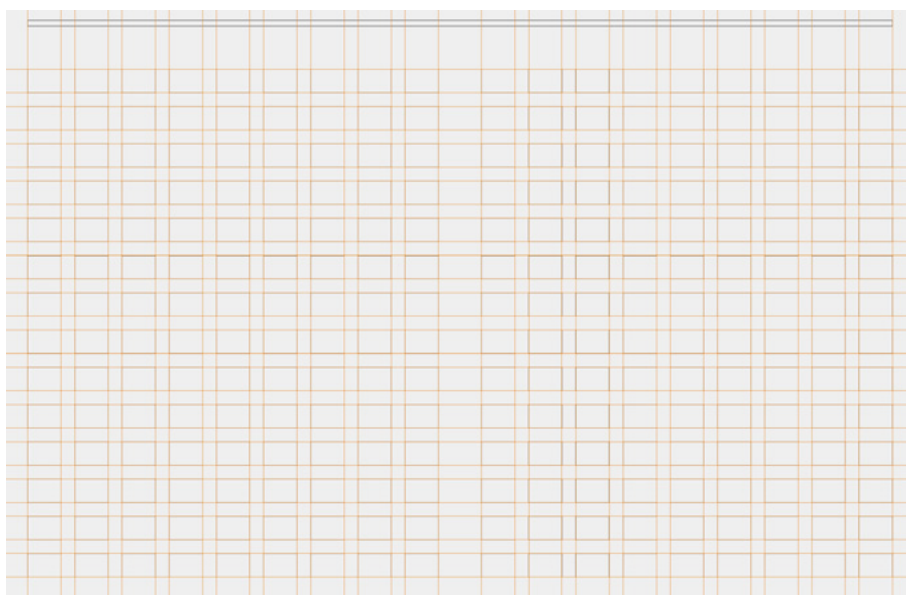


Fig. 22. Retícula base

5.2.2. Tipografía

La tipografía tiene un fuerte impacto en la persona que la lee. Se pueden establecer algunas pautas que agrupan a las diferentes tipografías; las tipografías con serifa¹¹ denotan elegancia, seriedad, tradición. Las sans serif¹² transmiten modernidad, minimalismo, sencillez. Para nuestra elección tipográfica se han tenido en cuenta varios factores:

1. La audiencia. En este caso nos dirigimos a una audiencia adulta, por lo que nos centramos en una tipografía elegante, de fácil lectura y que funcione bien a un tamaño relativamente grande.
2. El contenido. Nuestro proyecto tiene un carácter informativo y serio, pero no queremos que pierda su personalidad.
3. El diseño actual. Las tendencias de diseño actuales están dejando atrás esas tipografías sans muy enfocadas a diseño gráfico para traer de vuelta las fuentes serif, ya que son excelentes cuando se trata de contar historias.

Estos factores nos hace dirigirnos hacia una tipografía serif. Una tipografía que cree nostalgia y nos transporte al pasado.

Tras múltiples pruebas a base de ensayo-error encontramos una tipografía que nos recuerda al pasado pero a su vez mantiene rasgos actuales.

La tipografía Cako fue diseñada en 2019 en París por Jérémy Schneider. Es una tipografía serifa y se caracteriza por su gran personalidad creada a través de grandes contrastes entre gruesos y delgados con detalles finos y terminales puntiagudos generando unas formas muy gráficas que le otorgan un ritmo alto.

Para equilibrar el trabajo caligráfico se necesita combinar con una segunda tipografía centrándonos en una sin serifa.

Syne es una familia tipográfica de 5 estilos diseñada originalmente en 2017 para el centro de arte [Synesthésie] con sede en Saint-Denis, Francia.

Tipografía Cako

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fig. 23. Tipografía principal

Tipografía Syne

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fig. 24. Tipografía secundaria

ALZHEIMER ————— **Título o Llamada de atención**

Por lo general la enfermedad de Alzheimer avanza gradualmente, con una duración de dos a 20 años, con un promedio de siete años en los Estados Unidos. Los científicos ahora saben que la enfermedad de Alzheimer existe en el cuerpo de una persona mucho antes de que aparezcan los síntomas.

————— Texto general

Fig.25. Ejemplo de equilibrio de tipografías

11. Cada uno de los pequeños remates puntiagudos que adornan los finales de los rasgos principales de los caracteres.

12. Tipografía sin remates en los trazos.

5.2.3. Paleta Cromática

Para la elección cromática recurrimos a Eva Heller, quien realizó un estudio a dos mil personas para entender qué efecto producen los colores en las personas. El objetivo de este estudio era demostrar que los colores no se combinan de manera aleatoria y que no es una cuestión de gusto, sino, que se trata de unas experiencias y vivencias enraizadas en una sociedad.

“Desde que existen fotografías de la esfera terrestre(...), la Tierra recibe el nombre de “el planeta azul”. (...)Por eso es el azul el color de las dimensiones ilimitadas. El azul es grande.” (Heller, 2000, p.24).

Barajando palabras contradictorias como día-noche, antiguo-actual, cercano-lejano y después de leer estas comparaciones, nos decantamos por el color azul como parte del proyecto.

“Como color de la lejanía y del anhelo, el azul es el color de lo irreal, e incluso, de la ilusión y el espejismo. Antiguamente se llamaba en Alemania a las historias inventadas “cuentos azules”.” (Heller, 2000,p.26).

Eva también dice que el acorde de azul-violeta-naranja es el de la fantasía, otra de las palabras relacionadas con la fase tres del alzheimer.

Seleccionamos los colores azul y naranja como colores principales del proyecto siendo estos colores complementarios.

También añadimos un color beige para neutralizar las fotografías antiguas y darle una concordancia al proyecto, además de un gris utilizado para los fondos.



Azul índigo	Naranja	Beige	Gris
rgb (42,65,147)	rgb (240,132,7)	rgb (242,210,157)	rgb (238,239,238)
CMYK (96,81,0,0)	CMYK (0,57,98,0)	CMYK (6,19,44,0)	CMYK (8,5,7,0)
Hex #2a4193	Hex #f08407	Hex #f2d29d	Hex #eefee

Fig. 26. Gama cromática

5.2.4. Fotografías

Con todo el material gráfico creado continuamos con la selección y su posterior edición fotográfica. (ver ANEXO 5).

Se utiliza el programa Photoshop para la edición de color y realizar ajustes básicos de fotografía como igualar el balance de blancos y solucionar los errores de la óptica de la cámara, como eliminar la aberración cromática y utilizar las correcciones de perfil de lente, solucionando el viñeteo producido en las esquinas y solucionando la posible distorsión creada.



Fig. 27. Fotografía del proyecto



Fig. 28. Fotografía del proyecto

En la toma fotográfica configuramos la potencia del pixelstick en función del fondo sobre el cual vamos a proyectar el “recuerdo”, ya que según la potencia establecida se puede extraer parte del fondo o potenciar el recuerdo omitiendo esa parte posterior del paisaje. Esta elección de configuración se basa en el interés de la parte posterior, ya que si no aportaba nada a la fotografía, como puede ser una pared lisa, o si repercute en la toma se opta por desestimar la elección de crear un recuerdo semitransparente para crear un recuerdo más nítido.

5.2.5. Diseño e ilustración

El diseño gráfico nos ha permitido dar soluciones a problemas que han surgido en nuestra sociedad desde tiempos inmemoriales, mejorando nuestra calidad de vida y demostrando que no solo es una connotación estética. Por ello nos valemos de esta disciplina para completar este proyecto.

Después de preguntar a la población sobre el Alzheimer, qué es, cómo lo interpretarían o cómo lo definirían en una palabra, lo resumen en que la enfermedad es algo difusa, un vacío, un espacio en blanco, algo difícil de ver. Nos quedamos con estas connotaciones para trabajar el concepto a través de estas definiciones.

Y en este caso el diseño nos lleva hasta la creación de una colección de degradados para materializar la enfermedad. Estos degradados se utilizarán como hilo conductor del proyecto aunando de esta forma los dos volúmenes.

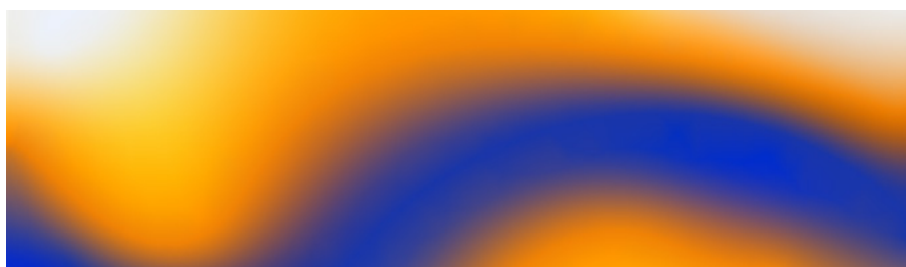


Fig. 29. Parte de degradado de portada

Las ilustraciones que forman el primer volumen se crean a partir de las fotografías de stock seleccionadas anteriormente. Usando la técnica de collage junto con un tratamiento de color se narra la historia de una persona durante las tres fases del alzheimer, contando con una fase cero donde se ubica y presenta al personaje. Basándonos en esquemas de composición y en la retícula, se pretende crear una maquetación limpia con un espacio en blanco bastante amplio.

Utilizamos recuadros blancos para crear la ilustración sobre la maquetación mostrando de forma clara y reconocible nuestra retícula, organizando el texto siempre en cajas con un ancho de cuatro columnas. El texto nos servirá para equilibrar las dos páginas de forma armónica. En cada fase de la enfermedad se añade algún elemento lleno de significado que denote que esta avanza. Para crear ese camino imparabile utilizamos en primer lugar a la historia, ya que en cada fase las frases van dejando de tener una estructura coherente y lógica. También lo vamos mostrando de forma visual separando las fases por una cuenta progresiva de un reloj. Utilizamos el reloj como hilo conductor ya que una de las primeras pruebas que se realizan para diagnosticar el Alzheimer es pedirle al paciente que dibuje un reloj con sus números correspondientes y las manecillas del reloj apuntando a una hora en concreto.

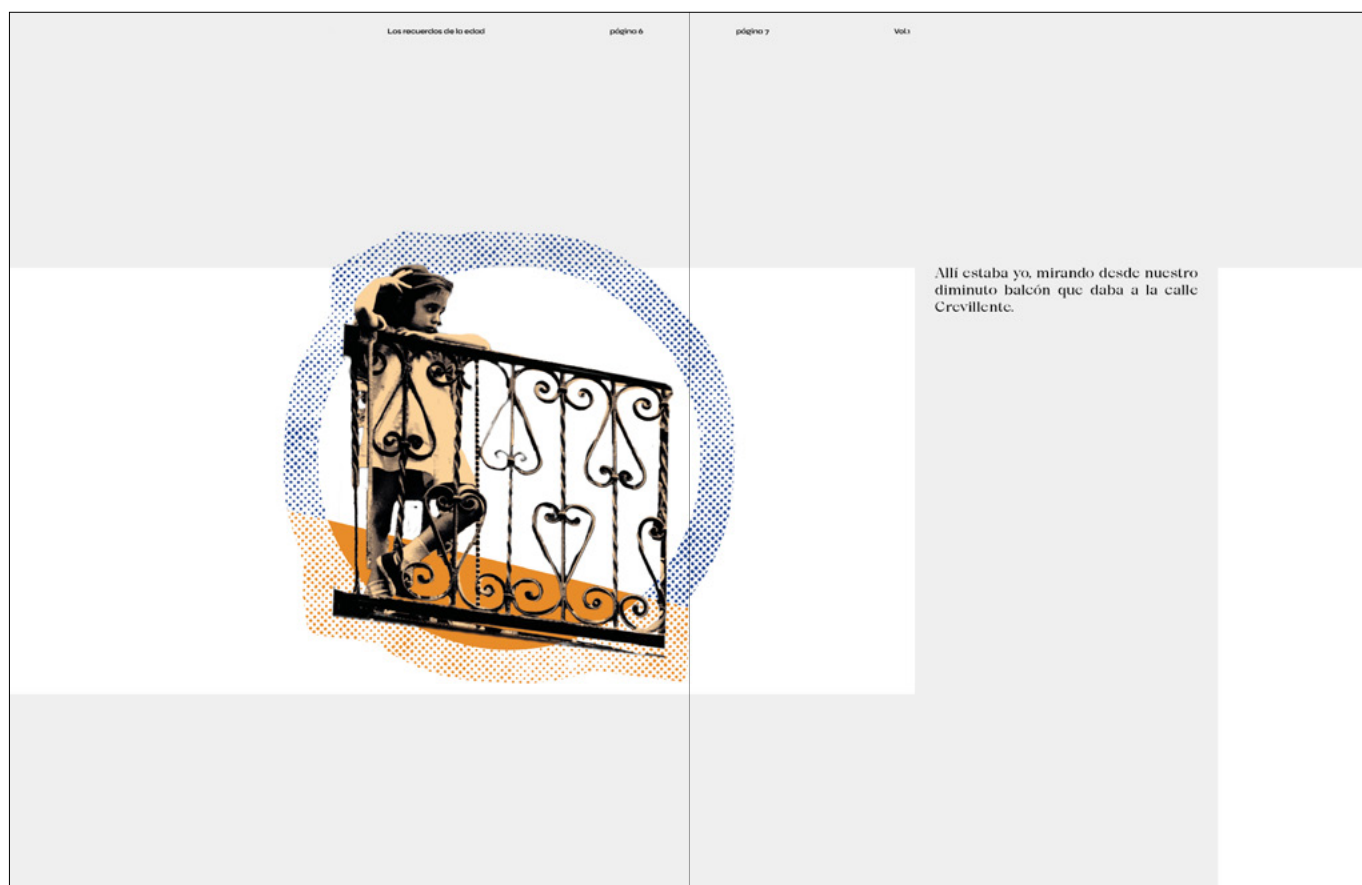


Fig. 30. Página fase 0 Volumen 1



Fig. 31. Extracto de ilustración fase 1

1. En la fase cero se utiliza un patrón de puntos para darle el color corporativo del proyecto.

2. En la fase uno se siluetean algunos objetos cotidianos dando a entender que una persona con alzheimer empieza a olvidar pequeños datos, un camino en concreto o una disminución en la concentración.

3. En la fase dos se empieza a olvidar alguna cara familiar y por ello tapamos algún rostro con un círculo naranja, además de resaltar algunas figuras que puede interpretarse desde imaginaciones propias del enfermo hasta personas que serán olvidadas próximamente. También añadimos un bloque de azul para oscurecer la imagen general.

4. En la tercera y última fase las fotografías seleccionadas son más parecidas a las de un mundo onírico simulando esa última fase donde el enfermo va desvaneciéndose y en muchas ocasiones, acabando encamado.

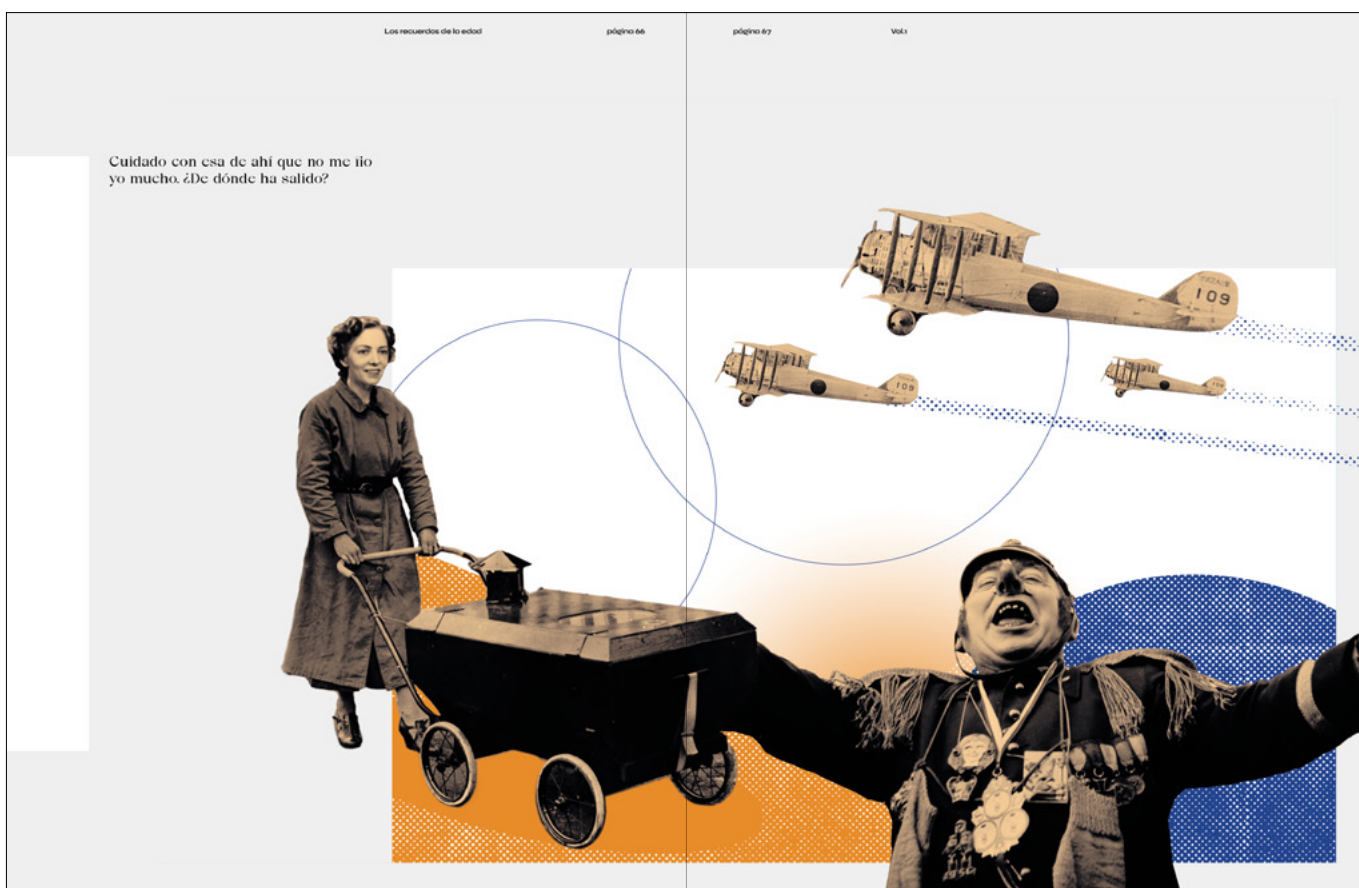


Fig. 32. Página fase 3 Volumen 1

5.2.6. Portada y encuadernación

Por todos es sabido que “todo entra por los ojos” y por ello la portada debe llamar la atención. Aunque este proyecto no esté pensado inicialmente para su venta directa, su portada debe de ser atractiva visualmente. Para ello se valoran varias opciones, desde la utilización de las fotografías y las ilustraciones hasta el uso de los degradados.

Finalmente se opta por la creación de dos degradados que representen de forma abstracta al Alzheimer, abarcando toda la portada y la contraportada en ambos volúmenes, que se distingan sobretodo por el tamaño de la tipografía para diferenciar el 1 y el 2.

A la hora de crear el degradado se debe tener en cuenta que una parte de ese degradado desaparecerá a la hora de crear la cubierta del libro, ya que en el proceso de encuadernación se debe guillotinar, plegar y pegar las tapas. Se elige una encuadernación cosida, ya que permite una apertura de la publicación de 180º facilitando su visualización.

Para saber el tamaño de la portada es necesario la elección del papel de la publicación. En el mundo creativo el papel es un soporte que ha ganado importancia en los últimos años. Por ello y basándonos en nuestro proyecto y sus necesidades, se opta por un papel fotográfico con acabado en brillo de 200gr.

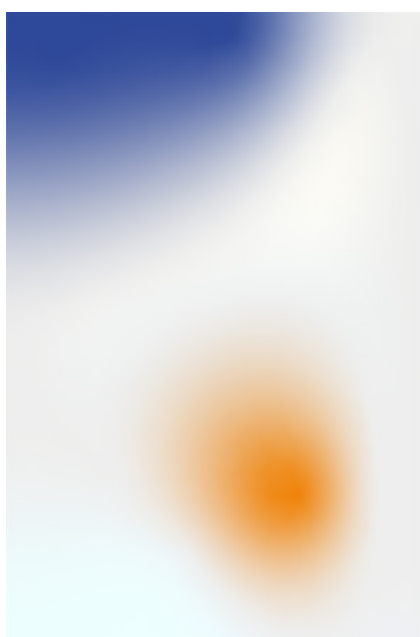


Fig. 33. Degradado base



Fig. 34. Prototipo Volumen 1



Fig. 35. Prototipo Volumen 2

El volumen 1 consta de 88 páginas.

Contactando con la imprenta nos ofrecen los siguientes datos para una publicación de 17x23cm:

1. Zona de sangrado 1,70cm
2. Ancho de portada sin contracanto 17,50cm
3. Ancho de contraportada sin contracanto 17,50cm
4. Ancho de portada con contracanto 19,20cm
5. Ancho de contraportada con contracanto 19,20cm
6. Altura sin contracanto 22,60cm
7. Altura sin contracanto 26cm
8. Ancho de lomo para 88 páginas 1,08cm

Con estos datos sabemos que debemos crear un documento de 39,48*26cm para el volumen 1, teniendo en cuenta los datos ofrecidos. (ver ANEXO 3)

El volumen 2 consta de 40 páginas.

1. Ancho de lomo 0,74cm. Con estos datos sabemos que debemos crear un documento de 39,14*26cm. (ver ANEXO 4)

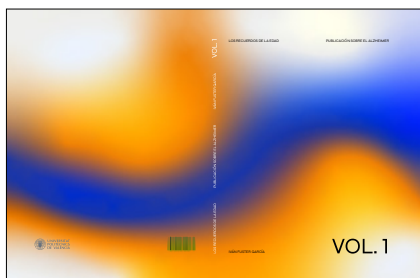


Fig. 36. Portada Volumen 1



Fig. 37. Portada Volumen 2

5.3. PREVISIÓN DE IMPACTO/DIFUSIÓN

Teniendo en cuenta los datos de la enfermedad, el proyecto está creado para llegar a un gran número de personas en un espacio de tiempo amplio, ya que la enfermedad y su aceptación es un proceso lento.

El proyecto pretende llegar a las grandes asociaciones del alzheimer como puede ser la FAE (Fundación Alzheimer España) o la fundación de Pascual Maragall.

Debido a la situación actual, COVID19. La difusión y el impacto se ralentiza a causa de las medidas impuestas. Por ello se propone una adaptación a una versión digital en formato de aplicación móvil, utilizando además, una red social como puede ser instagram. Donde esta se utilizaría de medio para la difusión del proyecto.

De esta manera también se puede llegar a concienciar a una población más joven. (ver ANEXO 6 y 7)

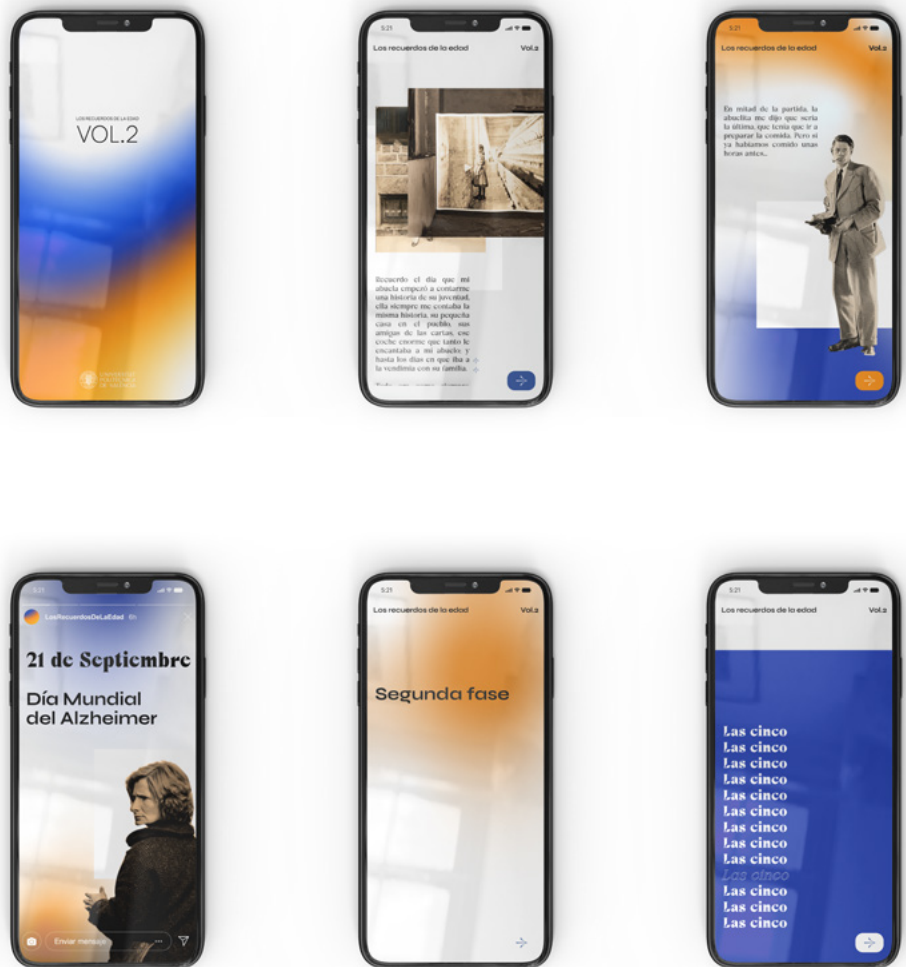


Fig. 38. Resumen del material visual

5.4. PRESUPUESTO

Ya que se trata de un trabajo académico se adjunta un presupuesto general, omitiendo algunos factores a tener en cuenta en un trabajo remunerado como el salario correspondiente a las horas trabajadas.

1. Desgaste de material. (Cámara, pixelstick, baterías, tarjetas de memoria, trípode, flash externo, ordenador) por un valor de cien euros.

2. Licencia Adobe mensual, veinte euros.

3. Pruebas de impresión y maquetación. Volumen 1, Volumen 2 y envío. Veintiun euros más diecinueve euros más diez euros hacen un total de cincuenta euros.

4. Impresión final donde consta un ejemplar del Volumen 1, un ejemplar del Volumen 2 más envío por un valor de cincuenta euros.

El total del presupuesto del proyecto excluyendo las horas de trabajo asciende a doscientos veinte euros.

6. CONCLUSIONES

Como cierre podemos decir que se han cumplido todos los objetivos propuestos para este proyecto de Los Recuerdos de la Edad. (ver ANEXO 1 y 2)

El proyecto se ha finalizado con éxito realizando la impresión de una publicación cuya temática es el Alzheimer.

El análisis de las obras referentes con la temática o la técnica nos inspiró y nos ayudó a entender cómo enfocar el proyecto para conseguir que a través de la técnica de Lighpainting se pueda llegar a expresar una emoción, un recuerdo.

Una puesta en práctica contesta a la pregunta de si el proyecto es completamente funcional y para ello habrá que ponerse en contacto con las asociaciones pertinentes que nos ayudarían a llegar a nuestro público objetivo.

Este proyecto puede llegar a ampliarse con una versión digital gracias al material visual creado con la finalidad de apoyar a la publicación física y así respondería a una de las necesidades actuales como es el evitar las grandes reuniones de personas debido al COVID19. Aunque se propone una solución para la publicación digital, queda realizar un testeo para comprobar su funcionalidad y añadir posibles mejoras.

También ha ayudado mucho a entender la enfermedad, además de realizar un gran ejercicio de empatía hacia los cuidadores. Se ha observado la gran diferencia de opiniones y puntos de vista para un mismo proyecto, como diversos significados para una misma ilustración.

Mensajes positivos para la creación de las dinámicas de grupo por el simple hecho de normalizar el ir a una terapia, ya que actualmente es un tema delicado en nuestra sociedad. También ha servido para que algunos cuidadores hagan el esfuerzo de situarse en la piel de las personas enfermas.

Un objetivo que no estaba previsto ha sido la interacción entre una persona con Alzheimer y las publicaciones impresas. Esto ha sorprendido gratamente, ya que esa persona ha recordado, a su manera, varios momentos y personas relevantes de su vida.

7. BIBLIOGRAFÍA

Abad, M. (2019, 17 julio). Lenguaje generacional: cómo ha cambiado el español en 80 años. Yorokobu. <https://www.yorokobu.es/estraperlo-postureo/>

Alzheimer. (2015). From Bubble. <http://www.frombubble.com/category/alzheimer/>

Andrade, S. (2019, 17 febrero). Pasión por lo deshabitado: las mejores fotografías de Romain Veillon. Traveler. <https://www.traveler.es/viajeros/galerias/lugares-abandonados-fotografia-romain-veillon/2225>

AFAV. (2018, 17 diciembre). El Alzhéimer. <https://www.afav.org/alzheimer/>

Ayuda y Apoyo. (2018). Alzheimer's association. <https://www.alz.org/ayuda-y-apoyo>

Bonjour Monde. (s. f.). [bonjourmonde. http://bonjourmonde.net/#synesthesie](http://bonjourmonde.net/#synesthesie)

Cako. (s. f.). [vj type. https://vj-type.com/family/cako/](https://vj-type.com/family/cako/)

Carballo, M. F. (2019, 12 noviembre). Michael Schwan, el fotógrafo de lugares abandonados que capta «La belleza del deterioro» en Europa. Traveler. <https://www.traveler.es/viajes-urbanos/articulos/fotografia-de-lugares-abandonados-en-europa-michael-schwan-the-beauty-of-decay/15224>

Cultura inquieta. (2019, 15 octubre). Reuben Wu emplea LED de drones para iluminar paisajes remotos de Bolivia - Cultura Inquieta. <https://culturainquieta.com/es/foto/item/16035-reuben-wu-emplea-led-de-drones-para-iluminar-paisajes-remotos-de-bolivia.html>

Fábrica de Muñecas de Porcelana, Segorbe (Castellón, España). (2020, 24 mayo). [factorxplorer. https://www.factorxplorer.com/fabrica-de-munecas-de-porcelana-segorbe-castellon-espana/](https://www.factorxplorer.com/fabrica-de-munecas-de-porcelana-segorbe-castellon-espana/)

FEVAFA - Federación Valenciana de Asociaciones de Familiares de personas con Alzheimer. (2020). FEVAFA. <http://www.fevafa.org/proyectos.asp>

Fundación Pasqual Maragall. (s. f.). Grupos terapéuticos para cuidadores de Alzheimer. <https://fpmaragall.org/area-social/grupos-terapeuticos-alzheimer/>

Gaceta Medica. (2014, 28 agosto). La campaña 'Pon tu corazón por el Alzheimer' busca concienciar a la población sobre esta patología. https://gacetamedica.com/hemeroteca/la-campana-pon-tu-corazon-por-el-alzheimer-busca-concienciar-a-la-poblacion-sobre-esta-patologia-bvlg_855253/

Heller, E., & Mielke, J. C. (2004). Psicología del color (1.a ed.). Gustavo Gili.

KnowAlzheimer. (2017, 14 marzo). Información para cuidadores de Alzheimer. <https://knowalzheimer.com/cuidadores/>

La opinión pública y el Alzheimer - Fundación Alzheimer España. (2015, 13 noviembre). Fundación Alzheimer España. <http://www.alzfae.org/fundacion/161/opinion-publica-y-alzheimer>

Müller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos . Barcelona: Gustavo Gili.

Ribal, P. (2008, 24 julio). Tierna ironía de Tatsumi Orimoto. El cultural. <https://elcultural.com/Tierna-ironia-de-Tatsumi-Orimoto>

The commons. (2008). Flickr. <https://www.flickr.com/commons/>

Scharf, A. (1994). Arte y fotografía (1.a ed.). Alianza Editorial.

Vallhonrat, J. (s. f.). Autogramas. Javier Vallhonrat. <https://javiervallhonrat.com/portfolio-items/autogramas/>

William Utermohlen. (s. f.). HA! <https://historia-arte.com/artistas/william-utermohlen>

Wu, R. (2020). AEROGlifos. Reuben Wu. <https://reubenwu.com/projects/25/aeroglyphs>

Zhang, M. (2011, 30 noviembre). The First Known Light Painting Photos. PetaPixel. <https://petapixel.com/2011/11/29/the-first-known-light-painting-photos/>

2012 Alejandro Kirchuk DLS1-DL | World Press Photo. (2009, 28 abril). WorldPressPhoto. <https://www.worldpressphoto.org/collection/photo/2012/30006/4/2012-Alejandro-Kirchuk-DLS1-DL>

8.ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Kirchuk, A. (2011). Never let you go [Fotografía]. World Press Photo. https://www.worldpressphoto.org/collection/photo/2012/30006/4/2012-Alejandro-Kirchuk-DLS1-DL	9
Figura 2. Orimoto, T. (1998). Art Mamma [Fotografía]. http://www.artnet.com/artists/tatsumi-orimoto/small-mama-and-big-shoes-JRHTVAgabTBYMZBzGSHFQ2	9
Figura 3. Utermohlen, W. (1995–2000). Autorretratos [Cuadro]. https://historia-arte.com/artistas/william-utermohlen	9
Figura 4. Gilbreth, F. (1914). work simplification [Fotografía]. http://laorbita.org/history-of-photography-light-painting/	11
Figura 5. Gilbreth, F. (1914). work simplification [Fotografía]. http://laorbita.org/history-of-photography-light-painting/	11
Figura 6. Mili, G. (1943). La patinadora Carol Lynne [Fotografía]. https://i.pinimg.com/originals/11/86/0a/11860a7f246daa0c6fc1c56ea1babaf4.jpg	12
Figura 7. Mili, G. (1950). Dibujos con luz [Fotografía]. https://www.aryse.org/gjon-mili-y-picasso-dibujando-con-la-luz/	12
Figura 8. Vallhonrat, J. (1991). Anagramas [Fotografía]. http://javiervallhonrat.com/art/	13
Figura 9. Wu, R. (2019). Aeroglyphs [Fotografía]. https://culturainquieta.com/es/foto/item/16035-reuben-wu-emplea-led-de-drones-para-iluminar-paisajes-remotos-de-bolivia.html	13
Figura 10. Fotografía extraída del archivo The Commons titulada Kunstgebitten te huur.	14
Figura 11. Fotografía Lightpainting creada con el movimiento de un péndulo.	14
Figura 12. Fotografía de prueba de exposición lumínica.	16
Figura 13. Foto24. (s. f.). Pixelstick [Fotografía]. Foto24. https://www.foto24.com/pixelstick-luz-led-para-lightpainting.html	16
Figura 14. Foto24. (s. f.). Pixelstick [Fotografía]. Foto24. https://www.foto24.com/pixelstick-luz-led-para-lightpainting.html	16
Figura 15. Fotografía con error 1 y 3.	17
Figura 16. Fotografía con error 5 y 8.	17
Figura 17. Schwan, M. (2019). The beauty of decay [Fotografía]. https://michaelschwan.de/	18
Figura 18. Esbozo aéreo de reproducción.	19
Figura 19. Fotografía de prueba compositiva.	19
Figura 20. Fotografía ejemplo de prueba-error.	20
Figura 21. Ejemplo de retícula.	22
Figura 22. Retícula base.	22
Figura 23. Tipografía principal.	23

Figura 24. Tipografía secundaria.	23
Figura 25. Ejemplo de equilibrio de tipografías	23
Figura 26. Gama cromática.	24
Figura 27. Fotografía del proyecto.	25
Figura 28. Fotografía del proyecto.	25
Figura 29. Parte de degradado de portada.	25
Figura 30. Página fase 0 Volumen 1.	26
Figura 31. Extracto de ilustración fase 1.	27
Figura 32. Página fase 3 Volumen 1.	27
Figura 33. Degradado base.	28
Figura 34. Prototipo Volumen 1.	28
Figura 35. Prototipo Volumen 2.	28
Figura 36. Portada Volumen 1.	29
Figura 37. Portada Volumen 2.	29
Figura 38. Resumendel material visual	30

9.ANEXOS

Anexo 1. Publicación Volumen 1.	
Anexo 2. Publicación Volumen 2.	
Anexo 3. Portada volumen 1.	
Anexo 4. Portada volumen 2.	
Anexo 5. Ejemplo de proceso selección fotográfico.	
Anexo 6. Material visual.	
Anexo 7. Prototipo aplicación digital.	