



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El Bosco, todo masticadito: proyecto de álbum ilustrado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Van Helvoort Polo, Eva Luisa

Tutor/a: Heras Evangelio, David

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El objetivo de este TFG es realizar un álbum ilustrado de carácter divulgativo sobre el pintor Hieronymus Bosch, desde su concepción hasta la realización de un prototipo. Se trata de un breve acercamiento a la obra y vida del artista, pensado para ser claro, didáctico y divertido. La relación texto-imagen es esencial ya que ayuda a la lectura de toda la información expuesta.

El apartado con mayor peso es el de la ilustración, que incluye: diseño de los personajes, desarrollo de las ilustraciones, maquetación del contenido exterior e interior, así como la presentación del libro en una maqueta final y tangible.

El público objetivo son preadolescentes y adolescentes de entre 11 y 16 años. La finalidad es crear una obra atractiva al público objetivo, tratando el tema con un lenguaje coloquial y cercano, fomentando su comprensión desde un punto de vista alejado de lo académico pero igualmente rico en información veraz y contrastada.

Palabras clave: ilustración; libro divulgativo; historia del arte; Bosco; álbum ilustrado.

SUMMARY AND KEYWORDS

The aim of this TFG is to produce an illustrated album of an informative nature about the painter Hieronymus Bosch, from its conception to the creation of a prototype. It is a brief approach to the work and life of the artist, designed to be clear, didactic and fun. The text-image relationship is essential as it helps the reading of all the information presented.

Illustration is the most important section, which includes: design of the characters, development of the illustrations, layout of the exterior and interior content, as well as the presentation of the book in a final, tangible mock-up.

The target audience is pre-adolescents and teenagers between 11 and 16 years old. The aim is to create a work that is attractive to the target public, dealing with the subject in a colloquial and approachable language, promoting understanding from a point of view that is far from academic but equally rich in truthful and contrasted information.

Keywords: illustration; informative book; history of art; Bosch; illustrated album.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado íntegramente por el firmante. Es original, no ha sido entregado como trabajo académico previo y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eva Luisa van Helvoort Polo', written in a cursive style.

Eva Luisa van Helvoort Polo

AGRADECIMIENTOS

A Duarte Miguel Faria da Encarnação, por dar pie al inicio del proyecto y por mantener los ánimos siempre a tope.

A David Heras, por su guía y su ayuda durante todo el trabajo.

A Carlos, porque de no ser por su favorazo esto no habría salido adelante.

A Manu y a Roser por ser mis expertos en inglés y valenciano.

A Miguel, gracias por apoyarme siempre.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	6
1.3. CRONOGRAMA	7
2. CONTEXTO Y REFERENTES	8
2.1. CONTEXTO	8
2.1.1. <i>El bosque, vida y Obra</i>	8
2.1.2. <i>Autoedición: proceso, ventajas y desventajas</i>	10
2.2. REFERENTES VISUALES	13
2.2.1. <i>Álvaro Ortiz</i>	13
2.2.2. <i>Kasey Golden</i>	13
2.2.3. <i>Cartoons de la última década</i>	14
2.2.4. <i>Tendencia de la ilustración vectorial</i>	15
2.3. REFERENTES CONCEPTUALES	16
2.3.1. <i>Destripando la Historia</i>	16
2.3.2. <i>Esa Horrible Historia</i>	17
3. METODOLOGÍA Y DESARROLLO	18
3.1. IDEA Y ANTECEDENTES	18
3.2. METODOLOGÍA	19
3.3. GUION	19
3.4. DISEÑO DE PERSONAJES	20
3.5. BOCETOS	20
3.6. PALETA DE COLOR	21
3.7. ARTES FINALES	22
3.7.1. <i>Ilustraciones digitales</i>	22
3.7.2. <i>Acuarelas</i>	23
4. RESULTADOS	24
4.1. PORTADA	24
4.2. MAQUETACIÓN	25
4.3. PROTOTIPO	26
5. CONCLUSIONES	27
6. BIBLIOGRAFÍA	28
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	29
8. ANEXOS	30

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado, de naturaleza práctica, pretende mostrar el proceso completo de la realización de un álbum divulgativo ilustrado sobre el pintor flamenco Hieronymus van Aken, más conocido como el Bosco. Este proceso cuenta con una serie de fases que abarcan desde su concepción y organización hasta la realización de un prototipo del producto acabado, fases cuya importancia es notable para comprender el resultado final.

El proyecto me ha permitido profundizar en aspectos aprendidos en asignaturas como 'Ilustración Narrativa', 'Tipografía', 'Producción Gráfica y Arte Final', 'Proyectos de Ilustración' y 'Laboratorio de Dibujo 3' siendo esta última una asignatura de la Universidade de Madeira, cursada durante mi estancia ERASMUS en 2022-2023.

La idea de este proyecto nace precisamente en esta asignatura, con la necesidad de desarrollar y realizar de una manera más seria un proyecto propuesto en ella. Una vez libre de las bases que planteaba la tarea original, he transformado la idea inicial en un proyecto completo, coherente y profesional dirigido a servir de fuente de información sobre la historia del arte para las mentes jóvenes más curiosas.

El álbum contiene ilustraciones vectoriales en un estilo que se acerca al cartoon, formas geométricas y estilo sintetizado que ayuda a identificar fácilmente a cada personaje. A las ilustraciones las acompaña un texto que trata de explicar de manera cercana y coloquial el tema en cuestión: la vida y obra de El Bosco. De la mano de diálogos divertidos, texto ameno e ilustraciones sencillas se pretende llegar a comunicar de una forma cómoda y asequible para cualquier lector, pero en especial para un público adolescente de entre 11 y 16 años.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Se trata de un proyecto viable que permite definir objetivos concretos y asequibles dentro del límite de tiempo sin tener en cuenta la producción final de una edición, tan solo hasta el prototipo.

Por otro lado, el tema escogido para realizar el trabajo, el pintor Hieronymus Bosch, no solo es un punto de interés general de la historia del arte de cara a su divulgación al público sino que, además, surge de un interés personal por el artista, su país y su época. Así, de la mano de este proyecto he podido ahondar y ampliar mis conocimientos sobre este ámbito, por el cual siento una inmensa curiosidad.

Además, de manera que ponga en práctica conocimientos adquiridos durante el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, este trabajo de fin de grado propone el desarrollo y creación de un álbum ilustrado pensado para una futura autoedición. Dada su naturaleza, este TFG se enmarca dentro del ámbito de la ilustración a la que pretende otorgar una función divulgativa.

1.2. OBJETIVOS

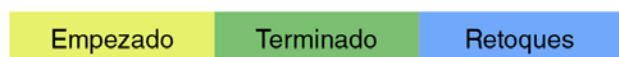
El objetivo general es la realización de un álbum ilustrado de carácter divulgativo que promueva en los adolescentes interés por la historia del arte o más concretamente por el pintor flamenco Hieronymus Bosch. Por otro lado, otro objetivo general sería poder crear un álbum propio como proyecto competente en su ámbito y como ampliación de mi portfolio de ilustradora.

Como objetivos específicos, este proyecto pretende:

- Escribir e ilustrar un álbum ilustrado con aspecto profesional.
- Desarrollar mi lenguaje artístico personal adecuándolo a este proyecto en concreto.
- Trabajar la relación de texto e imagen
- Unir el lenguaje analógico y el digital
- Transmitir mi pasión por el tema tratado
- Desarrollar una comunicación efectiva con el público objetivo

1.3. CRONOGRAMA

	Antes de Marzo	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Trabajo previo al TFG					
Diseño de personajes					
Acuarelas					
TFG					
Guion					
Bocetos					
Paleta de color					
Acuarelas					
Fotografía de las acuarelas					
Ilustraciones digitales					
Maquetación					
Portada					
Apartado teórico					
Prototipo					
Retoques finales					



2. CONTEXTO Y REFERENTES

2.1. CONTEXTO

2.1.1. *El bosco, vida y Obra*

Jeroen Anthonissen van Aker, quien luego firmaría sus obras como Jheronymus Bosch, nació en la pequeña ciudad de 's-Hertogenbosch, en los actuales Países Bajos, alrededor de 1450 d. C. según datan los archivos de la ciudad. Estos archivos son una de las pocas fuentes directas que se conservan sobre el artista¹. Esta relativa escasez de información, sumada a los dos únicos retratos que se conservan de él² explican en parte el aura de misticismo que rodea al autor. Lo que es seguro es que el pintor vivió en una época de grandes sucesos históricos, de crisis y cambios sociales tales como el descubrimiento de América, la invención de la imprenta y la divulgación de libros a gran escala, la caída de Constantinopla y por ende el fin del Imperio Bizantino, la fundación de la Inquisición española, etc. Incluso, existía una inquietud popular debido a los mensajes apocalípticos del Evangelio de San Juan que extendieron la creencia de que el fin del mundo llegaría con el cambio de siglo, en el año 1500³.

Además de estos grandes acontecimientos podemos asegurar una serie de datos sobre la vida del pintor debido a los archivos antes mencionados. Se tiene constancia de la compra de una casa por parte del padre del Bosco en 1462, que sufrió un incendio tan sólo un año después. Aparece su nombre como miembro de la Hermandad de Nuestra Señora, como pintor en 1480, su matrimonio en 1481 y en diversos encargos en los siguientes años. Además está documentada la fecha de su muerte, en 1516, fecha en la que también se conoce que hubo una epidemia de cólera en la ciudad, por lo que parece ser la causa probable de su muerte.

La pertenencia a la hermandad, a la que también pertenecieron algunos de sus familiares, implica su pertenencia al estamento del clero, que le supondría un mayor contacto con las instituciones religiosas. Estas, posteriormente, le encargarían diseños para las vidrieras, tapices y retablos. Todo esto sin la necesidad de renunciar al matrimonio, que acabó contrayendo con Aleyt van den Mervenne, hija de Goyart van den Mervenne, una mujer mayor que él, pero de buena familia⁴. Con este matrimonio y gracias a la dote de su esposa, se colocó en una clase social media urbana desde la cual podía dedicarse a la realización de dichos encargos de índole religiosa, pero desde una posición que le permitía cierta libertad de movimiento y de decisión, sin preocupaciones económicas.

Con esta serie de elementos podemos crear un marco más o menos delimitado de lo que fue la vida del artista. Aún así, su biografía queda llena de lagunas e información poco concreta. Por ejemplo, resulta de gran complejidad establecer si las obras firmadas por el Bosco fueron creadas enteramente por él o en conjunto con el resto de pintores de su taller⁵. Rara vez fechaba las obras e incluso es posible que algunas no las firmara, de modo que resulta difícil a su vez establecer la fecha de creación de cada una o incluso quien realizó los encargos. Todo esto pese a ser un pintor referenciado y estudiado por historiadores de diferentes épocas. Incluso algunos de ellos como José de Sigüenza, apenas medio siglo posterior al artista, no aporta mayor acotación de la vida de el Bosco.

Este mismo historiador decide dividir sus obras en tres grupos temáticos, ya que resulta demasiado complejo separarlas por etapas cronológicas. En esta clasificación, un primer grupo son las bautizadas como “obras devotas” donde la vida de Jesús es el tema principal. Después tenemos las pinturas que funcionan como “un espejo para el cristiano” cuyo mayor representante sería el tríptico de las Tentaciones de San Antonio, donde vemos a su protagonista mostrando serenidad e imperturbabilidad mientras se encuentra rodeado de horrores inimaginables, siendo así el reflejo que menciona Sigüenza, la fe como punto de estabilidad al que aferrarse ante las tentaciones y los pecados. Por último tenemos las pinturas a las que Sigüenza denomina “macarrónicas” y que son las más representativas del artista: El Carro de Heno o el Jardín de las Delicias. Aquí el artista utiliza ya toda la serie de elementos que le caracterizan: animales fantásticos, frutas y animales de tamaños exagerados, elementos extraños en el paisaje y la naturaleza y un sinfín de invenciones más. Todos estos elementos son utilizados para representar conceptos a través de metáforas y lugares que no pertenecen al mundo terrenal y cotidiano de los hombres: el paraíso y el infierno.

La información aquí descrita pretende ser una breve pincelada sobre los datos más objetivos que pueden encontrarse sobre el autor. Otros muchos historiadores han escrito y teorizado sobre el Bosco: Walter Bosign, Stefan Fischer, Marcelle Gauffreteau-sévy o españoles como Carlos Castilla del Pino, Francisco Calvo Serraller o Pilar Silva Maroto. Se trata de un artista con una gran variedad de interpretaciones y controversia con respecto a su vida y obra, desde puntos de vista filosóficos, sociológicos, artísticos, etc. Por ello tan solo he abarcado la información más pertinente para este trabajo.

2.1.2. Autoedición: proceso, ventajas y desventajas

La autoedición es un proceso de edición que ha vivido una revitalización en la última década. Ferias y festivales españoles como el Graf, Tenderete, las Jornadas del Cómic de Valencia, la Feria de la Autoedición de Sevilla, etc. son algunos de los espacios en los que se comparte y celebra este fenómeno. No solo el género fanzine, que involucra el trabajo de varios creativos, sino también la autoedición individual. Podría definirse como una edición independiente, hecha por el propio autor o autores, sin la involucración de una editorial. No solo se genera una obra, sino que ha de ser ejecutada y gestionada hasta llegar a la última de las fases de la producción de un libro: caer en las manos del lector.

La publicación de libros mediante la autoedición viene siendo un fenómeno importante desde la segunda mitad del siglo pasado, suponiendo una revolución y una ruptura con el proceso de edición con siglos de tradición. Motivo de ello son elementos como el desarrollo y la accesibilidad de la tecnología y, más actualmente, un cambio ideológico sobre la función del editor, quien antes era el que escogía qué libros formaban parte del catálogo de una editorial por su calidad o interés. Ahora esa función recae en equipos de comerciales cuyos análisis establecen qué libros son capaces de sacar una mayor rentabilidad económica. La figura de la pequeña editorial mengua, mientras que los grandes grupos editoriales las fagocitan o asfixian con su gran maquinaria de publicación en masa.

En este contexto nacen los autores independientes que ven en internet un campo donde sembrar las semillas de un proyecto creativo, donde experimentar su viabilidad y descubrir su aceptación por parte del público. Plataformas como Wattpad o Webtoon ponen en contacto la obra con los lectores, la dan a conocer a ella y al autor. Otras, como Patreon o Kickstarter permiten la financiación del proceso de edición y publicación. Y la tecnología, a mano de cualquiera, permite su creación de forma sencilla, desde casa. Son ingredientes esenciales que han hecho florecer esta práctica y que dan a los creativos un soplo de aire fresco fuera de la aplastante figura de las grandes editoriales y distribuidoras.

El proceso de autoedición comienza con una idea a la que dar forma, en este caso de álbum ilustrado. La creación del álbum se realiza más o menos con el mismo procedimiento utilizado para la edición convencional. Se le añaden detalles de corrección de textos, control de calidad de imagen, selección de contenidos, trabajo de preimpresión y montaje de las páginas de manera correcta para enviar a la imprenta.

La financiación de los costes corre a cargo del autor, en este caso hablamos sobre todo costes de impresión, transporte y promoción de la obra. Este paso se puede abarcar de diferentes maneras. La forma tradicional supone que el autor aporte su propio dinero, bien de forma directa o bien a través de un crédito bancario. Como he mencionado anteriormente también es usual recurrir a plataformas de micromecenazgo o “crowdfunding”, donde una comunidad de posibles lectores o seguidores del trabajo aportan la voluntad para ayudar a financiar el proyecto. Incluso dentro de estas plataformas se destacan diferentes formas de proceder. La plataforma de mayor importancia para realizar este tipo de campañas es Kickstarter, que presenta un sistema de “todo o nada”, donde si no se llega a las cifras objetivo en un período de tiempo, el proyecto se considera fracasado y el dinero es devuelto a los inversores. Otras plataformas, como Indiegogo, también ofrecen el sistema del “todo vale”, según el cual, aunque el proyecto fracase y no se llegue al objetivo establecido, el dinero sí llega al autor que está obligado a entregar las recompensas ofrecidas a los inversores durante la campaña.

El proceso de impresión del libro requiere ciertos conocimientos de la materia por parte del autor. Un mínimo sería una base de vocabulario necesario para las especificaciones de impresión y las reuniones con la imprenta para acotar el proyecto. Además el autor debe saber preparar los documentos para enviarlos a imprenta y conocer las posibilidades que ofrece la imprenta para conseguir la calidad esperada.

Por último la distribución y promoción, por supuesto también corren a cargo del autor-editor. La forma usual de proceder a la distribución en librerías es sencillamente presentarse en persona y tratar con el librero, aunque también es usual llevar ejemplares a ferias, venderlos por internet o a las personas de los círculos sociales del autor. La promoción está intrínsecamente ligada a la distribución, ya que al ser una única persona a cargo de todo el proceso, es una misma la que ha de convencer a los posibles lectores de su compra. El mismo hecho de hablar con el librero o exponer en internet la obra ya exige un mínimo de promoción del libro: saber exponer sus virtudes, mostrarlo de forma que llame la atención, crear publicaciones en redes sociales, carteles callejeros, anuncios en internet. No es una tarea sencilla y en muchas ocasiones requiere también cierta financiación. Por ejemplo, pagar por publicitar una imagen en Instagram puede disparar el número de interacciones con esa imagen y es posible elegir cuánto dinero destinar a ese fin mereciendo la pena en la medida de lo deseado.

Al final, el libro llega a las manos del lector y el trabajo del autor-editor se ve recompensado al fin, aunque también de forma económica, por la capacidad de haber creado un producto artístico con sus propios medios que ahora es disfrutado por el resto de la gente.

Ventajas:

- La autoedición permite un control completo sobre todas las fases de creación del libro.
- Permite la creación de obras personales, experimentales o, en general, alejadas de la intención de la rentabilidad económica.
- Permite una mayor cercanía con el comprador que ha acudido a uno de los pocos puntos de venta, es alguien cercano o lleva siguiendo tu trabajo por interés propio
- Permite disfrutar el proceso, ya que durante la fase creativa eres el responsable del tiempo empleado.
- En caso de éxito permite al autor recibir un porcentaje mucho mayor de beneficios.

Desventajas:

- Requiere mucho más trabajo, más dedicación, más espacio físico disponible y más paciencia.
- Crear un libro es un proceso largo, que supone una gran carga de trabajo para un único autor, pero en este caso al terminarlo aun debe tener energía para hacer la parte menos creativa, más mundana: la promoción y la distribución
- El autor asume los riesgos

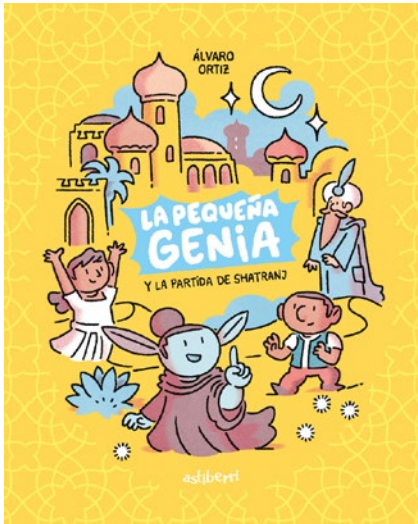


figura. 1. Álvaro Ortiz, *La Pequeña Genia*, 2022



figura. 2. Álvaro Ortiz, *El Murciélago sale a por birras*, 2020



figura. 3. Kasey Golden, *Prickle & Pear*, 2023

2.2. REFERENTES VISUALES

2.2.1. Álvaro Ortiz

El ilustrador de cómics Álvaro Ortiz es para mí un referente visual al que recurro de manera frecuente para muchos de mis proyectos. Su uso del color, de la línea gruesa y discontinua, su lenguaje y diseño de personajes siempre resultan adecuados al tono de sus historias. Estas, a su vez, abarcan un increíble rango de géneros: humor adulto, fantasía infantil, drama histórico, costumbrismo, etc. Me inspira a realizar una constante revisión de mi estilo para poder adaptarlo al tono que me propongo: adecuarlo pero sin cambiarlo de forma radical. En definitiva, es mi referente para mantenerme fiel a mi estilo y mi forma de trabajar, pero sin dejar de lado las posibilidades que ofrece un desarrollo más flexible en cada proyecto.

2.2.2 Kasey Golden

Kasey Golden también es para mí un referente usual. Su contenido como streamer y youtuber está altamente basado en explorar y experimentar con diferentes técnicas manteniendo siempre un estilo bastante sólido. Ha realizado tiras cómicas, ilustraciones de gran formato llenas de pequeños detalles, diseño de personajes, animación, acuarelas, recortes y collages, gouaches, etc.

La creación de un alter ego hecho dibujo me ha inspirado en muchas ocasiones para crear el mío propio en distintas fases de mi desarrollo como ilustradora, siendo siempre un diseño cómodo sobre el que practicar aspectos más complejos como expresiones faciales o de postura, tiras cómicas e interacciones con otros personajes o con el entorno.

Además el tono desenfadado de sus streamings y vídeos está muy enfocado a un público juvenil pero es compartido y disfrutado por personas de muy variadas edades. Es importante para mí crear un idioma con el mismo objetivo: un producto dirigido a un público concreto, pero fácil de disfrutar para cualquiera que esté dispuesto a abrirlo y experimentarlo.



figura. 4. Ben Bocquelet, *The amazing world of Gumball*, imagen promocional para la Temporada 1, 2011



figura. 5. Rebecca Sugar, *Steven Universe*, imagen promocional para la Temporada 1, 2013



figura. 6. Hamish Steele, *Dead End, Paranormal Park*, imagen promocional para la Temporada 1, 2022

2.2.3. Cartoons de la última década

Los cartoons de la última década suponen un referente visual para mí en casi cualquier proyecto, recorro a ellos de manera casi inconsciente. Los diseños de sus personajes siguen una línea especialmente sencilla: formas geométricas, paletas de color características para cada personaje, escasez de detalles, etc. Sin embargo, no han dejado de lado una de las maravillas que permite la animación: la exageración. Pese a ser diseños tan sencillos, o precisamente por ello, no hay miedo a romper los límites de ese diseño y exagerar sus formas para crear una mejor expresión o producir un efecto cómico más efectivo. Es evidente que no son características únicas de esta década, pero son las que más destaco de mis referentes personales principales.

Quiero empezar mencionando *El Asombroso Mundo de Gumball* por su capacidad de mezclar personajes y escenarios con diferentes técnicas de manera que aporta una gran riqueza visual, y cuyo interés reside específicamente en el contraste de estos elementos.

De *Steven Universe*, pese a ser un gran referente para mí especialmente en diseño de personajes, ahora quiero destacar su capacidad para crear ese lenguaje universal anteriormente mencionado. Se trata de una serie dirigida muy concretamente a un público infantil pero a la vez es posible disfrutarla a cualquier edad. Los temas serios tratados en clave de humor o cercanía los hacen comprensibles al público más joven, a la vez que aporta un interés añadido a aquellos adultos capaces de comprender con más profundidad el tema tratado. Gracias al estilo visual de la serie, estos temas no desentonan o resultan incómodos (la muerte, los problemas intrafamiliares, los orígenes de uno mismo, los problemas de la adolescencia, etc). Al contrario, acompañan correctamente a los personajes y les aportan profundidad y arcos interesantes en su desarrollo.

Por último, *El Punto Muerto*. He de destacar su influencia en mi estilo escogido para dar forma al álbum ilustrado: líneas gruesas, formas claras y geométricas, expresiones faciales y actitud de los personajes. Es una serie dirigida a un público de mayor edad: adolescentes y jóvenes adultos. Sin embargo, no saca el clásico recurso del humor basado en el sexo, el alcohol o las palabrotas para poder conectar con ese tipo de público y que, al igual que Álvaro Ortiz, es capaz de adecuar este estilo cartoon típico de otras series más infantiles para que no desentone con esta historia paranormal, adolescente y absurda.



figura. 7. Cartelería para la Fira Valencia 2021, de Meteorito.



figura. 8. Cartelería para la Feria del Libro 2021, en Torremolinos

2.2.4. Tendencia de la ilustración vectorial

Como último referente he escogido esta tendencia normalmente asociada al llamado flat design, pero del que yo quiero destacar su lado más orgánico. Lejos de las figuras corporativas de personas con similar o nulo rostro, esta tendencia es referencia para mi por su faceta más libre. Las formas simples y cuidadas que permiten los vectores son una fuente de inspiración muy llamativa para mi ya que permiten tener un mayor control de las líneas y expresiones que quiero darle a mi ilustración. Otra ventaja añadida es la facilidad que aportan para tratar el color, permitiendo crear diferentes paletas para una misma ilustración en cuestión de segundos y permitiendo aplicarlas en el momento. El resultado son unas ilustraciones limpias y fáciles de comprender con un solo vistazo y que, además, no resultan planas, hieráticas ni exentas de expresión.



figura. 9. Destripando la Historia, miniatura para el vídeo *Pinoccio*, 2018



figura. 10. Destripando la Historia, fotograma del vídeo *Ra (polloman)*, 2022

2.3. REFERENTES CONCEPTUALES

2.3.1. *Destripando la Historia*

Un referente principal para el concepto del álbum son los vídeos de *Destripando la Historia*, donde Pascu y Rodri, los presentadores, nos cantan en clave de humor la historia de los cuentos o la mitología clásica, que aunque ellos califican de “verdadera” se toman ciertas libertades sobre todo a la hora de caracterizar a los personajes. Pese a ser en formato video, estas canciones tienen varios componentes que me gustaría reflejar en este trabajo.

La primera sería el concepto del presentador, en este caso Pascu y Rodri. Los creadores se colocan en la historia en forma de dibujo para ir explicándolo todo. Desde un principio he querido incorporarme a mí dentro del álbum como hacen los creadores de *Destripando la Historia* porque considero que ayuda a crear una conexión rápida con el lector al haber alguien explicando y también reaccionando a los datos ofrecidos por la narrativa.

La segunda es el humor utilizado, lleno de referencias a la cultura popular desde los 90 hasta ahora, entendibles por la gran mayoría de la población que ha crecido en esas décadas. Además, se le da a los personajes de los cuentos y mitos una personalidad que evidentemente no tendrían dado que muestran demasiadas características de nuestra época actual. Este recurso consigue crear personajes de carácter mucho más interesante y cercano con el espectador.

La tercera y última característica a destacar es la coherencia entre ambos aspectos antes mencionados y el tono general del producto audiovisual, pese a haber cambiado de lenguaje visual a lo largo de sus entregas, siempre ha mantenido una coherencia general que lo convierte en un producto fácilmente disfrutable y que anima a volver a visitar más de una vez.

Resumiendo, estos tres aspectos mencionados (el concepto del autor como presentador, el humor popular y la coherencia entre tono y aspecto visual) son aspectos especialmente importantes que este tfg intenta reflejar en su producto final.

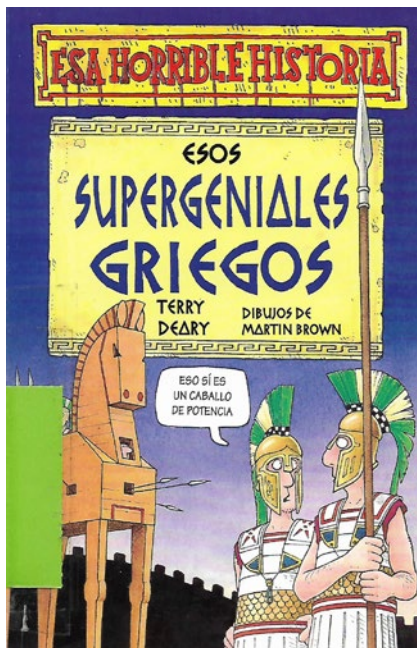


figura. 11. Terry Deary y Martin Brown, *Esos supergeniales Griegos*, 1996

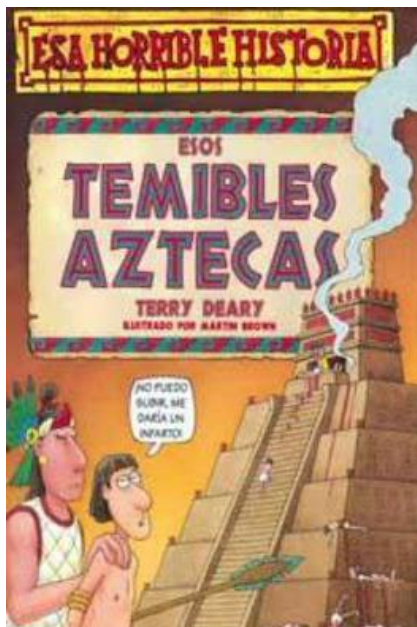


figura. 12. Terry Deary y Martin Brown, *Esos temibles aztecas*, 1997

2.3.2. *Esa Horrible Historia*

También lejos de ser un referente visual, pero muy aproximado en su concepto se encuentra la colección *Esa Horrible Historia*. De su forma de narrar eventos históricos me gusta fijarme en la combinación de un texto explicativo del tema a tratar acompañado de una ilustración principal donde diferentes personajes hablan mediante bocadillos. Estos diálogos están utilizados principalmente para introducir un pequeño chiste en el contexto de la explicación y tiene dos funciones importantes desde mi punto de vista: amenizan la lectura haciéndola menos académica y más coloquial y obliga al lector a fijarse más detenidamente en la ilustración, haciendo que la ilustración y el texto escrito se retroalimenten positivamente.

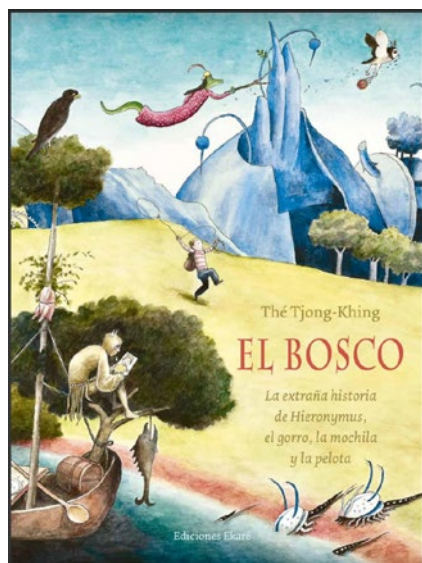


figura. 13. Thé Tjong-Khing, *El Bosco, la historia de Hieronymus, el gorro, la mochila, y la pelota*, 2016



figura. 14. Eva van y Miguel Miralles, *Breviario de Monstruos y Criaturas*, 2021

3. METODOLOGÍA Y DESARROLLO

3.1. IDEA Y ANTECEDENTES

La idea original que da comienzo a este proyecto surge en la Universidade de Madeira, durante mi estancia ERASMUS. El profesor Duarte Encarnação nos encarga un proyecto de álbum ilustrado de diez páginas sobre un personaje importante de la historia del arte o la música y yo elegí a Hieronymus Bosch. De esta tarea original he conservado la recreación de las obras del artista en acuarela (a las que posteriormente he añadido una más) y el diseño de los personajes principales: el Bosco, su mujer y Eva. Por lo demás, una vez libre de las especificaciones de la tarea original, he dado al proyecto un giro radical para poder convertirlo en un producto mucho más profesional y coherente con su finalidad.

Por otro lado, aunque no haya sido para mi un referente, me gustaría mencionar *El Bosco, la historia de Hieronymus, el gorro, la mochila, y la pelota* de Thé Tjong-Khing, un álbum ilustrado sobre el Bosco, publicado por primera vez en 2016, que cuenta con cierta popularidad. A modo de contexto editorial, este álbum no es de naturaleza divulgativa, pero acerca al famoso pintor a los más jóvenes creando una historia divertida y colorida.

Además, como antecedente de la creación de este álbum, he de mencionar el *Breviario de Monstruos y Criaturas*, álbum ilustrado infantil que realicé junto a Miguel Miralles y que consta como mi primera publicación y previa experiencia en este ámbito.

3.2. METODOLOGÍA

Partiendo del proyecto antes mencionado lo primero fue revisar el contenido del que disponía y escoger qué elementos mantener del original, establecer cuántas páginas tendría el producto final y qué contendrían. Los textos originales fueron tratados y modificados para adaptarlos al tono deseado, redistribuidos en el nuevo número de páginas y se hizo un primer boceto de las ilustraciones que acompañarían a dicha narrativa.

A partir de aquí, la metodología se separa en dos vías, la digital y la analógica. Para la parte digital, a partir de una serie de bocetos y una criba de las originales pasé a realizar el lineart de las ilustraciones finales con Adobe Illustrator, de manera que obtuve un acabado controlado, con una línea de grosor estable, fácilmente manipulable. Después pasé por el rápido proceso de prueba de colores que me permite este medio, de manera que obtuve una paleta final después de seleccionarla entre otras muchas. El coloreado final de las ilustraciones fue realizado en Clip Studio Paint con la idea original de realizar ciertas texturas que al final fueron descartadas.

Por otra parte, las pinturas en acuarela siguieron otro proceso. En un proceso ideal habría realizado pruebas de tamaño, sin embargo por las características de la tarea original debían tener unas dimensiones concretas. Por ello para realizar la última ilustración, la del cuadro El Carro de Heno, escogí un tamaño similar para que mantuvieran una coherencia visual. El proceso para realizarlas comienza con una serie de bocetos sencillos para establecer los tamaños de las figuras más importantes y las dimensiones de las diferentes zonas del fondo (zonas de hierba, tierra, agua o cielo y nubes). Después, en el caso de las ilustraciones pequeñas se realiza el boceto sobre el papel final y se aplica la tinta y el color. Para el jardín de las delicias, por su complejidad y tamaño escogí realizar todas las figuras y fondos por separado, recortarlas con cutter y ensamblarlas. De esta forma daba al tríptico más importante un elemento extra: el efecto de tridimensionalidad.

El siguiente paso en esta parte del proceso fue fotografiar las acuarelas, ya que para digitalizarlas no era viable escanearlas. Gracias a Carlos Vilanova, como fotógrafo, y las instalaciones de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos pude realizar esta sesión fotográfica para una posterior edición en Adobe Photoshop.

Llega el momento de unificar ambos apartados: la maquetación. Realizada en Adobe Indesign, coloqué las ilustraciones y los textos tal y como habían sido concebidos en un primer momento, a partir de ahí ajusté tamaños, cambié algunas colocaciones y probé diversas tipografías hasta lograr las composiciones finales.



figura. 15. Diseño de personajes:
el Bosco



figura. 16. Diseño de personajes:
Eva



figura. 17. Diseño de personajes:
Aleyt

3.3. GUION

Para el desarrollo del guion creé una estructura básica con los temas a tratar y así establecer su orden. Primero pensé en una página de introducción, después hablaría de su contexto histórico, de ahí pasaría a hablar de su vida y familia y posteriormente de su trabajo y su fallecimiento. Una vez cubierta la historia de su vida pasaría a hablar de las obras, clasificadas en tres apartados: las obras devotas, las obras reflejo y las obras maravillosas. Por último quedaba por tratar su relación con la pintura de la época, el simbolismo de su obra y su huella en la actualidad.

En cuanto al título del álbum busqué una expresión amigable, muy desenfadada y que reflejase el carácter y el humor del contenido interior. Solicité ayuda a diferentes personas para que me dieran su opinión sobre una lista de posibles candidatos para saber que reacción causaban. Escogí “El Bosco, todo masticadito” por ser la que mejor encajaba con la intención comunicativa que quería darle al título.

Además del contenido del álbum también escribí una pequeña escena para la contraportada, de manera que al describir el cuadro también presentase a los personajes protagonistas y sus personalidades.

Guion completo en el ANEXO

3.4. DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de los personajes es un apartado importante en la realización de este proyecto. Para el protagonista, el Bosco solo contaba con el par de retratos que se conservan de él y la estatua que se encuentra en su ciudad natal. A partir de la estatua escogí la vestimenta del personaje y para el rostro llevé a mi terreno los dos retratos. Una vez superada la fase de los bocetos, pude testear el color de forma muy rápida y efectiva gracias a realizar las ilustraciones con vectores, en Adobe Illustrator.

El siguiente personaje con más protagonismo es la presentadora, Eva. El diseño que me representa a mí misma, a la autora, es un diseño muy trabajado fuera de este proyecto. Su adaptación al registro de este trabajo fue tarea sencilla y a partir de ahí el trabajo se centró en hacer sus apariciones lo más expresivas posibles para conectar mejor con el lector. La decisión de dejar a este personaje sin color se debe a un deseo de separarla de los personajes que sí que forman parte de la historia del Bosco, colocándola en un plano más apartado desde el que puede comentar o interactuar con la historia pero que realmente no se sitúa allí en el S. XV con el resto de personajes.

Del resto de personajes realicé sus diseños a partir de autorretratos en el caso de los pintores: Miguel Ángel y van Eyck. Por otra parte, a partir de cuadros de la época para representar la vestimenta y apariencia realicé el diseño de los menos conocidos: Aleyt, los pequeños retratos del árbol familiar y el imitador.

3.5. BOCETOS

El siguiente paso en la realización del álbum fue bocetar no solo el guion gráfico del álbum, sino también estudiar las obras que iba a reinterpretar para poder adaptarlas a un estilo coherente con el resto del libro. A lo largo del proceso surgieron varios problemas con el número de páginas y tuve que volver a esta fase del proceso de trabajo para rehacer ciertas páginas o crear nuevas.

Lista de bocetos en el Anexo.

3.6. PALETA DE COLOR

Como he mencionado, al realizar las ilustraciones con vectores fui capaz de relizar pruebas de color de manera rápida y cómoda. En un principio cada personaje tendría su propia paleta de color, pero rápidamente cambié de idea y escogí darle a todo el libro una gama de colores similar y reducida.



figura. 18. Pruebas de color

un tono de sombra y el blanco para la luz, resultando en la siguiente paleta final. Tras varias pruebas decidí tirar por una tríada de colores a los que sumé un tono de sombra y el blanco para la luz, resultando en la siguiente paleta final.

COLOR BASE	SOMBRA	COLOR BASE	COLOR BASE	SOMBRA	COLOR LÍNEA	LUZ
+		+		+		
MULTIPLICAR				MEZCLA DURA 35% OPACIDAD		
#E62A2E	#EE727F	#5DB8DA	#EFBC63	#5C4280	#2F3F4F	#FFFFFF
C: 0%	C: 0%	C: 62%	C: 6%	C: 76%	C: 83%	C: 0%
M: 93%	M: 68%	M: 8%	M: 29%	M: 82%	M: 64%	M: 0%
Y: 81%	Y: 36%	Y: 10%	Y: 68%	Y: 18%	Y: 46%	Y: 0%
K: 0%	K: 0%	K: 0%	K: 0%	K: 4%	K: 44%	K: 0%

figura. 19. Paleta de color final

3.7. ARTES FINALES

3.7.1. Ilustraciones digitales

La intención de las ilustraciones digitales es crear un lenguaje visual cohesionado a lo largo de todo el álbum. Los personajes deben identificarse fácilmente y reflejar las emociones y actitudes adecuadas ya que son el motor del humor a lo largo de la narrativa y a través de ellos se materializan los chistes entorno al tema narrado en cada página. Son también de vital importancia las interacciones que se dan entre ellos y que ayudan a entender su relación y actitud frente a diferentes personajes.



figura. 20. Ilustración página 6



figura. 21. Ilustración página 17



figura. 22. Ilustración contraportada



figura. 23. Ilustración página 21

3.7.2. Acuarelas

Por el contrario, las ilustraciones realizadas con acuarelas tienen una función muy distinta de las digitales. Estas representan las obras del Bosco: son adaptaciones realizadas con un lenguaje cartoonizado y en esencia más sencillas de interpretar para el público objetivo, pero lo suficientemente semejantes a la obra original como para reconocerla. Además se presentarán en forma de desplegable en el interior del libro, de manera que se abran como un tríptico real.



figura. 24. El Carro de heno, desplegable 2

4. RESULTADOS

4.1. PORTADA

En un principio la portada iba a mostrar una interpretación de uno de los retratos que se conservan sobre el autor. Sin embargo, le aportaba un aspecto más serio que el tono humorístico del interior y la expresión facial no transmitía simpatía. Realicé una segunda ilustración para la portada, esta vez mucho más relajada, mostrando no solo al artista sino también a Eva. La escena escogida en la que Eva presenta al artista con una pose exagerada mientras este se muestra algo incómodo ante el público refleja mucho mejor la intención narrativa del interior del álbum, aporta personalidad a ambos personajes y resulta mucho más amigable.

El rótulo del título lo realicé trazando las letras sobre la tipografía principal del álbum y pintándolo con la paleta del resto de ilustraciones. Coloqué un bloque de color blanco por detrás con formas redondeadas para hacerlo destacar en la composición y lo situé en la parte superior de la portada. Además coloqué el personaje del Bosco algo superpuesto al bloque blanco y la firma al lado de Eva para completar la composición.



figura. 25. Portada final

4.2. MAQUETACIÓN

Una vez terminado el guion y las ilustraciones es momento de unir todas las partes que conforman el trabajo para dar lugar al producto final. Para ello, primero me informé sobre el tamaño adecuado de las páginas para llevar a imprenta (24x19 cm), establecí un sangrado de 4mm, escogí la tipografía Poppins Regular para los bloques de texto donde se leería el grueso de la información a 14p de tamaño. Se trata de una tipografía Sans, redonda y de fácil lectura. Para el texto en el interior de los bocadillos utilicé Klee One SemiBold en 13p de tamaño: una tipografía más informal, en mayúsculas, inspirada en los bocadillos de cómic para diferenciarla del resto del texto y ilustrar mejor el tono de las conversaciones.

Las guardas las realicé con una intención informativa. Para las de inicio realicé un patrón con elementos que aparecen en los cuadros del Bosco, aparentemente extraños y que el lector aún no identifica. El Bosco se encuentra en medio de este fondo preguntándonos si no lo entendemos. Las guardas del final del álbum muestran estos mismos elementos pero representados de forma que solo vemos la silueta y alrededor una breve explicación de cada elemento. De forma paralela, Eva se encuentra en medio exclamando que ahora (al final del álbum, después de leerlo) sí lo entiende.

Por último preparé a parte los desplegables de los trípticos, de 19cm de alto con anchura variable según sus proporciones, 4mm de sangrado y establecí la línea por al que debía hacerse el doblado. Establecí un color diferente para la parte trasera de cada uno y incorporé la inscripción del título de cada obra.



figura. 26. Guardas de inicio



figura. 27. Páginas 20 y 21 finales

4.3. PROTOTIPO

El último paso consistió en el encargo del prototipo a la imprenta Gràfiques Vimar. Una vez maquetado todo y preparado para imprimir solo quedaban unos pequeños pasos previos. Establecí el papel para las páginas interiores y los despleables: estucado 200 gr. También escogí el papel para la cubierta: estucado 350 gr con acabado glasofonado mate. Con todos los datos, la imprenta me realizó un presupuesto para una futura edición de 100 ejemplares (hoja de presupuesto en el Anexo 5) y procedió a realizar el prototipo para controlar que todo estuviera en orden.



figura. 28. Mock-up del resultado final

5. CONCLUSIONES

Durante la realización de este álbum ilustrado me he encontrado cumpliendo todos los objetivos que me había marcado al inicio del proyecto, de manera que he mantenido la dirección establecida desde un primer momento, sin excederme o retrasarme excesivamente en ningún punto. Ante los problemas que han ido surgiendo he encontrado soluciones prácticas y realistas que me han permitido mantener el trabajo dentro de unos márgenes asequibles en cuanto a tiempo y la calidad. Por ejemplo, la incorporación de los desplegados de manera que pudieran abrirse como un tríptico supuso una búsqueda de soluciones para dar con la más idónea: usar bandas de pegamento sobre las páginas previamente cosidas suponía un ahorro de costes con un resultado satisfactorio y práctico.

Por último, considero que realizar por mi misma un álbum ilustrado completo (en mis anteriores proyectos contaba con escritor y editor) ha resultado todo un reto, a través del cual he puesto en práctica conocimientos adquiridos durante el grado pero también me ha proporcionado nuevas competencias: capacidad para redactar un guion para un libro de este tipo, organización a largo plazo, comunicación directa con la imprenta, desarrollo de mi habilidad para la creación de ilustraciones vectoriales y una mejora en la edición de imagen.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

BOOM, H. (2018). *El Bosco al desnudo* (Ginard, C. y Arguilé, M., Trad.) A. Machado Libros. (Obra original publicada en 2016).

CELAYA, J., CELAYA, B. y SIERRA, E. (2015) *Autores indies: El auge de la autoedición*. Edit. Dosdoce

GAUFFRETEAU-SÉVY, M. (1967) *Hieronymus Bosch "el Bosco"*. Edit. Labor.

Artículos:

BASEIRIA I VIRGILI, O. (2008) *De la Autoedición en la Librería en Educación y Biblioteca*, Nº 168.

CORDÓN-GARCÍA, J. A. (2016). *Ruptura del campo editorial: la autopublicación y sus derivados*. Anuario ThinkEPI

GARCÍA GARCÍA, S.M. (2016) *Una mirada a Hieronymus Bosch. La realidad de lo fantástico*. Trabajo de fin de grado. Universidad de la Laguna.

PICO, E. (2008) *Mi experiencia en la autoedición en Educación y Biblioteca*, Nº 168.

Páginas web:

EDITORIAL ASTIBERRI. *Álvaro Ortiz*. <<https://www.astiberri.com/authors/alvaro-ortiz>> [Consulta: abril de 2023]

ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO DE BARCELONA. *¿Qué son las ilustraciones flat y que quieren expresar?* <<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño-web/que-son-las-ilustraciones-flat-y-que-quieren-expresar>> [Consulta: abril de 2023]

KASEY GOLDEN. *About* <<https://www.kaseygolden.com/about>> [Consulta: abril de 2023]

MUSEO DEL PRADO. *El Bosco, exposición del V centenario* <<https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/el-bosco-la-exposicion-del-v-centenario/f049c260-888a-4ff1-8911-b320f587324a>> [Consulta: abril de 2023]

YOUTUBE. *Destripando la historia* <<https://www.youtube.com/@destripandolahistoria>> [Consulta: abril de 2023]

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

- figura. 1. Álvaro Ortiz, La Pequeña Genia, 2022
- figura. 2. Álvaro Ortiz, El Murcielágo sale a por birras, 2020
- figura. 3. Kasey Golden, Prikle & Pear, 2023
- figura. 4. Ben Bocquelet, The amazing world of Gumball, imagen promocional para la Temporada 1, 2011
- figura. 5. Rebecca Sugar, Steven Universe, imagen promocional para la Temporada 1, 2013
- figura. 6. Hamish Steele, Dead End, Paranormal Park, imagen promocional para la Temporada 1, 2022
- figura. 7. Cartelería para la Fira Valencia 2021, de Meteorito.
- figura. 8. Cartelería para la Feria del Libro 2021, en Torremolinos
- figura. 9. Destripando la Historia, miniatura para el vídeo Pinoccio, 2018
- figura. 10. Destripando la Historia, fotograma del vídeo Ra (polloman), 2022
- figura. 11. Terry Deary y Martin Brown, Esos supergeniales Griegos, 1996
- figura. 12. Terry Deary y Martin Brown, Esos temibles aztecas, 1997
- figura. 13. Thé Tjong-Khing, El Bosco, la historia de Hieronymus, el gorro, la mochila, y la pelota, 2016
- figura. 14. Eva van y Miguel Miralles, Breviario de Monstruos y Criaturas, 2021
- figura. 15. Diseño de personajes: el Bosco
- figura. 16. Diseño de personajes: Eva
- figura. 17. Diseño de personajes: Aleyt
- figura. 18. Pruebas de color
- figura. 19. Paleta de color final
- figura. 20. Ilustración página 6
- figura. 21. Ilustración página 17
- figura. 22. Ilustración contraportada
- figura. 23. Ilustración página 21
- figura. 24. El carro de heno, desplegable 2
- figura. 25. Portada final
- figura. 26. Guardas de inicio
- figura. 27. Páginas 20 y 21 finales
- figura. 28. Mock-up del resultado final

8. ANEXOS

ANEXO 1: Relación del trabajo con los ODS

ANEXO 2: Guion

ANEXO 3: Bocetos

ANEXO 4: Álbum ilustrado completo

ANEXO 5: Desplegables

ANEXO 6: Presupuesto

Consultar en Ebrón



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**