TFG

INHOSPITO, LA DIFICULTAD DE HABITAR LO EXTRAORDINARIO
Prototipo de libro ilustrado

Presentado por Irene Barceló Orozco
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

UNIVERSITAT POLITECNICA DE VALENCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El proyecto consiste en la realización del prototipo de un libro ilustrado, incluyendo la búsqueda de información, la maquetación y la realización de las ilustraciones. Durante la producción se pretende explorar todas las partes de la creación de un libro, desde lo más básico cómo podría ser la investigación de los lugares geográficos, hasta la parte final de la maquetación. El libro es una recopilación de lugares curiosos del mundo, ya sea por su complicado acceso, por la rareza de sus características o por su peligrosidad. En él, aparecen dibujos de cómo esos lugares se ven hoy en día desde un punto de vista imaginativo. De esta manera, no se pretende que sea un proyecto de carácter científico, ya que sus elementos y la manera en la que se cuenta lo hacen más cercano a un libro recreativo.

lugares, maquetación, ilustrado, libro, geográficos

ABSTRACT

The project consists on the creation of a prototype picture book, including the research of the information, the layout and the realization of the illustrations. During the production, the aim is to explore all the parts of the creation of a book, from the most basic aspects, such as the investigation of geographic places, till the final part which is the most complex: the edition. The book is a recompilation of curious places in the world, due to its complicated access, for the strange characteristics of the place, or for its riskiness. In this book, we can see many illustrations about how these places look today, from an imaginative perspective. This way, it is not intended to reach a scientific audience, since its elements make this kind of recreational book.

Place, layout, illustration, book, geographic

AGRADECIMIENTOS

A David Heras, mi tutor, por la paciencia, la comprensión y todo lo que me ha enseñado sobre el mundo de la ilustración, tanto en este trabajo como en sus asignaturas.

A mi abuela Maria, que se fue muy pronto, dejando un gran vacío, ahora me apoya desde el cielo, gracias por haber creído siempre en mí, por animarme y darme tus mejores consejos.

A mi madre por ser un gran apoyo y hacerme ver la parte positiva de las cosas cuando yo no la veía.

A mi padre por su inmensa paciencia y su visión realista que me ha hecho abrir los ojos muchas veces y no conformarme con lo primero.

Y de una forma u otra a todas aquellas personas que me han ayudado en todo lo que han podido.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 5
2. OBJETIVOS 6
2.1 Objetivos principales 6
2.2 Objetivos específicos 6
3. METODOLOGÍA 7
4. MARCO TEÓRICO 9
4.1 Libro ilustrado 9
4.1.1 Definición 9
4.1.2 Contexto histórico 10
4.2 Libro ilustrado para un gran abanico de edades 12
4.3 Características del libro de fantasía 13
4.4 Referentes 14
5. DESARROLLO DEL PROYECTO: INHÓSPITO, LA DIFICULTAD DE HABITAR LO EXTRAORDINARIO 15
5.1 Recopilación de lugares 15
5.1.1 Investigación 15
5.1.2 Simbología 17
5.2 Mood board 19
5.3 Realización de las vistas arquitectónicas 20
5.4 Prototipos de maquetación 21
5.5 Diseño de las ubicaciones 22
6. RESULTADOS FINALES 24
6.1 Artes finales 24
6.1.1 Maquetación final 28
6.2 Cubierta 29
6.3 Guardas 30
6.4 Naming 30
6.5 Tipografía 31
7. CONCLUSIONES 31
8. REFERENCIAS 32
6.1 Bibliografía 32
6.2 Webgrafía 33
9. ÍNDICE DE FIGURAS 36
10. ANEXOS 38

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recoge la realización de un prototipo de libro ilustrado titulado Inhóspito, la dificultad de habitar lo extraordinario que trata sobre lugares del planeta que por su peligrosidad, su rareza o su hostilidad es muy difícil residir en ellos. Todo esto tratado desde una perspectiva más próxima a una visión imaginativa. Recogiendo en el trabajo final el proceso de conceptualización, desarrollo y elaboración del libro.

En este proyecto se pretende abordar el tema del olvido de los lugares, hay veces que por causas naturales estos emplazamientos han sido escondidos del mundo durante miles de años, como puede ser el caso de las cuevas, las cuales han adquirido un microclima propio que ha dado origen a criaturas y plantas endémicas. Además hay ciudades o pueblos donde la vida es muy complicada, tanto por sus características climatológicas, como por condiciones creadas por el hombre, haciendo que sean sitios hostiles y casi inhabitados. En todos estos lugares, por un motivo u otro es difícil la vida, pero aun así ya sea por adaptación al medio o por perseverancia podemos encontrar habitantes en ellos.

En todo trabajo práctico subyace un importante componente teórico que lo sustenta y respalda, por esta razón, consideramos fundamental reflejar la vertiente de investigación que llevamos a cabo para encontrar estos sitios. Hablando de las fases que conforman el proyectos en su totalidad, partirían en primer lugar de la indagación de los emplazamientos, parte fundamental que dará pié a la posterior conformación de las ilustraciones. Aquí es donde recabaremos todos los datos posibles de los lugares. En segundo lugar, nos centraremos en la práctica del dibujo técnico, realizando las vistas arquitectónicas de las ubicaciones, esta es una de las partes más importantes, porque esta nos dará mayor soltura a la hora de realizar las ilustraciones finales. En tercer lugar, realizaremos el esquema de la maquetación del libro, para darnos una primera idea, y luego pasaremos a realizar las imágenes finales, teniendo en cuenta que sean un apoyo al texto y no lo representen literalmente. Finalmente haremos el prototipo de maquetación que tendría finalmente el libro, esto quiere decir, maquetamos todo pero con opción a ser ampliado.

2. OBJETIVOS

Con el siguiente trabajo se pretenden alcanzar diferentes objetivos, los cuales podríamos diferenciar en generales y específicos. Siendo los generales los que resumen la idea principal del trabajo y la finalidad, mientras que los específicos son los elementos que nos darán como resultado el objetivo principal.

2.1 OBJETIVOS PRINCIPALES

El objetivo principal de este trabajo es generar un prototipo de libro ilustrado de territorios fantásticos basados en emplazamientos y ubicaciones reales. Para ello haré servir los conocimientos adquiridos durante el Grado.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

· Búsqueda e investigación de los lugares a ilustrar de una forma metódica que de forma resumida cuente la historia y las características del lugar.
· Elaborar un proyecto que resulte atractivo para el lector.
· Conseguir que las ilustraciones sean algo que complementa al texto y ayude a comprender mejor la idea.
· Establecer una concordancia entre las ilustraciones por medio de los recursos gráficos empleados
· Ampliar los conocimientos en perspectiva y dibujo técnico.
· Realizar la maquequetación de algunas páginas del libro.
· Definir el estilo gráfico propio que ayude a que se reconozca el trabajo.
. Realizar ilustraciones que sean atractivas para cualquier rango de edad.
· Aprender a resolver fondos con calidades más texturizadas, ya que siempre me he centrado más en ilustraciones de tintas planas o sin fondos.

3. METODOLOGÍA

Como punto de partida para la realización de este libro ilustrado se ha tomado como tema principal a tratar la dificultad de habitar lugares extraordinarios, como indica el nombre del proyecto. Esos lugares han sido seleccionados tras un gran estudio de más de cincuenta y siete ubicaciones reales, de las cuales cuatro han sido tratadas de manera mucho más extendida y metódica. Centrándonos más en su contenido escrito, el libro cuenta la historia de lugares inhóspitos en los que no esperaríamos que la vida hubiera podido prosperar, en algunos de ellos las condiciones que ha creado el hombre han sido el factor detonante para que cayeran en el olvido o fueran desalojados, en otros su aislamiento y climatología ha hecho que sea muy difícil habitarlos, también veremos ubicaciones donde termina la vida de mucha gente, porque han sido elegidos como un sitio favorable para morir, y otros son tan peligrosos que es prácticamente imposible vivir en ellos.

Definiendo un poco más exactamente el contenido que vamos a encontrar dentro del libro se podría definir como una “guía” sobre los lugares extraños. No obstante su estructura es más la de un libro ilustrado dirigido a un público muy amplio, por ello las ilustraciones que encontramos están concebidas para llegar a un gran abanico de edades.

Centrándonos ahora en las cuatro grandes fases del proceso de creación que trataremos más profundamente en el apartado de desarrollo, podemos diferenciar en un primer lugar como punto de partida previo a la confección del libro la recopilación de la información sobre diversos emplazamientos en el mundo, que destacan por sus características. Algunos de los lugares investigados han sido: Centralia, destacada por ser una ciudad que no deja nunca de arder, Aokigahara, un destino ideal para los suicidas, Isla de Queimada grande , el paraíso de las serpientes y Whittier, en el que todos sus habitantes viven en un mismo edificio. Estos lugares han sido analizados en muchos aspectos, tanto por su historia, sus características geográficas, su fauna, su flora, el tipo de gente que habita los lugares, y curiosidades que encierra en su interior. Este estudio de los lugares ha sido posible por la exhaustividad en la investigación mediante documentales, videos explicativos y búsquedas en la red durante muchos meses.

Seguidamente en la segunda parte, hemos seleccionado todos los lugares a estudiar y pasaremos ahora a la escritura de los textos finales que llevará el libro, que será la recopilación de toda la investigación hallada en los diferentes sitios consultados. También es el momento de planificar una carpeta con imágenes de los lugares o los elementos de referencia que nos ayuden a realizar un encaje de lo que serán los artes finales.

En tercer lugar, empezaremos ha hacer los primeros bocetos, es una de las más importantes porque nos da pié a la creación de los artes finales, ya que aquí haremos el estudio arquitectónico y de las vistas de los diferentes edificios o casas a dibujar, esto nos dará una mejor visión del terreno que abordamos y cómo lo podríamos representar a nuestro antojo en los diferentes puntos en los que la imagen final nos requiera poner ese edificio o construcciones, nos ahorrará mucho tiempo luego porque ya conoceremos como es el entorno de una forma bastante exacta, que luego podremos deformar o interpretar como queramos.

En este momento será también cuando planifiquemos como estarán compuestas las páginas del libro, si van a constar de muchas ilustraciones por página o de pocas. En este caso era mejor optar por una maquetación más sobria y limpia que invitara a muchos lectores a disfrutar de la lectura que nos informa de la historia real, y de las ilustraciones que nos dan una visión más imaginativa del lugar. En la cuarta parte, empezaremos a realizar los artes finales, eligiendo cuáles de ellos encajaban con la maquetación de doble página, y cuales serían mejor encajar en una página sencilla.

El estilo que se le ha querido dar a las ilustraciones es una visión de los espacios mucho más imaginativa y fantástica, mezclando en los diferentes escenarios criaturas o representaciones de mitología que se ajustan a lo que el texto demanda, junto con elementos reales que encontramos en el lugar, que pueden ser vistos como detalles o como partes del dibujo mucho más notorias, pretendemos conseguir una unión entre imagen y texto mediante pequeñas pinceladas, pero que al mismo tiempo por la naturaleza de las ilustraciones, te plantees si esos lugares existen de verdad o simplemente han sido creados de forma que confundan al lector y sienta la necesidad de buscar si existen de verdad esos lugares.

Finalmente nos centraremos en la maquetación, siguiendo una línea minimalista donde el texto y las imágenes comparten protagonismo, al no ser un libro para primeros lectores es importante que la cantidad de texto que tiene que soportar tenga también su importancia dentro de la maquetación.

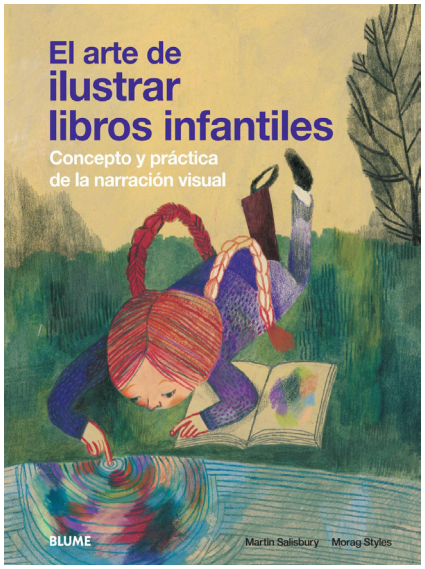

Figura 1. Martin Salisbury: Portada del libro de *El arte de ilustrar libros infantiles* (2012)

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LIBRO ILUSTRADO

4.1.1 DEFINICIÓN

Podemos encontrar una definición de que se consideraría Libro ilustrado en lo que nos dice Alan Male en su libro "La idea de combinar palabras e imágenes entra en juego de forma notable, y la esencia queda respaldada por un equilibrio adecuado entre texto e imagen" (Male, 2018, p. 167). Esta afirmación la vemos respaldada también por Martin Salisbury y Morgan Styles, que dicen "En el libro ilustrado actual el texto visual asume casi toda la responsabilidad narrativa. En la mayoría de los casos, el significado surge de la interpretación entre la palabra y la imagen, y la una sin la otra no tendría sentido si se experimentan por separado" (figura1) (Salisbury y Styles, 2012, p. 7)

Además de esta característica principal, el libro ilustrado debe poseer una serie de parámetros para que su funcionamiento sea correcto. En primer lugar y el más importante, es aquél al que hacen referencia todos los entendidos en ilustración cuando hablan de libro ilustrado, la naturaleza de la relación entre la palabra y la imagen es la clave que hace que un libro ilustrado sea bueno, estos dos elementos se combinan para transmitir el significado global del libro, esta dualidad se da con frecuencia a modo de baile lúdico en el que las ilustraciones y el texto parecen flirtear y contradecirse; también debemos considerar importante el diseño visual y la multiplicidad de significados que ofrece tanto en libros dedicados a un público infantil, cómo los dedicados a uno más adulto. Hay que tener en cuenta que las ilustraciones en este tipo de obras pretenden cubrir silencios que dejan las palabras, intentando conseguir una visión un tanto diferente de lo que se nos presenta en el texto escrito. En el libro Looking at picture books, Jane Doonan se centra en la estética, analizando la forma de la línea y los estilos que definen a cada artista "cada trazo que se muestra en una ilustración posee un significado, empezando por el material o el medio elegido y cómo se han realizado estos trazos" (Citado en Salisbury y Styles, 2012, p. 90) A todas estas características más técnicas podríamos añadir que un libro ilustrado no es solo el conjunto de imagen y texto, si no que debe ser respaldado por los diferentes elementos que lo forman, hay que tener en cuenta todo lo relacionado con la maquetación, el tamaño de libro, la tipografía o el tipo de distribución de su contenido.

Figura 2. Sir Jonh Tenniel: Ilustración para el libro de Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas* (1865)

4.1.2 Contexto histórico

La historia del libro ilustrado moderno tal y como se ha definido anteriormente es relativamente breve. Se dice que el libro ilustrado más antiguo que se conserva es un papiro egipcio de 1980 a.C., aproximadamente, en él ya se combinaban imagen y texto. Esto solo fue un hecho aislado en la historia, porque no fue hasta más tarde cuando se hablaría de esta práctica de una manera más extensa. Un hecho que marcaría el inicio de esta tendencia sería "la invención de la imprenta, en el siglo XV, supuso que la educación en Occidente dejara de ser patrimonio de los ricos que tenían acceso a la literatura producida a mano" (Salisbury y Styles, 2012, p. 12) Esto provocó que la clase obrera pudiera acceder a más conocimientos, y tras la aparición del concepto de infancia hacia el siglo XIX coincidiendo con la revolución industrial, el libro ilustrado empezó a popularizarse como género literario.

Aunque en los siglos XVI y XVIII ya se empezó ha hablar de libro ilustrado con algunas pequeñas manifestaciones surgidas de la necesidad de integrar palabra e imagen, no fué hasta el siglo XIX con la aparición de Randolph Caldecott, considerado por muchos el padre de la ilustración, cuando se empezó a manejar este término. Esta afirmación se ve reforzada por lo que dice el autor moderno de literatura visual Maurice Sendak, el cual nos habla del importante papel de Caldecott dentro de este mundo, en el ensayo Caldecott & Co: Notes on books and Pictures. (Citado en Salisbury, 2012, p 16)

Aunque Caldecott fué el impulsor del libro ilustrado moderno, no fué hasta la última mitad del siglo XIX y principios del siglo XX, cuando se produjo un boom de este género literario, este gran avance ocurrió gracias a que en esta época se consiguieron grandes avances en la tecnología de impresión y un cambio en las actitudes hacia la infancia, todo esto dió lugar a la llamada Edad de oro de la ilustración. Las ilustraciones que creó Sir Jonh Tenniel para Alicia en el país de las maravillas, de Lewis Carroll, (Figura 2) fueron las que iniciaron esta nueva época, trayendo consigo un nuevo tipo de presencia en la página donde las imágenes desempeñan un papel clave en la experiencia del libro pasando a ser imprescindibles para leerlo.

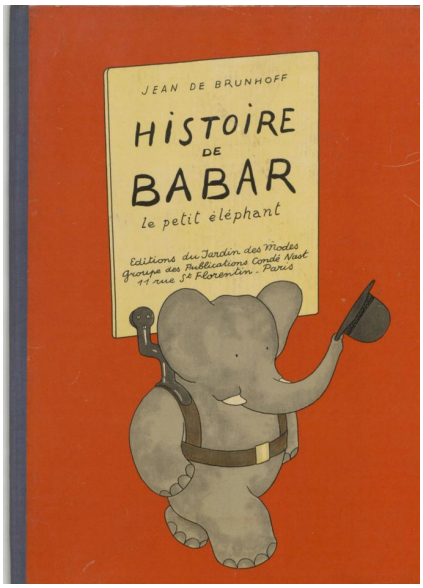

Figura 3. Jean Brunhoff: portada del libro *Histoire de Babar* (1931)

La década de 1930, está marcada sobretodo por dos grandes ilustradores en primer lugar Jean de Brunhoff, conocido por ser el creador de Babar el elefante (1931) (figura 3) hasta entonces los libros de gran formato, coloridos y de texto manuscrito, claro y sencillo casi infantil que no eran algo común. Por otro lado, el ilustrador Edward Ardizzone, creador de la serie Little Tim (1936) este ilustrador es muy conocido por crear dibujos para todas las edades y para todo tipo de libros.

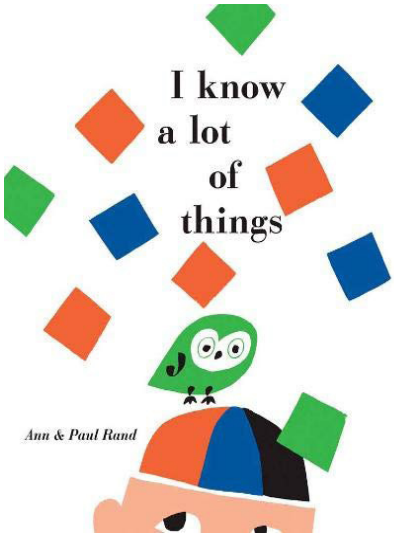

Figura 4. Paul Rand y Ann Rand: portada del libro *I Know a Lot of Things* (1956)

Mientras Europa empezaba a salir de la guerra, el método de producción que hasta ahora se había seguido de costes reducidos y grandes cantidades supuso en los años de posguerra un factor crucial sobre todo a niveles económicos y editoriales. Junto con la austeridad y la escasez de papel que hizo que se utilizara uno de mala calidad, los primeros años de postguerra se creó un anhelo por el color y la evasión que se manifestó en el arte que más tarde terminó conociéndose como neorrománticismo, esto se alargó hasta finales de la década de 1940 donde hizo presencia el expresionismo abstracto.

A partir de 1950 muchos diseñadores gráficos se decantaron por el libro ilustrado; "fue una época en la que el diseño gráfico, la ilustración y la pintura mantenían una estrecha relación en las escuelas de arte" (Salisbury y Styles, 2012, p. 29) los diseñadores en esa época recibían formación en dibujo y tipografía originando libros que empezaron a mostrar un enfoque unificado en cuanto a concepto, imagen y tipografía. Empezaron a reducir los textos pero en cambio la conciencia como página como fase visual mejoró. Pudiendo destacar de esta época al diseñador Paul Rand, el cual se adentra en el mundo del libro ilustrado con una obra escrita por su mujer Ann Rand titulada I Know a Lot of Things (1956) (Figura4).

Cuando 1960 se abrió paso los artistas señalaron una nueva era de pintura y color en el campo del libro ilustrado empezando también a expresarse de un modo más personal, de esta época podemos destacar a Brian Wildsmith con el libro A Child's Garden of Verses (1966) (figura 5) y Maurice Sendak con el famoso libro Where the Wild Things Are (1963) (figura 6) fué el primero en causar un enorme impacto en niños y en adultos por igual.

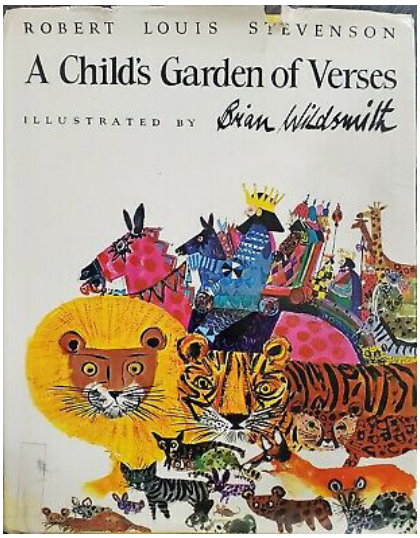

Figura 5. Brian Wildsmith: Portada del libro *A Child´s Gardens of Verses* (1966)

Figura 6. Maurice Sendak: Ilustración del libro *Where the Wild Things Are* (1963)

Ya en el siglo XXI la sociedad cada vez más global hace esperar que el mundo del libro ilustrado tienda hacia un mercado más globalizado, esto también más propiciado por la aparición del eBook que facilita el carácter internacional. En este mundo las editoriales grandes son las que marcarán el ritmo en cuanto a difusión mundial de los ejemplares, quedando el libro ilustrado más cultural destinado a perderse, no obstante cada vez más países están concienciados a mantener sus lenguas y tradiciones y las pequeñas editoriales apuestan por libros más cercanos a las tradiciones y culturas del país o región.

Hoy en día los libros apuestan mucho por la hibridación y la exploración de procesos gráficos entre lo analógico y lo digital y los procesos de fabricación realmente novedosos creando nuevos formatos.

4.2 Libro ilustrado para un gran abanico de edades

El libro ilustrado como tradicionalmente se lo conoce, fue desde un principio dirigido a la enseñanza, para ayudar a las personas analfabetas a comprender cosas que mediante la escritura no podían, cuando la sociedad fue avanzando esos grabados o dibujos expuestos en paredes o pergaminos se convirtieron en acompañantes de la palabra escrita ya en los libros, de manera que dotaban de un dinamismo diferente a estos. Tras la aparición del concepto de infancia ya en el siglo XIX, la enseñanza se adueñó de los libros ilustrados para ayudar a los niños a comprender las lecciones mucho más rápido. “Por supuesto, la expresión libro ilustrado suele ir seguida del adjetivo infantil. Una vez más sin embargo, se está poniendo en entredicho esa idea preconcebida sobre este tipo de publicación” (Salisbury y Styles, 2012, p. 7) Aunque tradicionalmente se ha considerado una de las piedras angulares de la educación, sobre todo de 3 a 7 años, a medida que su público ha ido aumentando vemos que cada vez se acerca más a otras artes, posiblemente surgiendo una nueva visión de esta forma híbrida de arte.

Figura 7. Martin Salisbury: Portada del libro *Imágenes que Cuentan* (2007)

Cada vez es más factible que los artistas de libros infantiles expongan sus obras en galerías creando así nuevas salidas en sus trabajos, así mismo, muchos de estos artistas dicen no tener en cuenta de manera consciente la edad de su público al crear un libro. A veces se dice que los artistas tienden a estar en contacto con su niño interior mucho más de lo que lo están la mayoría, esto hace que a veces la línea entre una edad y otra sólo sea considerada por el lector.

Uno de los mayores defensores de que el libro ilustrado sea para un gran abanico de edades es el artista australiano Shaun Tan, en un momento confiesa en el libro Imágenes que Cuentan (Figura 7) : “sabía muy poco sobre álbumes ilustrados cuando comencé el primero y compartía el prejuicio de que eran

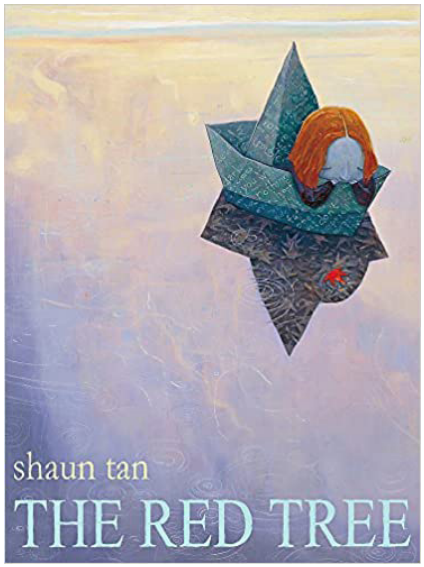

Figura 8. Shaun Tan: portada del libro The Red Tree (2001)

dominio exclusivo de niños pequeños, no una forma de arte que se presentase a una sofisticación artística o intelectual" (Citado en Salisbury, 2007, p. 70) Aquí ya se ve como él es un firme defensor de que el libro ilustrado no tiene porque ser algo dedicado a un público infantil, sino que puede llegar a mucha gente de edades diversas. Uno de los ejemplos en los que podemos ver como Shaun tan nos demuestra que lo que dice es posible lo podemos encontrar en el libro The Red Tree (2001) (figura 8) en el que sus imaginario poderoso y sus yuxtaposiciones surrealistas aluden a la angustia y la depresión infantil.

"Ser un artista no tiene que ver con manipular objetos o públicos, si no con evaluar constantemente una serie de ideas, a menudo fortuitas y misteriosas" (Salisbury, 2007, p. 70) esta cita ya nos deja presente que deberíamos considerar ilustrador a alguien que no se fije en la edad solamente, si no que sea capaz de plasmar la idea y que esta viaje por los públicos que consideren que es adecuado para ellos.

4.3 Características de la ilustración de fantasía

Cuando hablamos de narrativa de ficción o fantasía, debemos incluir la ilustración para ficción, es frecuente que se requiera representar visualmente la ficción narrativa, algo que ha ocurrido en el pasado y continúa ocurriendo en el presente, "Hoy en día, la ilustración para ficción narrativa se encuentra sobre todo en libros infantiles, novelas gráficas y cómics, y publicaciones especializadas, como compilaciones temáticas sobre mitología, cuentos góticos o fantasía" (Male, 2018, p. 166)

Como antecedente de todo este movimiento como lo conocemos hoy, tenemos las historias del Antiguo y el Nuevo Testamento que se tradujeron en obras visuales ejemplificadas por cuadros, frescos y esculturas, esto surgió por la necesidad de llevar la palabra de Dios a todos los feligreses muchos de ellos analfabetos. Más recientemente las ilustraciones y el arte han brindado una importante exposición visual a muchos de los mitos, leyendas, anécdotas y hechos ficticios escritos por autores anónimos.

Figura 9. Katie Ponder: ilustración *Weather Witches* (s.f.)

"En el contexto actual, la ficción para adultos es probablemente el género más infravalorado por la ilustración como elemento supletorio o intrínseco. Se suele decir que el arte está en el escrito" (Male, 2018, p. 166) (figura 9) esto no quiere decir que no exista, simplemente las editoriales sí que recurren a la ilustración a la hora de realizar la cubierta de los libros, para que funcione como presentación y punto de venta.

La naturaleza de las imágenes depende del género de ficción, del estilo de escritura y la extensión, las imágenes intrínsecas a la historia suelen transmitir escenas de representación dramáticas, para dar un mayor énfasis a las

Figura 10. Jacek Yerka. Cuadro *Tectonic* (2004)

Figura 11. Benjamin Lacombe: Ilustración del libro *Alicia en el Pais de las Maravillas* escrito por Lewis Carroll (2016)

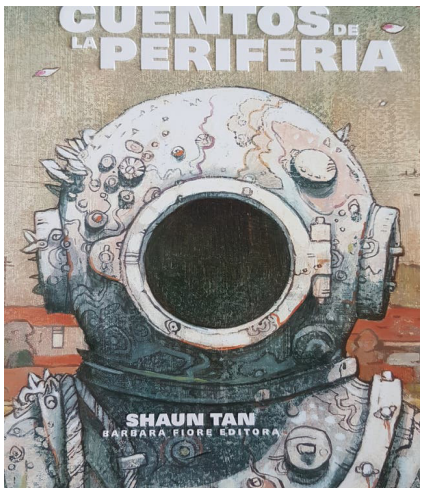

Figura 12. Shaun Tan: Portada del libro *Cuentos de la Periferia* (2011)

ilustraciones los artistas utilizan las mejores técnicas para realizarlas como son: la composición, uso efectivo y emotivo del color, uso adecuado de la distorsión y el sentido del espacio, entre otros muchos aspectos. El contenido en resumen debe transmitir intriga visual, una atmósfera de dramatismo para trasmitir el efecto de la escena a representar de la forma más adecuada. La necesidad de determinar si las imágenes son aclaratorias o enigmáticas son claves para poder crear una buena ilustración en el género de fantasía.

4.4 Referente

Unos de los artistas más influyentes en el trabajo han sido los artistas del movimiento surrealista, los cuales han sido relacionados con la interpretación de los sueños, (Triadó, J.R; Prendás, M. y Triadó, X. 2014, p. 369) y por ello podemos relacionarlo con la búsqueda de fantasía de este trabajo. Uno de los artistas de este movimiento que más ha influido el libro ha sido Jacek Yerka aunque no nació contemporáneo a los artistas que marcaron el principio del movimiento, este artista polaco, nacido en 1952, es considerado de los pintores surrealistas más importantes en la actualidad, por sus obras imaginativas que mezclan criaturas con paisajes oníricos, con muchas referencias al campo. (figura 10) (Yerkaland, (s.f.))

Por otro lado el ilustrador francés Benjamin Lacombe nacido en 1982, sus obras se podrían catalogar de fantásticas, mezcla personajes con tintes infantiles en escenarios oscuros que nos hacen sentir escalofríos al mismo tiempo que nos transportan a un ambiento y a unos escenarios que nos envuelven y atrapa, de él me he inspirado para crear esos dibujos tiernos pero tétricos que envuelvan y por mucho que los mires nunca dejas de ver cosas nuevas. (figura 11) (Benjamin Lacombe. (s.f.)),

Por último, en el mundo de la ilustración encontramos a Shaun Tan un artista australiano nacido en 1974, sus imágenes oníricas que podemos encontrar tanto en sus ilustraciones como en sus libros hacen volar la imaginación de muchos de sus lectores, de el se extrae la potencia que tiene sus libros ilustrados y sus imágenes echos para ser deleite de un público amplio. Uno de los libros que más me han influenciado el trabajo ha sido el de Cuentos de la periferia (2011)(Figura 12) (Shaun Tan, (s.f.))

5. DESARROLLO DEL PROYECTO: INHÓSPITO, LA DIFICULTAD DE HABITAR LO EXTRAORDINARIO

5.1 Recopilación de lugares

Este proyecto nace de la curiosidad. Las personas siempre hemos sido curiosas por naturaleza, nos gusta saber el porqué de las cosas o cómo ocurrieron ciertos sucesos, este proyecto se crea para explicar la historia de esos emplazamientos que hay a lo largo del planeta y que no son lo que esperaríamos encontrar, son lugares poco comunes, tienen historias sorprendentes y personas o criaturas que los habitan que han tenido un gran poder de adaptación.

Lo primero fue la búsqueda de lugares curiosos poco conocidos, mediante vídeos, búsquedas en publicaciones científicas y en páginas de investigación, con todo esto he podido ir poco a poco creando un listado de más de cincuenta y siete sitios extraños, que se puede leer completa en el anexo 1 (Investigación de los lugares) de este listado se seleccionaron unos cuantos que fueron investigados más en profundidad para desarrollar los artes finales.

La idea abarca tanto que el libro nunca terminaría de escribir, porque en el mundo hay infinitas ubicaciones que son dignas de aparecer en él, pero teniendo en cuenta que se trata de un trabajo de nueve créditos y que el nivel de investigación y posterior redacción de los textos finales que explican los lugares és tan grande, considero que con una pequeña selección de ubicaciones, podemos dar por completo el trabajo, a falta de más adelante continuar la ampliación de el libro con vistas a una posible publicación.

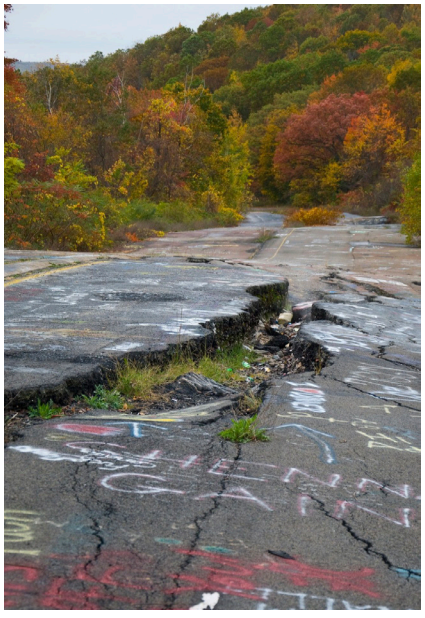

Figura 13. Getty: Fotografía de Centralia (1980)

5.1.1 Investigación

Los cimientos del trabajo están construidos sobre la investigación de lugares extraños en el mundo, aquí vamos a poder ver un resumen sobre los diferentes sitios ilustrados. Como su historia es muy amplia podemos leerla toda de manera más detallada en el anexo 1 (Investigación de los lugares)

Centralia, la ciudad que no deja de arder (figura 13). Este emplazamiento situado en Estados Unidos en la región del carbón de los Montes Apalaches de Pensilvania, lleva ardiendo 58 años y se calcula que tardará 150 más en apagarse, en esta ciudad su subsuelo aún continúa ardiendo a más de 700º C. Precisamente fue el carbón el que dio lugar a la formación de la localidad y sería justamente este mineral el responsable de su desaparición. El despoblamiento de la ciudad ha sido justamente debido al incendio que hay bajo

Figura 14. Whenonearth: fotografía de la Isla de Queimada Grande

Figura 15. Wikipedia Commons: fotografía de la ciudad de Whittier

Figura 16. Jtb photos: fotografía del bosque de Aokigahara

tierra que surgió por la quema de basura, que prendió rápidamente el carbón del subsuelo. Se intentó apagar de diferentes formas, pero no fue posible extinguir las llamas, y por la peligrosidad del lugar, se decidió que el pueblo debía de ser desalojado y sus casas demolidas, aún así aún hay habitantes que se niegan a abandonarlo. (Gonzalez, J. 2012) (Un Mundo Inmenso. 2018)

Isla de Queimada Grande, el lugar más peligroso del mundo (Figura14). Situada en Brasil, frente a la costa de Sao Paulo, este emplazamiento es tan peligroso que está terminantemente prohibida su entrada. A pesar de ser una isla tan pequeña de apenas 1500 m de largo y 500 m de ancho, es conocida por tener la mayor cantidad de serpientes del mundo, teniendo alrededor de 2000 serpientes, lo que equivale a una por metro cuadrado. La especie que vive en la isla es endémica, la vibora de la que estamos hablando es la Bothrops insularis una especie que tiene una hermana en el continente que fueron separadas en la glaciación hace once mil años, esto produjo que la serpiente que quedó en la isla subiera a los árboles para buscar alimento, y para conseguir ser más letales desarrollaron un veneno cinco veces más poderoso que su hermana del continente. Es muy complicado acceder a la isla, por su peligrosidad, la mordedura de una de estas víboras podría matarnos en segundos. (Nat Geo Wild. 2015) (Fischer, A. 2020) (Un Mundo Inmenso. 2020)

Whittier, el pueblo en el que todos viven en el mismo edificio (Figura 15). Se encuentra en Estados Unidos, concretamente en Alaska a 100km de la ciudad de Anchorage. El pueblo a fecha de 2015 contaba con 220 habitantes de los cuales el 70% viven en el mismo edificio. Se trata de una antigua base militar de la marina de Estados Unidos, que fue abandonada alrededor de 1960 pasando de ser un enclave perfecto para la marina, por las montañas que lo rodeaban y su agua que no se congela permitiendo la navegación, a ahora ser un pueblo de civiles. Su población se ubica casi en su totalidad en un mismo edificio que cuenta con todas las comodidades que se pudieran necesitar para vivir, como: una comisaría, un colegio, una tienda, peluquerías, parques, etc. A la hora de acceder al resto del territorio de Alaska, es posible hacerlo mediante un túnel que cierra a las doce de la noche y tiene solo un carril que alterna cada treinta minutos su dirección. Hoy en día la gente que vive en ese pueblo ha empezado poco a poco a irse, o a empezar a construir casas alrededor del edificio que les permita más intimidad, aun así la vida allí no deja de ser dura por su climatología. (JLL. 2015) (Un Mundo Inmenso. 2020)

Aokigahara, el bosque de los suicidios (Figura 16) . Emplazado en Japón, en la preceptura de Yamanashi y de Shizuoka concretamente a los pies del monte Fuji, ocupando 35 km cuadrados de un parque natural. El bosque ha cogido su fama por las numerosas personas que van a morir allí, a pesar de tener una belleza singular por su manto de árboles que dificulta que la luz originando

que en su interior la vegetación sea muy poco abundante y la vida casi inexistente, crean una atmósfera un poco rara pero hermosa. Tradicionalmente el bosque ha sido lugar de peregrinaje por las personas que pretendían quitarse la vida, y esto ha originado que por el bosque se sitúan en diferentes puntos carteles recordando lo valiosa que es la vida. Justamente en la tradición Japonesa se cree que antiguamente las familias que no podian mantener a niños o ancianos en epocas de hambruna acudian al bosque a abandonarlos como una forma de eutanasia, muchos de los que se han adentrado al bosque dicen que pueden oir las voces de los que ya no están y que un espiruto les guia cada vez mas al interior de este, todo esto jubto a que las brujulas y GPS no funcionan en el interior del bosque y a que el suicidio por la tradición Samuray es algo honorable en japón, han hecho que el lugar sea muy conocido por los suicidas y un buen sitio para acabar su vida. (Criminalista Nocturno. 2020) (Gavalda, J. 2020)

Tras la recabación de toda la información que pude encontrar acerca de los diferentes lugares, una tarea algo complicada debido a que muchos de ellos son tan poco conocidos que no hay casi información, me propuse recoger toda en una memoria en forma de texto que acompañaría luego a las imagenes, con ello pretendía que el lector leyera el texto y visualiza las imágenes creando en él una curiosidad por saber si esos lugares existen en la vida real o son mera imaginación. Para conseguir este efecto recurrí a la realización de ilustraciones con tintes de fantasía que despistaron un poco al ojo ya que contendrían partes de verdad y partes de imaginación que harían que fuera un libro entretenido para muchas edades. Con este libro pretendo cambiar la visión de la gente acerca de esos lugares, y que también pudieras conocer toda la historia del lugar, su ubicación, y actualmente como se encuentra, para dotarlos de unos conocimientos extras sobre el mundo de una manera mucho más visual y curiosa.

5.1.2 Simbología

A la hora de confeccionar las ilustraciones se planteó el realizar unas imágenes que combinarán mi habitual estilo juvenil con uno más adecuado al público adulto, esto podía tener una dificultad añadida, ya que se decidió añadir personajes o criaturas ya sean mitológicas o fantásticas que ayudarán a reforzar lo que el texto comentaba, no tenían que ser ilustraciones literales del texto, sino más bién una visión particular de ellos, que nos imaginariamos al leer su história. En los diferentes artes finales que acompañan al relato, encontramos:

El dragón: este personaje mitológico aparece en las ilustraciones de la ciudad de Centralia, debido a que el dragón siempre se lo ha asociado con el fuego, por su aliento de llamas, me pareció interesante que fuera él el que

ejemplificaba el fuego eterno que asola la ciudad. El dragón es la criatura mitológica más antigua que existe, siendo para los antiguos una fuerza primigenia más antigua que la propia existencia del hombre, relacionándolos con la creación del mundo y con su destrucción también, por esto es un buen elemento para incluirlo en la ciudad, dado a que el carbón ha sido la fuente de creación del pueblo pero también su destrucción. (Canal Historia. 2020) y (Mitología.info. (s.f.))

Los Bigfoots: estos personajes mitológicos aparecen en las ilustraciones de la ciudad de Whittier a modo de gigantes montañas que protegen la ciudad, se cuenta que la ciudad es solitaria, rodeada por mar y montañas que la guardan, todo esto en un paraje donde en invierno la nieve es la protagonista. Los Bigfoots eran las mejores criaturas para representar ese aislamiento y frío extremo, son originarias del norte del continente americano tienen forma de primate y se mueve a dos patas con sus grandes pies, escondiéndose de todo ser humanos en las montañas más altas y recónditas, por este motivo por la localización en donde viven y sus características, era el indicado para representarlo como grandes montañas nevadas que aparentemente no parecen ser criaturas pero que en realidad son poderosos bigfoots. (Nuño,A. 2015)

La serpiente: la Isla de Queimada Grande que es la que más serpientes tiene en el mundo, en las ilustraciones se ha utilizando este animal de formas sinuosas para crear en sí la silueta de la isla que las contiene. La serpiente era el símbolo del Dios Asclepio, el Dios de la medicina, dotado según la tradición griega con el poder de resucitar a los muertos por eso en los símbolos relacionados con las farmacias podemos ver representada a una serpiente. Está leyenda está relacionada con las serpientes que habitan la isla, dado a que son muchas veces capturadas para extraer su veneno por sus grandes propiedades para ciertos medicamentos. La serpiente es el símbolo de la isla perfecto para representarla, tanto por sus habitantes como por el significado. (Alétheia. 2019)

El Gashadokuro: (Figura 17) Un símbolo claramente relacionado con la muerte es el esqueleto, que como no hace su aparición en las ilustraciones de Aokigahara, por ser el bosque de la muerte, por la cantidad de muertes que han habido allí. Gashadokuro es un esqueleto demoníaco gigante devorador de humanos , este ser sobrenatural pertenece a la cultura japonesa, el deambula por la noche y devora a cualquier humano que se encuentra por el camino, se cree que fueron originados a partir de los amontonados huesos guerreros que fallecieron de necesidad, hambre o en combate. Este ser se puede relacionar a la perfección con el tema de el bosque de los suicidios ya que es la muerte los que les acecha y se los come por dentro dicho de una manera más metafórica. (Mitología.Guru. (s.f.))

Figura 18. Utagawa Kuniyoshi: Grabado de un fantasma Yurei (1836)

Figura 17. Utagawa Kuniyoshi: Pintura Takiyasha The Witch and the Skeleton Spectre (1844)

El espíritu Yurey: (Figura 18) Este personaje es mencionado ya en la historia del bosque de Aokigahara, así que fue una decisión acertada el colocar este fantasma como principal elemento de uno de los artes finales. En Japón la muerte tiene la misma importancia que la vida, estos seres atrapados entre la vida y la muerte han tenido un gran impacto en la cultura. Estos espíritus han quedado atrapados tras tener algún percance a la hora de acceder al más allá, su nombre es la unión los kanjis yu (幽 – oscuro) y rei (霊 – alma) también existen los jibakurei un fantasma que no puede cruzar al otro lado porque está atado a un lugar. Esta idea de que son almas que no han podido cruzar nos ayuda a reforzar la idea de que el bosque está lleno de estos espíritus y al ser almas oscuras atraen a otra gente con la intención de que se unan a ellos. (Peñascal, M. 2020)

5.2 Mood Board

Un mood board (Saavedra 2018) es lo en Español conocemos como mapa de inspiración, se trata de una herramienta creativa que consiste en la visualización rápida de imágenes previamente seleccionadas mediante un análisis y una búsqueda exhaustivas que nos ayudar a la hora de preparar la fase de ideación del proyecto. Podemos encontrar todo ellos en el anexo 2 (Ilustraciones de los emplazamientos)

Es por esto que tras la realización de la investigación previa de los sitios a representar, nos servimos de esta herramienta para tener una visión general general de cómo nosotros imaginariamos los lugares a representar, desde fotografías reales de los emplazamientos actualmente, pasando por colores que nos vienen a la cabeza al pensar en ellos, que vegetación tendría, con qué criatura

Figura 19. Imagen del Mood board de Centralia

real, fantástica o mitológica lo relacionamos, si es un lugar solitario o no lo es, para resumir, buscamos unas características concretas que nos ayuden a la hora de crear las ilustraciones finales de cada ubicación. (Figura 19)

5.3 Realización de las vistas arquitectónicas

Cuando hablamos de perspectiva en dibujo arquitectónico nos referimos a la representación de objetos tridimensionales en una superficie bidimensional para recrear su posición y profundidad relativas. A la hora de realizar un dibujo de estas características se tendrán en cuenta la línea de horizonte y el punto o puntos de fuga que necesitemos para representar la figura. (Sanchez. 2021) este recurso nos ayudará mucho a dibujar correctamente los edificios principales de las ciudades como Whittier (Figura 20) (Figura21) en las que la construcción es el centro de la historia dado que al conocer muchas vistas será más fácil encajarlo en los artes finales.

Hay que puntualizar que los dibujos han sido una referencia para la posterior conformación de los artes finales, consideraremos este punto como parte del estudio previo a la realización final del trabajo. Se puede encontrar más información en el anexo 2 (Ilustraciones de los emplazamientos)

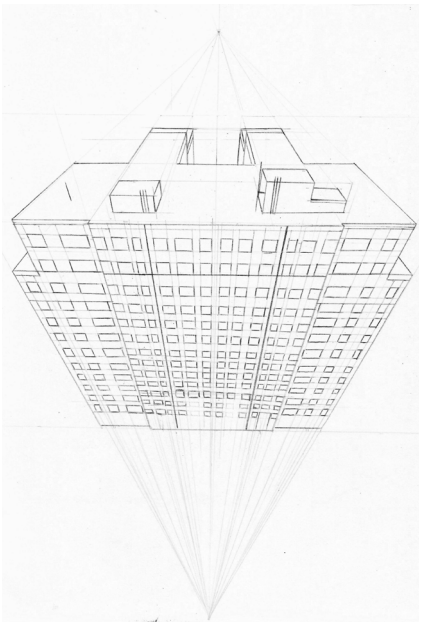

Figura 20. Vista arquitectónica del edificio de Whittier

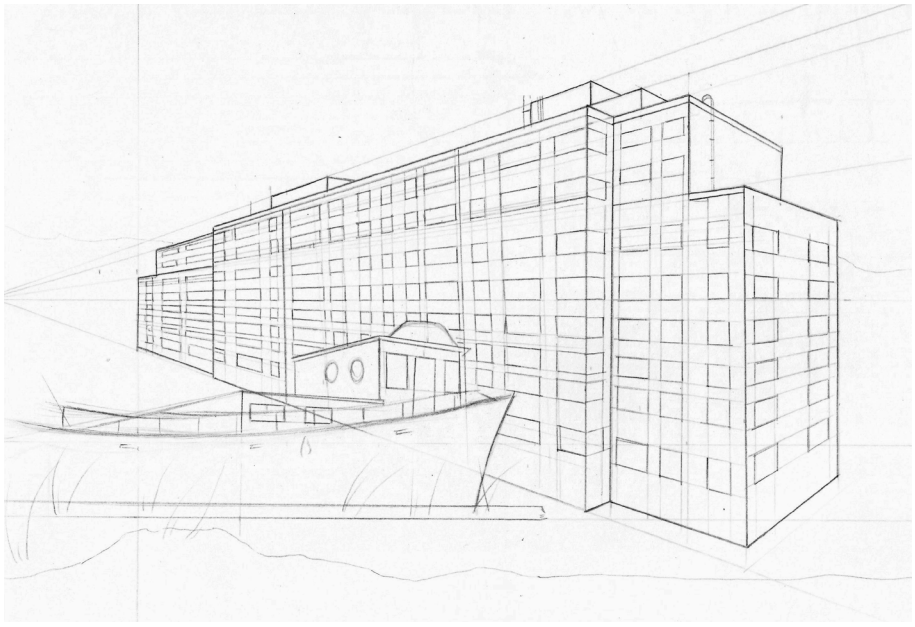

Figura 21. Vista arquitectónica del edificio y un barco de la ciudad de Whittier

5.4 Prototipos de maquetación

Por su condición, el libro ilustrado se caracteriza, como ya he dicho en apartados anteriores, por la relación de imagen y texto. Una de las partes más importantes es que estas imágenes crean una relación en la que se apoyan mutuamente la ilustración y el relato.

En este libro no se podría poner un tope de lugares a incluir, dado a que al ser un recopilatorio de lugares del mundo podría ser un libro demasiado extenso. Como ya se ha dicho, en una primera lista se llegaron a recopilar más de 57, así que nos da la libertad de elegir cuantos queremos incluir. En mi caso he trabajado 4 de estos lugares para mostrarlos, aunque me gustaría continuar este libro hasta incluir un gran número de estos, e incluso hacer más volúmenes que incluyan más ubicaciones.

En este primer estudio de la maquetación se tendría en cuenta los tamaños con los que se jugaría y cuantas ilustraciones requeriría cada página. El problema que encontré en el primer prototipo fue que la cantidad de imágenes que se quería incluir junto con la gran cantidad de textos que debía tener quedaba muy incómodo y recargado, formando muchos saltos durante la lectura que podían incomodar y perder el hilo de la historia. (Figura 22)

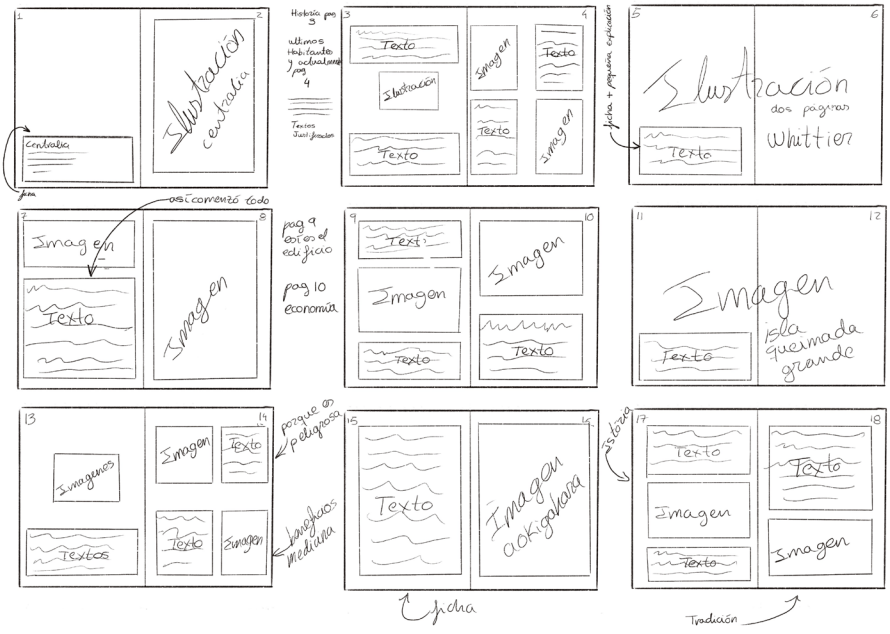

Figura 22. Imagen del primer prototipo de maquetación

Finalmente la maquetación quedó con un formato de A4 (29’7 x 21 cm) cada página, quedando con un tamaño A3 (29’7 x 42 cm) la extensión de las dos páginas abiertas. El diseño global, seleccionado fue uno muy minimalista

compuesto por una ficha técnica del lugar con dos opciones de maquetación para dar dinamismo, que serían, por un lado, una imagen en la página derecha y la ficha en la izquierda y la otra opción sería una imagen a doble página con la ficha incorporada en ella en la hoja izquierda. (Figura 23)

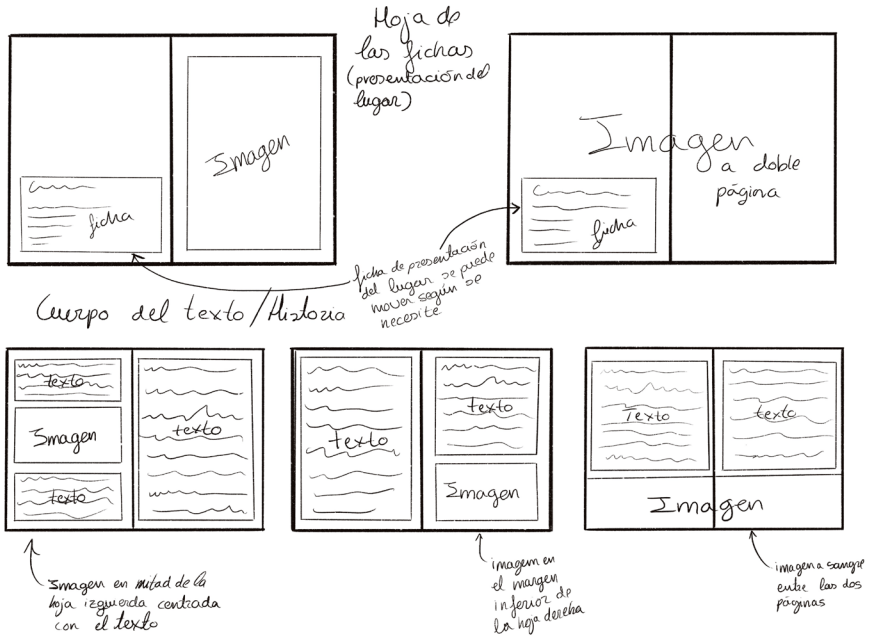

Figura 23. Imagen de la maquetación final que se va a seguir

Para el cuerpo del texto hemos hecho diferentes opciones que iremos jugando con ellas según el lugar lo requiera, pero siempre siguiendo la columna del texto o puestas a sangre.

5.5 Diseño de las ubicaciones

El diseño de las ubicaciones finales posiblemente ha sido una de las partes más difíciles, como reto personal en este tfg se ha decidido apostar por la ilustración de paisajes, dado a que el dibujo de personajes es algo más común en mi trabajo,orientando más el proyecto como un tema de investigación y de exploración, personal y artística. No podríamos ubicar todos los lugares en un mismo entorno, por lo que cada uno ha requerido un tipo de paleta cromática y de grafismo para realizar una vegetación u otra, esto lo podemos encontrar en el apartado 5.2 Mood Board donde se presentan las inspiraciones de cada uno de los lugares. A continuación se muestra que puntos se tuvo en cuenta en la creación de cada arte final.

Centralia, ubicada en Estados unidos, nos presenta un paisaje de ciudad desolada dominada por el fuego y el humo, por lo tanto la paleta cromática sería de colores naranjas, rojos y marrones con toques de gris verdoso que representen las construcciones y los edificios destrozados, los bocetos reali-

zados tienen como objetivo la búsqueda de una ilustración con predominio del fuego, manteniendo los elementos importantes para que se reconozca el lugar, y añadiendo mediante el dragón el toque de fantasía. En el anexo 2 (Ilustración de los emplazamientos) (Figura 24) (Figura25) (Figura 26)

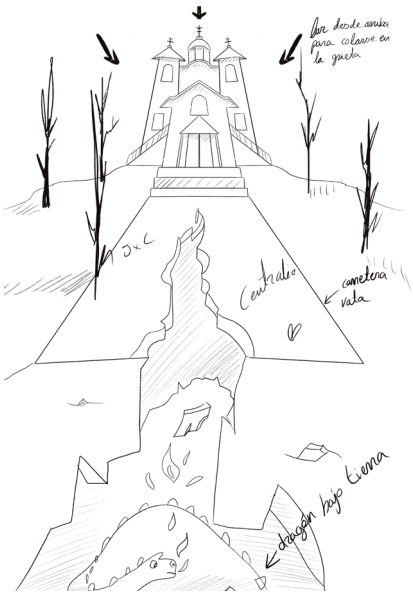

Figura 24. Primer boceto de la ciudad de Centralia

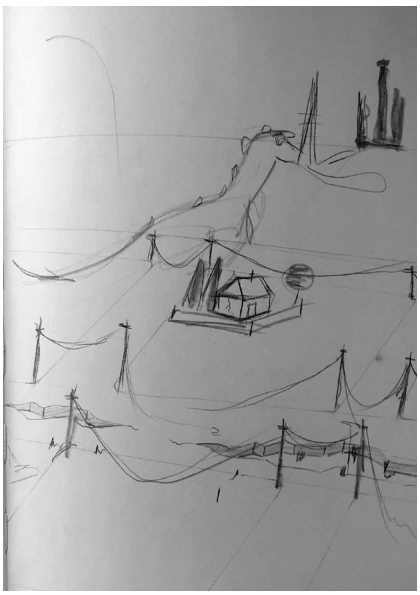

Figura 25. Segundo boceto de la ciudad de Centralia

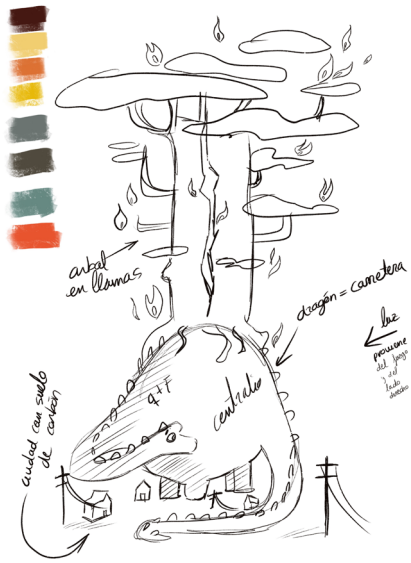

Figura 26. Boceto final de la ilustración de la ciudad de Centralia

Whittier, ubicada en Alaska, Estados Unidos, es un lugar donde el frío está muy presente, por ellos los colores blancos, azulados y morados son perfectos para dar ese aspecto de ciudad helada aislada y al mismo tiempo dotar de más protagonismo al edificio que aparece con colores más fuertes. En este se pretende buscar la soledad y el aislamiento, al igual que el abandono por parte de sus habitantes.

Aokigahara, ubicado en japón, este es el paisage que más pistas nos da para dibujarlo, nos cuenta que es un mar de arboles donde la luz no llega por lo que la vida dentro de el es muy escasa, para representar este lugar la gama de azules y negros es la elegida para ayudar a dar aspecto de oscuridad y miedo. El resultado final debe tener un tinte de terror y de misterio, por eso las pistas de los sucesos que ahí ocurren no estarán presentes desde un primer instante, tendrán que ser descubiertas.

Isla de Queimada Grande, situada en Brasil, nos cuenta la historia de un lugar lleno de serpientes y con vegetación bastante prominente, por lo tanto la gama de colores verdosos será la dominante junto con los marrones que representan la tierra y las víboras de ese lugar. Lo que debe predominar en todo momento es la serpiente en todas sus variantes.

6. Resultados finales

6.1 Artes finales

Antes de determinar lo que serán las imágenes finales, hay que tener en cuenta algunos de los aspectos generales, puesto que coordinarán el resto de elementos. El tamaño del libro será de 29’7 x 21 cm, lo que es igual a un A4, abierto tendrá un tamaño de 29’7 x 42 cm lo equivalente a un A3. Una vez se saben los tamaños, la resolución debe tener un margen para que al adaptarlos no se pixele, por ello se ha escogido una resolución de 300 px. (Figura 27) (Figura28)

Figura 27. Detalle de el arte final de la ciudad de Centralia

Figura 28. Artefinal de la ilustración principal de la ciudad de Whittier

Determinar los artes finales ha supuesto un proceso largo debido a que cada una requería un imaginario único por que no se puede relacionar con el resto como haríamos en un libro de cuentos además cada uno han requerido un tamaño diferente ya que debían adaptarse al texto, por un lado las que ocupaban una doble página tiene un tamaño de 29’7 x 42 cm, las que ocupan sólo una hoja miden 29’7 x 21 cm, luego viene el cuerpo interior del libro que presenta diferentes formatos, la ilustración de Centralia (21 x 42 cm), Whittier (14 x 17 cm), Aokigahara (14 x 17 cm) y Isla de Queimada Grande (9’7 x 43 cm). Ayudándose de los bocetos anteriormente mostrados, se crean las diferentes ubicaciones siguiendo en algunos las perspectivas marcadas en los dibujos arquitectónicos, así como la disposición de los elementos cruciales, las luces y elementos ocultos.

Una vez listo un lineart muy básico que sitúe los elementos empieza su coloreado, se ha trabajado todo el tiempo de modo digital con el programa Procreate, a excepción de algunos de los bocetos hechos a mano. Para empezar el coloreado se creó un primer fondo de color plano para cada uno de los elementos con su color más predominante, para luego sobre esa capa crear otra de recorte donde poder mediante un pincel de pintura llamado *Nikko Rull* empezar con pinceladas de diferente tamaño y color a confecionar la luces y sombras, con ese mismo pincel se efectuaron los diferentes reflejos de colores en el objeto, el color que más predomine el dibujo o que más luz aporte acabará tiñiendo su alrededor con pinceladas de ese color. Se continuó con los detalles añadiendo letras en algunos casos con el pincel *Tinta seca* que da un trazo con sensación de ser una tiza o un lápiz, o también utilizando pinceles que proporcionen texturas cómo el pincel orgánico *Snow Gum* con textura de hojas o el pincel de retoque *Piel vieja* para los efectos de piel de serpiente. Fueron aplicados según la ilustración lo precisaba para crear con ello el efecto de pintura digital. Por último, las ilustraciones fueron colocadas en otro lienzo, para borrar sus bordes y para un aspecto más descuidados, esto daba un efecto rudo en algunas, y en otras proporcionaba la idea de continuidad. Para ello se utilizó una goma llamada *Trementina*, que junto con el borrador *Pincel viejo* y el aerógrafo Pincel Extrasuave, (Figura 29) crearon esos bordes rasgados. (Figura 30)

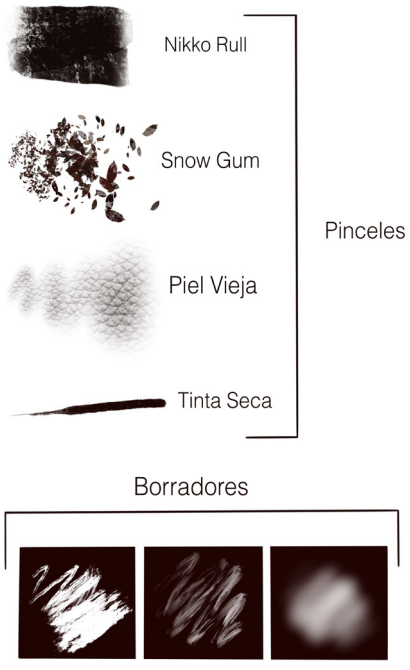

Figura 29. Muestra de los pinceles utilizados para la realización de los artes finales

Figura 30. Artefinal del bosque de Aokigahara

La explicación detallada de los elementos finalmente colocados en cada ilustración están explicados en el anexo 2 (ilustración de los emplazamientos) (Figura 31) (Figura 32) (Figura 33) (Figura 34) (Figura35)

Figura 31. Artefinal de la ilustración principal de la ciudad de Centralia

Figura 32. Artefinal de la ilustración principal de Aokigahara

Figura 33. Artefinal de la ilustración principal de la Isla de Queimada Grande

Figura 34. Artefinal de la ilustración de Whittier

Figura 35. Artefinal de la ilustración de la Isla de Queimada Grande

6.1.1 maquetación final

La maquetación final de este libro (Figura 36) se ha basado en la sencillez y la claridad, con un tamaño final de 29’7 x 21 cm lo que equivale a un formato A4, mientras que el libro abierto consta de un tamaño total de 29’7 x 42 cm lo que es equivalente a un A3, es un formato grande que permite que las ilustraciones luzcan más. A la hora de añadir el texto se ha hecho con diferentes trackings para evitar viudas y huérfanas, pero sin excedernos de -10 y + 10 en sus valores. Podemos ver el libro completo en el anexo 3 (Prototipo del libro)

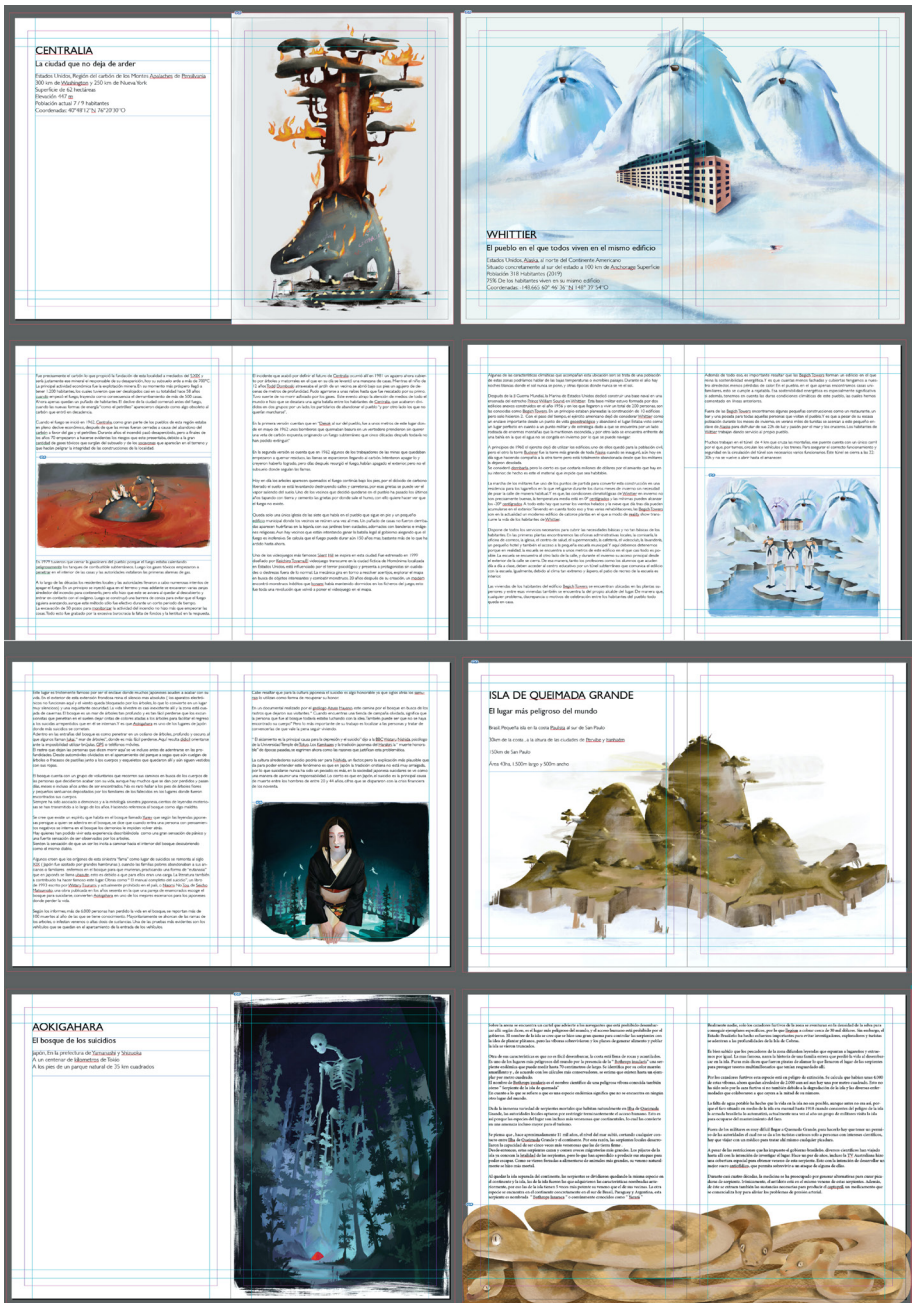

Figura 36. Imagen de el resultado final de la maquetación final del libro

6.2 Cubierta

La portada y la contraportada están concebidas para ser una extensión del interior del libro, no se pretendía que fueran algo muy recargado, sino más bien una presentación de lo que el libro puede aportar en su interior. Como se trata de un trabajo que no tiene una historia recorrida, más bien es una recopilación de emplazamientos, lo más adecuado era poner un elemento que uniera todos ellos. Se plantearon varios pero finalmente el más acertado era un lugar inhóspito como el título lo indica, bastante vacio y negro que de aspecto de curiosidad.

Como hoy en día es muy importante saber vender el producto, y tener una portada llamativa lo es todo, el color y cómo colocar los diferentes elementos en ella, me decanté por un color negro mate, combinado con blanco y rojo, para que la elección cromática no fuera más favorable a unos paisages que a otros. El diseño muestra un lugar que evoca esas casas aisladas que en cualquier momento puede pasar cualquier cosa, junto con una flecha de señalización utilizada en los actuales dispositivos GPS, y para finalizar un subsuelo negro que nos da pistas de que vamos a encontrar en su interior. Para llegar a este resultado se realizaron varios bocetos, para ver como colocar los elementos que tenía en mente. Una vez elegido uno, con un tamaño de 29’7 x 42 cm empezó el arte finalizado de la portada. La contraportada y las guardas siguen el mismo patrón para que sea una unidad. (Figura 37) (Figura 38)

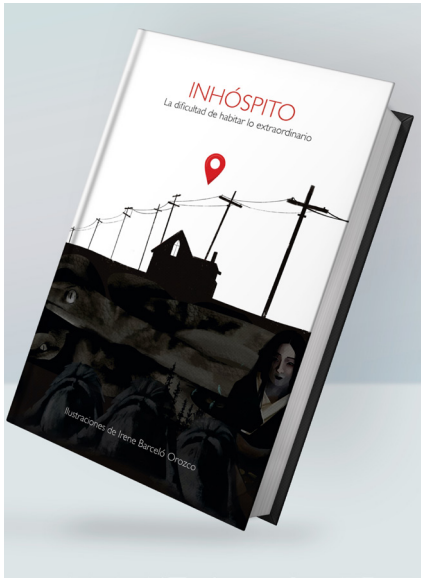

Figura 37. Mockup del libro

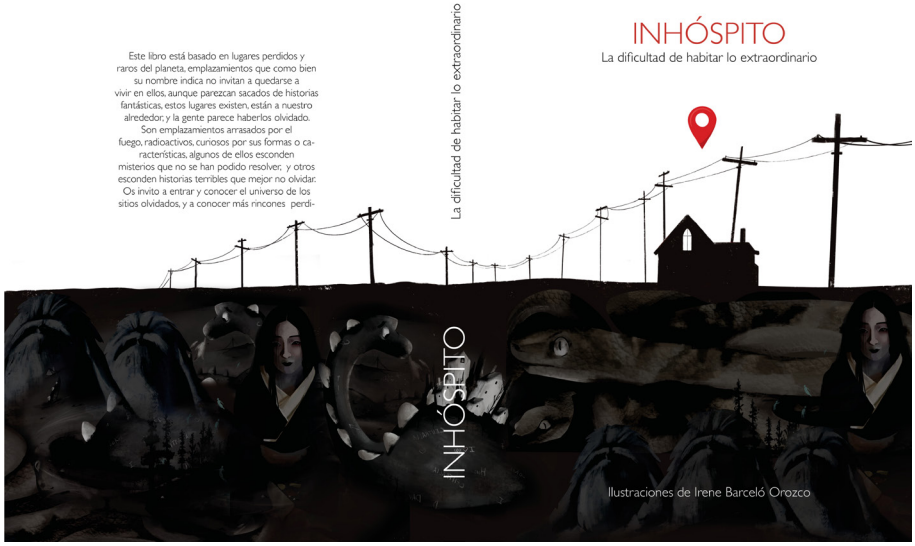

Figura 38. Cubierta

6.3 Guardas

Este trabajo tiene mucha carga en las localizaciones, por ello lo más acertado para las guardas era un mapa, y siguiendo el criterio de colores de la portada se ha utilizado, negro blanco y rojo para las flechas que señalan los lugares en el mapa, se han seleccionado unos cuantos para ser representados, por eso las flechas en grande indican los lugares que están ya ilustrados, y las flechas pequeñas lugares que tenemos que investigar en un futuro. (Figura 39)

Figura 39. Guardas

6.4 Naming

Inicialmente como se trataba de lugares escondidos que muchos de ellos fueron ocultados por los gobiernos de los países o por causas naturales, los nombres que se barajaron fueron: Inhóspito, lo que un día se escondió, Lo que no quieren que veamos o Sitios fuera de los límites. Pero quedaba un significado bastante abstracto y poco entendible. Puesto que principalmente quería que el título transmitiera, la sensación de incertidumbre y curiosidad. Para encontrar el nombre perfecto comencé a hacer una lista de las palabras que pudieran transmitir eso.

Finalmente tras examinar esos términos: Insólito, inhóspito, extraordinario, singular, sorprendente, raro, oculto y recóndito, llegamos a la conclusión de que el nombre final debía ser una combinación de una palabra que definiera en su totalidad los lugare, junto con un pequeño subtítulo que lo refuerce, quedando como nombre final Inhóspito, la dificultad de habitar lo extraordinario. Inhóspito fué la palabra más adecuada por su significado “ dicho es-

Figura 40. Jim Hood: muestra de la tipografía Gill Sans

pecialmente de un lugar poco acogedor" (Real Academia Eespañola. 2021) y su subtítulo " la dificultad de habitar lo extraordinario" hace alusión a lo difícil que es la vida en esos lugares por las condiciones o su difícil acceso, lo que los hace ser aún más sorprendentes.

6.5 Tipografía

Para la realización del trabajo, se han seleccionado diferentes tipografías. La fuente seleccionada para el cuerpo del texto y la ficha, ha sido la tipografía Gill Sans (Figura 40) en su versión light de 12 pt. A pesar de ser una tipografía sin serifas, al ser un libro recreativo no se precisa una lectura rápida cómo necesitaría una novela, de esta manera dotamos al libro de un mayor minimalismo. Para la realización de los títulos de cada ciudad y los subtítulos se ha utilizado la misma tipografía Gill Sans, en su versión Regular, con el título a 30 pt. y en los subtítulos a 22 pt. Para las portadas hemos elegido la misma tipografía la Gill Sans en su versión light a .Creando un juego óptico mediante una misma tipografía alternando tamaños y sus diferentes versiones, en light y regular.

7. CONCLUSIONES

El objetivo principal del proyecto era aprender a desarrollar un prototipo de un libro ilustrado en líneas generales para ser presentado a editoriales o auto publicarlo, pretende servir de carta de presentación de presentación, por lo que tras el trabajo realizado y el exhaustivo estudio de este creo que dicho objetivo ha sido cumplido. Por otra parte, la realización de las ilustraciones en pintura digital me han abierto otra vertiente en el mundo de la ilustración que me ha ayudado a darme cuenta de que no es necesario anclarnos en un solo estilo de ilustración, si no que podemos jugar con distintos y adaptarnos a lo que requiere cada proyecto. Este libro es tanto un aprendizaje personal como un aprendizaje para el lector, posiblemente no sea el más profundo en valores o no luche por una causa social, pero nos recuerda el olvido, el aprendizaje más valioso creo que me lo llevo en parte de la investigación, ya que me ha permitido conocer muchas ubicaciones nuevas y términos y problemáticas de las que no era consciente, al mismo tiempo que me ha hecho ver un nuevo campo para la ilustración que no solo es propiedad del libro infantil, siempre hemos relacionado el libro ilustrado con la infancia, pero los tiempos cambian y llegar a crear un trabajo para muchas edades es uno de los objetivos que más me ha costado cumplir, pero creo que el resultado final lo merece.

Cuando hablamos de las ilustraciones, el mayor problema es conseguir una unión de un texto basado en hechos reales junto con una ilustración pura-

mente imaginativa, por lo que la línea era delgada entre hacer algo muy infantil o llegar al objetivo, y creo que tras ver los artes finales puestos uno tras otro y leída la historia de los lugares el objetivo está conseguido, captar la atención del lector y hacer que se cuestione si ese paisaje existe realmente o no. Los colores utilizados y la simbología incluida en cada ilustración han sido las adecuadas para resolver cada uno de las imágenes, y si nos damos cuenta cada lugar se ajusta a la perfección a la simbología dada, aunque esta en muchos casos sea muy anterior a la aparición del lugar. Y por último la tipografía dota al libro de una sencillez y un minimalismo que lo hacen más atractivo.

Inhóspito, la dificultad de habitar lo extraordinario, es un proyecto que pretende ser terminado, aquí hemos visto una muestra equivalente a las que se envían a editoriales para ser revisada.

8. REFERENCIAS

8.1 Bibliografía

Kane, J. (2012). *Manual de tipografía. 2ª edición revisada y ampliada*. Gustavo Gili; Barcelona.

Lacombe, B. (2016). *Alicia en el País de las Maravillas, Lewis Carroll*. Edelvives; Barcelona

Male, A. (2018). *Ilustración. Contexto, procesos creativos y proyección profesional*. Promopress; Barcelona

Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan. Nueva ilustración de libros infantiles*. Gustavo Gili; Barcelona

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Blume; Barcelona

Tan, S. (2011). *Cuentos de la periferia*. Barbara Fiore Editora; Albolote

Triadó, J.R; Prendás, M. y Triadó, X. (2014). *Historia del arte*. Vicens Vives; España

Lawrence, Z. y Crush. (2005). *Principios de Ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un Brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Gustavo Gili; Barcelona.

8.2 Webgrafía

Adela, M. (2017, 12 de enero). *San Jorge de Lukova: La tétrica iglesia de los nueve fantasmas*. Cultura Inquieta. https://culturainquieta.com/es/arte/es-cultura/item/11367-san-jorge-de-lukova-la-tetrica-iglesia-de-los-nueve-fantasmas.html [Consulta: 10 de febrero de 2021]

Alétheia (2019, 4 de abril). *Serpiente significado en el arte y la mitología*. Anaminecam. https://www.anaminecan.com/post/serpiente-significado [Consulta: 4 de abril de 2021]

Arte Feed. (s.f.). *Pinturas surrealistas de Jacek Yerka*. https://artefeed.com/pinturas-surrealistas-de-jacek-yerka/ [Consulta: 1 de junio de 2021]

BBC Mundo. (s.f.). *Por qué el asteroide que provocó la extinción de los dinosaurios cayó "en el peor lugar posible" de la Tierra*. https://www.bbc.com/mundo/noticias-39929923 [Consulta: 15 de febrero de 2021]

Benjamin Lacombe. (s.f.). http://www.benjaminlacombe.com/home_e.html [Consulta: 1 de junio de 2021]

Canal Historia. (2020, 3 de febrero). *Dragones ¿ leyenda o Realidad?.* https://canalhistoria.es/blog/dragones-criaturas-legendarias-historia/ [Consulta: 5 de abril de 2021]

Criminalista Nocturno. (2020, 14 de julio). *¿Que es? el Bosque de los Suicidas / Aokigahara El Misterioso bosque de los suicidas en Japón* [Video] Youtube. https://youtu.be/ufJKTUCjzt0 [Consulta: 4 de febrero del 2021]

Elias, J. (2015, 26 de abril). *Silent Hill: este es el pueblo real que inspiró las películas y videojuegos de la saga*. Alfa Beta, https://www.alfabetajuega.com/noticia/silent-hill-este-es-el-pueblo-real-que-inspiro-las-peliculas-y-videojuegos-de-la-saga-n-52004 [Consulta: 2 de febreto de 2021]

Fischer, A. (2020, 5 de diciembre). *La isla de las cobras, el lugar más peligroso del mundo prohibido para los humanos*. National Geographic. https://www.ngenespanol.com/animales/isla-de-las-cobras-el-lugar-mas-peligroso/ [Consulta: 2 de febrero de 2021]

Gavalda, J. (2020, 15 de marzo). Aokigahara, el bosque de los suicidios. National Geographic. https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/aokigahara-bosque-suicidios_15268 [Consulta 4 de febreo de 2021]

Gonzalez, J. (2012, 30 de agosto). *Centralia, el pueblo que lleva medio siglo ardiendo. BBC News Mundo*. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120818_eeuu_centralia_fuego_mina_carbon_pensilvania_jg [Consulta: 3 de febreto de 2021]

Infobae. (2017, 12 de septiembre). *Un templo milenario y el misterio de la bóveda sellada ¿el mayor tesoro de la história?.* https://www.infobae.com/turismo/2017/09/12/un-templo-milenario-y-el-misterio-de-la-boveda-sellada-el-mayor-tesoro-de-la-historia/ [Consultado 5 de febrero de 2021]

Inmedia. (2020, 19 de septiembre). *Chicxulub, El meteorito que cambió al mundo (Chicxulub, The meteorite that change the world).* [Video] Youtube. https://youtu.be/6Gdrw0YzZ6c [Consulta: 15 de febrero de 2021]

JLL. (2015, 26 de noviembre). *Whittier, el pueblo que vive dentro de un mismo edificio.* https://www.jll.es/es/analisis-y-tendencias/ciudades/whittier-el-pueblo-que-vive-dentro-de-un-mismo-edificio [Consulta: 4 de febrero del 2021]

Josué. (2018, 8 de noviembre). *Las mejores tipos de letras, fuentes y tipografías para un libro*. Vivelibro. https://www.vivelibro.com/blog/2018/11/08/las-mejores-fuentes-para-un-libro/ [Consulta 12 Junio de 2021]

Lozano Impresores. (s.f.). *Las mejores fuentes, tipos de fuentes y tipografías para un libro impreso.* https://lozanoimpresores.com/blog/maquetar-libros/las-mejores-fuentes-tipos-de-fuentes-y-tipografias-para-un-libro-impreso/ [Consultado: 23 de junio de 2021]

Mitología.Guru. (s.f.). *Gashadokuro: El esqueleto Demoniaco Gigante Devorador de Humanos.* https://mitologia.guru/seres-mitologicos/gashadokuro/ [Consulta: 3 de abril de 2021]

MITOLOGIA.INFO. (s.f.). *Dragones*. https://www.mitologia.info/dragones/ [Consulta 5 de abril de 2021]

Nat Geo Wild. (2015, 17 de julio). *Welcome to Snake Iland / Brazil* [Video] Youtube. https://youtu.be/y_U3mmPZLJM [Consulta: 2 de febrero de 2021]

Nuño, A. (2021, 25 de abril). *¿Existió realmente bigfoot? ¿de donde viene el mito?*. El Confidencial. bigfoot-mito-leyenda-urbana-historia-curiosidad_3042320 [Consulta: 27 abril de 2021]

Pay Elena Viajero. (2019, 6 de agosto). *La iglesia de los nueve fantasmas. San Jorge de Lukova* [VIdeo] Youtube. https://youtu.be/fwQFGd97eMM [Conclu-

siones: 10 de Febrero de 2021]

Peñascal, M. (2020, 10 de septiembre). Los Yurei: *conoce los fantasmas japoneses a través de la historia y la cultura*. Voyapon. https://voyapon.com/es/yurei-fantasmas-japoneses/ [Consulta 3 de abril de 2021]

Ponsford, M. (2018, 15 de noviembre). L*os misterios del cráter Chicxulub, el sitio en México donde los científicos creen que comenzó el fin de los dinosaurios*. BBC News. https://www.bbc.com/mundo/vert-tra-46194749 [Consulta 15 de febrero 2021]

Real Academia Española. (2021) Diccionario de la lengua española. (Edición del tricentenario). https://dle.rae.es/inhóspito [Consulta: 12 de febrero de 202]

Saavedra, M. (2018, 12 de junio). *Qué es y para qué sirve un moodboard. Design Thinking*. https://designthinking.gal/que-es-y-para-que-sirve-un-moodboard/ [Consulta: 13 de junio de 2021]

Sanchez, M. (2021, 29 de marzo). *¿que es la perspectiva arquitectónica y cómo puedes dibujarla?*. Domestika. https://www.domestika.org/es/blog/7139-que-es-la-perspectiva-arquitectonica-y-como-puedes-dibujarla [Consulta: 14 de marzo de 2021]

Shaun Tan. (s.f.). https://www.shauntan.net [Consulta: 1 de Junio de 2021]

Teixeir, J. (2019). *Sree Padmanabhaswamy: El misterio del mayor tesoro de la Historia*. Eulixe. https://www.eulixe.com/articulo/sociedad/el-misterio-del-mayor-tesoro-de-la-historia-sree-padmanabhaswamy/20190209043041010081.html [Consulta: 5 de febrero de 2021]

Tutovariedades. (2020, 23 de febrero). *La enigmática puerta que nadie puede abrir: Padmanabhaswamy* [Video] Youtube. https://youtu.be/J3Y9qMc820A [consulta 5 de febrero de 2021]

Un Mundo Inmenso. (2018, 12 de noviembre). *Centralia, el pueblo que se incendia hace medio siglo* [Video] Youtube. https://youtu.be/y0v3Nz7-WFI [Consultado: 3 de febrero de 2021]

Un Mundo Inmenso. (2020, 10 de marzo). *Whittier, el pueblo en el que todos viven en el mismo edificio* [Video] Youtube. https://youtu.be/dZ_OaXCvoVM [Consulta: 4 de febrero del 2021]

Un Mundo Inmenso. (2020, 14 de noviembre). *Isla de Quemada Grande, el lugar más peligroso del mundo* [Video] Youtube. https://youtu.be/48X6Uf0USdw [Consulta: 2 de febrero de 2021]

Yerkaland. (s.f.). https://www.yerkaland.com/language/en/ [Consulta: 1 de junio de 2021]

9. ÍNDICE DE FIGURAS

[Figura 1] Portada del libro: *El arte de ilustrar libros infantiles (2012) de Salisbury & Styles*

[Figura 2] Ilustración del libro: *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Tenniel & Carroll

[Figura 3] Portada del libro: *The Story of Babar: The Little Elephant* (1931).de Jean Brunhoff

[Figura 4] Portada del libro: *I Know a lot of Things* (1956) *de* Ram,P y rand, A

[Figura 5] Portada del libro: *A Child's Gardens of Verse* (1966) *de* Wildsmith, B. (1966).

[Figura 6] Ilustración del libro: *Where the Wild Things Are* (1963) *de* Sendak

[Figura 7] Portada del libro: *Imágenes que cuentan* (2007) *de Martin* Salisbury

[Figura 8] Portada del libro: *The Red Tree* (2001) de Shaun Tan

[Figura 9] Ilustración: *Weather Witches* (s.f.) *de Katie* Ponden

[Figura 10] Pintura: *Tectonic* (2004) *de Jacek* Yerka

[Figura 11] Ilustración del libro: *Alicia en el País de las Maravillas, escrito originalmente por Lewis Carroll* (2016). *de Benjamin Lacombe*

[Figura 12] Portada del libro *Cuentos de la periferia* (2011). *de Shaun Tan*

[Figura 13] Fotografía de Centralia (1980) de Getty

[Figura 14] Fotografía de la Isla de Queimada Grande (s.f.) de Whenonearth

[Figura 15] Fotografía de Whittier (s.f.) de Wikipedia Commons

[Figura 16] Fotografía del bosque de Aokigahara (s.f.) de Jtb Photos

[Figura 17] Obra: Takiyasha The Witch and the Skeleton Spectre (1844) de Utagawa Kuniyoshi

[Figura 18] Grabado de un fantasma Yurei (1836) de Utagawa Kuniyoshi

[Figura 19] Mood board de Centralia (2021) de Irene Barceló

[Figura 20] Dibujo de la vista Arquitectónica del edificio de Whittier (2021) de Irene Barceló

[Figura 21] Dibujo de la vista de el edificio de Whittier junto a un Barco (2021) de Irene Barceló

[Figura 22] Imagen del primer prototipo de maquetado (2021) de Irene Barceló

[Figura 23] Imagen del maquetado final que se va a seguir (2021) de Irene Barceló

[Figura 24] Primer boceto para la ilustración de la ciudad de Centralia (2021) de Irene Barceló

[Figura 25] Segundo boceto para la ilustración de la ciudad de Centralia (2021) de Irene Barceló

[Figura 26] Boceto final de la ilustración de la ciudad de Centralia (2021) de Irene Barceló

[Figura 27] Detalle de la ilustración del cuerpo del texto de Centralia (2021) de Irene Barceló

[Figura 28] Artefinal de la ciudad de Whittier par ala ficha (2021) de Irene Barceló

[Figura 29] Muestra de los pinceles utilizados (2021) de Irene Barceló

[Figura 30] Artefinal de la ilustración de Aokigahara para el cuerpo del texto (2021) de Irene Barceló

[Figura 31] Artefinal de la ilustración de Centralia para la ficha (2021) de Irene Barceló

[Figura 32] Artefianal de la ilustración de Aokigahara para la ficha (2021) de Irene Barceló

[Figura 33] Artefinal de la ilustración de la Isla de Queimada Grande para la ficha (2021) de Irene Barceló

[Figura 34] Artefinal ilustración de Whittier para el cuerpo del texto (2021) de Irene Barceló

[Figura 35] Artefinal de la ilustración de la Isla de Queimada Grande para el cuerpo del texto (2021) de Irene Barceló

[Figura 36] Imagen de la maquetación final del cuerpo del libro (2021) de Irene Barceló

[Figura 37] Mockup del libro (2021) de Irene Barceló

[Figura 38] Cubierta (2021) de Irene Barceló

[Figura 39]Barceló, Irene. (2021). Guardas

[Figura 40] Hood, J. (s.f.). Imagen de la tipografía Gill Sans(2021) de Irene Barceló

10. ANEXOS

Anexo 1: Investigación de los lugares
Anexo 2: Ilustraciones de los emplazamientos
Anexo 3: Prototipo del libro