



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Edición ilustrada de la novela La (des)enseñanza de
Cameron Post

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Fernández Gómez, María

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado muestra el desarrollo de una propuesta de edición ilustrada de la novela *La (des)enseñanza de Cameron Post* de la autora Emily M. Danforth, enfocada a un público joven adulto.

La siguiente memoria recoge el proceso de conceptualización de los personajes, así como la creación de las ilustraciones finales y el planteamiento del diseño de la cubierta del libro.

Palabras clave: ilustración, novela ilustrada, diseño editorial, diseño de personajes, *concept art*

ABSTRACT

This project shows the development of a proposal for an illustrated edition of the novel *The Miseducation of Cameron Post* by the author Emily M. Danforth, targeted to a young adult audience.

The following document covers the conceptualization process of the characters, as well as the creation of the final illustrations and the approach to the book cover design.

Key words: illustration, illustrated novel, editorial design, character design, *concept art*

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente

María Fernández Gómez

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 OBJETIVOS.....	4
1.2 METODOLOGÍA.....	5
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN	7
2.2 EL LIBRO ILUSTRADO Y EL LECTOR JOVEN	7
2.3 LA (DES)ENSEÑANZA DE CAMERON POST	8
2.4 REFERENTES	10
2.4.1 Referentes conceptuales	10
2.4.1.1 Heartstopper	10
2.4.1.2 Sara Morante	10
2.4.1.3 Cien Años de Soledad edición ilustrada por Luisa Rivera	11
2.4.1.4 Una trilogía rural	11
2.4.2 Referentes estilísticos	12
3. MARCO PRÁCTICO.....	13
3.1 PREPRODUCCIÓN	13
3.1.1 Documentación.....	13
3.1.2 Estilo.....	15
3.1.2 Personajes.....	15
3.2 SELECCIÓN DE FRAGMENTOS Y BOCETOS	22
3.3 TÉCNICA: DIBUJO DIGITAL Y PROCREATE	26
3.4 PROCESO DE ELABORACIÓN DE ILUSTRACIONES FINALES	26
3.5 CUBIERTA, GUARDAS, MAQUETACIÓN	27
4. CONCLUSIONES	30
5. REFERENCIAS	31
5.1 ARTÍCULOS	31
5.2 LIBROS.....	31
5.3 WEBS.....	32
6. ÍNDICE DE IMAGENES	32
8. ANEXOS	34

1. INTRODUCCIÓN

Como amante del arte y de la lectura siempre me he sentido especialmente inclinada hacia aquellos libros que no solo me aportaran por sus palabras sino también por todo el apartado artístico que los acompañaba. El refrán dice que no se debe juzgar a un libro por su portada, pero que agradable es encontrar casos en los que un interior interesante viene acompañado de un exterior cuidado y hermoso. Y aún es mejor la experiencia cuando los aspectos gráficos de una obra no son mera decoración, sino que añaden, modifican, reinterpretan o ahondan en el significado de la lectura.

Cada vez que leo un libro no puedo evitar imaginarme todo un entramado visual. ¿Qué aspecto tendría este personaje si lo dibujara?, ¿de qué colores vestiría? Las descripciones de lugares y momentos se vuelven pautas a seguir para dar vida a la escena en una posible representación llena de capas que se van añadiendo con cada nueva línea. Y las partes que el texto no cuenta dan pie a juegos de imaginación e interpretación que mi cabeza explora en sus ratos libres. Cuando leí *La (des)enseñanza de Cameron Post* me sentí especialmente inspirada por sus detalladas descripciones de pequeños momentos, muchos cotidianos y de aparente poca importancia, pero que lograban introducirme por completo en la vida de esa adolescente de una pequeña ciudad del estado de Montana. La familiaridad de las sensaciones contadas en primera persona por la protagonista, y mi interés particular por los temas principales del libro lo convirtieron rápidamente en uno de mis favoritos. Y, a partir de ahí, nació la idea de este proyecto: poder representar gráficamente esas escenas que tanto me habían atrapado mientras las leía.

1.1 OBJETIVOS

Los objetivos principales de este proyecto son crear una propuesta editorial de novela ilustrada con un lenguaje gráfico coherente capaz de representar adecuadamente la temática y tono del libro y que a su vez sea atractiva para un público joven. Se pretenden crear no solo una serie de ilustraciones interiores sino abordar toda la parte visual de la novela, incluyendo portada, guardas, y maquetación.

Además de este propósito principal existen también una serie de objetivos específicos de carácter secundario que complementan la realización del trabajo como son los siguientes:

- Explorar los lenguajes de la ilustración editorial y la relación entre el texto y la imagen.
- Analizar el mercado editorial y las diferentes propuestas de éxito entre el público joven para poder crear un proyecto acorde a la actualidad.
- Alcanzar una organización y un ritmo de trabajo que me permitan obtener los resultados deseados a tiempo.

1.2 METODOLOGÍA

Para abordar un proyecto a largo plazo, la organización de las diferentes tareas y el tiempo estimado que se debería dedicar a cada una de ellas es algo imprescindible. Así que mi primer paso para comenzar el trabajo fue enlistar las distintas fases y crear un cronograma que serviría para calcular el ritmo de trabajo.

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Documentación y conceptualización								
Estilo y estética								
Diseño de personajes								
Selección de fragmentos								
Bocetos de ilustraciones								
Ilustraciones finales								
Diseño de cubierta y guardas								
Maquetación								

La primera parte es la documentación y conceptualización del proyecto. Esta fase incluye varios aspectos. Por un lado, se relee el libro tomando notas, marcando partes importantes, seleccionando posibles fragmentos a ilustrar y se investiga sobre él. Por otro lado, se empieza a delimitar el proyecto, a pensar los objetivos y buscar referentes que puedan servir de apoyo conceptual. Esta fase también incluye la investigación del lugar y el momento en el que transcurre la historia de la novela almacenando imágenes e

fig. 1. Cronograma

información que permitan después representar de forma coherente los paisajes, personajes, ropas, escenarios, etc.

La siguiente fase se centra en definir el estilo y la estética del proyecto, lo que significa probar y plantear diferentes estilos visuales y técnicas gráficas para decidir cual encaja mejor con la novela a la vez que se investiga el trabajo de otros artistas que puedan usarse como referentes. Esto se compagina con el diseño de los personajes principales de la historia para que cuando aparezcan en las diferentes ilustraciones mantengan un diseño cohesionado y acorde a las descripciones del libro, tanto físicas como emocionales.

Con todo lo anterior finalizado se escogen los fragmentos del libro que serán reinterpretados en forma de ilustración. La selección de estos fragmentos no estará solo basada en su importancia a nivel narrativo, sino que también se verá influenciada por cuestiones personales subjetivas como su valor en el apartado emocional o mi interés a nivel gráfico de representar ciertas escenas.

Se crean después los bocetos de las ilustraciones interiores, así como de la portada y los diferentes elementos gráficos que incluirá la novela. Para realizar esta tarea se realiza un *moodboard*¹ antes de comenzar cada ilustración que sirve como conceptualización visual de distintos aspectos que deben estar presentes en el diseño de la escena, así como un resumen de los referentes, estilo y atmosfera que se intentará representar. A continuación, se comienza a realizar las versiones finales de las ilustraciones teniendo en cuenta todo lo aportado por las fases anteriores.

Una vez terminado el apartado gráfico, se realiza por último la fase de diseño y maquetación que dará el proyecto por finalizado.

¹ *Moodboard*: composición de imágenes que sirve para comunicar una idea de forma visual.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN

A la hora de plantear el apartado teórico de este trabajo considero importante delimitar primero el concepto de ilustración y explorar sus funciones narrativas y comunicativas. La definición simple de ilustración y la que encontramos en el diccionario es la de una imagen (ya sea una estampa, un grabado o un dibujo) que adorna y acompaña a un texto², pero hay muchos matices que se pueden explorar dentro de este concepto. La escritora e ilustradora Teresa Duran i Armengol³ define la ilustración como una imagen narrativa con un lenguaje capaz de transmitir mensajes complejos gracias a sus elementos, códigos y propiedades secuenciales. El ilustrador John Vernon-Lord⁴ hace hincapié en las cualidades educativas y comunicativas de la ilustración y en su capacidad de explicar visualmente lo que no se puede expresar con palabras. Esta propiedad educativa ha hecho que la ilustración se asocie a menudo con el ámbito de los libros infantiles, uno de los campos en los que más se ha valorado su potencial ya que, al estar estos creados para un público cuya comprensión lectora aún no está completamente desarrollada, la importancia de las imágenes se magnifica. Sin embargo, la capacidad comunicativa de la ilustración no está limitada a la infancia y cualquier público puede verse enriquecido por ella, especialmente en los tiempos actuales en los que nuestro lenguaje se ve cada vez más afectado por los medios audiovisuales.

2.2 EL LIBRO ILUSTRADO Y EL LECTOR JOVEN

Como hemos comentado anteriormente, los libros ilustrados se han venido asociando al público infantil durante décadas y por este mismo motivo se habían mantenido apartados hasta hace muy poco del lector juvenil que buscaba alejarse de la infancia y se veía atraído por libros de apariencia adulta, lo que venía a significar sin ilustraciones. Sin embargo, las nuevas tecnologías han dado un giro a esta situación y han cambiado por completo el mercado de los libros ilustrados, “la generación que ha crecido interactuando con las pantallas

2 Real Academia Española. (2022). *Diccionario de la lengua española*. Consultado en <https://dle.rae.es/ilustración>

3 DURÁN ARMENGOL, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. *Revista De Educación*, 1, 239-253.

4 VERNON-LORD, J. (1997). *Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños*. Ponencias del IV Simposi Internacional Catalònia d'Il·lustració, Barcelona.

requiere de las imágenes para acercarse a los libros”⁵ No es de extrañar que, acostumbrados a la constante avalancha de imágenes de nuestros dispositivos electrónicos, busquemos lenguajes similares en nuestras lecturas. Y el mercado editorial se ha hecho eco de ello; cada vez abundan más los libros en los cuales el texto interactúa con las imágenes, ya sea en formatos como el comic, la novela ilustrada, el álbum ilustrado o híbridos de todos ellos. Nos encontramos actualmente en un momento de auge de la lectura ilustrada dirigida a cualquier rango de edad, pero especialmente al público joven.

Pero además de atractivas, este tipo de lecturas podrían resultar más beneficiosas para los lectores jóvenes. La profesora en la Universidad Autónoma de Barcelona Cecilia Silva-Díaz explica que los libros ilustrados fomentan la llamada “alfabetización visual”⁶, que sería la capacidad de entender contenidos visuales y saber expresarse a partir de ellos. Enseñar a descifrar y observar de forma crítica los códigos visuales se está convirtiendo en algo tan importante como lo es comprender los códigos escritos. Los libros ilustrados ayudan en esta tarea aportando narraciones en las que el texto y la imagen se combinan para aportar nuevos significados y nuevas formas de expresión.

2.3 LA (DES)ENSEÑANZA DE CAMERON POST

La (des)enseñanza de Cameron Post (*The miseducation of Cameron Post* en su idioma original) es una novela escrita por la autora estadounidense Emily M. Danforth y publicada por primera vez en 2012. Narra los años de instituto de Cam, una adolescente de una pequeña ciudad de Montana, desde el verano de 1989, cuando con tan solo 12 años queda huérfana de forma inesperada al fallecer sus padres en un accidente de tráfico. A partir de entonces Cam pasa a estar bajo la tutela de su religiosa tía Ruth. La novela muestra cómo se adapta la protagonista a todos estos cambios, lidia con los confusos aspectos de la adolescencia y explora su orientación sexual. Y es que cuando Cam recibe la noticia de que sus padres han muerto, lo primero que siente antes de ser golpeada por completo con el peso de lo ocurrido, es alivio, alivio al pensar que si sus padres han muerto no podrán saber nunca que unas horas antes Cam estaba besando a su mejor amiga.

La novela está dividida en tres partes: La primera, *Verano de 1989*, muestra la vida cotidiana de Cameron antes del accidente de sus padres. La segunda, *Escuela secundaria 1991-1992*, narra la vida de la protagonista durante sus años de instituto en su ciudad natal, y la tercera *Promesa de Dios 1992-1993* se

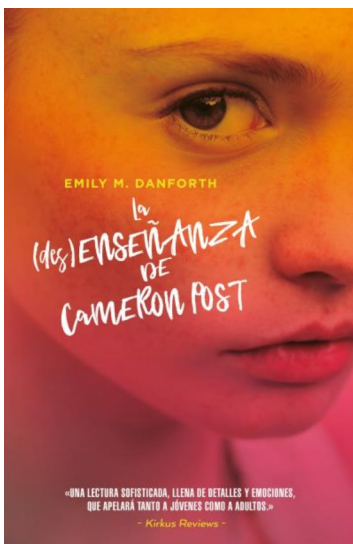


fig. 2. Portada de la novela *La (des)enseñanza de Cameron Post*. Editorial Umbriel (2022).

5 SILVA-DÍAZ, M. C. (2009). Entre el texto y la imagen: Álbumes y otros libros ilustrados. En *Lecturas adolescentes* (pp. 151-168). Editorial Graò.

6 IDEM

desarrolla durante el año que Cam es enviada a un internado cristiano especializado en terapia de reorientación sexual.

Durante las dos primeras partes del libro, la narración en primera persona nos permite introducirnos en el pequeño mundo de Cameron, crecer y experimentar con ella. El libro incluye detalladas descripciones de su ciudad y su vida cotidiana y utiliza un tono desenfadado y sincero. En ningún momento se muestran los hechos o las emociones de forma simplista, pero tampoco se pierde nunca la perspectiva adolescente de su personaje principal, consiguiendo así que el lector se vea inmerso en la emoción, el miedo, las dudas y los complejos sentimientos de una joven de 15 años. Durante estas partes la homosexualidad de Cameron es un tema que se explora desde un punto de vista de experimentación y cierta inocencia. Vemos cómo afecta a sus relaciones de amistad, como influye en sus gustos y referentes y como, pese a vivir en un ambiente conservador y tradicional, Cameron va encontrando a otras personas como ella. Sin embargo, también en estas partes comenzamos a ver los primeros choques entre las creencias religiosas de su familia y comunidad y la identidad que Cameron está empezando a forjarse. Pero no es hasta la tercera parte cuando la autora nos hace conscientes de hasta donde pueden llegar las consecuencias de este conflicto de valores. En esta última parte vemos un cambio importante en el tono del libro, que, aunque no pierde su esencia en cuanto a estilo narrativo, sí nos sitúa en un contexto mucho más serio y explora con detenimiento la situación a la que debían enfrentarse muchas personas homosexuales en Estados Unidos de principios de los 90 y la triste realidad de la terapia de conversión. Cameron tendrá que hacer frente a los conflictos internos que supone verse envuelta en un entorno que la rechaza pero que representa los valores con los que ha crecido y sido educada. Una parte de ella deseará e intentará que la terapia funcione para poder vivir una vida tranquila junto a su familia. Pero los métodos extremos a los que son sometidos los alumnos de *Promesa de Dios* y sus consecuencias la llevarán a cuestionarse su eficacia y a tomar una actitud crítica ante el uso de la religión para legitimar tales acciones.

En 2018 la novela fue adaptada a la gran pantalla en una película dirigida por Desiree Ahkavan y protagonizada por Chloë Grace Moretz. Esta adaptación omite sin embargo las dos primeras partes de la novela reduciendo la historia a la experiencia de Cameron en *Promesa de Dios* siguiendo la línea de otras películas que tratan sobre escuelas de reorientación sexual como la comedia *But I'm a Cheerleader* (1999)⁷ o el drama *Identidad borrada* (2018)⁸.

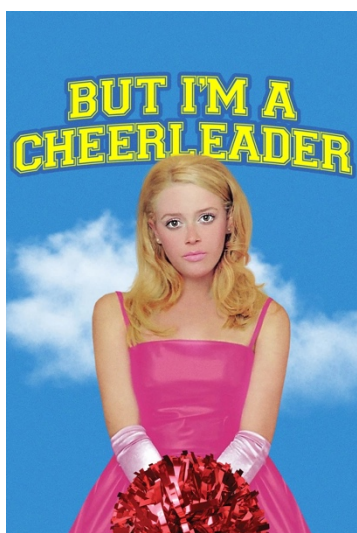


fig. 3. Portada de la película *But I'm a Cheerleader* (1999).



fig. 4. Fotograma de película *La (des)educación de Cameron Post* (2018).

7 *But I'm a Cheerleader* (1999) es una película satírica estadounidense dirigida por Jamie Babbit sobre las experiencias de una joven en una escuela de reorientación sexual.

8 *Identidad borrada* (2018) es una película estadounidense dirigida por Joel Edgerton basada en las memorias de Gerrard Conley.

2.4 REFERENTES

Los referentes de este proyecto son una combinación de obras e ilustradores que han servido para saber que es necesario a la hora de crear una propuesta coherente y atractiva.

Nos encontramos ante dos tipos de influencias: por un lado, los referentes conceptuales, que han sido escogidos por ser obras o autores que tienen unos objetivos, forma o temática común a la de este proyecto. Por otro lado, los referentes estilísticos, entre los que hallamos las obras que han influenciado el aspecto puramente gráfico de este trabajo sin necesidad de estar su contenido enmarcado en contextos similares a los de este trabajo.

2.4.1 Referentes conceptuales

2.4.1.1 Heartstopper

Heartstopper son una serie de novelas gráficas creadas por la escritora e ilustradora Alice Oseman. Nacieron en 2016 como un web comic cuya popularidad dio pie a su publicación editorial en 2019 y a su posterior adaptación como serie televisiva en 2022 bajo la producción de Netflix. Se trata de uno de los cómics de temática LGTB más vendidos entre el público joven, lo cual lo convirtió en uno de los puntos de partida a la hora de buscar que factores podían ser claves para conseguir atraer a estos lectores. Además, el enfoque narrativo de Oseman no se aleja demasiado del de la novela de Danforth; es sencillo y realista, muestra interés en la cotidianidad y trata los temas con seriedad, pero con la inocencia de los primeros años de la adolescencia. Los comics de Oseman tienen un estilo gráfico directo con escenarios poco elaborados, pues son los personajes quienes adquieren todo el protagonismo. Oseman busca que el lector conecte con ellos por lo que los hace fácilmente reconocibles con elementos particulares asociados a cada uno de ellos. (ropa, calzado, aficiones). Este ha sido uno de los aspectos que más me han servido a la hora de realizar mi proyecto y aunque un comic da pie a mostrar más detalladamente las características de los distintos personajes, he buscado invertir tiempo en desarrollar unos personajes que encajen visualmente con la descripción escrita de los mismos, no solo a nivel físico sino también en cuanto a su carácter y personalidad.

2.4.1.2 Sara Morante

Sara Morante es una ilustradora española cuya principal línea de trabajo es la ilustración editorial. Ha ilustrado tanto novelas y cuentos como poemarios y ensayos. Aunque su estilo gráfico se aleja mucho de lo que se busca conseguir en este trabajo, la lectura de un pequeño texto en el que Morante explicaba su

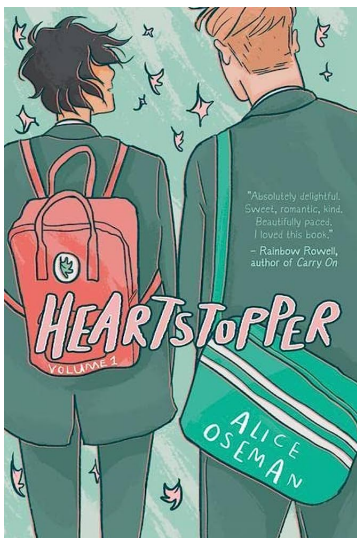


fig. 5. Cubierta frontal del primer cómic de *Heartstopper* (2016). Alice Oseman.



fig. 6. Cubierta frontal de *La vida de las paredes* (2015). Sara Morante.



fig. 7. Cubierta de *Cien años de soledad*. Edición ilustrada (2017). Gabriel García Márquez, ilustrado por Luisa Rivera.



fig. 8. Página de *Una trilogía rural* (2022). Federico García Lorca, ilustrado por Ilu Ros.

modo de trabajo y su enfoque conceptual a la hora de comenzar el proceso de ilustración de un libro fue de gran ayuda en las primeras fases de este proyecto.

*“El escritor es dueño de lo que escribe, pero no de lo que los lectores entendemos, y yo soy una lectora cuya profesión es contar esa historia con su propio lenguaje: las ilustraciones”*⁹

Esta idea del ilustrador como alguien capaz de reinterpretar una nueva versión de una obra, y que busca arrojar luz sobre los aspectos menos explorados del texto para darle al lector una experiencia más rica, ha sido algo que he tenido muy en cuenta mientras llevaba a cabo este trabajo. He buscado ilustrar fragmentos que despertaran en mi un interés especial, aunque no se trataran de los momentos más significativos de la trama.

2.4.1.3 Cien Años de Soledad edición ilustrada por Luisa Rivera

Con motivo del 50 aniversario de la publicación de la novela de Gabriel García Márquez *Cien años de soledad* la editorial Penguin Random House sacó al mercado en 2017 una edición especial ilustrada por la artista chilena Luisa Rivera. Esta ilustradora realiza la mayoría de sus trabajos con acuarela gouache y pintura acrílica sobre papel y emplea abundantes elementos simbólicos muy arraigados al realismo mágico. La edición de *Cien años de Soledad* resulto de mi interés porque propone el libro de García Márquez como a la vez objeto artístico y narrativo. Todos los elementos gráficos están cohesionados, desde la portada hasta las guardas pasando por las letras capitulares. Esto añade otra dimensión a la novela y la acerca a un público nuevo que se verá atraído hacia ella primeramente por su aspecto visual y podrá después disfrutar de la historia en compañía de las ilustraciones que tan bien encajan con el tono de la historia por su colorido, simbología y el empleo de técnicas tradicionales.

2.4.1.4 Una trilogía rural

Colección ilustrada por la murciana Ilu Ros de tres de las obras teatrales más importantes de Federico García Lorca: *Bodas de Sangre*, *Yerma* y *La casa de Bernarda Alba*. De este libro me pareció especialmente interesante la manera tan orgánica que tiene la ilustradora de encajar el texto y la imagen. En algunas ocasiones el texto aparece escrito a mano por la autora dotándolo de un carácter más personal, en otras se pega sobre la imagen a modo collage como si de un recorte se tratara y se va distribuyendo a lo largo de la página creando un ritmo junto a los elementos de la imagen. Esta dinámica enriquece la lectura y unifica la palabra de Lorca con las ilustraciones de Ilu Ros. Es habitual en los libros ilustrados que imagen y texto se presenten como dos aspectos independientes por lo que me agradó encontrar un ejemplo en el que ambos dialogan y se complementan.

9 MORANTE, S. E. (2017). Voy a ilustrar un libro. *Mercurio: panorama de libros*, 192, 42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6036004>



fig.9. Ilustración del portfolio de Victoria Vincent.



fig. 10. Ilustración del portfolio de Beatrice Blue.

fig. 11. Fotograma de la película *Susurros del corazón* (1995).

2.4.2 Referentes estilísticos

Entre los referentes estilísticos empezaré destacando la influencia de las películas del estudio de animación japonés *Estudio Ghibli*, que no cesan de aparecer en mis paneles de inspiración a la hora de comenzar casi cualquier proyecto. Aunque en todas es remarcable el detalle de sus escenarios, el cuidado de la luz y la majestuosidad de sus paisajes hay dos películas que han tenido especial peso para la elaboración de este trabajo: *Recuerdos del ayer* (1991)¹⁰ y *Susurros del corazón* (1995)¹¹. Estas dos películas prestan especial atención a la belleza de lo cotidiano, algo muy presente en la novela de Danforth y crean una atmosfera totalmente envolvente durante todos los minutos de metraje que te hace sentir que estás presente en los mismos escenarios que sus personajes. Pasando al ámbito de la ilustración son muchos los artistas que han influido en el desarrollo del estilo gráfico del libro. Por un lado, a la hora de conceptualizar a los personajes he tomado como referencia el trabajo de la ilustradora, animadora y cineasta estadounidense **Victoria Vincent** por su capacidad de crear personajes desenfadados, juveniles y especialmente expresivos. Otra fuente de inspiración ha sido la ilustradora española **Laura Pérez**. De su trabajo me parece especialmente interesante la melancolía que transmiten sus obras y su combinación del dibujo tradicional con el dibujo digital. También la autora e ilustradora de libros **Beatrice Blue** ha sido uno de mis referentes principalmente por su uso de la luz y el color en sus ilustraciones.



10 *Recuerdos del ayer* (1991) es una película de animación japonesa dirigida por Isao Takahata.

11 *Susurros del corazón* (1995) es una película de animación japonesa dirigida por Yoshifumi Kondô.

3. MARCO PRÁCTICO

3.1 PREPRODUCCIÓN

El proceso de preproducción incluye todos los pasos previos a la realización de las ilustraciones, necesarios para poder obtener los resultados deseados. Se incluye en este apartado la documentación visual y escrita del lugar y la época en la que se desarrolla la novela (y todo lo relacionado con estos factores) para poder crear ilustraciones acordes al contexto histórico y geográfico de la narración; las pruebas de estilo gráfico hechas para decidir el que mejor encajaba con la obra; y la conceptualización de los personajes más importantes en la trama.

3.1.1 Documentación

Aunque las descripciones de la novela ofrecen gran cantidad de detalles acerca del lugar donde tienen lugar los hechos narrados, consideré importante investigar acerca del contexto geográfico de la historia para poder representar de forma acorde los escenarios y elementos de las ilustraciones.

La (des)enseñanza de Cameron post está ambientada en el estado de Montana (EE. UU.) entre finales de los años 80 y principios de los 90. La mayoría de los hechos narrados en la historia tienen lugar en la pequeña ciudad de Miles City, de donde es originaria la autora de la novela. Miles City fue fundada en 1877 y se encuentra ubicada en el condado de Custer, entre el cruce de los ríos Yellowstone y Tongue. El principal evento social de la ciudad, que se narra en el libro y muestra bastante bien el tipo de cultura de la zona, es la Miles City Bucking Horse Sale, una subasta de animales de rodeo que se realiza todos los años el tercer fin de semana de mayo. Junto con la subasta se realizan desfiles, carreras de caballos, rodeos y demás actividades sociales.

Montana es un estado del oeste de Estados Unidos de América. Limita al norte con Canadá, al este con Dakota del Norte y Dakota del Sur, al oeste con Idaho y al sur con Wyoming. Es el cuarto estado de mayor extensión y el tercero con menor densidad de población. Su capital es Helena y su ciudad más poblada Billings. Los primeros habitantes de la zona fueron pueblos nativos americanos y el estado fue el escenario del último esfuerzo de estos pueblos por conservar sus tierras. La economía de Montana se basa principalmente en la agricultura y la ganadería, aunque el turismo también contribuye con millones de visitantes acudiendo cada año al Parque Nacional de los Glaciares. Montana es conocido por su montañosa región oriental ocupada en su mayoría por las Montañas Rocosas.

La documentación gráfica de la zona se realizó gracias a webs como *Google Maps* que permiten observar con gran rango de detalle cualquier punto deseado



fig. 12. Mapa de Estados Unidos.

del mapa. Así pude obtener imágenes tanto de Miles City como de las zonas más rurales de la región y observar el tipo de viviendas, paisajes, vegetación, etc., para incluir y usar como referencia en las ilustraciones del proyecto. Los lugares de la ciudad mencionados en la novela son todos reales y se pueden encontrar fácilmente multitud de imágenes que facilitan la representación gráfica. El cine Montana, el lago Scanlan, o el Instituto del condado de Custer son algunos de los lugares que frecuentan los personajes y que forman parte de la ciudad.



fig. 13. Catálogo Sears primavera verano 1991.



fig. 14. Captura de pantalla de la serie *My so called life* (1992).

fig. 15. Cine Montana, Miles City.



Además del aspecto geográfico, otro apartado a tener en cuenta a la hora de documentarme para la realización del proyecto fue el del vestuario. Puesto que no se trata de una novela ambientada en la actualidad era importante para el diseño de personajes tener presentes las modas de la época y representar a los personajes de forma acorde a su contexto. Para ello se recurrió a revistas de moda de la época, series y películas que permitieran tener una idea clara del tipo de ropa que los personajes debían vestir para presentarse de forma coherente. Películas como *Un gran amor* (1989),¹² o *¿A quién ama a Gilbert Grape?* (1993)¹³ y series como *Salvados por la campana* (1989-1992)¹⁴ *El príncipe de Bell Air* (1990 - 1996)¹⁵ o *My so called Life* (1994)¹⁶ fueron de gran

12 *Un gran amor* (1989) es una película estadounidense dirigida por Cameron Crowe

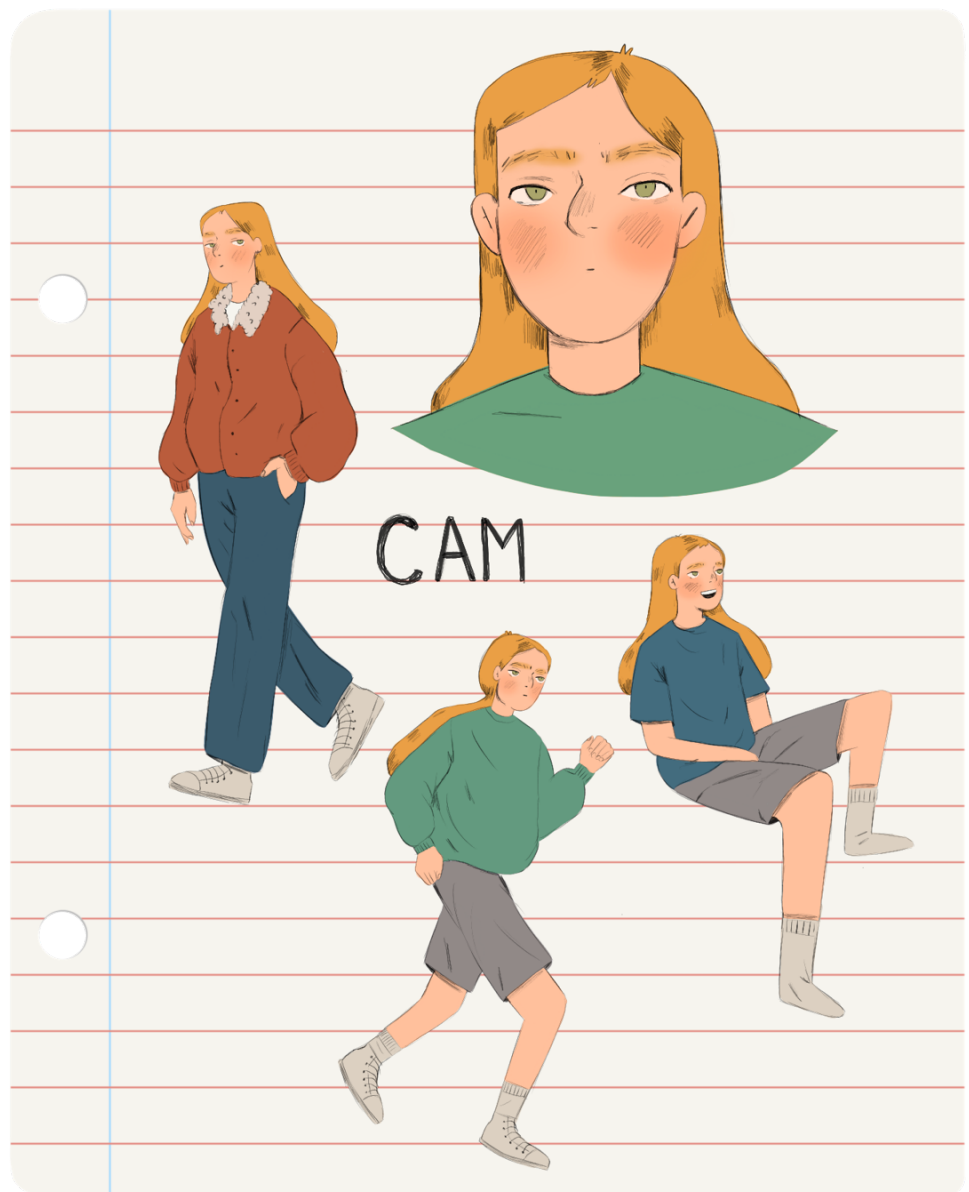
13 *¿A quién ama Gilbert Grape?* (1993) es una película estadounidense dirigida por Lasse Hallström

14 *Salvados por la campana* (1989-1992) es una *sitcom* estadounidense creada por Sam Bobrick

15 *El príncipe de Bell Air* (1990-1996) es una serie estadounidense creada por Andy Borowitz y Susan Borowitz

16 *My so called life* (1994) es una serie juvenil estadounidense creada por Winnie Holzman

de forma visual los aspectos a tener en cuenta para la creación de cada uno de los personajes. En el libro aparecen muchos más personajes, pero tan solo se han conceptualizado aquellos que tienen más relevancia en la historia y aparecerán en una o varias de las ilustraciones incluidas en la edición. Se han diseñado en experimentado con diferentes poses y expresiones para poder transmitir mejor los rasgos de cada personaje más allá de su aspecto físico. Los diseños finales de todos los personajes pueden verse con mayor detalle en el Anexo II que acompaña a esta memoria.



Cameron es la protagonista de nuestra historia. El lector sigue sus pasos desde los 12 años, cuando tiene su primera experiencia romántica con su mejor

fig. 18. Diseño final de Cameron



fig. 19. Busto de Irene.



fig. 20. Diseño de cuerpo entero de Ruth.

amiga y sufre la muerte de sus padres, hasta los 17, cuando se escapa de la escuela de terapia de conversión a la que se ha visto obligada a asistir.

Cameron es una adolescente reservada, de humor seco y tendencia a saltarse las normas y actuar según su propio criterio, pero intentando no llamar demasiado la atención. Le gusta el deporte y forma parte del equipo de natación y atletismo de su instituto. A raíz de la muerte de sus padres se vuelve más introspectiva e independiente y comienza a utilizar el cine como vehículo de escape de su vida y sus emociones, alquilando películas y viéndolas a escondidas en su habitación. Algunas de estas películas serán su primer contacto con la cultura LGTB.

Cameron sabe que le gustan las chicas, pero intenta evitar pensar en lo que ello implica y no se considera a sí misma como homosexual. Tiene muy presente la visión religiosa y tradicional de su entorno y la escasa aceptación que encontraría en su contexto. Sin embargo, a lo largo de la novela irá sintiéndose más cómoda consigo misma y comenzará a encontrar a otras personas en situaciones semejantes a la suya que la ayudarán a revelarse contra sus propios prejuicios y los de los demás.

Irene es la mejor amiga de la infancia de Cam con quien comparte su primer beso y la primera toma de conciencia de sus preferencias románticas. Irene es competitiva, atrevida y desvergonzada, se pasa el verano haciendo travesuras con Cam y no teme a las consecuencias. Pero su amistad con la protagonista se deteriora a partir de la muerte de los padres de Cameron y los sentimientos de culpabilidad que nacen en ella. Con el fin de la amistad entre Cam e Irene vemos desaparecer los últimos rastros de la inocencia infantil de los personajes, que comienzan a crecer separadas alejándose cada vez más la una de la otra y tomando rumbos muy diferentes. Irene terminará estudiando en un internado para familias adineradas y dejará atrás su actitud rebelde para encajar en su nuevo entorno, volviéndose irreconocible para la que en un momento había sido su mejor amiga. A la hora de representar a Irene he intentado que se vea ese cambio drástico en su personalidad mostrándola de forma descarada y divertida en su versión infantil pero medida y altiva en su representación adolescente.

Tía de Cameron y tutora legal de esta desde el momento de la muerte de sus padres, **Ruth** es una mujer tradicional, conservadora y cristiana devota. Cuida su imagen meticulosamente y es descrita como una mujer seria y hermosa. Aunque la autora la muestra al principio como alguien dulce con buenas intenciones y cariñosa con su sobrina, Ruth se descubre como una de las figuras antagónicas de la novela a causa su rígida moral, su constante preocupación por la opinión ajena y sus muchos prejuicios. Desde su llegada a la vida de Cameron comienza a intentar moldearla según sus creencias y convencionalismos cambiando por completo la dinámica familiar a la que la joven estaba acostumbrada. El descubrimiento de la orientación sexual de Cameron hará explotar las tensiones que ambas venían arrastrando desde el comienzo de su relación y dará rienda

suelta a la hostilidad de Ruth, que dejará de ser una figura maternal para pasar a representar el rechazo y el recelo contra el que se enfrentan las personas homosexuales en los entornos más conservadores.

Jaime es el compañero de bromas y trastadas de Cameron y uno de sus mejores amigos tras su distanciamiento con Irene. Divertido y despreocupado, Cam y él pasan los ratos juntos escuchando música, fumando y deambulando por la ciudad. Sin embargo, su relación se tensará cuando Jaime desvele sus sentimientos hacia Cameron y descubra la sexualidad de esta. Aún dolido por el rechazo Jaime superará rápido su shock inicial y será de las primeras personas en aceptar a Cam y mostrarle su apoyo, mostrando mucha más madurez y comprensión que la mayoría del entorno de nuestra protagonista.

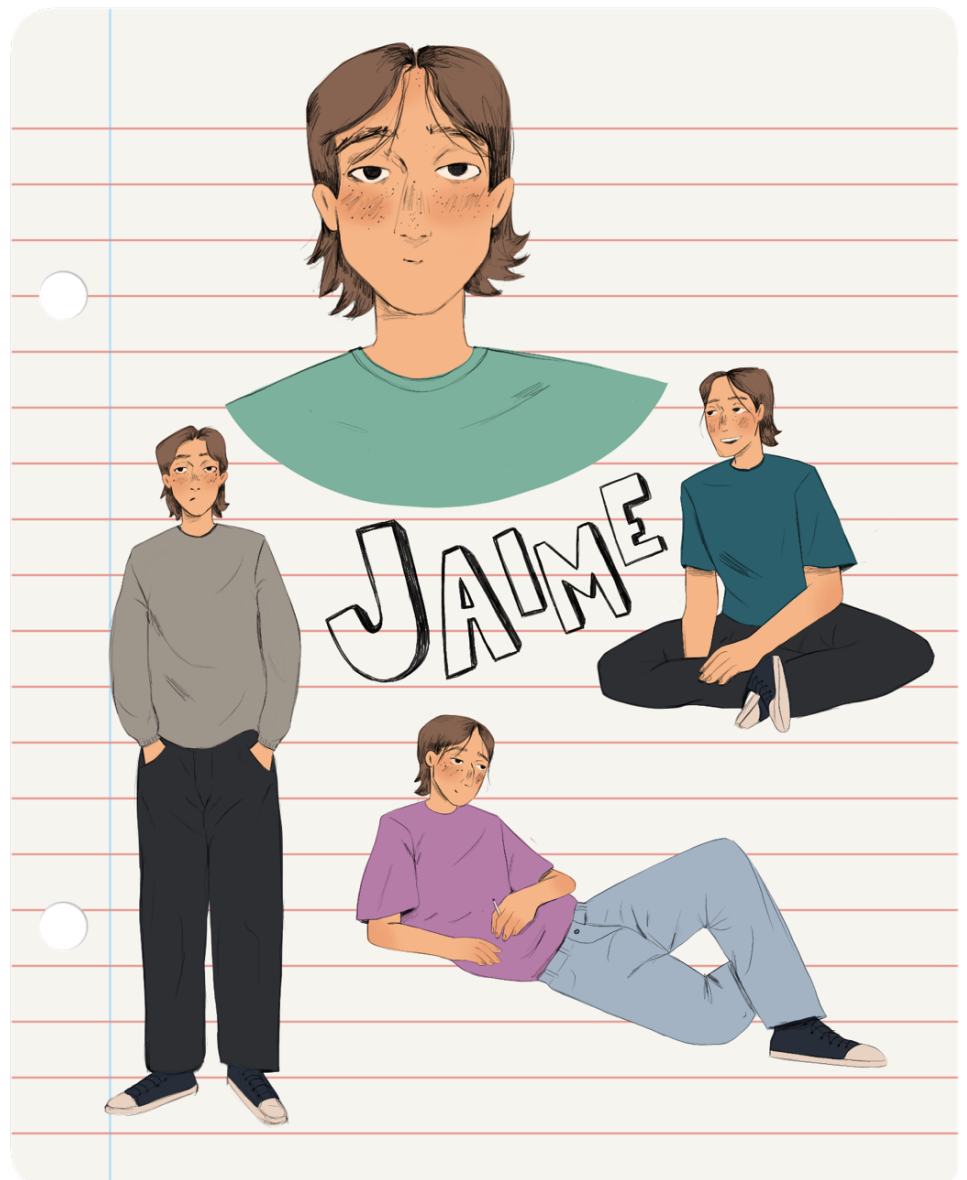


fig. 21. Diseño final de Jamie.



fig. 22. Busto de Lindsay.

fig. 23. Diseño final de Coley.

Lindsay es una figura importante para Cameron pues durante mucho tiempo se trata de uno de los pocos contactos que tiene la protagonista con la vida fuera de Miles City tras conocerse en una competición de natación. Lindsay es desvergonzada, descarada y abiertamente lesbiana. Desde su imagen hasta sus opiniones representa todo lo que Cam no puede ser en su pequeña ciudad de Montana. Así que Lindsay será la pequeña ventana al mundo exterior y principal vínculo de contacto con la cultura LGTBI. Lindsay y Cam mantendrán su relación gracias a extensas llamadas de teléfono, cartas con cintas grabadas, y breves visitas de verano en las que Lindsay narrará todas sus experiencias y dará consejos a la inexperta Cam.

Coley es compañera de clase de Cam y se convierte en su mejor amiga después de estrechar su relación al coincidir en el grupo de jóvenes de la iglesia a la que ambas asisten.





fig. 24. Busto de Brett.

fig. 25. Diseños de Jane.

Coley es descrita como todo lo que una buena chica de Montana ha de ser: familiar, inteligente, hermosa y decidida. Ayuda a su madre y su hermano con el rancho familiar, saca sobresalientes en el instituto, trata a todo el mundo con amabilidad y atención. Cameron se enamora tan rápido de ella como todos los demás. Y aunque en un primer momento parece imposible que suceda algo entre ambas, con el tiempo Cameron comienza a sospechar que detrás de la imagen perfecta de Coley se esconden secretos que ni ella misma se ha atrevido a explorar y a los que tendrá que enfrentarse tarde o temprano.

Brett es el novio de Coley. Un chico amable, popular y deportista que trata a Cam como a una hermana pequeña. Él y Coley forman la pareja perfecta y envidiada del instituto, modelo a seguir para todos sus compañeros. Los matices de la relación entre su novia y su mejor amiga pasarán inadvertidos para él, ignorando que el verano que ambas pasan en su ausencia dará un giro importante a su amistad.

Jane es la primera persona que Cam conoce al llegar a *Promesa de Dios* y se convertirá en uno de sus apoyos en el internado. Jane es directa e ingeniosa. Se crió en una comuna con una madre muy espiritual que años después se convirtió al cristianismo y se casó con un hombre religioso.

Jane que nunca había ocultado su homosexualidad se descubrió de pronto siendo rechazada por su familia y enviada a la terapia de reorientación sexual. Con trece años sufrió un accidente de moto en el que perdió una pierna. Utiliza una prótesis para caminar dentro de la que esconde sus reservas de marihuana que cultiva escondidas en el bosque que rodea el colegio. Jane se considera a sí misma una artista y la fotografía es uno de sus principales intereses, siempre lleva consigo su cámara *Polaroid* y le gusta sorprender a la gente haciéndoles fotos cuando menos se lo esperan.



Adam será la persona más cercana a Cameron durante su tiempo en *Promesa de Dios* con el que conectará gracias a su sarcástico sentido del humor y su actitud tranquila pero rebelde. Cameron describe a Adam como *el chico más guapo que ha visto en su vida*, de una belleza grácil y elegante.

Adam proviene de una familia de nativos americanos, su padre pertenece al pueblo de los *assiniboine*, naturales de las grandes llanuras de América del Norte y su madre a los *lakota* habitantes de las orillas al norte del río Misuri. Adam no se identifica como homosexual sino como *winkte* una palabra *lakota* que define la identidad de las personas que en sus propias palabras son “*el puente entre la división de los géneros*”. Los *winkte* son respetados en la comunidad *lakota* y considerados personas espirituales. Adam y Cam explorarán juntos aspectos sobre su orientación sexual y los aspectos limitantes de las etiquetas o las interpretaciones de estas.

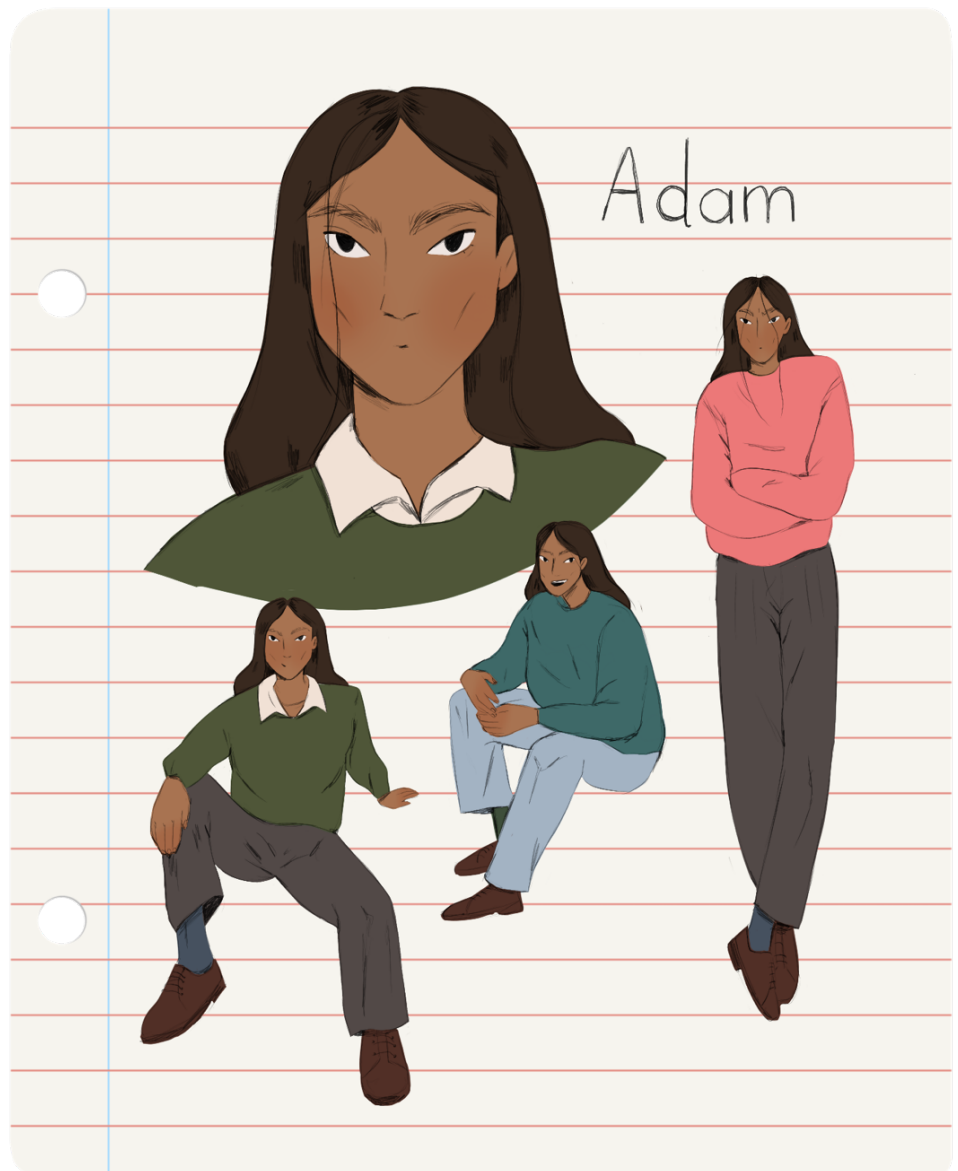


fig. 26. Diseño final de Adam.



fig. 30. Boceto *El último verano de Cam e Irene*.



fig. 31. Arte final *El último verano de Cam e Irene*.

fig. 32. Ilustración final *Los mundos del cine*.

Primera ilustración: *El último Verano de Cam e Irene* muestra los últimos momentos de inocencia infantil de las tardes de verano con tus amigos cuando ningún problema parece que pueda alcanzarte. La ilustración está basada en uno de los momentos del inicio de la historia antes del fallecimiento de los padres de Cameron y el del distanciamiento con su mejor amiga. Cam e Irene pasan las tardes de verano antes del primer año de instituto deambulando por la ciudad, haciendo travesuras y descubriendo primeros besos.

*"[...] pasamos por el viaducto debajo de las vías del tren; pasamos por los bancos donde nos daban piruletas cuando nuestros padres depositaban cheques, por la biblioteca, el cine, una hilera de bares, un parque... Eran lugares comunes a todas las ciudades pequeñas, supongo, pero eran nuestros lugares, y en ese entonces me complacía saberlo."*²⁰

Segunda Ilustración: *Los mundos del cine* representa uno de los primeros momentos de la protagonista tras la muerte de sus padres en los que utilizará el cine como forma de gestionar sus emociones por primera vez. A partir de ahí comenzará una historia de amor entre Cam y las películas, que vera constantemente en su pequeña habitación, alejada del mundo real arropada por los infinitos mundos posibles en su pequeña pantalla.

*"No creo que sea exagerado decir que mi religión favorita resultó ser alquilar películas y que sus mensajes venían a color, en escenas musicales, en imágenes que desaparecían y aparecían, en leyendas de la pantalla, en desconocidos de películas de clase B, en villanos que alentar y héroes que odiar"*²¹



20 DANFORTH, M. (2022) *La (des)enseñanza de Cameron Post*. Madrid: Umbriel, p.13.
21 *Ibidem*, p.45-46.

Tercera ilustración: *Las fotos de Margot* ilustra un momento de conexión entre Cam y su madre tiempo después de su muerte. Margot, una vieja amiga de sus padres va a visitarla llevando consigo fotos antiguas gracias a las que consigue descubrir partes del pasado de su familia al que nunca había accedido. Es una escena significativa por las nuevas pequeñas ventanas a la vida de sus padres, a las que puede asomarse aún después de haber fallecido, y por la relación que establece con Margot, una mujer que le resulta fascinante y de los pocos adultos que no la tratan como algo más que una probe niña huérfana. Cam sentirá con ella una conexión especial al descubrir que Margot perdió a su hermano cuando tenía la misma edad que Cam y puede comprender como se siente.

“Separé tres fotografías de la pila: una de mamá y papá bailando en su boda, una de mamá sobre los hombros de un chico desconocido que tenía un diente roto, y una de mamá y Margot con nueve o diez años, en pantalones cortos y camisetas sujetando la cintura de la otra con pañuelos en la cabeza. Esta última me recordaba a una foto que tenía junto con Irene.”²²



fig. 33. Boceto *Las fotos de Margot*.



fig. 34. Pruebas de color para *Las fotos de Margot*.



fig. 35. Arte final *Las fotos de Margot*.

Cuarta ilustración: *Las llamadas de Lindsey* revela una de las prolongadas llamadas telefónicas entre Lindsay y Cameron. Estas llamadas generan en Cameron sentimientos encontrados. Por un lado, Lindsay es el único vínculo que tiene con la comunidad LGTBI y su amistad le ha servido para tener una perspectiva mucho más amplia de las experiencias de las personas *queer* fuera de Miles City, además de ser su confidente y apoyo. Pero, por otro lado, Lindsay es consciente de la poca experiencia de Cameron y de su limitada visión del mundo y su ego adolescente le llevan en muchas ocasiones a actuar de forma altiva, aprovechándose de su situación y presumiendo ante Cameron de sus conquistas amorosas, su comportamiento rebelde y su interesante vida. Aunque

haya momentos en los que Cam se moleste con ella, su amistad prevalecerá pues más allá de sus envidias y alardeos adolescentes comparten mucho más de lo que las separa y Lindsay estará siempre dispuesta a aconsejar a Cam con sus problemas amorosos que no puede compartir con nadie más-

“No era una gran fanática de beber sola, pero algo en estas conversaciones con Lindsey hacía que el alcohol pareciera necesario, en parte porque me gustaba la idea de que mientras ella me ponía al día de todo lo que yo no hacía (y que ella sí), yo también rompía las reglas, y en parte porque necesitaba estar un poco atontada para escuchar sus proezas”²³



fig. 36. Ilustración final *Las llamadas de Lindsay*.

Quinta ilustración: *Antes del baile* muestra una escena que representa los intentos de Cameron de encajar en su entorno conservador y actuar según lo que se espera de ella. Convencida por Coley acude junto a Jaime al baile del instituto y será allí cuando su amigo declare sus sentimientos hacia ella y Cam le rechace y le confiese que está enamorada de su mejor amiga. La comparación entre estos y la pareja formada por Coley y Brett, la viva imagen del ideal heterosexual evidenciará la dificultad de los jóvenes que no encajan en este modelo para sentirse parte de las tradiciones de su entorno.

“Y allí estaba, tan perfecta como siempre, pero aún más, en un vestido amarillo pálido con tirantes diminutos y margaritas entrelazadas en el pelo, sin demasiado maquillaje, pero perfecta, resplandeciente, fresca y pura y todos los adjetivos que usaban en los artículos de Como maquillarte como una profesional para el baile de graduación que sabía que Coley había recortado y leído y aplicado, aunque no necesitaba hacerlo, porque ya era encantadora sin los consejos de belleza y el maquillaje”²⁴

Los diseños finales de todas las ilustraciones se incluyen en el Anexo II que complementa esta memoria.



fig. 37. Prueba de color *Antes del baile*.

23 Ibidem p.135-136

24 Ibidem, p.144.

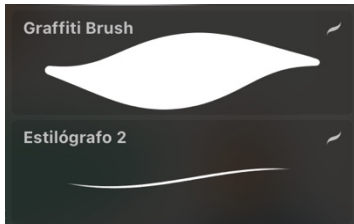


fig. 38. Pinceles principales utilizados en Procreate.

fig. 39. Entintado de la ilustración *Los mundos del cine*.

3.3 TÉCNICA: DIBUJO DIGITAL Y PROCREATE

Todas las ilustraciones del proyecto han sido realizadas en medio digital con la herramienta *Procreate*. El dibujo digital permite experimentar con texturas, tipos de línea, capas, colores, y muchos otros elementos. Se trata de un medio muy versátil y que facilita algunos aspectos del proceso. Hay varios motivos que explican la decisión de utilizar técnicas digitales. Por un lado, creo que encaja con una historia enfocada al público juvenil pues se trata de un tipo de ilustración con el que el lector joven está más familiarizado debido a su abundancia en redes sociales e internet y gracias al cual pueden sentirse más atraído hacia la historia. Por otro lado, el dibujo digital permite unos resultados limpios y profesionales sin necesidad de grandes equipos de trabajo, materiales y medios, facilita el trabajo haciendo que sea posible llevarlo a cabo en cualquier lugar y permite experimentar de forma rápida con infinidad de texturas, acabados y efectos.

3.4 PROCESO DE ELABORACIÓN DE ILUSTRACIONES FINALES

El proceso de elaboración de las ilustraciones definitivas que irían incluidas en la edición comienza con el trabajo de pasar a limpio los bocetos previamente realizados. Esta es probablemente la parte que más tiempo requiere pues el tipo de línea utilizada incluye bastante cantidad de detalle. Se utilizó un pincel de línea estilo bolígrafo con variaciones de tamaño y opacidad.



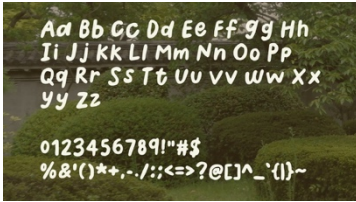


fig. 40. Fuente tipográfica *Chi*.



fig. 41. Pruebas de luz y color para la cubierta frontal.

fig. 42. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 1.

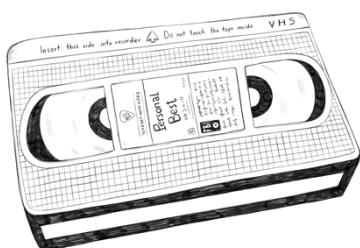
fig. 43. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 2.

fig. 44. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 3.

Después comenzó el proceso de coloreado. Para las paletas cromáticas me base en los *moodboards* previamente mencionados. Cada ilustración tiene una paleta cromática independiente, pero hay varios colores que se repiten en todas las ilustraciones para conseguir un conjunto armonizado. Las paletas de color van estrechamente relacionadas con la luz de cada una de las ilustraciones, otro aspecto a tener muy en cuenta pues cambia por completo el aspecto de la ilustración. En todas se pueden observar fuertes contrastes de luz y sombra que ayudan a ambientar las imágenes e intentan crear una atmósfera más envolvente. Estos juegos de luz fueron todo un reto para mí y supusieron un esfuerzo extra pues era de las primeras ocasiones en las que experimentaba con los efectos de luz sobre espacios interiores y paisajes, acostumbrada a no trabajar los fondos con demasiado detalle. Para los retoques finales se utilizó Photoshop con el fin de graduar y armonizar ligeramente los colores y añadirles a las ilustraciones efectos de grano y otras texturas.

3.5 CUBIERTA, GUARDAS, MAQUETACIÓN

La fase final de producción incluye todo lo relacionado con la maquetación y edición de la propuesta final de libro. Además de las ilustraciones descritas anteriormente, se realizó un estampado pensado para las guardas del libro y se diseñó la cubierta del libro. Las ilustraciones de la cubierta siguen el mismo estilo que las del interior de la novela. La paleta cromática busca transmitir la sensación de una novela veraniega, pues gran parte del libro transcurre en esta estación del año. La tipografía utilizada para el título y nombre de la autora se trata de una variación de la fuente *Chi Regular* de dominio libre. Se trata de una tipografía irregular de aspecto *handmade* y redondeada, de aspecto juvenil que encaja con el público al que va dirigido el libro. El texto de la parte posterior de la cubierta ha sido escrito a mano para dar un aspecto más personal y acercar al lector a la historia. La ilustración *Los mundos del cine* se trataría de la única en ocupar una doble página pues se trata de un momento de gran importancia en la novela y consideré importante poder representarlo con mayor detalle.



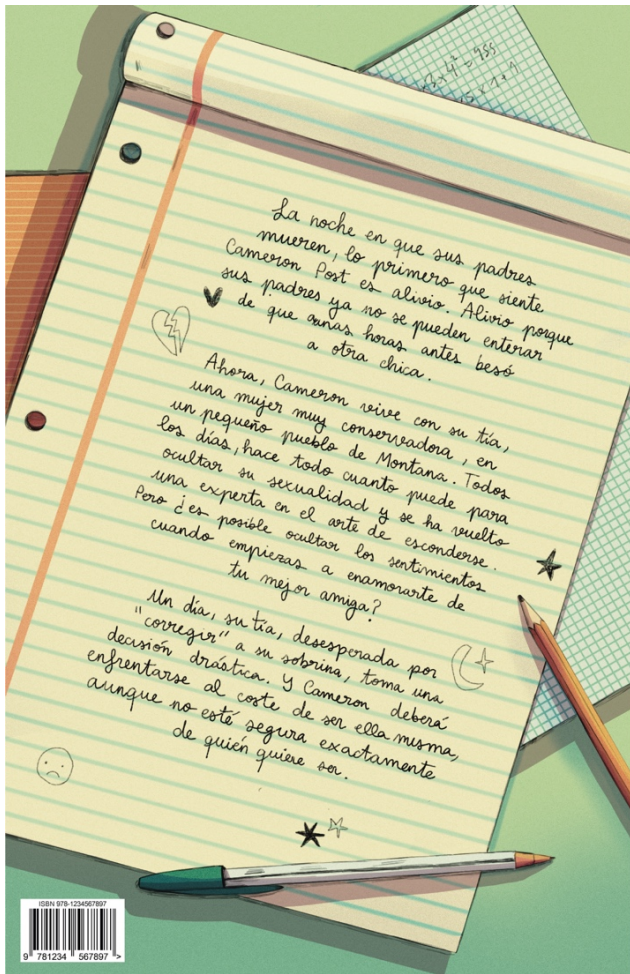


fig. 45. Diseño final de la cubierta.

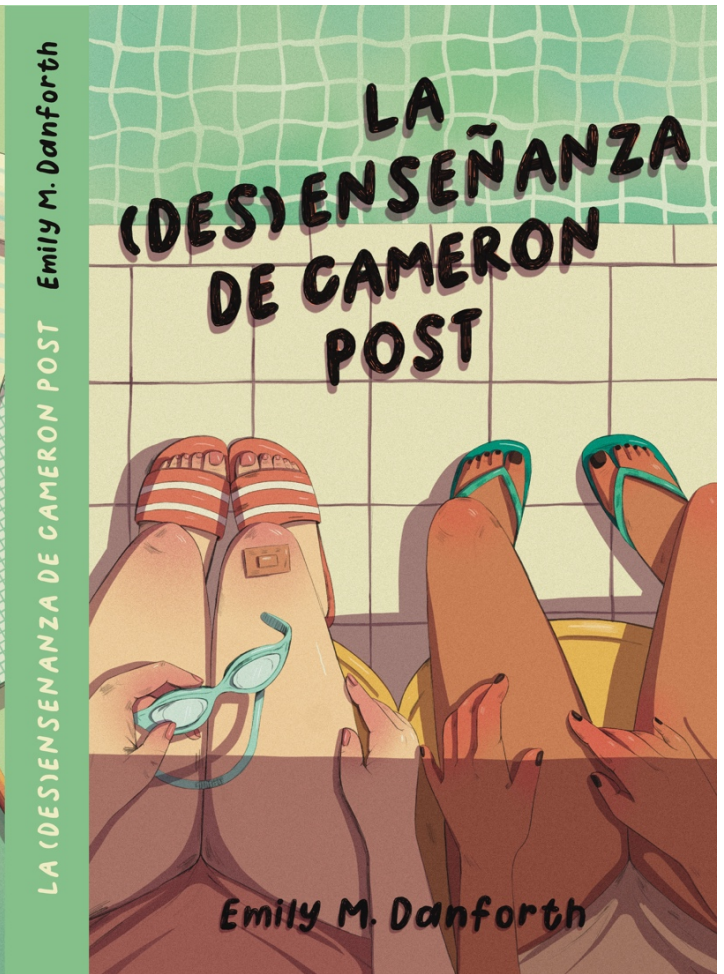


fig. 46. Diseño final de las guardas.



fig. 45. Mock up guardas.

fig. 46. Mock up interior de la novela.



4. CONCLUSIONES

El desarrollo de todo este proyecto ha supuesto un importante reto para mí. La gestión de trabajos prolongados a largo plazo siempre me resulta complicada, especialmente por la organización del tiempo y el planteamiento de todos los distintos apartados a llevar a cabo. Este trabajo me ha servido para mejorar mi rendimiento en esas cuestiones y darme la seguridad de poder enfrentarme más preparada a proyectos futuros de estas características. Aunque aún hay muchas cosas que me gustaría mejorar creo que los resultados obtenidos durante estos meses son un paso en la dirección correcta.

Este proyecto me ha permitido experimentar con nuevas técnicas gráficas y encontrar un estilo propio en el dibujo digital y ser capaz de sacar partido de las infinitas posibilidades que ofrece este medio. Habiendo trabajado previamente en su mayoría dibujo tradicional me alegro de haber dado el paso de probar a realizar un trabajo completo con técnicas digitales. Considero que en el mundo de la ilustración la versatilidad es una competencia importante y me complace haber podido obtener unos resultados con los que estoy bastante satisfecha en un medio relativamente nuevo para mí.

Creo que los objetivos propuestos han sido cumplidos en su mayoría, aunque hay aspectos que me gustaría mejorar. La estética de las ilustraciones es acorde a un público juvenil y representa el tono de la novela. También considero que termino este trabajo con un entendimiento mejor del ámbito de la ilustración editorial especialmente la enfocada al público juvenil. Sin embargo, no creo haber abordado tanto como deseaba la relación entre el texto y la imagen en el apartado visual y mi organización del tiempo podría haber sido mejor y haberme permitido trabajar de formas más relajada durante el último mes. Pese a todo estoy relativamente satisfecha y creo que si realizo un trabajo en el futuro podré aplicar lo aprendido de los errores durante este proyecto y lograr los resultados deseados.

Para finalizar quiero destacar que, aunque en un primer momento tuve dudas sobre la elección de la novela que quería ilustrar creo que haber escogido un libro que tiene para mí un valor personal fue la decisión correcta y mi cariño hacia la historia de *La (des)enseñanza de Cameron Post* me ha ayudado a afrontar este proyecto con motivación e ilusión en los momentos más complicados.

5. REFERENCIAS

5.1 ARTÍCULOS

DURÁN ARMENGOL, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. *Revista De Educación*, 1, 239-253.

http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf.

MORANTE, S. E. (2017). Voy a ilustrar un libro. *Mercurio: panorama de libros*, 192, 42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6036004>.

VERNON-LORD, J. (1997). *Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños*. Ponencias del IV Simposi Internacional Catalònia d'Il·lustració, Barcelona.

5.2 LIBROS

DANFORTH, E. (2022). *La (des)enseñanza de Cameron Post*. Barcelona: Umbriel.

GARCÍA LORCA, F. Y ROS, I. (2022). *Una trilogía rural*. Barcelona: Lumen.

GARCÍA MÁRQUEZ, G., (2017). *Cien años de soledad (edición ilustrada)*. Barcelona: Penguin Random House.

HOLDING, R. (2010). *What do you know about the United States?* AuthorHouse.

MORANTE, S. (2015). *La vida de las paredes*. Barcelona: Lumen.

SILVA-DÍAZ, M. C. (2009). Entre el texto y la imagen: Álbumes y otros libros ilustrados. En *Lecturas adolescentes* (p.151-168). Barcelona: Graò.

OCEMAN, A. (2020). *Heartstopper*. Barcelona: Planeta.

ZEEGEN, L. (2013). *Principios de la ilustración. 2a edición actualizada y ampliada*. Barcelona: Gustavo Gili.

GÓMEZ-PALACIO, B. (2016) *Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Barcelona: Gustavo Gili

HELLER, E. (2004) *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: Editorial GG.

5.3 WEBS

<https://www.beatriceblue.net>

<https://fontesk.com>

<https://www.ghibli.jp>

<https://www.google.es/maps>

<https://letterboxd.com>

<https://www.pinterest.es>

<https://dle.rae.es>

<http://vewn.us>

<https://dle.rae.es>

6. ÍNDICE DE IMAGENES

fig. 1. Cronograma	5
fig. 2. Portada de la novela <i>La (des)enseñanza de Cameron Post</i> . Editorial Umbriel (2022).	8
fig. 3. Portada de la película <i>But I'm a Cheerleader</i> (1999).	9
fig. 4. Fotograma de película <i>La (des)educación de Cameron Post</i> (2018).	9
fig. 5. Cubierta frontal del primer cómic de <i>Heartstopper</i> (2016). Alice Oseman.	10
fig. 6. Cubierta frontal de <i>La vida de las paredes</i> (2015). Sara Morante.	10
fig. 7. Cubierta de <i>Cien años de soledad. Edición ilustrada</i> (2017). Gabriel García Márquez, ilustrado por Luisa Rivera.	11
fig. 8. <i>Página de Una trilogía rural</i> (2022). Federico García Lorca, ilustrado por Ilu Ros.	11
fig. 9. Ilustración del porfolio de Victoria Vincent.	12

fig. 10. Ilustración del portfolio de Beatrice Blue.	12
fig. 11. Fotograma de la película <i>Susurros del corazón</i> (1995).	12
fig. 12. Mapa de Estados Unidos.	13
fig. 13. Catálogo Sears primavera verano 1991.	14
fig. 14. Captura de pantalla de la serie <i>My so called life</i> (1992).	14
fig. 15. Cine Montana, Miles City.	14
fig. 16. Portadas de las películas mencionadas en la novela.	15
fig. 17. Pruebas de estilo de los personajes.	15
fig. 18. Diseño final de Cameron.	16
fig. 19. Busto de Irene.	17
fig. 20. Diseño de cuerpo entero de Ruth.	17
fig. 21. Diseño final de Jamie.	18
fig. 22. Busto de Lindsay.	19
fig. 23. Diseño final de Coley.	19
fig. 24. Busto de Brett.	20
fig. 25. Diseños de Jane.	20
fig. 26. Diseño final de Adam.	21
fig. 27. Moodboard para la ilustración <i>El último verano de Cam e Irene</i> .	22
fig. 28. Inspiración para la ilustración <i>Los mundos del cine</i> .	22
fig. 29. Referencias para la ilustración <i>Antes del baile</i> .	22
fig. 30. Boceto <i>El último verano de Cam e Irene</i> .	23
fig. 31. Arte final <i>El último verano de Cam e Irene</i> .	23
fig. 32. Ilustración final <i>Los mundos del cine</i> .	23
fig. 33. Boceto <i>Las fotos de Margot</i> .	24
fig. 34. Pruebas de color para <i>Las fotos de Margot</i> .	24
fig. 35. Arte final <i>Las fotos de Margot</i> .	24
fig. 36. Ilustración final <i>Las llamadas de Lindsay</i> .	25
fig. 37. Prueba de color <i>Antes del baile</i> .	25

fig. 38. Pinceles principales utilizados en <i>Procreate</i> .	26
fig. 39. Entintado de la ilustración <i>Los mundos del cine</i> .	26
fig. 40. Fuente tipográfica <i>Chi</i> .	27
fig. 41. Pruebas de luz y color para la cubierta frontal.	27
fig. 42. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 1.	27
fig. 43. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 2.	27
fig. 44. Elemento gráfico para el estampado de las guardas 3.	27
fig. 45. Diseño final de la cubierta.	28
fig. 46. Diseño final de las guardas.	28
fig. 47. <i>Mock up</i> guardas	29
fig. 48. <i>Mock up</i> . Interior de la novela	29

8. ANEXOS

Este proyecto va acompañado de los siguientes anexos:

Anexo I. *ODS*

Especifica la relación del trabajo con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030

Anexo II. *Diseño de personajes y resultados finales*

Incluye los diseños de los personajes junto con las ilustraciones finales