



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Buenas formas: Ilustración y pinturas aplicadas al diseño
editorial

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Martínez Fernández, Concepción

Tutor/a: Pleguezuelos Rodríguez, María Isabel

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Buenas formas es una propuesta editorial en forma de catálogo que se dirige a un público interesado en la ilustración, el arte y la cultura visual. Abarca reflexiones propias en lo relacionado al dibujo y la interpretación del entorno, estructuradas en cuatro apartados diferentes nombrados de acuerdo a verbos de la Lista de Roukes.

La publicación pretende reflejar mi proceso de búsqueda y desarrollo de un lenguaje gráfico propio, el cual deriva en una línea de ilustraciones en torno a la temática floral y costumbrista.

Diseño editorial; lenguaje gráfico; percepción; ilustración digital; entorno.

Buenas formas is a publishing proposal in the form of a catalogue aimed at a public interested in illustration, art and visual culture. It includes my own reflections on drawing and the interpretation of the environment, structured in four different sections named according to the verbs of the Roukes List. The publication aims to reflect my process of searching for and developing my own graphic language, which leads to a line of illustrations based on floral and traditional themes.

Editorial design; graphic language; perception; digital illustration; environment.

AGRADECIMIENTOS

Dedico estas páginas a mi familia, por los recuerdos felices que me han regalado, y por todo el apoyo que he recibido siempre.

A mis personas más cercanas, Claudia, Marina y Diego, por los años tan bonitos compartidos durante la carrera.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6-7
3. MARCO CONCEPTUAL	8-13
3.1 INTRODUCCIÓN AL ENTORNO	8-9
3.1.1 LA INTERACCIÓN CONTEXTUAL	8
3.1.2 LA PERCEPCIÓN EN EL PROCESO CREATIVO	8-9
3.2 DISEÑO EDITORIAL Y LIBRO DE ARTISTA	9-12
3.2.1 DISEÑO EDITORIAL	9
3.2.1.1 ELEMENTOS DEL DISEÑO: COMPOSICIÓN, TIPOGRAFÍA Y COLOR	10
3.2.2 LIBRO DE ARTISTA	11-12
3.3 LA ILUSTRACIÓN	12-13
3.3.1 PINTURA DIGITAL	12-13
4. REFERENTES	14-18
4.1 TEÓRICOS	14-15
4.2 ARTÍSTICOS	16-18
5. PROCESO ARTÍSTICO	19-31
5.1 ASPECTOS CONCEPTUALES	19-22
5.1.1 LO EXTERNO Y LO INTERNO	19-20
5.1.2 EL ENTORNO Y SU IMPACTO EN EL PROCESO CREATIVO	20-21
5.1.3 ELEMENTOS DECORATIVOS URBANOS	22
5.1.3.1 BREVE CONTEXTO DE LA AZULEJERIA VALENCIANA EN EL CABAÑAL	22
5.2 ASPECTOS FORMALES: ACTIVIDAD EDITORIAL	23-31
5.2.1 FORMATO	23
5.2.2 NOMBRE	24
5.2.3 PORTADA, CONTRAPORTADA Y LOMO	24
5.2.4 CONTENIDOS	25
5.2.4.1 LA LISTA DE ROUKES	25-27
5.2.5 TIPOGRAFÍA	28
5.2.6 PAPELES	29-30
5.2.6.1 PAPEL CON CREDENCIALES MEDIOAMBIENTALES, ODS.	31
6. ARTES FINALES Y HERRAMIENTAS	31
6.1 ADOBE PROCREATE	31
6.2 ADOBE PHOTOSHOP	31
6.3 ADOBE INDESIGN	31
7. IMPRESIÓN Y PROTOTIPO	32-33
7.1 PRUEBAS	32
7.2 CONSIDERACIONES OBRA FINAL	33
8. CONCLUSIÓN	34-35
9. BIBLIOGRAFÍA	36-37
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	38-39
ANEXO	

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de final de grado exhibe una propuesta editorial que aborda el proceso de búsqueda y desarrollo de una línea de producción creativa a través de la interacción contextual. A partir de un proceso de exploración basado en la observación y percepción del entorno, tengo como objetivo convertir el acto creativo en un proceso íntimo, dejando registro escrito del proceso reflexivo manifestado en el proceso.

Este trabajo se presenta como una publicación editorial en formato físico que se dirige a un público interesado en la ilustración, el arte y la cultura visual. La temática se estructura en cuatro apartados, designados según cuatro de los verbos que conforman la Lista de Roukes: repetir, superponer, metamorfosear y fantasear. La temática gira en torno a elementos decorativos urbanos y escenas de mi infancia.

El nombre *Buenas formas* reúne en sí mismo todas las facetas de este proyecto, ya que hace alusión a la búsqueda de un lenguaje gráfico personal. Los medios empleados para la realización de las obras son digitales, con el fin de conseguir acabados limpios y de calidad para su posterior edición en imprenta.

Los referentes teóricos y artísticos han sido de gran ayuda para plantear la temática del entorno y la percepción, sin embargo, he abordado el proyecto desde una perspectiva personal.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este proyecto, mi objetivo principal ha sido desarrollar un lenguaje gráfico personal y característico en el ámbito de la ilustración y el diseño, sirviéndome de elementos urbanos decorativos y situaciones personales cotidianas como inspiración.

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Producir obra encuadrada en un estilo propio determinado.
- Establecer una relación entre el diseño y la ilustración, adaptándola después a una publicación editorial en formato físico.
- Crear una alternativa propia para establecer una nueva línea de producción artística.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar con medios digitales.
- Crear contenido específico poniéndolo en el contexto de una publicación editorial.
- Estudiar las relaciones entre la pintura y el diseño.
- Establecer una base teórica en lo referente a la observación y percepción del entorno.
- Relacionar los conceptos nombrados en el punto anterior con el dibujo y la ilustración.

1.3. METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta propuesta parte de la asimilación y comprensión de los procesos y principios en torno a la ilustración desde una perspectiva pictórica, con el fin de encontrar un estilo personal que me permita desarrollar producción original.

A continuación, tras conocer más de cerca cada una de las vertientes pictóricas actuales realicé una segunda revisión, esta vez desde un punto de vista más reflexivo y examinando artistas contemporáneos que pudieran servirme de referentes. A través del estudio y la investigación relacioné referentes pictóricos con diseñadores editoriales e ilustradores.

En cuanto al marco teórico del que se nutre mi producción, escogí mi entorno como medio a explorar. Conceptos como la importancia de la percepción en el dibujo y remitirme a mis propias vivencias para ilustrar, abrieron un nuevo campo de estudio y reflexión en lo referido a la producción artística.

El planteamiento del proyecto está basado en la experimentación y pruebas acerca de una nueva línea de producción que sirva como contenido de una publicación posterior. Esta publicación posterior constituirá un catálogo presentado a modo de libro que contenga estas ilustraciones.

Para estructurar los contenidos revisé la Lista de Roukes con el fin de conseguir relacionar de manera coherente todos aquellos elementos que llamaban mi atención. Posteriormente decidí que estos verbos fueran los títulos de los apartados del libro.

Para la producción de la obra fue necesario realizar numerosas pruebas y trabajar sobre diversos formatos tanto digitales como tradicionales, con el fin de encontrar esa línea de trabajo que buscaba, y que ésta se correspondiera con la publicación posterior.

Del mismo modo, la importancia de la maquetación, la elección de la paleta de color y la tipografía fueron claves en el desarrollo del catálogo. Ambas partes del proyecto debían estar en armonía ya que en la fase final se presentan conjuntamente conformando la publicación física.

Fue de gran ayuda para el desarrollo de la idea preliminar haber cursado asignaturas de diseño e ilustración, ya que gracias a esto tuve nociones acerca de cómo abordar un proyecto editorial.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 INTRODUCCIÓN AL ENTORNO

Entendiendo el entorno como aquello que rodea a algo o a alguien, es innegable admitir que nos condiciona y nos influencia constantemente. La comprensión y el análisis del entorno en el que nos encontramos inmersos nos permite captar la esencia del contexto, establecer conexiones y enriquecer nuestra producción.

3.1.1 LA INTERACCIÓN CONTEXTUAL

Dicho de otro modo, como lo inmenso no es objeto, una fenomenología de lo inmenso nos devolvería sin circuito a nuestra conciencia imaginante. En el análisis de las imágenes de inmensidad realizaríamos en nosotros el ser puro de la imaginación pura. Aparecería entonces claramente que las obras de arte son los subproductos de este existencialismo del ser imaginante. En esta vía del ensueño de inmensidad, el verdadero producto es la conciencia de engrandecimiento. Nos sentimos promovidos a la divinidad del ser admirante.¹

Establecer una relación con mi entorno es un reto más del dibujo, si consigo percibirlo sabré recorrerlo en el medio que yo escoja. Tratar de romper todos los esquemas adquiridos es la puerta de entrada a una nueva concepción de la ilustración que puede cambiar totalmente mi trayectoria artística.

Esta interacción constante por parte de los artistas con el entorno ha sido desde siempre una fuente de recursos para la producción artística. En todos los grandes pintores y artistas de la historia hemos podido comprobar que plasmaban en sus lienzos lo primero que veían, es decir, aquello que constituía su entorno. Si bien con el paso de los años las referencias han cambiado y cada vez más rebuscamos incansablemente dentro de nuestro alrededor con el fin de establecer nuevas conexiones.

3.1.2 LA PERCEPCIÓN EN EL PROCESO CREATIVO

La percepción trasladada al dibujo activa nuestro sistema mental y estimula el sistema emocional. Para percibir correctamente hemos de reaccionar emocionalmente con los cinco sentidos, lograr percibir nuestro entorno nos exige mirar. Posteriormente se realiza un proceso de aprendizaje significativo para tratar de lograr la contemplación o percepción plena.

En el procesamiento se establece una coordinación entre nuestra vista y nuestra mano, describiendo el entorno con trazos y líneas moduladas tratando

1 BACHELARD, G. La Poética del Espacio, p. 257.



IMAGEN 1.
Boceto contorno continuo. Concha Martínez.



IMAGEN 2.
Boceto construcción intrínseca con mancha. Concha Martínez.



IMAGEN 3.
Boceto direcciones en el trazo. Concha Martínez.

de romper completamente con la expectativa del resultado. Comprendemos en este proceso que las formas se generan desde el interior, y que por ende el continente es consecuencia del contenido. Cuando se alcanza la contemplación o plena conciencia se produce una vinculación simultánea de la figura y su contexto, distribuyendo de esta manera todos los elementos en el espacio gráfico.

La experiencia visual es dinámica, cada nueva situación puede suponer un nuevo punto de exploración y desarrollo. Trasladar esta experiencia visual al papel a través del dibujo queda siempre determinada por la propia percepción del individuo, de un mismo concepto pueden surgir muchas líneas creativas.

Este proceso se manifiesta en las siguientes imágenes: en la Imagen 1 se aprecia un contorno continuo de la figura y sus detalles, construyendo así una primera aproximación a la percepción y la tactilidad del dibujo. En la Imagen 2 se aprecia la construcción intrínseca a partir de la mancha, y en la Imagen 3, se relaciona la figura con su contexto a través de diferentes manchas y direcciones en los trazos.

3.2 DISEÑO EDITORIAL Y LIBRO DE ARTISTA

En el proyecto práctico que aquí presento se establece una relación entre ambos conceptos, ya que tienen en común la presencia de elementos visuales y la posibilidad de presentarse en formato físico.

El diseño editorial sirve como elemento estructural que crea una experiencia visual cohesiva y sugerente para el lector. En cuanto al libro de artista, se emplea como medio de recopilación de contenido y expresión artística, así como obra de arte en sí mismo.

Relacionar ambas publicaciones enriquece mi proyecto ya que se nutren la una de la otra: el diseño editorial potencia la intención artística al mismo tiempo que ordena y recopila el contenido propio del libro de artista.

3.2.1 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial se define como la disciplina encargada de la organización visual del contenido en publicaciones que generalmente son libros, revistas y catálogos. Se fundamenta en la transmisión efectiva y creativa de contenido, involucrando elementos como la tipografía, el color y la jerarquía de elementos. Esta combinación de creatividad y funcionalidad comunicativa da lugar a resultados sugerentes y atractivos para el lector.

3.2.1.1 ELEMENTOS DEL DISEÑO

La tipografía es una herramienta de comunicación que, en función del tipo de edición, del formato y del público al que va dirigido, variará. Tiene un papel fundamental en la composición y otorga un contexto a la publicación, es por esto por lo que es muy significativo escoger una tipografía acorde con los contenidos, teniendo siempre en cuenta el carácter legible de esta.

La composición común ha de contribuir a obtener los mejores resultados en cuanto a legibilidad, claridad de formas y carácter distintivo de una letra. Sin embargo, éstas son propiedades que un tipo debe presentar ya en la fundición; si faltan, cualquier esfuerzo del tipógrafo será estéril.²

El color juega un gran papel en la comunicación del proyecto, estableciendo jerarquías visuales y transmitiendo emociones. En función de la paleta de colores escogida se determinará la forma de percibir la información.

Lo que nos interesa es la interacción del color, esto es, observar lo que sucede entre los colores.³

Con esta cita pretendo reforzar el carácter contextual del color, y cómo una elección de colores establece una lectura de la información u otra.

La composición establece la disposición y organización de los componentes de la publicación. Equilibra los elementos visuales y establece jerarquías, además de contribuir a una mejor lectura y seguimiento de los contenidos.

Los elementos gráficos se utilizan para transmitir mensajes visuales. Refuerzan el contenido textual a través de elementos visuales sugerentes para el lector. Pueden ser infografías, fotografías o gráficos vectoriales, entre otros.

La diagramación se refiere a la disposición de los elementos en la página, ya sea en formato impreso o digital. Estructura las imágenes, los bloques de texto y demás contenidos de las páginas.

La jerarquía visual guía la lectura a través del uso de diferentes pesos, estilos de fuente y colocación de elementos visuales.

El espacio en blanco o espacio negativo es esencial para aportar claridad y elegancia al diseño. Disponer espacios sencillos y vacíos en el diseño facilita al lector la comprensión lógica de la información.

2 RENNER, P. El arte de la tipografía

3 ALBERS, J. La interacción del color, p 17.

3.2.2 LIBRO DE ARTISTA

Sin lugar a dudas, la aparición y desarrollo de la poesía visual y, posteriormente el Libro-Arte como género condujeron al mundo de las letras y al de la tipografía experimental a un estado de fecundidad sin límites. El Libro-Arte como tal, gracias a su base epistémica interdisciplinar y su vocación por lo polimórfico y los juegos polisemánticos, permitieron acoger a muchos tipos de creadores con sus diferentes maneras de hacer, de experimentar, de pensar, editar y conceptualizar al libro fuera de toda convención.⁴

En cuanto al libro de artista, se define como publicaciones concebidas como obras de arte. Pueden ser autopublicados o producidos por imprentas, al mismo tiempo que pueden ser individuales o colectivos. Se trata de una forma de expresión artística con un fuerte carácter visual y conceptual.

A diferencia de los libros al uso, estas publicaciones no se limitan a la estructura tradicional de las publicaciones editoriales, y pueden llegar a combinar diferentes materiales como la madera y el cartón. De esta manera se aborda el libro como un soporte más para la producción artística.

Los libros de artista se han hecho muy populares entre los artistas debido a que permite una flexibilidad y variación casi ilimitadas. Son un tipo de publicaciones que para unos son un medio idóneo para divulgar sus proyectos artísticos y facilitar al máximo la circulación de la obra de arte, y para otros suponen un nuevo impulso para su trabajo gracias a las características físicas del libro y el diseño de sus páginas la página en blanco constituye todo un espacio donde actuar.⁵



IMAGEN 4.
Xu Bing. *Tobacco Project*, 2000.

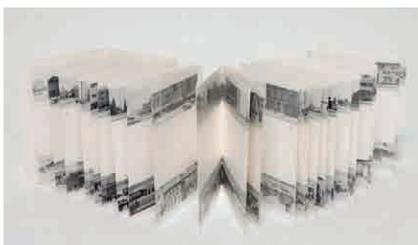


IMAGEN 5.
Edward Ruscha. *Every Building in the Sunset Strip*, 1966.

La obra *Tobacco Project*, del artista chino Xu Bing, se compone de cigarrillos dispuestos en el interior de una tabaquera metálica roja, haciendo alusión al libro al que referencia. En el propio papel de los cigarrillos se encuentran impresas citas del Pequeño Libro Rojo, de Mao Tse-Tung.

La motivación de este proyecto surgió a partir de la intención del artista de explorar y comprender las transformaciones de índole cultural ocasionadas por el tabaquismo en China. Establece una contradicción entre la salud y el consumo de tabaco, aludiendo a las ideas del expresidente del Partido Comunista de China.

Edward Ruscha, originario de Nebraska, desempeñó un papel fundamental en la creación y consolidación del género artístico conocido como libro de artista. Una de sus obras pertenecientes a este género es *Every Building in*

4 MÍNGUEZ, H. De la tipografía en el libro al libro-arte tipográfico, p 122.

5 «El Libro de Artista, entre el mundo de la edición y el galerismo», 2018 <https://isabellarivers.wordpress.com/2013/01/25/el-libro-de-artista-entre-el-mundo-de-la-edicion-y-elgalerismo/>

the Sunset Strip (1966), constituida por una serie de fotografías del paisaje estadounidense recogidas en un pliego que se extiende a lo largo de 7 metros. La disposición de las imágenes en el pliego nos permite un recorrido visual de la obra, que puede ser apreciada tanto como un libro que se despliega o bien en toda su extensión. Este tipo de distribución permite al espectador una experiencia visual dinámica.

Con los ejemplos expuestos anteriormente, pretendo destacar la versatilidad y libertad que ofrece el género artístico del libro de artista. Ambos artistas se alejan de la idea convencional de un libro tradicional y desarrollan su potencial creativo en formatos personales y propios. Este género artístico se expande más allá de las cubiertas y de las páginas impresas y se convierte en una experiencia visual interactiva, en la que el artista adapta libremente la temática y le dan voz y forma a partir de materiales y técnicas sugerentes e ingeniosos, abriendo paso a nuevas posibilidades de expresión artística.

3.3 LA ILUSTRACIÓN



IMAGEN 6.
Pruebas de pinceles digital, acuarela.
Concha Martínez.

En palabras del ilustrador D.B. Dowd, *el proceso de dibujar algo te ayuda de alguna manera a mantenerte conectado*. Para definir la ilustración es inevitable hablar del dibujo en sí mismo, igual que para representar gráficamente elementos hemos de ser conscientes del contexto de éstos, y de la finalidad que perseguimos representándolos.

Ilustrar consiste en crear representaciones gráficas expresivas con fuerte carácter comunicativo, que normalmente son empleadas como refuerzo visual en la transmisión de ideas o conceptos. Se trata de la relación efectiva entre el arte y la comunicación, empleando elementos gráficos.

En cuanto a los medios para ilustrar nos encontramos con los más tradicionales como lo son la pintura y el *collage*, por otro lado, encontramos los medios digitales como pueden ser Procreate o Adobe Photoshop, entre otros.

Los *softwares* de diseño son herramientas digitales que nos permiten trabajar de manera rápida y controlada, ya que nos ofrecen posibilidades muy diferentes a las de los medios tradicionales. Lo más interesante de la ilustración es la posibilidad de relacionar múltiples técnicas que dan lugar a obras con un fuerte carácter expresivo y técnico, además de comunicativo. Podemos encontrar ilustraciones tanto en libros infantiles como en periódicos y cartelería, por ejemplo.

3.3.1 LA PINTURA DIGITAL

La *pintura digital* es un término empleado para describir una técnica artística en la que se emplean únicamente herramientas digitales, como *softwares* de edición de imágenes, programas de diseño y tabletas gráficas. En esta

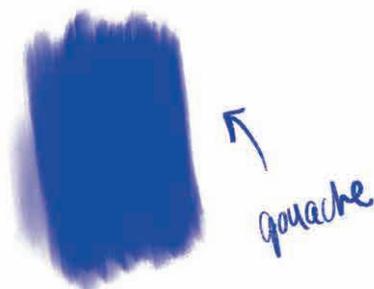


IMAGEN 7.
Pruebas de pinceles digital, gouache.
Concha Martínez.



IMAGEN 8.
Pruebas de pinceles digital, acuarela sobre textura. Concha Martínez.

vertiente de la ilustración se sustituyen los pinceles y la pintura clásicas por los medios digitales. Estas herramientas digitales simulan las características y texturas de los medios tradicionales.

Trabajar en el ámbito de la pintura digital permite a los artistas una mayor flexibilidad en el proceso de trabajo, ya que estos medios no limitan al artista en términos técnicos propios de los medios tradicionales, como el tiempo de secado y el uso de disolventes, entre otros. Este método de trabajo es más organizado y preciso ya que nos permite trabajar en capas, modificando de elementos de manera separada y realizando combinaciones que a menudo no serían posibles con los medios tradicionales. Ofrece la posibilidad de explorar sin límites.

En cuanto a mi interpretación de este género, considero que podemos realizar una lectura más profunda de lo que la pintura digital representa en la actualidad, ya que nos aporta la posibilidad de emular características propias de la pintura como el trazo, el registro del pincel e incluso las texturas de los soportes. En las Imágenes 6,7 y 8 podemos observar diferentes técnicas pictóricas como el gouache y la acuarela representados digitalmente.

Estos avances tecnológicos nos permiten relacionar aspectos gestuales y descriptivos propios de la pintura y adaptarlos a un formato novedoso para el artista, otorgándole nuevas lecturas a la obra final.



IMAGEN 9.
Alex de Marcos Gracia. Detalle. *Sin título*, 2022.

Un artista que me ha enseñado mucho acerca de estas herramientas es Alex de Marcos García, ilustrador madrileño que se mueve en los ámbitos de la ilustración editorial y publicitaria. Su estilo reúne referencias arquitectónicas y del mundo de la moda, relacionando estos elementos a partir de un estilo muy realista y colorido. Empleando el Photoshop como herramienta principal, crea piezas únicas jugando con las texturas y las profundidades.

Alex de Marcos también produce a partir de medios tradicionales, usando generalmente óleo y acrílico, y es por este motivo por el cual logra establecer una conexión tan fluida entre lo tradicional y lo digital. En su obra, la pintura se nutre de la ilustración, y oscila entre lo digital y lo tradicional para crear un lenguaje pictórico muy enriquecedor.



IMAGEN 10.
Alex de Marcos Gracia. Detalle. *Sin título*, 2022.

En las Imágenes 9 y 10, medios digitales y tradicionales respectivamente, podemos apreciar esta similitud entre la pintura digital y los medios tradicionales. Este artista se caracteriza por la superposición de pinceladas y el colorido de su paleta, ambas características las refleja en sus obras mediante ambos medios.

4. REFERENTES

En este apartado hablaré sobre ciertos artistas y comentaré los aspectos que más se relacionan con mi propuesta. Estos artistas han sido referencia para mi trabajo en diferentes ámbitos y sus líneas de producción se adecuan a mi proyecto, y éste en parte se nutre de ellos.

4.1 REFERENTES TEÓRICOS

GASTÓN BACHELARD

Autor del libro *La poética del espacio*, 1957, en el cual examina la relación entre el espacio físico y la experiencia humana, analizando cómo los espacios domésticos, los lugares de la infancia y los sueños influyen en nuestra imaginación y en la creación artística.

Por muy paradójico que parezca, es a menudo esta inmensidad interior la que da su verdadero significado a ciertas expresiones respecto al mundo que se ofrece a nuestra vista.⁶

Las respuestas a la evolución de mi producción artística siempre estuvieron en el entorno, dentro de mi casa esperando en los álbumes de fotos, en las esquinas de todos los barrios donde he vivido y en mis cuadernos de la estantería. De esta manera transformo toda la información visual que mantenía almacenada dentro de mí y trato de darle un sentido poético encontrando referencias en cada elemento de mi alrededor.

He podido comprender que la experiencia visual es dinámica, cada nueva situación puede suponer una nueva forma de experiencia gráfica, reinterpretando elementos y recuerdos. Trasladar esta experiencia visual al papel a través del dibujo siempre estará determinada por la propia percepción del individuo, de un mismo concepto pueden surgir muchas líneas creativas.

En el desarrollo de mi proyecto establezco una clara división entre lo de dentro y lo de fuera, división que realiza el autor en el capítulo IX, titulado “Dialéctica de lo de dentro y de lo de fuera”. El autor menciona la confusión generada a partir de esta distinción cuando es aplicada a sentidos metafóricos, ya que a menudo es traducida como dos conceptos excluyentes.

La creación de espacios desde un punto de vista gráfico trae consigo la capacidad de interpretar el entorno que nos rodea, además de poner de manifiesto nuestras propias situaciones internas. Lo que queda fuera y lo que

6 BACHELARD, G. Ob.cit. p. 258.

reside dentro no son conceptos equivalentes, pero si íntimos en el proceso de creación. En un principio todo lo superficial me resultó lejano hasta que encontré lo mío propio en el exterior, entendiendo lo externo como algo personal y desdibujando el pensamiento de que debía ser un espacio físico. En la producción realizada para este proyecto acudo de nuevo a mis recuerdos, estableciéndolos como la dimensión íntima y externa simultáneamente, y empleándolos como elemento que rompe con las fronteras del exterior y el interior.

CARMEN DÍAZ JIMÉNEZ

En su obra *Alfabeto gráfico. Alfabetización visual*, 1993, la autora aporta un enfoque para la lectura visual de las imágenes traduciéndolas en signos geométricos básicos. A través del conocimiento de estas formas se le permite al artista percibir nuevas formas dentro de los objetos anteriormente vistos. Este abecedario gráfico aporta al artista un lenguaje básico del cual partir a la hora de interpretar una imagen. He relacionado esta obra con mi producción en términos formales ya que fue necesario para mí averiguar sobre nuevas maneras de trazar formas y construir espacios gráficos.

A partir del contenido de esta obra traté de sintetizar todo el contenido visual de mi alrededor para poder traducirlo a líneas y manchas. Finalmente, las líneas moduladas y el trazado superpuesto fueron los aspectos con los que más destacaron en mi producción final.



IMAGEN 11.
Gabrielle Monceaux. Captura de su página web.
<https://www.gabriellemonceaux.com>



IMAGEN 12.
Gabrielle Monceaux. Captura de su página web.
<https://www.gabriellemonceaux.com>

4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

GABRIELLE MONCEAUX

Diseñadora gráfica e ilustradora especializada en dirección creativa, identidad corporativa, branding e ilustración. En la producción de su obra emplea medios digitales como tradicionales, relacionados con la intención de crear un lenguaje gráfico propio que de voz a cada uno de sus proyectos.

Posee un estilo propio tan marcado que es muy sencillo identificar sus productos una vez te familiarizas con su obra. Esta característica de la artista es clave para mí ya que lo que pretendo realizar en mi proyecto es la creación de un estilo íntimo en el que me encuentre cómoda y motivada y del cual surjan nuevas líneas de producción artística.

Como primer paso para el desarrollo de sus proyectos recopila ideas, paletas de colores y bocetos espontáneos que más tarde emplea en el punto de partida de sus obras. También es importante para ella tener en cuenta el proceso de trabajo de cada uno de sus proyectos, mediante cortos vídeos que recopila en su cuenta de Instagram la artista muestra sus proyectos desde cero.

Este proceso de trabajo está compuesto por un boceto rápido, otro más detenido al que se le suma la paleta de color y finalmente el paso de éste a digital. Me encuentro altamente familiarizada con este proceso de creación ya que de esta manera surgen proyectos consolidados y contextualizados.

Esta parte del desarrollo de la obra de Gabrielle es de gran utilidad como referencia para mi proyecto ya que éste se trata de una publicación editorial cuyo contenido son ilustraciones. En los diferentes apartados del proyecto se manifiesta el proceso de desarrollo que desemboca en unas ilustraciones con un estilo marcado por el bicromatismo y la reinterpretación de elementos urbanos.

He escogido a Gabrielle como principal referente en el ámbito de la ilustración por el contenido de sus obras. Se trata de con una elección cromática exquisita a mi gusto. En estas ilustraciones representa elementos orgánicos como plantas, animales, etcétera. Su obra se compone de elementos relativamente simples en los que la gama cromática y la composición pasan a ser los protagonistas, representa elementos de manera muy original y con un potencial estético enorme a mi parecer. No tan solo representa elementos figurativos, sino que también realiza composiciones abstractas.



IMAGEN 13.
Cecilia Erlich. Captura de pantalla de una publicación de Instagram.



IMAGEN 14.
Cecilia Erlich. Captura de pantalla de una publicación de Instagram.

CECILIA ERLICH

Diseñadora gráfica y artista multidisciplinar establecida actualmente en Madrid. En su obra explora la fusión entre la pintura y el diseño. La clave de su trabajo y lo que la diferencia del panorama actual es la introducción de elementos móviles como medios enlazantes entre el diseño y la pintura digital.

Los proyectos que más me inspiran de la artista son aquellos que combinan formas, colores y tipografía. Los relaciona creando un sistema gráfico dinámico donde la paleta de color y el estudio de la forma resultan las claves del proyecto. A menudo representa el color valiéndose de pinceles digitales y evocando aspectos de la pintura tradicional.

Las claves de la obra de Cecilia Erlich son componentes básicos tanto de la pintura como del diseño, a través de su trabajo muestra de manera muy clara elementos visuales compuestos de color, forma y tipografía que resultan atractivos y relacionan conceptos que a priori resultan lejanos.

La fuente referencial por excelencia para Cecilia Erlich es la televisión, la artista encuentra un gran abanico de posibilidades en cosas cotidianas que para la mayoría pasan inadvertidas. Las referencias de la artista parten de su entorno, de esta manera ella escoge qué mirar y cómo hacerlo para inspirar su obra gráfica y, es en este punto donde afianzo a esta artista como referente.

Cecilia Erlich combina movimiento y diseño para lograr el objetivo de realizar formas abstractas con un lenguaje propio y personal. Puede controlar todas las variables en sus diseños como por ejemplo la duración, la composición y el ritmo. Esta artista emplea métodos de experimentación gráfica para conseguir desarrollar sus proyectos. La composición, el ritmo y el color son claves en su obra.

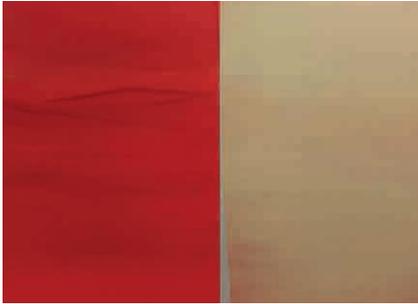


IMAGEN 15.
Nico Munuera. *Contemplare duo II*, 2017.

NICO MUNUERA

Pintor que relaciona su pintura con la abstracción atravesando la vanguardia y la neo-vanguardia. Su manera de comprender el arte y la pintura en particular es la clave de su obra.

Lo que más llama mi atención de este artista es su manera de comprender la pintura. Entiende la pintura como un objeto que se expresa por sí mismo, esta manera de comprender la pintura como algo plástico y que se representa por sí mismo le otorga un carácter autónomo a su obra.

Asume el carácter material de la pintura y lo usa a favor de la creación de obras que representan cuestiones como el espacio y la gestualidad.

Su proceso de creación es inmersivo, la música es un elemento muy importante para el desarrollo de su obra. Por temporadas selecciona diferentes discos que reproduce en bucle mientras trabaja en su estudio. También la lectura es importante para su trabajo. La música y la lectura le acercan a un estado inmersivo y todo lo que absorbe de la lectura lo plasma en su obra. Esta cualidad del artista representa aquello que me gustaría lograr en cuanto a la pintura, convertirla en una experiencia propia inmersiva. Para mantener el hilo conductor en su obra y no perder la concentración acude cada día a su taller, trabaje o no. De esta manera mantiene el contacto continuamente con el desarrollo y proceso de su obra.

Su método de trabajo es desde dentro hacia afuera, es decir, superponiendo finas capas de pintura sobre la superficie. Este proceso genera una falsa ilusión de ausencia de volumen y de expansividad del espacio. La coloración es un elemento clave en su obra, es decir, la selección de gamas cromáticas y su interrelación. Estas características de sus obras se asemejan al proceso de la pintura digital, trabajando en capas que dotan de volumen y profundidad a la producción final.

Establezco a Nico Munuera como referente asumiendo su metodología de trabajo como recurso en el desarrollo creativo de este proyecto, teniendo en cuenta también aspectos como el tratamiento y la superposición del color presentes en su obra.

5. PROCESO ARTÍSTICO

Este apartado versará sobre las diferentes etapas del proyecto y la creación de su contenido.

5.1 ASPECTOS CONCEPTUALES

Esta primera etapa de desarrollo ha estado marcada por una profunda reflexión acerca de la representación gráfica de mi percepción del entorno. He establecido una relación íntima entre lo exterior e interior, aprovechando esta contradicción entre ambos como una fuente inagotable de inspiración. A partir de esta de esta reflexión he identificado temáticas esenciales para el desarrollo de mi producción artística como lo son el uso de elementos decorativos urbanos y la alusión a mis propias fotografías familiares. Este proceso de exploración y autoconocimiento sienta las bases para la creación de una obra que refleja mi visión personal y única del entorno en el que vivo.

5.1.1 LO EXTERNO Y LO INTERNO

En ese drama de la geometría íntima, ¿dónde hay que habitar? El consejo del filósofo de entrar en uno mismo para situarse en la existencia, ¿no pierde acaso su valor, su significado mismo, cuando la imagen más flexible del “estar-allí” acaba de ser vivida siguiendo la pesadilla ontológica del poeta.⁷

Sirviéndome de esta cita como punto de partida en la exploración formal de mi producción, trato de profundizar en la representación de escenas cotidianas y la reinterpretación de fotografías antiguas como forma de realizar una conexión íntima con mi realidad. A través de la gestualidad rápida y el carácter improvisado trato de evidenciar lo efímero y espontáneo de esos momentos que ya no existen más allá de los recuerdos o fotografías.

Una vez más, las imágenes de la redondez absoluta nos ayudan a recogernos sobre nosotros mismos, a darnos a nosotros mismos una primera constitución, a afirmar nuestro ser íntimamente, por dentro. Porque vivida desde dentro, sin exterioridad, la existencia sólo puede ser redonda.⁸

7 Ídem., p. 299.

8 Ídem, p. 319.



IMAGEN 16.
Fotografía de referencia. Concha Martínez.

En una primera etapa de desarrollo me enfoco en la representación de elementos decorativos urbanos que son familiares y cercanos a mí, busco capturar la esencia de éstos revelando su significado más allá de su apariencia superficial. Trato de descontextualizarlos y tratarlos como a recuerdos, ya que forman parte de lugares que han formado parte de mi vida. A medida que avanza mi proceso creativo descubro que ambas temáticas, la representación de elementos decorativos tanto como la reinterpretación de fotografías antiguas se entrelazan y se complementan entre sí, aportando un gran valor emocional a mi producción.

5.1.2 RELACIÓN ENTRE EL ENTORNO Y EL DIBUJO Y SU IMPACTO EN EL PROCESO CREATIVO



IMAGEN 17.
Detalle de ilustración. Concha Martínez.

Para referirme a elementos del entorno y realizar ilustraciones, he de contextualizar mi producción y aportar una limitación coherente de esta palabra que lo abarca todo. Debo situarme en el momento exacto para poder representarlo correctamente, bajo mi percepción de éste. Reunir toda esta información tanto espacial como temporal es el primer paso a realizar para poder realizar una traducción gráfica del momento, preguntarme a mi misma qué me evoca y qué lenguaje gráfico debo emplear conforme a las emociones que me produzca. En las Imágenes 16 y 17, muestro respectivamente la referencia real del momento, es decir, la fotografía, con la traducción gráfica que le he asignado. En mi producción es muy importante sintetizar el contenido a través de la mancha y la línea, los considero vehículos de transmisión visual capaces de ser reconocidos por su valor formal.



IMAGEN 18.
Detalle de ilustración. Concha Martínez.

Continuando con el proceso de exploración y desarrollo, trato de salirme del monocromatismo y empleo paletas de color completas, con el fin de establecer una imagen con un alto contenido emocional a través del uso del color. En mis ilustraciones le doy mucha importancia a los espacios en blanco, generados a partir del rayado del pincel digital, que provocan la ilusión de no haber terminado la obra. De esta manera manifiesto que ese momento, da igual su lugar en la línea del tiempo, ya sea más cercano o lejano, ya no me pertenece.

IMAGEN 19.
Detalle de ilustración, trazado superpuesto. Concha Martínez.





IMAGEN 20.
Ilustración del prototipo *Buenas Formas*.
Concha Martínez.

Realizo dos lecturas a lo largo de la producción de ilustraciones. Una es la lectura personal e íntima, que manifiesta mi punto de vista y sensaciones con respecto al pedacito del entorno que represento, la cual posee un lenguaje gráfico más personal, con una lectura profunda y significativa.

La otra es una percepción totalmente condicionada por un lenguaje ilustrativo sintetizado en una estética basada en el bicromatismo y la modulación de la línea.

Esta última marca el último punto de mi desarrollo creativo para este proyecto, por lo tanto está depurada a nivel formal y temático, filtrando todas las referencias y traduciéndolas en un estilo personal.

Al final del recorrido he observado tres niveles de relación entre mi entorno exterior e interior. En primer lugar escogí elementos decorativos de mi entorno más próximo: mi casa, y los fusioné con escenas de mi infancia, como se puede apreciar en la Imagen 20.

Más adelante me centré en representar los elementos decorativos en solitario, percibiendo su contenido interior y traduciéndolo a manchas. Queda manifestado en la Imagen 21.

Finalmente, en la Imagen 22, realizo ilustraciones bicromáticas de elementos florales que van firmadas por el logo de mi marca personal, desarrollada durante este proyecto.



IMAGEN 21.
Ilustración del prototipo *Buenas Formas*.
Concha Martínez.

Tras este proceso de exploración gráfica a partir del entorno, puedo afirmar que ha sido un elemento clave en la búsqueda de referencias visuales. También la introspección y búsqueda en mis propios recursos y recuerdos han determinado mi proceso de creación en este proyecto.



IMAGEN 22.
Ilustración del prototipo *Buenas Formas*.
Concha Martínez.



IMAGEN 23.
Imagen tomada durante las derivas
en búsqueda de referencias. Concha
Martínez.

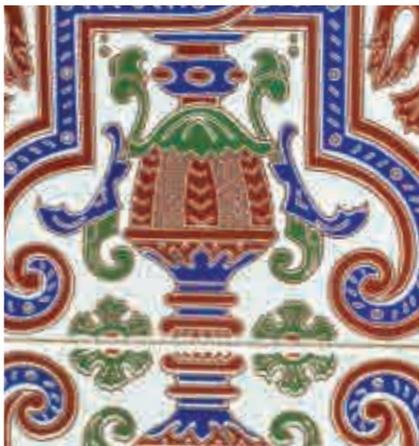


IMAGEN 24.
Imagen tomada durante las derivas
en búsqueda de referencias. Concha
Martínez.



IMAGEN 25.
Imagen tomada durante las derivas
en búsqueda de referencias. Concha
Martínez.

5.1.3 ELEMENTOS DECORATIVOS URBANOS

En este apartado hablo específicamente de aquellos elementos de mi entorno físico y exterior que más me han influido en la creación de ilustraciones. La azulejería es una forma de decoración urbana que utiliza azulejos cerámicos para embellecer espacios urbanos como edificios, calles y fachadas. La tradición de la azulejería se remonta muchos siglos atrás, siendo empleada como elemento embellecedor y representativo del lugar en el que se encuentra.

5.1.3.1 BREVE CONTEXTO DE LA AZULEJERÍA VALENCIANA EN EL CABAÑAL

El nombre del Cabañal viene dado por las cabañas de los pecadores que se establecieron inicialmente en esta área, dispuestas de manera paralela al mar. El barrio posee una rica historia que se remonta al siglo XIX, en aquel entonces el Cabañal-Cañamelar se convirtió en un municipio independiente conocido como Pueblo Nuevo del Mar.

Es en sus fachadas donde encontramos un valor cultural y artístico excepcional, destacando la presencia de azulejos ornamentales que representan motivos marítimos íntimamente ligados al contexto histórico del barrio. A partir de 1875, la cerámica ofreció posibilidades decorativas para revestir los nuevos edificios, los cuales seguían las corrientes estilísticas de la época, especialmente el modernismo.

La presencia de estos adornos en las fachadas es de gran importancia ya que no solo brindan una decoración acorde a las tendencias del momento, sino que también cuentan historias y nos revelan lo que sucedía en las calles, manifestando las costumbres de antaño. Personalmente, me llamó la atención la prevalencia de los colores azul, blanco y verde, tonalidades que evocan el mar y su entorno.

En resumen, la azulejería en el Cabañal es un testimonio tangible de su pasado marinero y cultural, los azulejos ornamentales no solo embellecen las fachadas, sino que también preservan la memoria colectiva del barrio, transmitiendo su historia a través de hermosos diseños y colores evocadores.

5.2 ASPECTOS FORMALES: ACTIVIDAD EDITORIAL

Este apartado versa sobre las decisiones formales y de estilo llevadas a cabo en el proyecto práctico. Ya que se trata de una publicación editorial, en este caso de un libro, razonaré sobre el formato escogido, el nombre y los propios contenidos que lo conforman.

5.2.1 FORMATO

El término formato alude a la forma y dimensiones de un libro, para escoger bien este formato hay que tener claro qué tipo de publicación es y los motivos por los que se quiere publicar. Hay que cuestionarse la estructura del contenido. Se debe tener en cuenta la legibilidad, la visualidad de las imágenes y el tamaño de éste, ya que por temas de transporte no suele ser superior a DIN A4.

En mi caso, se trata de un libro cuyo contenido son ilustraciones acompañadas de breves textos, y es por esto por lo que la visualización de las imágenes cobra importancia. En este caso se suele recomendar un formato cuadrado o una forma apaisada. Yo he escogido el formato cuadrado, con medidas de 20x20 cm, obedeciendo a las dimensiones y proporciones de las ilustraciones. No solo me resultó interesante la armonía del formato cuadrado, sino también la posibilidad de desbordar las ilustraciones de una página a otra dentro del pliego, relacionándolas con el texto.

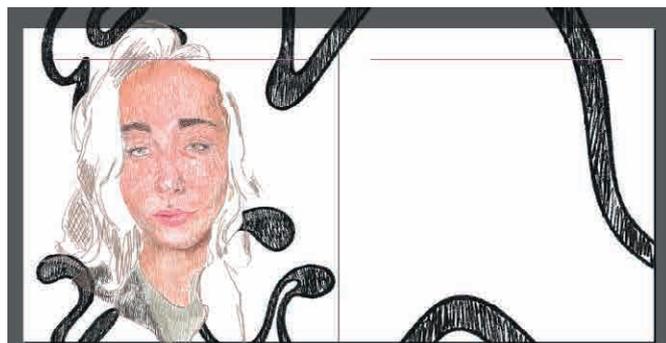


IMAGEN 26 y 27.
Proceso de maquetación, formato.
Concha Martínez.

5.2.2 NOMBRE

El nombre *Buenas formas* surge de un proyecto anterior que realicé para la asignatura Dibujo y Expresión, este trabajo contenía del mismo modo reflexiones y bocetos realizados durante el primer cuatrimestre de cuarto de carrera. En el periodo que cursé la asignatura descubrí múltiples posibilidades dentro del mundo del dibujo y diferentes representaciones de éste, y es por eso por lo que nombré al libro de esta manera, ya que es mi intención la de dibujar nuevas y buenas formas.

5.2.3 PORTADA, CONTRAPORTADA Y LOMO

La portada del libro es una extensión del contenido de este, ya que está compuesta por una de las ilustraciones del interior y la tipografía de las aperturas de capítulo. El formato del libro, como ya he mencionado anteriormente, es de 20 x 20 cm, y en su apertura total resulta de 40 x 20 centímetros, el lomo son unos 5 mm.

Como se aprecia en las Imágenes 28 y 29, el lomo resulta muy pequeño con respecto al libro. Esto viene dado por el gramaje del papel, 120 gramos, y el número de páginas, sesenta y cuatro.

Las cubiertas son de tapa dura, ya que considero que se relaciona mejor con la estética y los contenidos de la publicación.

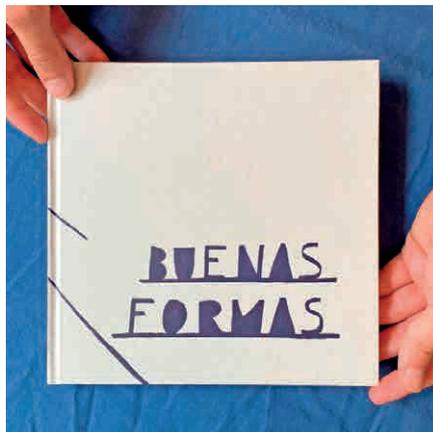


IMAGEN 28 y 29.

Prototipo Buenas Formas, detalle de la portada y contraportada. Concha Martínez.

5.2.4 CONTENIDOS

Los contenidos de la publicación versan acerca de la relación entre la pintura y la ilustración. Para realizar obras que me permitieran hilar estos conceptos, he buscado referencias y temáticas que me motivaran e involucraran en la producción. Las temáticas escogidas fueron el entorno y la percepción, representados a partir de autorretratos y bosquejos de situaciones cotidianas, incluyendo elementos decorativos familiares.

Para estructurar todos los contenidos dentro de la misma publicación y que éstos tuvieran coherencia, recurrí a la Lista de Roukes. Gracias a ella pude desarrollar ilustraciones con un hilo conductor entre ellas, basándome en verbos que expresan ideas de cambio. Ya que la lista es muy extensa, en un principio supuso un problema para la clasificación de contenidos, ya que pretendía dividir el libro en seis capítulos.

Tratar de relacionar tantos verbos, que en un principio parecían muy diferentes entre sí, supuso un parón en la lluvia de ideas inicial, ya que cada capítulo acogería el nombre de cada uno de los verbos elegidos: repetir, metamorfosear, superponer, mitificar, fantasear y combinar.

Finalmente estructuré toda la producción en cuatro de ellos: repetir, superponer, metamorfosear y fantasear.

5.2.4.1 LA LISTA DE ROUKES

La Lista de Roukes nos plantea ejercicios experimentales a realizar con nuestras propias ideas a través de un listado de verbos que expresa acciones de cambio, invitando al artista renovar sus propias ideas y fuentes de recursos, explorando más allá de lo que tenía preconcebido.

Para cada apartado establecí una serie de características y criterios que debían cumplir las ilustraciones, de esta manera podrían adquirir complejidad durante el trascurso del libro. Más tarde me di cuenta que exigirme todos esos parámetros no hacía más que condicionar mi creatividad, de manera que tracé unas simples líneas sobre los contenidos de los apartados, teniendo esta vez más flexibilidad y libertad en el acto creativo.

REPETIR

Este apartado contiene el punto de inicio del acto creativo de la publicación, en él se recogen los primeros bocetos trazados con líneas moduladas principalmente, aunque algunos acompañados de mancha.

Las ilustraciones participan completamente con el texto y éstas representan lugares que frecuento, fotografías de viajes antiguos y elementos decorativos que encuentro en mi casa. Todas ellas comparten la paleta de color monocromática, compuesta por un azul ultramar muy oscuro y el uso de pinceles digitales que simulan lápices de grafito blandos.

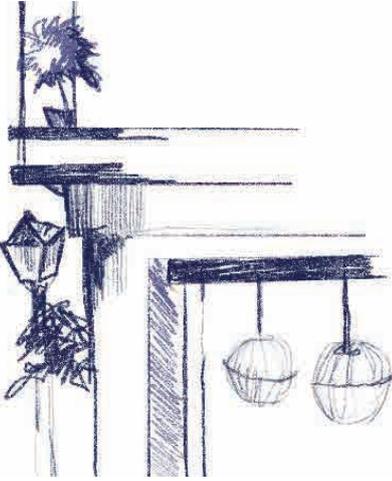


IMAGEN 30.
Ilustración perteneciente al apartado
Repetir. Concha Martínez.

Representan los elementos más inmediatos de mi entorno, sin demasiado contenido emocional, reflejando de esta manera la introducción al resto de los apartados. (Véase las Imágenes 30 y 31).



IMAGEN 31.
Ilustración perteneciente al apartado
Repetir. Concha Martínez.



IMAGEN 32.
Ilustración perteneciente al apartado
Superponer. Concha Martínez.

SUPERPONER

Como describo en el proyecto práctico, los momentos previos a dibujar siempre me planteo qué representar, tener gran multitud de opciones me abruma y satura y es por esto que abandono antes de empezar siquiera. Esta situación me ha llevado a parar y mirar a mi alrededor, en especial dentro de mi cuarto y a través de mi ventana.

Me he encontrado con el calor de mi infancia, con fotografías de adolescente y con objetos que indudablemente me caracterizan. He caminado por mi barrio y he tomado fotografías de cada detalle de mi entorno que me parecía mínimamente interesante.



IMAGEN 33.
Ilustración perteneciente al apartado
Superponer. Concha Martínez.

Este apartado versa sobre la creación de un universo gráfico donde solo tienen cabida los recuerdos, y es por eso por lo que me decanto por paletas de color completas, manteniendo la fidelidad a las fotografías a las que me remito. Esta sección comparte características con la anterior en el uso de pinceles y trazos, aunque difiere en los contenidos que representa, ya que me centro únicamente en mi entorno más íntimo, en lo interior y lejano, propio de los recuerdos. (Véase las Imágenes 32 y 33).

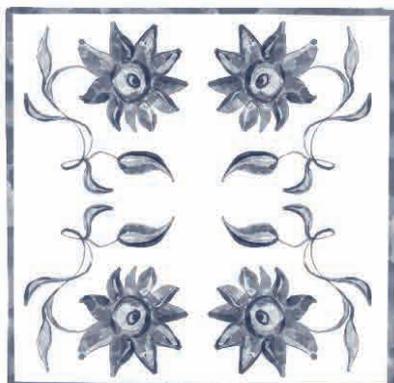


IMAGEN 34.
Ilustración perteniente al apartado
Metamorphosear. Concha Martínez.

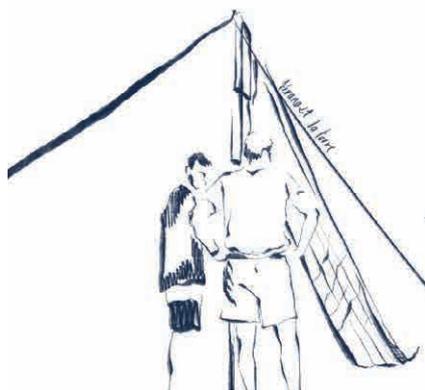


IMAGEN 35.
Ilustración perteniente al apartado
Metamorphosear. Concha Martínez.

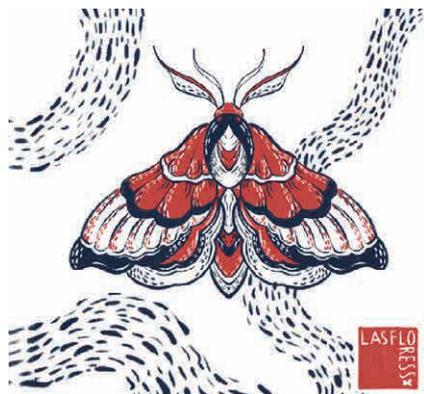


IMAGEN 36.
Ilustración perteniente al apartado
Fantasear. Concha Martínez.

METAMORFOSEAR

Acudiendo de nuevo a las reflexiones que se encuentran en la parte práctica del proyecto, lo que queda fuera y lo que reside dentro no son conceptos equivalentes, pero sí íntimos en el proceso de creación. En un principio todo lo superficial me resultó lejano hasta que encontré lo mío propio en el exterior.

Esta sección relaciona y entremezcla lo de dentro y lo de fuera, siendo fiel a una paleta bicromática y tratando de realizar ilustraciones representadas únicamente mediante líneas o manchas. Introduzco elementos florales propios de azulejos que encuentro por la calle y en mi propia casa, además de jugar a relacionar ilustraciones anteriores y obtener nuevas a partir de éstas. (Véase las Imágenes 34 y 35).

FANTASEAR

Este último apartado reúne todo el proceso de búsqueda de un estilo personal en el ámbito de la ilustración y el diseño. Esta línea de ilustraciones va precedida por el logo de mi propia marca, LAS FLORESSS. Sus características son el uso de elementos decorativos urbanos y el bicromatismo.

Tras meses de investigación y exploración formal y estilística he desarrollado una marca personal, la cual cumple con el objetivo de desarrollar mi propio estilo ilustrativo. Todas las ilustraciones anteriores son, aparte de obras en sí mismas, un camino de búsqueda hacia una producción depurada y basada en elementos urbanos decorativos. (Véase las Imágenes 36 y 37).



IMAGEN 37.
Ilustración perteniente al apartado
Fantasear. Concha Martínez.



BUENAS
FORMAS

5.2.5 TIPOGRAFÍA

La tipografía empleada para el cuerpo de texto es Cardo, de 12 puntos. Otras tipografías propuestas fueron Lato o Palatino, pero fueron descartadas por no encajar con la estética del prototipo. Para los títulos escogí una tipografía dibujada a mano, ya que consideré que ésta podría relacionarse mejor con las ilustraciones de la publicación, y de esta manera aparece siempre acompañando a ilustraciones tanto en la portada como en las aperturas de sección.

IMAGEN 38.
Tipografía portada. Concha Martínez.



IMAGEN 39.
Tipografía apertura de apartados. Concha Martínez.



IMAGEN 40.
Prueba de impresión sobre Papel Canson Colorline 150 g Blanco Perlado. Concha Martínez.

5.2.6 PAPELES

La elección del papel es muy importante en una publicación editorial, ya que refuerza aspectos tanto estéticos como cualitativos, condicionando de esta manera el aspecto que trasmite la publicación. Por eso, la elección del papel a utilizar resultó uno de los aspectos más esenciales para otorgarle personalidad al prototipo.

Desde un principio la intención fue la de encontrar un papel con un leve toque de color, ya que de este modo podría relacionarse bien con las ilustraciones del interior. Además de la premisa del color quise buscar un papel texturado, con el fin de lograr una experiencia sensorial durante la manipulación del prototipo.

Una vez tomadas las decisiones con respecto a la elección del papel, se procedió a hacer pruebas de impresión con papeles que se adaptaran a estas características, con el fin de comprobar su resistencia al plegado, la legibilidad de los textos y la impresión de las imágenes.

Para el interior de la publicación se realizaron pruebas en los siguientes tipos de papel:

- Papel Canson Colorline 150 g Blanco Perlado
- Papel Offset 120 g acabado mate
- Conqueror Verjurado 100g Blanco Común

El papel Canson fue seleccionado para las pruebas por su textura y color. Llamó mi atención el acabado de ciertas ilustraciones sobre él, aunque cuando se trataba de grandes formas rellenas de color, éste se distribuía irregularmente por el papel, ya que por el alto gramaje la tinta no completaba la hoja con el color.

De diferente modo ocurrió con el papel Offset, que fue descartado inmediatamente ya que no cumplía los requisitos iniciales. Me decidí a hacer pruebas sobre este papel por consejo de la imprenta.

Finalmente, el papel Conqueror Verjurado cumplía con todas las premisas iniciales, además de registrar una buena impresión del texto e ilustraciones. Para la cubierta se usó este mismo papel con el fin de unificar la estética del prototipo.

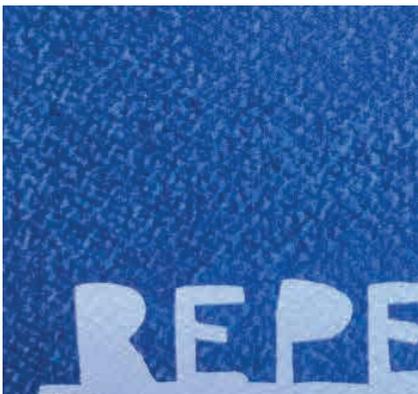


IMAGEN 41.
Prueba de impresión sobre Papel Canson Colorline 150 g Blanco Perlado. Concha Martínez.



IMAGEN 42.
Prueba de impresión sobre Papel Offset 120 g acabado mate. Concha Martínez.



IMAGEN 43.
Prueba de impresión sobre Papel
Conqueror Verjurado 100 g blanco.
Concha Martínez.



IMAGEN 44.
Prueba de impresión sobre Papel
Conqueror Verjurado 100 g blanco.
Concha Martínez.

5.2.6.1 PAPEL CON CREDENCIALES MEDIOAMBIENTALES, ODS.

De acuerdo con los ODS, que sostienen una serie de puntos para lograr un planeta libre de contaminación, con ciudadanos responsables y concienciados en cada acción, planteo en este Trabajo final de Grado la incorporación de papeles con credenciales medioambientales.

El papel Conqueror Verjurado se encuentra avalado por la etiqueta ecológica Flor de la UE, que destaca las ventajas medioambientales del producto tras haber sido sometido a criterios sobre su impacto medioambiental y las prestaciones técnicas de su fabricación.

También se encuentra avalado por ISO 14001, un conjunto de normas para el sistema de gestión medioambiental que controla la fabricación de las papeleras.

Finalmente cuenta también con la certificación FSC, que controla el porcentaje de fibra provenga de contenido reciclado.

6. ARTES FINALES Y HERRAMIENTAS

En este apartado expondré brevemente las herramientas empleadas para la producción de las ilustraciones, todas ellas son digitales.

6.1 PROCREATE

Es un *software* de diseño gráfico que proporciona herramientas para diseñar, dibujar y pintar en una plataforma centralizada. Se trata de una aplicación muy intuitiva con la que poder desarrollar grandes obras sin necesidad de aprender a usar el *software*. He utilizado este programa para la realización de la tipografía y las ilustraciones.

6.2 ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop es una herramienta de edición digital que permite retocar imágenes e incluso dibujar, con una amplia gama de pinceles digitales. He utilizado este programa para los últimos retoques de las ilustraciones.

6.3 ADOBE INDESIGN

Adobe Indesign es un *software* de diseño que permite realizar todo tipo de proyectos editoriales. He empleado esta herramienta para la maquetación del prototipo y la portada.



IMAGEN 45.
Primer prototipo, detalle de la portada.
Concha Martínez.

7. IMPRESIÓN Y PROTOTIPO

En este último apartado, reflexionaré acerca de los aspectos técnicos y estilísticos de la producción del prototipo, abordando también los desafíos que surgieron durante su creación.

7.1 PRUEBAS

Como ya he mencionado anteriormente, este proyecto reúne el desarrollo artístico producido durante este último curso, presentado de manera conjunta como una línea de ilustraciones agrupada dentro de una publicación editorial. Este proceso no ha sido simple y directo, ya que además del prototipo final, desarrollé una primera publicación cuyos contenidos diferían ligeramente de los de la publicación final.

Como se puede apreciar en la Imagen 45 y 46, la cubierta se compone de papel vegetal con el título del prototipo impreso, cubriendo las tapas del libro que en este caso son blandas.

Tanto el interior como el exterior de la publicación son diferentes del prototipo final, ya que modifiqué el diseño de las aperturas de capítulos, así como ciertas ilustraciones que no funcionaban con la estética global del libro.

El proceso de rechazar esta prueba como definitiva fue tedioso, ya que supuso empezar de nuevo todo el trabajo, aunque partiendo de ciertas ilustraciones que sí decidí conservar. Finalmente pude resolver los inconvenientes surgidos en el proceso, decidiendo qué características tendría el prototipo final.

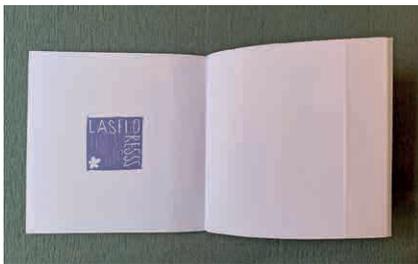


IMAGEN 46.
Primer prototipo, detalle de las solapas de la cubierta. Concha Martínez.

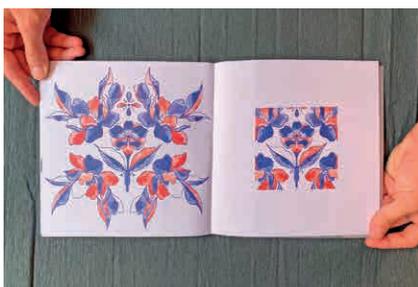


IMAGEN 47.
Primer prototipo, detalle del interior.
Concha Martínez.

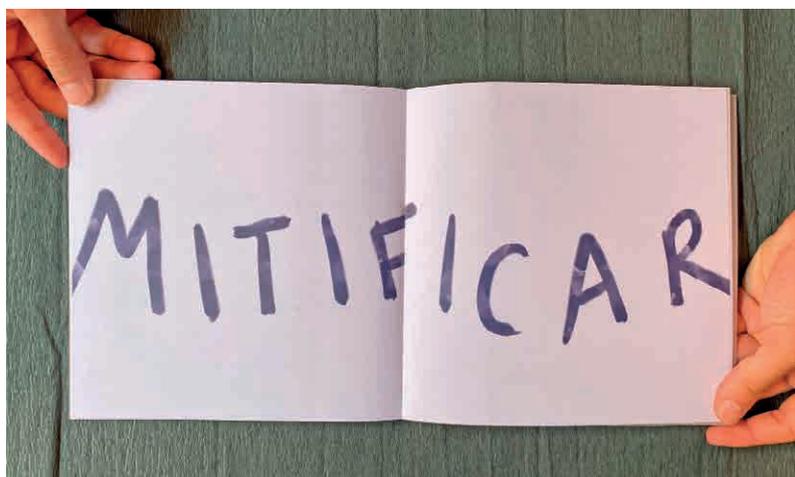


IMAGEN 48.
Primer prototipo, apertura de capítulos. Concha Martínez.



IMAGEN 49.
Obra final, portada. Concha Martínez.

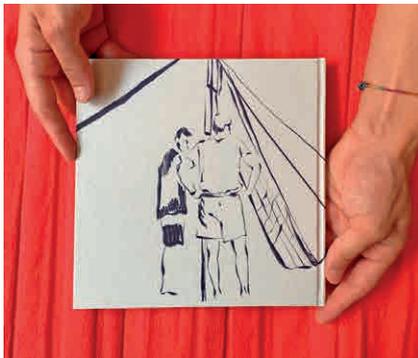


IMAGEN 50.
Obra final, contraportada. Concha Martínez.



IMAGEN 51.
Obra final, ilustración del interior. Concha Martínez.



IMAGEN 52.
Obra final, ilustración del interior. Concha Martínez.

7.2 CONSIDERACIONES OBRA FINAL

Como podemos apreciar en las imágenes, la obra final se presenta de una manera consciente que la anterior prueba, cuidando aspectos formales como la elección de una ilustración del interior como portada, la unificación de las tipografías, y el uso del papel del interior como cubierta.

En esta propuesta definitiva se han cuidado con más esmero detalles como la elección de colores y la correlación de los contenidos del interior, generando en el lector una sensación de pulcritud y elegancia, de la cual carecía el anterior prototipo.

También he mejorado aspectos como la presentación del proyecto, éste se encuentra guardado en una caja de madera color azul, la cual el lector abre en cada momento que desee disponer del prototipo. De esta manera el proyecto se conservará en un lugar limpio y acorde, además de aportar un carácter selecto y distinguido a la publicación.

Finalmente puedo afirmar que en propuestas editoriales físicas es muy complicado acertar, ya que los contenidos visualizados digitalmente carecen de la presencia de los formatos físicos, y, una vez éstos son impresos, surgen inconvenientes inesperados.

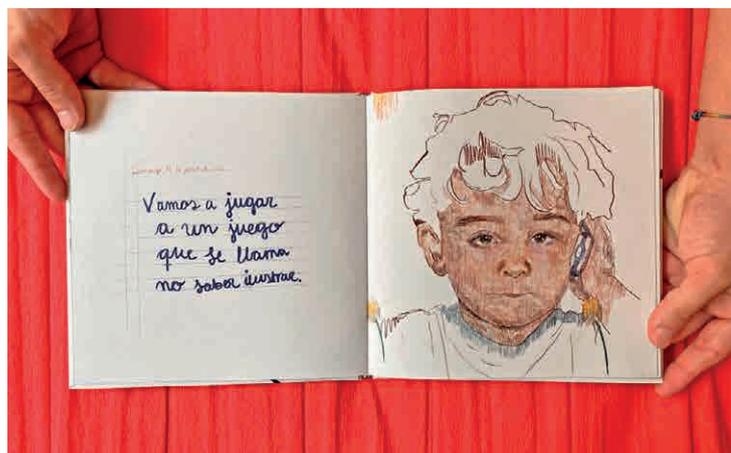


IMAGEN 53.
Obra final, ilustración del interior. Concha Martínez.

8. CONCLUSIÓN

Como último punto de la memoria y a modo de reflexión, procederé a redactar cuáles han sido los resultados finales del proyecto, de qué manera se han ido cumpliendo o no cada uno de los objetivos propuestos y algunos de los problemas o contratiempos que han surgido en el proceso.

En relación con los objetivos principales expuestos anteriormente, he conseguido desarrollar una serie de ilustraciones que reflejan el proceso de desarrollo creativo, desembocando en un estilo depurado y personal. Al tener que abordar el desarrollo y producción de una publicación editorial física por mi cuenta, he puesto en práctica nociones de maquetación y diseño, logrando de esta manera la relación entre el diseño editorial y la ilustración. En cuanto a los objetivos específicos, he sostenido a lo largo de todo el proyecto el uso de medios digitales como herramientas para la producción de obras finales, y el uso de medios tradicionales para realizar los primeros bocetos. De esta manera he logrado diferenciar las características de ambos recursos, con el fin de relacionarlos de manera coherente y adaptar las propiedades más llamativas de la pintura tradicional a la *pintura digital*.

El enfoque principal de mi producción para este proyecto ha sido mi entorno, lo cual ha requerido un proceso de reflexión y estudio de autores que abordan este tema, como Gastón Bachelard. Al mismo tiempo he recurrido a mis propias conclusiones, las cuales han sido plasmadas en el prototipo, convirtiendo así la publicación final en un cuaderno de bitácora de mi proceso artístico y creativo para este proyecto. De este modo concluyo de manera satisfactoria el planteamiento y cumplimiento de objetivos en el proyecto, sirviéndome de estos como elemento estructural del marco teórico y práctico de mi obra para este proyecto de final de grado.

Por otra parte, la redacción de esta memoria, en la cual desarrollo y describo el proceso artístico involucrado en la parte práctica, además de la materialización de una publicación editorial en formato físico, se ha incluido un marco teórico extraído de libros y artículos fuertemente ligados a la temática de mi proyecto. Esta búsqueda de referentes e información me ha servido para dotar a mi trabajo de contextualización en el tema, de este modo éste ha adquirido un carácter reflexivo y real.

Respecto a la producción de ilustraciones, han surgido diferentes contratiempos en el proceso. En el desarrollo creativo de éstas, partía de la limitación de un formato cuadrado, con el fin de incluirlas en el prototipo final. Esta restricción de proporciones me sirvió de punto de partida en la composición de las obras, al mismo tiempo que supuso un condicionante en la representación de los elementos con total libertad en la producción.

Otro aspecto que está estrechamente relacionado con la producción

del prototipo, tanto de los contenidos como la publicación en sí misma, es un estilo propio muy marcado. Este estilo se compone de trazados superpuestos, línea modulada, paletas de colores austeras, principalmente basadas en el bicromatismo, y la representación de elementos decorativos urbanos y escenas de mi infancia. Finalmente, sirviéndome de las reflexiones e investigaciones realizadas durante el marco teórico, pude concluir una numerosa cantidad de ilustraciones firmemente ceñidas a la temática de la percepción del entorno y los recuerdos.

Una vez establecido el marco teórico y la temática de las obras, procedí a imprimir y encuadernar el prototipo. Esta fase constó de dos etapas. En la primera etapa, llevé a cabo una prueba, como se detalla en el apartado 7 de esta memoria. Durante este primer periodo, llevé a imprenta un prototipo cuyos contenidos se encontraban aún en una fase inicial de desarrollo creativo. Fui consciente de este inconveniente y procedí a modificar aquellos elementos de la publicación que no cumplían con mis expectativas. En la segunda etapa, desarrollé un prototipo acorde a mi perspectiva inicial del proyecto. Los resultados obtenidos en esta segunda fase resultaron plenamente satisfactorios, ya que, tras modificar aspectos como el color, la temática y características técnicas del prototipo, obtuve los resultados deseados. En conclusión, logré una publicación editorial cuyos contenidos se encontraban alineados con los objetivos planteados.

En definitiva, considero que este proyecto ha cambiado mi manera de trabajar, ya que ha sido enfocado de manera teórica y práctica, conjuntamente. Considero que he ahondado en la temática propuesta, y la he incorporado a mi imaginario creativo. Finalmente he logrado producir una serie de obras enmarcadas en el contexto de una publicación editorial, cumpliendo de esta manera los objetivos planteados anteriormente.

9. FUENTES

LIBROS

ALBERS, J. (2007). *La interacción del color*. Barcelona: Alianza.

BACHELARD, G. (1965). *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica de España.

DIAZ JIMÉNEZ, C. (1993). *Alfabeto gráfico. Alfabetización visual*. Alianza.

RENNER, P., & BURKE, C. (2000). *El arte de la tipografía*. Ed. Campgrafic.

REVISTAS

MÍNGUEZ GARCÍA, H., & CADENA FLORES, S. I. (2012). "De la tipografía en el libro al libro-arte tipográfico". *El artista*, (9), 101–124.

PÁGINAS WEB

An Anthology - George Maciunas Foundation Inc. George Maciunas Foundation Inc. [en línea], 2010. Disponible en: <http://georgemaciunas.com/exhibitions/mr-fluxusananthology-of-essays-films-documents-architecture-and-ephemeral-objects/an-anthology/>.

ARTEINFORMADO, [sin fecha]. Nico Munuera. Artista | ARTEINFORMADO. ARTEINFORMADO [en línea]. Disponible en: <https://www.arteinformado.com/guia/f/nico-munuera-2701>.

Behance. Ceci Erlich [en línea], [sin fecha]. [consulta: 23 junio 3d. C. b]. Disponible en: https://www.behance.net/cecierlich?locale=es_ES.

EL LIBRO DE ARTISTA. [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <https://www.merzmail.net/libroa.htm>.

ELISAVA, 2023. Diseño editorial: Todo lo que debes saber. Elisava [en línea]. Disponible en: <https://www.elisava.net/disenio-editorial-todo-lo-que-debessaber/>.

El pensamiento Creativo-LISTA DE ROUKES. [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <http://metaestampa.blogspot.com/2017/08/el-pensamiento-creativo.html>.

EGUILUZ, P., 2016. Vivir El Cabanyal. Architectural Digest España [en línea]. 26 julio 2016. Disponible en: <https://www.revistaad.es/arquitectura/articulos/vivir-elcabanyal/18224>.

GABRIELLE MONCEAUX / Art Direction & Illustration. Gabrielle Monceaux [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <https://www.gabriellemonceaux.com/>.

Interview: Cecilia Erlich on Text, Type and Modern Day Graphics | SHOWstudio. [en línea], 2022. Disponible en: <https://showstudio.com/projects/moving-logos/interviewcecilia-erlich-on-text-type-and-modern-day-graphics>.

ISABELLA RIVERS. ISABELLA RIVERS [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <https://isabellarivers.wordpress.com/>.

Nico Munuera — GALERIA LA CAJA NEGRA. GALERIA LA CAJA NEGRA [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <https://lacajanegra.art/munuera-edicion>.

MAX ESTRELLA, 2020b. Nico Munuera * Max Estrella. Max Estrella [en línea]. Disponible en: <https://maxestrella.com/es/artist/nico-munuera/>.

Ocho libros de artista. [en línea], [sin fecha]. Disponible en: <https://revistacodigo.com/8-libros-de-artista/>.

UNKNOWN, [sin fecha]. Alfabeto Gráfico. Arte, un estado del alma. [en línea]. Disponible en: <http://arteunestadodelalma.blogspot.com/2014/06/alfabeto-grafico.html>.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

- IMAGEN 1. Boceto contorno continuo. Concha Martínez.
- IMAGEN 2. Boceto construcción intrínseca con mancha. Concha Martínez.
- IMAGEN 3. Boceto direcciones en el trazo. Concha Martínez.
- IMAGEN 4. Xu Bing. Tobacco Project, 2000.
- IMAGEN 5. Edward Ruscha. Every Building in the Sunset Strip, 1966.
- IMAGEN 6. Pruebas de pinceles digital, acuarela. Concha Martínez.
- IMAGEN 7. Pruebas de pinceles digital, gouache. Concha Martínez.
- IMAGEN 8. Pruebas de pinceles digital, acuarela sobre textura. Concha Martínez.
- IMAGEN 9. Alex de Marcos Gracia. Detalle. Sin título, 2022.
- IMAGEN 10. Alex de Marcos Gracia. Detalle. Sin título, 2022.
- IMAGEN 11-12. Gabrielle Monceaux. Captura de su página web. <https://www.gabriellemonceaux.com>
- IMAGEN 13-14. Cecilia Erlich. Captura de pantalla de una publicación de Instagram.
- IMAGEN 15. Nico Munuera. Contemplare duo II, 2017.
- IMAGEN 16. Fotografía de referencia. Concha Martínez.
- IMAGEN 17-18. Detalle de ilustración. Concha Martínez.
- IMAGEN 19. Detalle de ilustración, trazado superpuesto. Concha Martínez.
- IMAGEN 20-21-22. Ilustración del prototipo Buenas Formas. Concha Martínez.
- IMAGEN 23-24-25. Imagen tomada durante las derivas en búsqueda de referencias. Concha Martínez.
- IMAGEN 26-27. Proceso de maquetación, formato. Concha Martínez.
- IMAGEN 28-29. Prototipo Buenas Formas, detalle de la portada y contraportada. Concha Martínez.
- IMAGEN 30-31. Ilustración perteneciente al apartado Repetir. Concha Martínez.
- IMAGEN 32-33. Ilustración perteneciente al apartado Superponer. Concha Martínez.
- IMAGEN 34-35. Ilustración perteneciente al apartado Metamorfosear. Concha Martínez.
- IMAGEN 36-37. Ilustración perteneciente al apartado Fantasear. Concha Martínez.
- IMAGEN 38. Tipografía portada. Concha Martínez.
- IMAGEN 39. Tipografía apertura de apartados. Concha Martínez.
- IMAGEN 40-41. Prueba de impresión sobre Papel Canson Colorline 150 g Blanco Perlado. Concha Martínez.
- IMAGEN 42. Prueba de impresión sobre Papel Offset 120 g acabado mate. Concha Martínez.

- IMAGEN 43-44. Prueba de impresión sobre Papel Conqueror Verjurado 100 g blanco. Concha Martínez.
- IMAGEN 45. Primer prototipo, detalle de la portada. Concha Martínez.
- IMAGEN 46. Primer prototipo, detalle de las solapas de la cubierta. Concha Martínez.
- IMAGEN 47. Primer prototipo, detalle del interior. Concha Martínez.
- IMAGEN 48. Primer prototipo, apertura de capítulos. Concha Martínez.
- IMAGEN 49. Obra final, portada. Concha Martínez.
- IMAGEN 50. Obra final, contraportada. Concha Martínez.
- IMAGEN 51-52-53. Obra final, ilustración del interior. Concha Martínez.