

Universitat Politècnica de València

Facultad de Bellas Artes
Trabajo Final de Máster en Producción Artística



Yo no soy yo sin mi mundo.
Proyecto personal de ilustración.

Tipología 4: Producción artística inédita
acompañada de una fundamentación teórica.

Presentado por Alba Castañosa Ángel
Dirigido por Rodrigo Pérez Galindo

Valencia, septiembre de 2017.

RESUMEN

Este Trabajo Final de Master entraría dentro de la agrupación de tipología 4. Consta de una parte práctica, un libro ilustrado donde indago y me sumerjo en mi mundo interior con la finalidad de mostrar mi percepción visual además de buscar un autoconocimiento de mi misma y el desarrollo personal.

Y la otra parte del proyecto es el marco teórico, donde fundamentaré el trabajo plástico y lo analizaré punto por punto. Esta parte del trabajo a su vez esta seccionada en tres grupos distintos, El primero es totalmente informativo, se da una visión general del proyecto, hablaré de los motivos que me llevaron a hacerlo. El segundo sumerge más al lector en la esencia del trabajo, aquí es donde se encuentran las claves para entender el proyecto. Y por ultimo se explicará como se ha llevado a cabo, un recorrido sobre toda la investigación y la producción, desde la idea más primaria hasta la creación de las ilustraciones finales. Al final en el apartado de conclusiones se sopesará acerca de si los objetivos y el propósito se han logrado alcanzar.

La obra final abarca un total de 50 páginas en DIN A5 compuesta por ilustraciones individuales y ilustraciones reforzadas con texto.

Palabras clave: Ilustración, libro ilustrado, mundo imaginario,

ABSTRACT

This Final Master Task would be clustered in typology 4. It is composed by a practical part, an illustrated book where I investigate and I immerse into mi inner world; with the finality of showing my visual perception, in addition of seeking a self-knowledge and self-development.

The other part of this project is the theory, where I will ground the plastic work and I am going to analyze it deeply, point by point. This theoretical part, at the same time, is divided into three different groups. The first one is fully informative, that is, a general vision is given about the project, and I am going to explain to you the reasons that led me to develop it. The next part is going to immerse the reader into the essence of the task; here is where the keys to the understanding of this project will settle. And in the last part, it will be explained to you how it was accomplished, a tour around the research and the production, from the smallest idea to the creation of the latest illustrations.

At the end, in the conclusions section, we are going to balance if the objectives and its purpose were achieved. The final work comprises a total of 50 pages in DIN A5, composed by individual illustrations and illustrations reinforced with text.

Keywords: Illustration, Illustrated book, Imaginary world, personal developed.

AGRADECIMIENTOS

Lo primero es agradecerle mi maestro y tutor Rodrigo por haberme guiado no solo académicamente sino de forma espiritual, por la paciencia, por todas las veces que me hiciste replantear la existencia y le diste forma al camino que estaba flotando y diluido, me gustaría pensar que fui buena padawan,

A mi hermano Borja por estar siempre recordándome la frase de “Tú eres capaz de todo si te lo propones” que tantas veces se me olvida.

A mi madre, la que me puso entre las manos mi primer libro y mi primer pincel.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
2. MOTIVACIÓN: ORIGEN DE LA IDEA Y GESTACIÓN.	11
3. OBJETIVOS.	11
4. CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO PROPIO.	13
4.1 Deconstrucción de mi mundo (Mapa conceptual)	13
4.2 Búsqueda de estilo y referentes.	14
4.2.1 <i>Pascal Champion</i>	14
4.2.2 <i>Beatrice Blue</i>	15
4.2.3 <i>Child of light</i>	16
4.2.4 <i>Laura Pérez</i>	17
4.2.5 <i>Salvaje</i>	18
4.2.6 <i>El bosque dentro de mi</i>	19
4.3. Simbología personal.	20
4.3.1 <i>Los seres marinos</i>	20
4.3.2 <i>El Color azul</i>	20
4.3.4 <i>Estrellas y constelaciones</i>	20
4.3.5 <i>Farolillo</i>	20
4.4. Alter ego: explicación y relación con el entorno	21
4.5. Entorno.	23
5. PROCESO DE CREACIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO	24
5.1 Concepto.	24
5.2 Investigación.	26
5.3 Bocetado.	27
5.4. Producción.	32
6. CONCLUSIÓN.	37
7. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES	38
8. Anexos	
8.1 Anexo 1. Imágenes descartadas	41
8.2 Anexo 2. Proyecto	44

“La mariposa revolotea como si
desesperara en este mundo”
Kobayashi Issa (1763-1828)

INTRODUCCIÓN

Maya Angelou, autora, poeta, bailarina, actriz, y cantante dijo la frase de:

“No existe mayor agonía que llevar una historia dentro de ti y no compartirla con nadie”¹

Esta frase de Angelou expresa claramente la intención de la obra que presento en esta memoria. *Yo no soy yo sin mi mundo* nace de la necesidad de contar mi propia historia. No se trata de una historia argumentada con un principio y un final claramente marcado, se trata de una divagación interna, un viaje introspectivo narrado a través del arte con el objetivo de conseguir entender mejor mi relación con el mundo, y proyectar mi mundo interior. La intencionalidad de este libro es hacer partícipe al lector en este camino a través de ilustraciones que buscan despertar emociones internas mediante paisajes oníricos e imaginarios, reflexiones profundas, pensamientos fugaces y situaciones irreales.

El libro cuenta con una extensión de 50 hojas, con imagen y texto intercalados, depende de si la ilustración requiere de un apoyo escrito o se expresa por sí sola. Los textos a su vez se diferencian los que están escritos de mi puño y letra y los que están escritos digitalmente, todo depende del contexto en el que aparezcan.

Durante esta memoria abordaré en una primera estancia las intenciones, motivaciones y propósitos que me ha llevado a realizar este proyecto, desde los motivos más primigenios a los que se van desarrollando según se avanza en la producción, profundizando en ellos y dotándolos de un sentido lógico.

También expondré una serie de objetivos que busco alcanzar durante todo el procedimiento de creación, tanto a nivel teórico como a nivel técnico artístico. Posteriormente esos objetivos se analizarán en la sección de conclusiones y se verá si se han alcanzado o por el contrario no ha llegado a realizarse.

Una vez explicada la base del proyecto, Haré un recorrido teórico acerca de los referentes artísticos escogidos, que me ha llevado a fijarme en ellos, y su relación con el trabajo.

El siguiente paso implica una inmersión total a la naturaleza del proyecto. Aquí se explica la simbología personal que aparece a lo largo de las ilustraciones así como quien es el personaje principal y de los diferentes tipos de entornos con los que interactúa a lo largo de su lectura.

¹ Extraído de: ANGELOU, Maya. *Yo sé por qué canta el pájaro enjaulado*

Finalmente el proceso de creación de la obra donde se explica desde principio a fin todo el recorrido creativo, la evolución que ha sufrido y los cambios. Desde la investigación de diferentes estilos pasando por la base de abocetado donde expongo varios de ellos con su resultado final, para culminar en proceso técnico de la creación de las ilustraciones y por último las conclusiones.

Yo no soy yo sin mi mundo es un proyecto muy íntimo y emocional, ninguna búsqueda es fácil y las internas precisamente están muy sujetas a las emociones que se sienten en ciertos momentos. Hay muchas de las imágenes que en un principio funcionaban perfectamente cuando las cree en un determinado punto del proceso, y que expresaban un tipo de emoción, pero que después la misma imagen perdía fuerza y ya no encajaba dentro del contenido, por diversos motivos que más tarde explicaré. Esto me ha llevado a construir un proyecto que estuviese en continua evolución y desarrollo. Tuve que aprender diferenciar las emociones temporales que me llevaba a hacer ese tipo de ilustraciones de las que me llevaban a coger el pincel para pintar un trozo de mí. Estas ilustraciones, a pesar de no formar parte de la obra acabadas, he creído conveniente adjuntarlas a los anexos, también son parte del recorrido y también son importantes.

Por último decir que hacer este proyecto ha supuesto jornadas muy intensas de reflexión, a veces, incluso de frustración. Pero sin duda he aprendido y he descubierto mucho, tanto a nivel artístico como a nivel personal.

MOTIVACIÓN: ORIGEN DE LA IDEA Y GESTACIÓN.

*“Las imágenes nos revelan cómo somos y construyen el mejor signo de nuestra identidad profunda”*²

Desde bien pequeña he adorado los libros, la textura de cada página, el olor de un libro nuevo, la emoción de cada historia leída, incluso antes de saber el significado de cada letra ya buscaba las ilustraciones de los para miraras durante horas imaginando que formaba parte de él sin ni siquiera saber el argumento, supongo que era inevitable que acabara decantándome por esta temática, era una de esas espinas que se te clavan desde infante y no salen hasta que decides hacerle caso y quitarla con mucho cuidado.

Si es verdad que el origen de mi inquietud por las ilustraciones se encuentra en los libros de narrativa infantil, años más tarde descubriría como otros medios (el cómic, la novela gráfica o incluso la animación) ampliarían mi visión y me ayudarían a entender que lo que realmente me atrae es la relación entre historia y dibujo.

Tengo que aclarar que este proyecto no solo trata de apaciguar una inquietud interna, tampoco es solo un medio para demostrar las capacidades adquiridas durante mi educación académica en la universidad (tanto durante el grado como en el master), engloba ambos puntos y más. Nace de la necesidad de contar una historia en un medio determinado y con una técnica en concreto, la ilustración.

Ya he hablado con anterioridad de la motivación más primitiva que me ha llevado a hacer este trabajo, sin embargo el origen de la idea es más difuso.

La idea inicial era seleccionar diferentes fragmentos de “La casa de los mil pasillos” de Diana Wynne, tercer libro de la trilogía de “El castillo ambulante”, llevada a la pantalla por Studio Ghibli en el año 2004. Sin embargo durante el proceso y debido a la dificultad que me suponía mantener una linealidad continua, decidí aparcar por el momento esa idea y tratar de indagar sobre el porqué no podía seguir un orden a la hora de ilustrar teniendo las pautas claras. Comencé a dibujar todo aquello que necesitaba dibujar por propia inquietud como lo que imaginaba por la calle o lo que se me ocurriera en ese momento, tiempo más tarde, tras en análisis de esos dibujos y de varios de mis referentes llegué

2. VILLAFANE, Justo, *Introducción a la teoría de la imagen*. P. 29

a la conclusión de que lo que necesitaba para este proyecto no era un texto cerrado, sentía que con este proyecto tenía la libertad para contar una historia, y si quería podía ser incluso historia por ilustración, de poder enseñar mi percepción particular del mundo, así pondría orden en mi propia mente y sería capaz de hacer posteriormente cualquier proyecto por muy cerrado que esté.

Lo que comenzó siendo un trabajo académico se convirtió en un viaje introspectivo personal para alcanzar tanto el entendimiento de mi misma como mostrar la visión que tengo del mundo.

Mark Wigam nos decía en su libro de Pensar visualmente (p.13) que

*“El dibujo nos permite interpretar el mundo gráficamente al tiempo que inventamos mundos imaginarios propios. En tanto que una actividad compleja y multifuncional, el dibujo hace visible nuestros pensamientos y articula perceptiblemente nuestras ideas y emociones.”*³

Aquí Wigam nos expone una visión del dibujo como herramienta donde establece un punto de encuentro entre el mundo real y el imaginario. Esta cita expresa la pretensión del proyecto, ya que la idea del libro ilustrado es proyectar mi mundo interior y mi visión personal del mundo real a través de ilustraciones, algunas de ellas acompañada de texto.

OBJETIVOS

Los objetivos de este proyecto son, tanto adquirir los conocimientos necesarios para la creación de un libro ilustrado y abordarlo de una forma profesional, como mostrar una percepción visual personal a través de las ilustraciones que componen el libro. Adquirir los conocimientos necesarios para tomar consciencia de mi misma mediante el arte y la ilustración y hacer participe al lector embarcándolo en un viaje onírico. Además de aplicar los conocimientos técnicos tanto de composición de imagen, relación entre texto e imagen, maquetación y su posterior impresión.

CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO

2.1 DECONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

Para poder iniciar el proyecto de una manera ordenada era necesario indagar en lo más profundo de mi ser, de mi entorno y de mi mundo y analizarlo. Consideré que el mejor método para ello sería con un mapa conceptual de todo lo que me rodea. De esta forma, desglosaría, sintetizaría y podría ver el conjunto de mi mundo mucho más claro. Y tendría un muy buen punto de partida de donde poder comenzar.

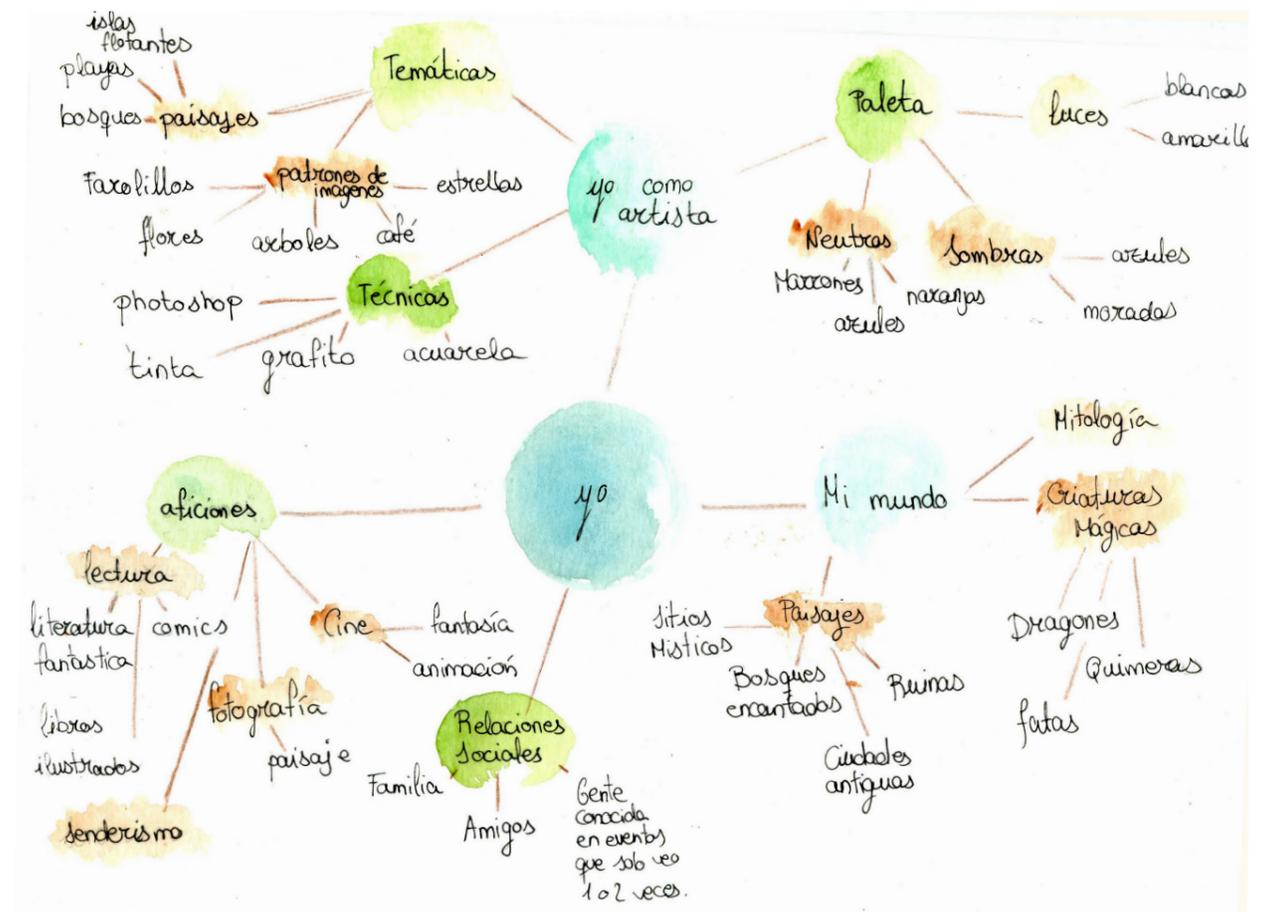


Fig.1 Mapa conceptual personal.

El mapa conceptual presenta una idea general de todo mi alrededor, aunque no considero que haga falta desarrollar cada punto para explicar el TFM, se puede ver los puntos que tienen relación con él.

3. WIGAM, Mark. *Pensar visualmente: : Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, P.13

2.2 BÚSQUEDA DE ESTILO Y REFERENTES.

PASCAL CAMPION



Fig.2 ilustración de Pascal Campion
Técnica digital.



Fig.3 ilustración de Pascal Campion
Técnica digital.



Fig.4 Ilustración de Pascal Campion
Técnica digital.

Considero que una de las partes más importante del proceso de desarrollo de un proyecto es la búsqueda de referentes. Teniendo en cuenta que este TFM es de carácter totalmente personal, la mayoría de los referentes de los que voy a hablar me han acompañado durante la trayectoria del aprendizaje y han influenciado en mi estilo de dibujo y de entintado.

El primero de ellos y el que más importante es Pascal Campion, un artista digital cuyo trabajo es en totalidad plasmar escenas de la vida cotidiana. Realmente a este ilustrador lo encontré durante el comienzo del TFM y lo cierto es que ha marcado la mayoría del trabajo y muy posiblemente muchos trabajos posteriores, Pascal conseguía lo que andaba buscando desde hace tanto tiempo, contar historias con una sola imagen, donde el lector pudiese imaginar como habían llegado hasta ahí los protagonistas de sus ilustraciones y lo que podría pasar después con una imagen congelada en el tiempo, es capaz de captar momentos concretos con sus personajes llenos de expresividad y movimiento. Su paleta cromática suele estar marcada por la escena, por lo que le diferencia a mi estilo de entintado ya que mi paleta (de la que hablaré posteriormente) es muy concreta sin embargo utiliza una amplia gama de colores que le permite generar profundidad en sus imágenes lo que también me resulta fascinante de su trabajo.

Su trayectoria artística ya se vio encaminada desde un principio, realizó su formación artística en la escuela de Artes Decorativas de Estrasburgo, donde hizo hincapié en contar una historia a través del arte, lo que más tarde supondría el eje central de su trabajo.

A partir del 2006 comenzó su proyecto de “Sketch of the day” un boceto al día, que en la actualidad todavía continua. Todas las mañanas a primera hora crea un boceto que cuenta una historia. Actualmente cuenta con una infinidad de imágenes donde en muchas de ellas destaca su estilo efectista y suelto, que prácticamente con varios trazos tiene la capacidad de dar sentido a toda la imagen sin que quede con estética de boceto. Su estilo de trazo, de dibujo y la forma que tiene de contar historias fueron lo que me llevaron a integrarlo entre los referentes.

BEATRICE BLUE



Fig.5. Ilustración de Beatrice Blue

Otra gran ilustradora que considero que debe formar parte de esta sección del TFM es Beatrice Blue.

Aunque no tiene tanto peso en el proyecto como Campion, se ha hecho un hueco. Su estilo de dibujo y el diseño de sus personajes es lo que me ha llevado a seguir su trayectoria artística.

A pesar de contar con innumerables trabajos a su espaldas como concept artist de animación el trabajo que más me fascina de ella y por lo que la considero una de mis referentes es el trabajo que hace por libre, tanto sus proyectos personales como las ilustraciones sueltas.

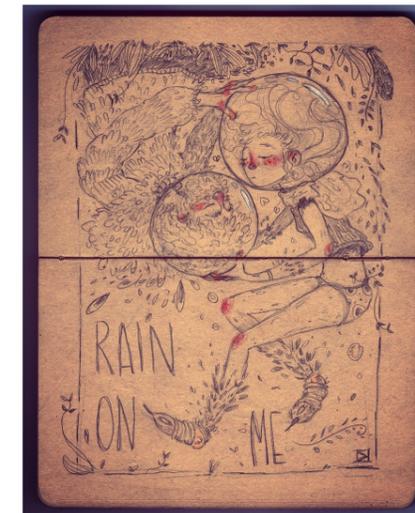


Fig.6 Rain on: de Boceto Beatrice Blue

La técnica que utiliza es grafito y acuarela combinada con digital lo que hace que, a pesar de la utilización de una tableta gráfica durante el proceso de creación de sus dibujos, quede como si lo hubiese hecho enteramente con técnicas tradicionales, le da un acabado con un texturizado muy natural al haberlo hecho primero en grafito. Esta técnica mixta de grafito y digital se puede ver en alguna de las ilustraciones que componen el proyecto.

Hay varias ilustradoras que comparten cierto parecido de estilo con Beatrice Blue de las que también me he hecho servir como Taryn Knight (más conocida como Taryndraws) y Laura Proietti, Sin embargo sus influencias han sido menor en este caso.

CHILD OF LIGHT



Fig.7 Child of light de Ubiart , imagen extraída del videojuego.

No todos mis referentes han sido extraídos del mundo de la ilustración, siempre es bueno ampliar la búsqueda de estilo y no estancarse en una sola temática. En este caso le eché el ojo a un videojuego creado por la sede de Ubisoft Montreal (Canada), Child of light un juego de plataformas con una estética de gráficos 3D que simula la acuarela.

La historia gira en torno a Aurora quien aparece en el reino de Lemuria, un mundo de pesadillas donde para poder regresar a debe recuperar el sol, la luna y las estrellas que han sido robadas por la Reina de la Oscuridad. Todo el videojuego esta narrado en verso incluso los diálogos, detalle que considero fundamental ya que, junto con la estética que tiene, creada exclusivamente para generar emociones, hace que el jugador quede envuelto en un aura de cuento de hadas.

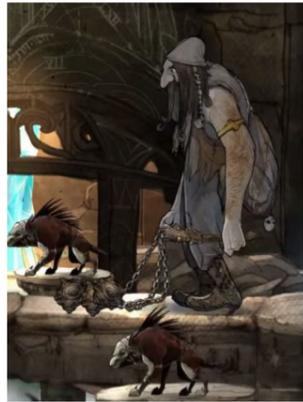


Fig.8 Child of light de Ubiart, imagen extraída del videojuego.

La elección de este videojuego no va tan desencaminada con el proyecto como podría parecer, los creadores reconocieron que para poder hacerlo echaron la vista atrás, a esos ilustradores que surgieron a finales d del siglo XIX y principios del XX, como Gustave Doré, Arthur Rackham, o John Bauer, los padres de la fantasía ilustrada.

Este cuento jugable tiene unos fondos que parecen hechos en acuarela, con un repertorio cromático donde abundan sobre todo los cerúleos, y verdes, lo que mas destaca durante todo el recorrido de los escenarios es el magenta del pelo de Aurora, que flota como el agua dándole un toque de calidez a los fondos de tonalidades frías.



Fig.9 Ilustración de John Bauer.

La razón de porqué esta dentro de mis referentes es, aparte de la tal vez pequeña similitud que hay entre dos las historias donde una protagonista (tanto Aurora como mi propio personaje) viajan o recorren un camino de búsqueda, las dos se pierden en un mar de escenarios en la que las protagonistas quedan empujadas para poder mostrar la grandeza del lugar. Un punto de vista que a mi sin duda me ha servido para poder mostrar mis propios entornos. El trato de la acuarela (aunque sean técnicas muy diferentes) es muy parecido, manchas verdes en lugar de hojas definidas o la línea que perfila los objetos de delante para realzarlos son varias de las similitudes.

LAURA PÉREZ



Fig.10 Houghton miffin harcourt de Laura Pérez

Realmente las influencias de Laura Pérez que he recibido ha sido sobretodo para las ilustraciones del mundo real. Ya que la finalidad de esa clase de escenas era crear entornos rodeados de gente y en situaciones cotidianas consideré que Laura Pérez tenía bastantes ilustraciones, que, a parte de su estilo, cumplía con las bases que necesitaba cimentar, sus imágenes de varios personajes sobre fondos generalmente detallados con una perspectiva acertada y una línea perfilada y definida fue lo que me llevó a fijarme en ella.

Laura Pérez consigue en sus ilustraciones dotar de personalidad a todas los personajes que aparecen en sus escenas, dibujándolos con cierta actitud frente a los otros como puede verse en la imagen (Fig. 10) en la que la chica del centro tiene una actitud más bien retraída, se podría decir que es tímida en comparación con los chicos que están a sus espaldas. En una entrevista realizada por la revista digital Imborrable decía que:

“Me gusta pensar en cómo la vida en las ciudades afecta a la gente, a su interacción con otros, con su propia individualidad”⁴

Ya desde un principio tiene claro que parte de su trabajo es mostrar de una forma individual e íntima el carácter de un personaje frente a un entorno en una situación concreta. Las personas de sus ilustraciones no se comportan del mismo modo estando en la ciudad que en la playa.

Consigue indagar en cada persona sin dejarla aislada de la escena que forma un engranaje perfectamente encajado donde todos los personajes tienen su lugar.



Fig.11 IVAM, Colección de postales para el IVAM, (Instituto Valenciano de Arte Moderno) de Laura Pérez



Fig.12 Out for dinner de Laura Pérez

4. Citado extraído de: <https://imborrable.com/blog/2017/05/laura-perez-me-inspira-la-intimidad-de-la-gente/>

SALVAJE

Salvaje es un libro infantil al que le eche un ojo hace un par de años, escrito e ilustrado por Emily Hughes. Cuenta la historia de una audaz y valiente niña que es arrancada de su medio natural, su hogar, la naturaleza y llevada a una casa con el fin de ser educada e integrada en la sociedad, sin embargo, ella, salvaje como es decide escaparse para volver a su casa con los animales.

Más allá de las ilustraciones podemos leer entre líneas el mensaje que nos deja, la libertad de aquel que la busca y la necesita, todo ello tratado desde la ternura y la sensibilidad que derrocha cada ilustración.

Tal vez fuese precisamente ese mensaje con tanto peso mezclado con unas imágenes tan dulces y combinado con el estilo que tiene Emily de ilustrar los elementos de la naturaleza como las hiedras o los animales lo que me llevo a integrarla en los referentes, el caso es que aunque no compartamos el mismo estilo las dos protagonistas buscan la calma de el entorno huyendo de una sociedad frenética y adoctrinada.

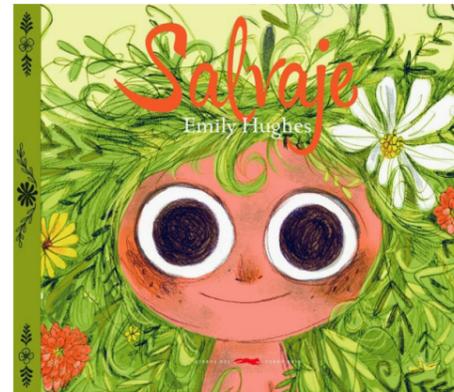


Fig.13 Portada del libro ilustrado de Salvaje de Emily Hughes



Fig.14 Ilustración en el contenido del libro ilustrado de Salvaje de Emily Hughes



Fig.15 Ilustración en el contenido del libro ilustrado de Salvaje de Emily Hughes

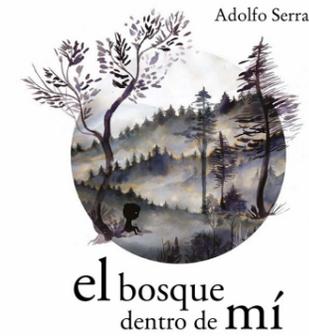


Fig.16 Portada del libro ilustrado de El bosque dentro de mí de Adolfo Serra.



Fig.17 Ilustración en el contenido del libro ilustrado de El bosque dentro de mí de Adolfo Serra.

EL BOSQUE DENTRO DE MI

Me encontré con este libro ilustrado después de haber empezado ya con el proyecto, durante la fase de abocetado, quedé al instante maravillada por la delicadeza de las ilustraciones, por la estructuración de la historia, y no solo me atraía visualmente, sino que además, guarda mucha similitud con mi propio libro ilustrado.

El bosque dentro de mí es un viaje por diferentes escenarios de un niño y una criatura. A lo largo de las páginas no se encontrará ninguna palabra, son todo ilustraciones que muestran diferentes fondos por los que pasarán los protagonistas. Al igual que, *Yo no soy yo sin mi mundo*, las imágenes son el reflejo de un mundo interior que busca generar en el lector sensaciones a través de ilustraciones oníricas. Una proyección de un mundo fantástico que envuelve al aquellos que lo leen y lo transportan a aquel lugar con la finalidad de guiarles por un camino donde, tal vez, aparezcan monstruos a los que enfrentar, pero que, al fin y a cabo, se trata de eso, conocerse hasta tal punto que uno sea capaz de toparse con sus demonios internos de frente y enfrentarlos cuando sea necesario.

Entintado con colores fríos donde predominan los tonos azules, grises y abundante blanco (sobre todo para los fondos) los escenas de este libro derrochan sencillez y belleza, buscando la armonía y la calma que puede ofrecer la naturaleza.

El toparme con este libro fue un golpe de suerte, por que, aunque ya tuviese claro el proyecto y como quería abordarlo, al finalizar la lectura entendí que era totalmente posible efectuar un proyecto ilustrado de esta índole, me dio más seguridad a la hora de crear algunas ilustraciones permitiendo así que mi obra llegase a donde quería llegar.



Fig.18 Ilustración en el contenido del libro ilustrado de El bosque dentro de mí de Adolfo Serra.

2.3 SIMBOLOGÍA PERSONAL.

Durante todo el proceso de creación de imágenes me di cuenta de que hay una serie de objetos o componentes que se repiten muy a menudo en las ilustraciones, muchos de ellos forman parte de una simbología personalizada que he ido acoplando durante años. Algunos de ellos fueron dibujados conscientemente y con una intención, otros sin embargo fueron apareciendo como patrones y poco a poco formaron parte de mi repertorio gráfico.

El color azul forma parte del conjunto cromático de las sombras en mi paleta personal. Por lo general, en las ilustraciones en digital se puede observar que la sombra arrojada suele ser de colores cerúleos y morados, a veces superpuestos uno al otro. Este color, al estar asociado con la sombra representa lo oculto, el otro mundo, el mundo que se esconde tras el real.

(En el siguiente punto trataré la relación entre el azul y el personaje principal).

Los animales o seres marinos también tienen su aparición en varias ilustraciones, son los seres no humanos que más aparecen, y siempre en un momento de ensoñación, representan lo etéreo, lo flotante, dan una sensación de liviandad y de fluidez, de que no se está sujeto a las leyes de la gravedad. Son los seres que te llevan al mundo irreal.

Las estrellas y las constelaciones es uno de esos recursos que aparentemente aparecen por pura estética en la imagen, ya sea para adornarla, como para darle cierto equilibrio de encaje pero que realmente su aparición tiene mucha más importancia que pura estética. Representan el vasto vacío del universo, dan profundidad a la imagen buscando que te adentes en su mundo, sin embargo no se puede por que están en el cielo, es el anhelo de alcanzar lo intangible.

El farolillo, este objeto apenas ha aparecido a lo largo de las ilustraciones, es uno de los elementos más importantes de mi toda mi obra, pues, a parte de aparecer desde el comienzo de mi carrera artística en múltiples dibujos, siempre está en las ilustraciones de peso, las más importantes (en este caso se puede ver en la portada). Representa el conocimiento, al igual que una persona cuando está rodeada de sombras lo primero que hace es iluminar la instancia, el farolillo aparece siempre en las ilustraciones donde los personajes se encuentran en un entorno desconocido para ellos, no necesariamente tiene por que ser de noche, también aparece durante el día, en un momento de exploración buscando conocer el entorno, aventurándose a lo desconocido.

2.4 ALTER EGO: EXPLICACIÓN Y RELACIÓN CON EL ENTORNO

Como ya se ha dicho antes el libro ilustrado que se presenta en este proyecto lo componen una serie de ilustraciones, si bien no guardan ninguna relación argumental entre ellas hay un elemento que, salvo en unas pocas ilustraciones, aparece de forma constante, se trata del personaje principal o protagonista. Es la que recorre todos los ambientes de forma “física” o interviene en la imagen de algún modo, véase la Fig. 19 donde es ella quien crea ese entorno con la imaginación,



Fig.19 Cotidianidad a la hora del desayuno. Técnica en tinta y acuarela sobre papel.

Este personaje sería una representación dibujada de mí, puesto que el proyecto sería considerado como un “viaje al interior de la mente” creí necesario el autorretrato para poder explicar mejor lo que quería contar.

El personaje principal, o alter ego aparece a su vez de diferente forma, independientemente de que en algunas imágenes varíen detalles como la posición o la forma en la que lleva el pelo o la diferencia de ropa entre dibujo y dibujo hay un detalle que si bien está hecho para pasar desapercibido es fundamental para entender el proyecto, como bien se ha dicho antes, el color azul es uno de los colores principales de la simbología personal, en el caso concreto del alter ego, el azul del cabello representaría la inmersión total en el otro mundo, el mundo que permanece en las sombras y no se puede ver, mundo de fantasía, son las ilustraciones más irreales y fantásticas, mientras que el cabello castaño representaría su posición en el mundo real, tal y como son mis propios cabellos. Sin embargo hay un tercer aspecto, el estado de seminconsciencia en el que el personaje se halla imaginando alguna situación en la realidad o en un ambiente real (véase fig.20). Podemos ver como en la ilustración su pelo no llega a estar totalmente castaño, destacan una puntas azules que delata la acción que está haciendo, que es imaginarse seres marinos en lugar de escuchar a su amiga, a su vez, la amiga está tan enfrascada en lo que está contando que no se percata de que no está siendo escuchada.



Fig.20 Fragmento de la ilustración El café de las maravillas. se puede encontrar en la versión acabada del libro ilustrado. Técnica digital.

Fرويد con su teoría del psicoanálisis ya intento desentrañar el funcionamiento psíquico humano, en el que la mente de una persona se dividía en una estructura de tres instancias, El *ello* regido por las pulsiones y deseos, un estado de inconsciencia total, el *yo* un estado conciliador entre los deseos básicos e inconscientes y las reglas, es quien intenta alcanzar los deseos

dentro de las normas establecidas, y por último el *superyo* es la situación en la que toman el mando los pensamientos morales y éticos establecidas por la cultura, o dicho de otro modo, la conciencia moral.

Realmente este trabajo, a pesar de que indaga por los caminos de mi propia psique no se podría decir que tuviese esa clase de clasificación, si que es verdad que tal y como he dicho antes habría cierta relación entre los estados de inconsciencia, preconsciencia, y conciencia, sin embargo ninguno de ellos esta regido ni por los deseos ni los instintos ni por la moral, sino más bien por la percepción visual.

Primero, para poder hacer la clasificación acorde con el proyecto explicare que la percepción visual es aquella sensación interior de conocimiento aparente, resultante de un estímulo o impresión luminosa registrada por los ojos.

Podemos establecer entonces que el personaje principal está dividida en las tres instancias citadas anteriormente, estado inconsciente donde entra en inmersión total en el mundo de la fantasía, donde la percepción visual está totalmente nublada y es inexistente ya que todo el entorno proviene del mundo interior, la mirada a dentro. La preconsciencia o seminconsciencia donde la percepción visual no se encuentra del todo tapada, es más bien como mirar a través de una tela fina o de una niebla poco densa, donde el personaje se encuentra en el mundo real sin embargo hay elementos que no pertenecen a ese mundo, o bien por que son inexistentes en el mundo real o por que no actúan según las leyes de la física a las que estamos todos sujetos, esos cuerpos (tanto tangibles como intangibles) provienen de ese mundo interior, por lo tanto la percepción visual no es del todo real. Y por último el estado de conciencia real o percepción visual clara en el que no hay ninguna clase de elemento del mundo interior.

2.5 ENTORNO

El entorno, como se ha dicho anteriormente, viene delimitado por la percepción del personaje principal. Es necesario que, para poder entender el trabajo plenamente cuando se hable del ambiente hay hacer una diferenciación entre mundo interno y el mundo real.

El mundo interno o fantástico está enteramente marcado por la ficción inventada de la protagonista (puesto que el personaje principal, como ya se ha dicho antes, es un reflejo personal representaría mi propia utopía). En estas imágenes, ya que se trataba de llevar a cabo una inmersión total hacia la ensoñación, la protagonista aparece siempre en un plano general donde se puede vislumbrar clarísimamente la grandeza del fondo, de esa forma, el personaje, perdiéndose en la imagen muestra las dimensiones del entorno. A menudo en estas imágenes la protagonista aparece en un entorno tranquilo, observando y escudriñando lo que hay alrededor. Estos entornos guardan cierto parecido con la realidad sin embargo tiene variaciones muy claras, como por ejemplo, las hojas de los arboles azules o monstruos escondidos, están creados con el fin de generar sensaciones en el lector, busca la delicadeza y la armonía de un buen sueño.

A diferencia del mundo de los sueños, el mundo real está representado por escenas cotidianas donde la protagonista suele hacer alguna acción frecuente u ordinaria que se podría llevar a cabo en la vida de cualquier persona, como por ejemplo tomar café en un restaurante (fig.20) y, por lo general, no está sola, también intervienen en la escena más personas a parte de la protagonista para conseguir una sensación de realidad más lograda y poder diferenciar mejor los dos mundos. Estos entornos también suelen estar marcados por las ensoñaciones del personaje principal, pero no de una forma absoluta, son pequeños detalles o criaturas que no forman parte del mundo real, sin embargo están ahí muestran precisamente una forma de evasión hacia el otro lado.

Hay algunas escenas en las que no se distingue ninguno de los fondos de la selección anterior, donde tiene más importancia la línea, en esos dibujos cuenta sobretodo la acción que se esté llevando a cabo en la ilustración y la relación que tenga con el texto, el entorno que suele aparecer es meramente ornamental.

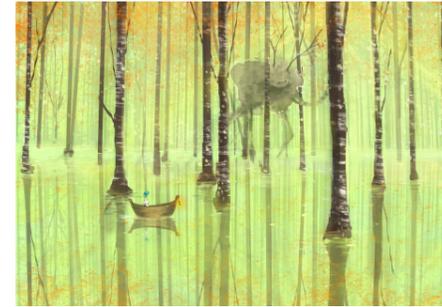


Fig.21 Ilustración final Viaje en barca. Actualmente se puede encontrar en la versión acabada del libro ilustrado. Técnica digital.



Fig.22 Ilustración final Start game. Actualmente se puede encontrar en la versión acabada del libro ilustrado. Técnica digital.

PROCESO DE CREACIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO.

Lo primero para comenzar un proyecto es perder el miedo a la página en blanco, que a más de uno nos supone entrar en un bloqueo inicial bastante angustioso, la única forma de combatir ese bloqueo es a base de abocetar o escribir principios de ideas hasta que poco a poco vayan tomando forma, así que, con una buena taza de café y un lápiz solo queda que empezar.

Una vez que las ideas fluyen y el proyecto comienza a tener más cuerpo hay que organizar y seleccionar las ilustraciones elegidas. Esta sección trata precisamente de analizar todo el recorrido de la creación de mi libro ilustrado.

En los tres primeros apartados hablaré desde la fase inicial de que compone la fase de abocetado hasta la fase de maquetación, pasando incluso por los descartes de imágenes que por motivos como, por ejemplo, no llegar a encajar con la estética final del trabajo o no llegar a finalizarla por puro convencimiento de que no era la idea que buscaba no llegaron a ser integradas dentro del libro.

3.1 CONCEPTO.

A pesar de que esta fase no suele tener mucho reconocimiento en la preproducción de un proyecto, hay que tener en cuenta de es el paso donde se lleva a una forma física las ideas abstractas e intuitivas antes de que el proyecto sea considerado como tal. Lawrence Zeegen en su libro Principios de ilustración nos explica que:

*“El concepto puede parecer escondido en un primer momento, pero se transmite con éxito cuando el receptor desglosa la imagen”*⁵

Aunque el concepto parezca un primer tanteo o un punto de partida de lo que luego será el trabajo, realmente, se están estableciendo unas mínimas bases de la forma que tomará posteriormente cuando sea un proyecto consolidado, es posible que sufra cambios y variaciones a lo largo de la producción, sin embargo una vez acabado el trabajo se puede percibir la relación existente entre la primera idea abstracta y lo que será considerado como producto finalizado.

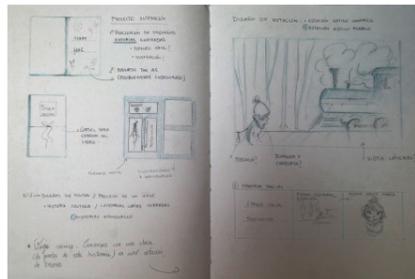
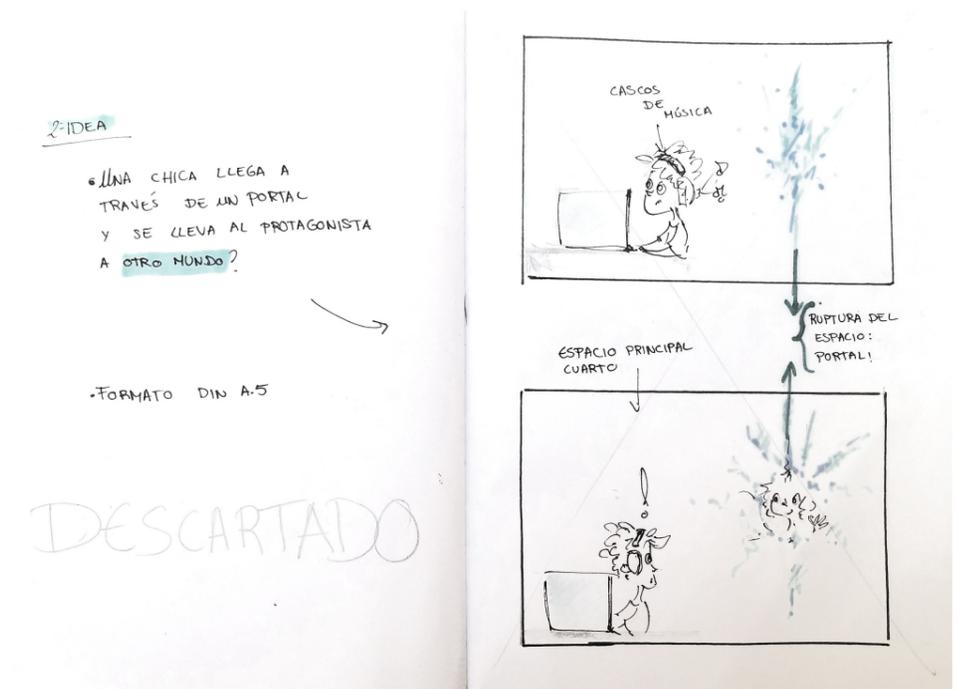


Fig.23 Primeros tanteos del proyecto, Boceto a lápiz.

Un ejemplo de lo dicho es, (Fig. 24) En uno de los primeros borradores que hice, buscaba todavía una buena idea que pudiese llevar a cabo y estaba probando con el lápiz diferentes opciones. podemos ver que en el fondo de lo que hubiese sido un cuarto se abre un portal hacia lo que parece ser otra dimensión y la idea era que el protagonista entrase por el y viajase a otro mundo donde debía enfrentarse a diversos peligros. Esta idea se descartó totalmente, sin embargo se mantuvo el elemento del portal que llevara a la protagonista a otro mundo para realizar su viaje.

Fig.24 Primeros tanteos del proyecto, Boceto a lápiz.



Analizando las dos ideas aunque las dos se valiesen de los mismos elementos, se puede ver que el mensaje que se quiere transmitir es totalmente distinto, La primera historia es una trama con argumento con el fin de entretener, la segunda es un medio con el fin de explicar un estado. Las dos mantienen la misma línea argumenta de una forma superficial, sin embargo son totalmente diferentes

5. ZEEGEN . Lawrence, Principios de ilustración. P20

3.2 INVESTIGACIÓN.

Una vez establecidos los parámetros que debe asumir este TFM me dispongo a embarcarme en lo que será una toma de conocimiento acerca de la creación de un libro ilustrado. Dicho de otra forma, el como he de realizarlo.

Este proceso está marcado por la búsqueda de información teórica de libros especializados (por ejemplo: El arte de ilustrar libros infantiles) donde profundizan sobre el recorrido creativo y lo que exige el trabajo de ilustrador, de lo necesario para producir con éxito el libro y como ha evolucionado la ilustración en las artes gráficas hasta llegar ahí. También busqué libros del transcurso de la historia de la ilustración y libros ilustrados de artistas como Paula Bonet donde establece una relación entre ilustración - texto.

Haré un breve recorrido por algunos conceptos teóricos relacionado con el tema que nos atañe. Primero haré una diferencia entre libro de artista y libro ilustrado, ya que ambos pueden tener como eje realizar un acto artístico mediante unas técnicas concretas y con la finalidad de expresar algo como un sentimiento o una idea, aun así son totalmente diferentes.

Si en el pasado la ilustración surgió como un apoyo visual del texto en la primera década del s. XX ese concepto se trastocó y reinventó de forma en la que la ilustración ya no está marcada por el texto al que debe de acompañar como antes. Nace un nuevo concepto de libro que llegaría a nuestro días.

El libro de artista supone una prolongación de las habilidades graficoplásticas del artista, muchas veces fusionado con algo de texto en prosa o poesía, sin embargo este texto no carece de importancia de forma individual, sino que forma parte del conjunto en total de los elementos que forman la página integrándolo así en la obra.

De esta forma, puesto que el libro-arte compone en sí mismo una obra artística el formato en el que están presentados son muy libres, dejando a la imaginación del artista la total y absoluta forma de creación del libro e innovando en sus pliegos.

Así pues se genera un nuevo concepto o formato de libro donde se podría dividir a su vez en varios grupos.



Fig.25 Libro de artista con pliegues en acordeón



Fig.26 Libro de artista original



Fig.27 Libro Ilustrado *Cuando no llega la noche* de Poli Bernatene



Fig.28 Libro Ilustrado *Que hacer cuando en la pantalla aparece the end* de Paula Bonet

El primer formato el libro-objeto donde ya no están delimitados por una portada y contraportada, un lomo y una cubierta, pueden aparecer en cajas o incluso en algún objeto ya existente, son libro tridimensionales. Las reglas las marca el artista.

De la misma línea sería el libro-montaje, mantendría el mismo formato tridimensional, sin embargo incidiría en el espacio.

El libro reciclado se llama así por que el artista ha manipulado otro libro ya existente de una edición normalizada hasta hacerlo obra propia.

Y por último nos encontramos con el libro de artista original cuyo formato se mantiene a la estética del libro tradicional en el que el artista realiza una obra plástica única.

Fueron Mallarmé con *Una tirada de dados nunca podrá suprimir el azar*, 1897 y Apollinar con *Caligramas* de 1914 los precursores que asentaron las bases del libro de artista.

Los libros ilustrados o álbums ilustrados independientemente de la catalogación que se dé refiriéndose al publico destinado (infantil, juvenil o adulto) son aquellos libros que predomina en su mayoría la ilustración, muchas veces apoyada por un texto, sin embargo no es determinante, al igual que el libro de artista es de lectura visual. Si bien en un principio el álbum ilustrado se relegaba solo a la temática infantil, hoy en día se ha abierto un abanico de temáticas donde el artista puede recrearse mediante sus técnicas de creación predilectas sin la necesidad de dotar de un hilo argumental, texto o enseñanza.

A pesar de las semejanzas que mantienen el álbum ilustrado con el libro de artista original existen varias diferencias, una de ellas es que el libro ilustrado esta pensado para tener más de una edición, el cambio el libro de artista original se considera una obra artística única. Los formatos del álbum no se suelen salir de lo establecido, raras veces tienen pliegos aunque puede darse.

Este género se desarrolló en las décadas de los 50 y 60, donde varios autores querían darle mas visibilidad y expresión pictórica a su obras , de esa forma pasaban de ser libros con ilustraciones a libros ilustrados. De entre los autores de estas décadas destaca Maurice Sendak *Donde viven los monstruos* (1963).



Fig.29 Pantone de ilustración de Pascal Campion.

Tras reflexionar y entender los fundamentos teóricos, para poder comenzar el proyecto era necesario visualizar que es lo que quería hacer, como quería que fuese el libro, cual era la estética que buscaba, así pues aunque me atraía la idea de hacer un libro de artista, consideré que para este trabajo era más acertado le álbum ilustrado, además personalmente me sentía más cómoda y me atraía el formato libro donde predominara la ilustración como método para transmitir una idea o concepto, que no que el libro sea el concepto en sí.

Mediante los libros teóricos acerca de la profesión de ilustrador conocí varios procesos para realizar proyectos de la índole que en este TFM se trata. Un punto de partida para comenzar la parte practica era realizar un análisis de alguna de las ilustraciones de mis referentes y de más artistas de estilo similar. Un banco personal de imágenes o tabla conceptual es la mejor forma para clasificar la información recogida, donde se agrupen tanto referentes propios, como las imágenes que más me inspiran, ya sea por el estilo que utilizan, o el trazo para ciertos objetos, posteriormente y acabada la fase de recolección queda estudiar esas imágenes, la estructura de la que están compuesta y el pantone del que hace uso. De esta forma me ayudaría a encontrar mis propios recursos gráficos y dar con el estilo que busco para el proyecto.

3.3 BOCETADO.

Es importante, una vez finalizada la fase de investigación y tener claros todos los conceptos que se van a llevar a cabo comenzar cuanto antes a abocetar, ya que, aunque se tenga claro que estilo se quiere llevar a cabo en el proyecto, será con los bocetos donde se verá si realmente funciona o no las ideas. Esta fase supone una exploración visual y es en la mejor etapa donde se puede experimentar con diferentes técnicas para poder llegar a la idea final.

En mi caso durante esta fase, me he dado cuenta de si las ilustraciones transmitían las sensaciones que quería plasmar o debía cambiarla o eliminarla.

A continuación, en las siguientes páginas podréis ver alguno de los bocetos iniciales junto con su resultado final,

Fig.30 Pantone de ilustración de Pascal Campion.

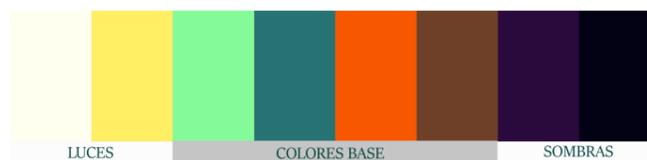
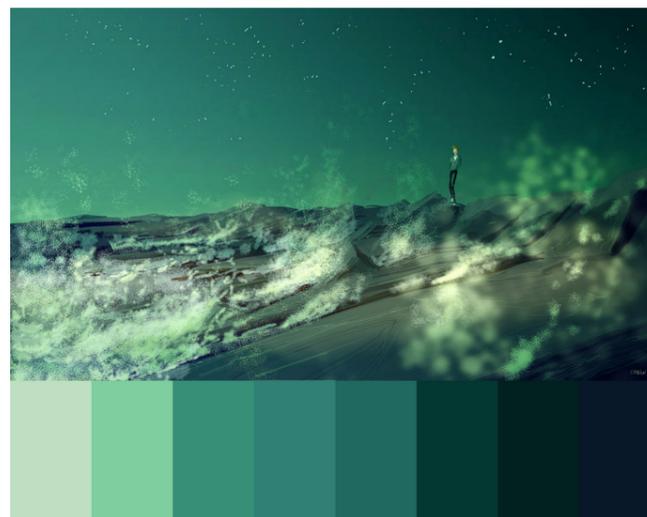


Fig.31 Paleta cromática básica personal
Patrones de colores más utilizados



Fig.32, 33 1º Boceto de la portada e ilustración

Los primeros bocetos que vieron la luz fueron los que me sirvieron para organizar las ilustraciones del libro, una especie de storyboard, de esa forma podía tener una visión general de la obra y además de la visión en conjunto, podía ver también que imágenes se ajustaban las unas con las otras y cuales no, cual era la posición del texto correcta y los elementos que debía de extraer de algunas imágenes.

Tal y como he dicho antes muchas de las imágenes que aparecen en (Fig.34 y Fig. 35) finalmente a pesar de que se realizaron consideré que no debían entrar en el proyecto ya que, o fueron sustituidas por otras o finalmente aunque en el storyboard si que se acoplaban a la hora de aplicar el color no llegaban a encajar.

Fig.34 Primer boceto del proyecto, organización de primeros planos. (Muchas de las ilustraciones que ahí aparecen quedaron descartadas).

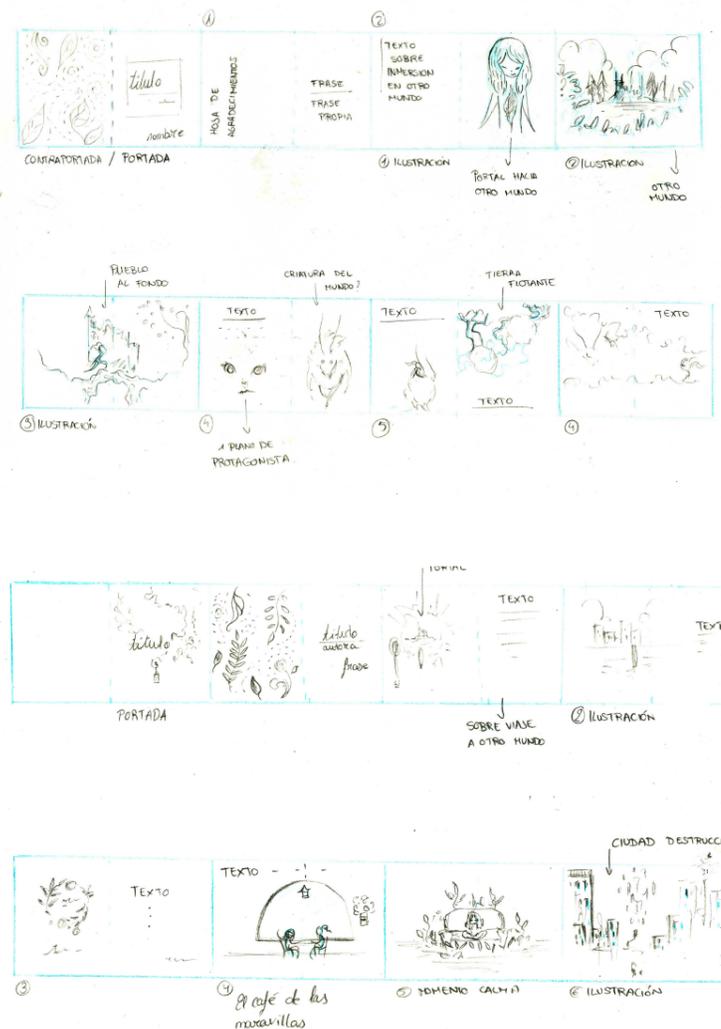


Fig.35 Segundo boceto del proyecto, organización primeros planos.



Fig.36, 37, 38 Bocetos y acabado de la contraportada



Fig.39, 40, 41. 1º Recorrido conceptual de la imagen Entrada al mundo interior: donde aparece una representación dibujada de mi misma. Finalmente esta ilustración fue totalmente descartada, solo se utilizó el portal.



Fig.42 Ilustración final integrada en la obra

Fig.43 Boceto del personaje principal. Hoja de estilo.

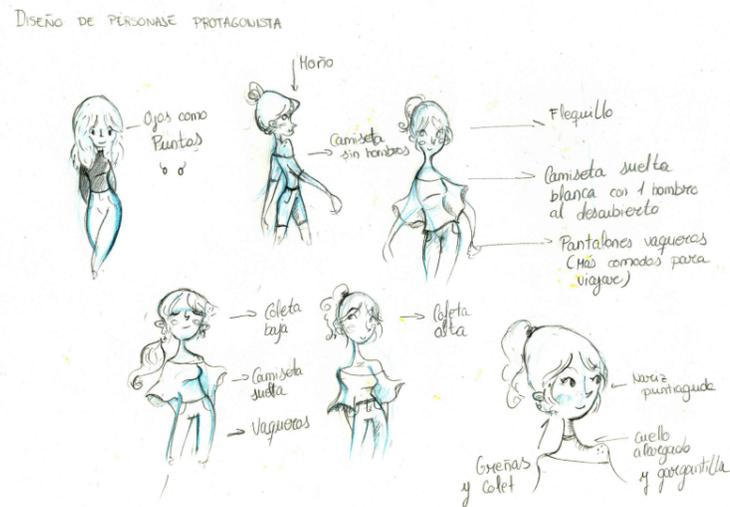


Fig.44, 45 Primeros bocetos del personaje principal.



El personaje principal tuvo pocas modificaciones, desde el principio ya tenía claro como hacerlo, puesto que está basado en mi propia persona simplemente analicé mi propio estilo de vestimenta y lo adapté al dibujo lineal. La estética que consideré apropiada para las ilustraciones era una blusa suelta con unas mangas de alas de mariposa (abierta) que reforzaran el movimiento de los brazos y daban más fluidez y soltura al personaje. El mejor color para la camiserera era el blanco, puesto a que hay algunas ilustraciones donde la protagonista está en un segundo plano y se pierde en el ambiente, era necesario poder localizarla con facilidad, y a pesar de que en muchas imágenes lleve el pelo azul claro y en un principio esto supondría mucha facilidad el poder encontrarla, puesto que el azul es un color muy recurrido en mi paleta y mi simbología creí conveniente que la blusa debía tener también un color que resaltase por encima del resto, siendo el blanco el único color usado para los detalles y el menos utilizado.



Para las piernas lo mejor era unos pantalones ajustados para que cuando la protagonista realizase alguna acción que implicase o correr o saltar se viese bien la maniobra. Los pantalones acaban con los bordes doblados para mostrar los botines. Y el hecho de llevar en la mayoría de ilustraciones el cabello recogido solo implica que esta haciendo alguna acción, en muy pocas escena puede vérsela con el pelo suelto, solo en las escenas de total calma.

Todos los bocetos del personaje principal están hechos, primero con un “esqueleto” muy básico dibujado con un lápiz de color azul y por encima el dibujo lineal en grafito. Algunos están



Fig.46, 47 A la izquierda el 1º Boceto de En el fin del mundo, realizado con acuarela y grafito a la derecha el resultado final, Técnica digital.



Fig. 48, 49 A la izquierda el 1º Boceto de reflejos realizado con acuarela y grafito, a la derecha el resultado final acabado en técnica digital.

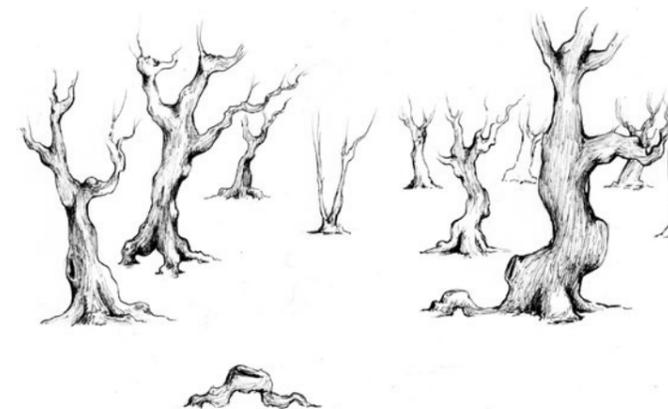


Fig. 50, 51 A la izquierda el 1º Boceto de Viaje en barca hecho en tinta, a la derecha el resultado final con técnica digital.

3.4 PRODUCCIÓN.

Teniendo en cuenta las diferentes técnicas utilizadas para la producción en cada ilustración en esta sección haré una diferenciación entre las metodologías de las que me he hecho servir. Las ilustraciones que se han creado enteramente en digital, las que tienen una base de acuarela, grafito y un acabado en digital y las que son puramente creadas con técnicas tradicional, grafito, tinta y acuarela.

Comenzaré hablando por las ilustraciones con técnica digital. Para poder alcanzar el resultado que buscaba y puesto que ya tenía manejo decidí que el mejor programa para poder realizar lo que tenía en mente era el Photoshop CS5. A parte de ser un viejo conocido, me permite integrar con mucha facilidad pinceles con un acabado de acuarela o que pueda simular efectos como gotas, puesto que con la técnica tradicional que más a gusto me siento es con la acuarela resultaba perfecto. A demás me permite separar cada objeto de la imagen en diferentes capas resultando así más fácil poder realizar una serie de acciones como bajarle la opacidad a los elementos que deseo, con el fin de, por ejemplo, crear un efecto de lejanía o un reflejo, eliminar un objeto no deseado o incluso facilitarme a la hora de pintar una zona en concreto.

Por lo general el modo de proceder es el mismo en todas las imágenes pintadas con esta técnica, o suelen seguir más o menos los mismos pasos. Lo más básico es crear un ambiente de donde poder partir (fig 52). Estas imágenes suelen ser de referencia, puntos de partida de donde comenzar a trabajar. Es la parte del proceso donde se marcaran los diferentes espacios y planos, donde a pesar de no verlo claramente, se podrá intuir la posición del cielo y de la tierra, en el caso de esta escena el cielo y el agua. Los pinceles utilizados son con base acuarela y opacidad muy baja. Con forma la imagen valla tomando mas cuerpo se irá subiendo la opacidad del pincel.

Una vez establecidas las bases comienza el proceso de delimitar los elementos del plano, en el caso de la imagen (fig.53) serian las hojas, la luna y la ondulación del agua, que si bien no es un elemento en sí tiene mucha importancia ya que es quien marca todo el plano, sin las ondas marinas dejadas por las hojas no habría tanta sensación de profundidad, las hojas se perderían en el cielo, en cambio así remarca que se encuentran en el agua.



Fig.52 Ambiente de la ilustración *Reflejos*



Fig.53 Ambiente de la ilustración *Reflejos*. 2º Fase línea base

Poco a poco se va detallando cada vez más, llegados a este punto es indiferente que se prefiera detallar primero, en este caso he considerado que lo primero debían ir las estrellas y las nubes para que me diese una visión completa de la imagen y no sentir el efecto y la sensación de vacío que queda en la esquina superior izquierda.



Fig.54 Ambiente de la ilustración *Reflejos*. 3º Fase: Definir ambiente



Fig.55 Ambiente de la ilustración *Reflejos*. 5º Fase: Comenzando con el detallado



Fig.56 Ambiente de la ilustración *Reflejos*. 3º Fase: Últimos retoques



Fig.57 Resultado final de la ilustración *Reflejos*



El segundo grupo son los que están creado mediante técnica mixta, siempre parten de una base lineal aunque no suele estar delimitado el contenido completo, ni está todo el dibujo acabado, solo aquello que sea imprescindible en la imagen y necesite ser realzado para que gane importancia.

Comienzo con un boceto a grafito en que selecciono y perfilo con tinta lo que más tarde voy a querer realzar. Una vez entintado, el grafito, puesto que en esta imagen no creo conveniente usarlo para texturizar, lo borro, generalmente son en las ilustraciones de técnica tradicional donde utilizo el grafito para sombrear, en las mixtas solo depende del estilo de la imagen.

Procedo a escanearlo y digitalizarlo. De ahí al Photoshop CS5, el programa idóneo para entintar por los motivos que he explicado con anterioridad, al principio de este punto.

De aquí el proceso no cambia mucho al de las ilustraciones digitales, lo primero es crear un ambiente, que aunque los espacios estén ya marcados por el trazo en tinta siempre es bueno tenerlo como soporte, ayuda visualmente e integra mejor los elementos. Puesto que los objetos ya están definidos en lugar de partir de la mancha a la línea y luego definir, aquí se pasa directamente a definir, una mancha base, luego sombra y posteriormente las luces. Así hasta que estén todos los objetos entintados, puesto que se trabajan de forma individual, lo idóneo es elaborar una paleta cromática para que no varíen muchos los tonos y rompan la atmósfera cromática.



Fig 58, 59, 60 Proceso de creación de la imagen que corresponde a la Portada



Fig .61 Imagen extraída del programa Adobe Photoshop CS5 Proceso de creación de la Portada

Los pinceles utilizados en este caso son en su mayoría con efecto acuarela, que corresponderían a los tres primeros que aparecen en la imagen (Fig.62). Estos pinceles me han servido en un principio para crear el ambiente inicial, el punto de partida de donde más tarde saldrá toda la imagen. El penúltimo y el último pincel han sido utilizados para perfilar los elementos ya que son pinceles que tienen cuerpo y peso, son perfectos para perfilar y delinear las figuras. Los tres que quedan son perfectos para crear efectos, en este caso el pincel de las gotas me ha permitido crear las estrellas en el cielo y el pincel difuminado es con el que hago los efectos de sombras y las luces, este pincel suelo utilizarlo con muy baja opacidad para que la sensación sea más sutil.

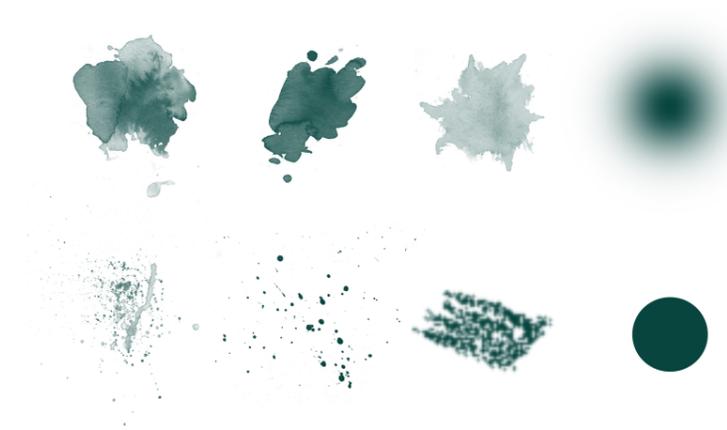


Fig.62 Tabla de pinceles del programa Photoshop



Fig.63 Contraportada del proyecto. Acabado final. Técnicas tinta y acuarela sobre papel.

Puesto que la idea que tenía para las ilustraciones efectuadas con técnicas tradicionales era realzar un elemento de la ilustración (véase las rosas de fig. 63) decidí que lo mejor para conseguir ese propósito era la utilización de técnicas monocromas como el grafito unidas con técnicas que aportase color como la acuarela.

El procedimiento de creación era el siguiente: primero crear las figuras o elementos con un lápiz azul, una forma de asentar las bases de lo que va a ser el dibujo. Más tarde delinear la figura con grafito para ver todo el conjunto bien y borrar todo aquello innecesario, entintar con tinta china o con un bolígrafo especializado de punta fina, Y por último marcar los detalles con acuarela.

Moon es la tipografía que he utilizado durante todo el libro, forma parte de la familia de Sans serif o palo seco, la escogí por su facilidad de lectura para textos cortos y por que encajaba muy bien con la estética del proyecto, fue creada por Jack Harvatt.

En un principio la idea era crear yo misma los textos con acuarela y grafito, para darle más uniformidad y hacer un libro más personal, sin embargo consideré que mi letra, tipografía estilo manuscrita no concordaba con las imágenes, a pesar del aire

Que me dijo el sol que
prefiere ser luna, que a
ella nadie la juzga si no
brilla

Fig.64 Texto no incluido de una de las ilustraciones del libro. Técnica acuarela sobre papel.

Los mejores desvelunos son los que te pillan medio dormida

Fig. 65 Texto no incluido de una de las ilustraciones del libro. Técnica grafito sobre papel.

CONCLUSIÓN.

Lo que comenzó siendo una forma de aplacar el deseo de crear una historia, a acabado siendo un viaje hacia cada rincón de mi propio ser, no solo me he conocido más a mi misma sino que me he conocido a mi yo artística, cuales son los patrones que siempre utilizo en las imágenes, los colores que antes inconscientemente utilizaba y que ahora hago uso de ellos siendo totalmente consecuente de lo que estoy haciendo, que clase de imágenes y arte me motiva y me despierta las ganas de crear. No era totalmente consciente cuando creaba una imagen de mis propios medios para hacerla, de donde fallaba, es por eso que posiblemente no fui capaz de ilustrar el libro de “La casa de los mil pasillos” de Diana Wynne. Pero precisamente ese bloqueo inicial me ha llevado a lo que hoy es este proyecto.

A nivel personal a supuesto un reto enorme, exteriorizar de esta forma algo tan íntimo cuando ni siquiera suelo compartir mi forma de ver el mundo con las personas más cercanas, darle un sentido a lo que de normal mi imaginación genera de forma innata, y adentrarme en ese bosque que es el mundo interior para poder enfrentarme contra esos monstruos personales que me bloqueaban y no me permitían avanzar en otros proyectos, ha sido una experiencia tanto demoledora como gratificante. Y aunque el libro ilustrado tenga una naturaleza puramente personal espero que las ilustraciones empapen a aquellos que se atrevan a mirar dentro y les nazca la necesidad de hacer su propio viaje.

En cuanto a la adquisición de los conocimientos necesarios, considero que he asentado unas buenas bases para la creación de libros ilustrados, a un nivel tanto teórico como técnico en relación con la pintura digital, he logrado encontrar un estilo adecuado para mi y un lenguaje artístico propio, sin embargo, también me he percatado de los puntos débiles que tengo que reforzar, me queda mucho recorrido que caminar, esa clase de trayecto que solo la práctica puede dar, para lograr ser la profesional que aspiro ser.

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES

WIGAM, Mark, Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.

BERGER John, Modos de ver, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.

BERGER, John, El sentido de la vista, Madrid, Alianza editorial, 1997.

VILLAFANE Justo, Introducción a la teoría de la imagen, Madrid, Ediciones pirámide, 2009.

ZEEGEN, Lawrence, Principios de ilustración, Barcelona, GG , 2006.

LUPTON, Ellen. Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking, Barcelona, Gustavo Gili, 2012.

SALYSBURY Martin; Styles, Morag, El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual, Barcelona, Blume, 2014.

SALYSBURY, Martin. Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación. Barcelona: Editorial Acanto, 2011.

LARDNER, Joel; ROBERTS, Paul, Técnica de arte digital para ilustradores y artistas, Acanto, Vallromanes, Barcelona, 2012.

SERRA, Adolfo. El bosque dentro de mi, fondo de cultura económica, Mejico, FCE, 2016.

LACOMBE, Benjamin. Genealogía de una bruja

BONET, Paula. Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End, Barcelona, Lunwerk Editores, 2014.

MONTERO PLATA, Laura. El mundo invisible de Hayao Miyazaki, Dolmen Editorial, 2012.

EISNER, Will. El comic y el arte secuencial, Barcelona, Norma editorial, 1996

BRAZELL, Derek; DAVIENS, Jo. Como se un buen ilustrador,

JOUBERT, Joseph. Sobre arte y literatura, Cáceres, Periferica, 2007.

LAWSON, Philip J. Perspectiva para dibujantes, Barcelona, Gustavo Gili, 1975.

JUAN MARTORELL, Juan Manuel. En torno a la pintura de paisaje: concepto básicos y estrategias, València : Universitat Politècnica de València, 2013.

ALARCÓN, Daniel. El leñador y la reina de los zorros; Artwork by Daniel Alarcón, Edicionesbabylon, Ontinyent, Valencia, 2014.

MCKENNA, Martin. Fantasy art now : ilustración fantástica contemporánea, Barcelona, Gustavo Gili, 2009.

WIEDEMANN, Julius. Illustration now!, Köln, Taschen, 2005.

CAMPOS, Cristian. Illustralia : nuevas tendencias de ilustración digital = cutting edge digital illustration, Barcelona : Promopress, 2008.

Eme : revista de investigación en ilustración y diseño. Valencia : Editorial UPV, 2011.

Horchata magazine, autoimpreso, Valencia, 2017.
Disponible en: <http://www.horchatamagazine.com/>

Alter. Revista de psicoanálisis investigación y traducciones inéditas. Madrid, 2017.
Disponible en: <https://revistaalter.com/>

Ilustrando dudas. Por io Bru, Valencia.
Disponible en: <http://ilustrandodudas.com/>

Dibujar bien. Web por Marcos Raya Delgado.
Disponible en: <http://dibujarbien.com/>

Análisis Child of Light, 2017
Disponible en: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-child-light-69720>

Web de Laura Pérez, Valencia.
Disponible en: <http://lauraperez.net/>

Portfolio de Beatrice Blue, Madrid.
 Disponible en: https://www.behance.net/b_blue

Revista Hobbyconsolas, distribuida por Axel Springer España Madrid.
 Disponible en: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-child-light-69720>

Revista digital Imborrable, por Jaime Llasera, Madrid.
 Disponible en: <https://imborrable.com/blog/2017/05/laura-perez-me-inspira-la-intimidad-de-la-gente/>

Revista digital, Scielo, Portugal.
 Disponible en: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582012000200019

ANEXO I. IMAGENES DESCARTADAS



Fig 66, 67, 68 Proceso de creación de la 1ª ilustración, desde el boceto hasta el resultado final

Una de las ilustraciones que más me ha costado eliminar, estaba bastante contenta con el resultado, mostraba un mundo imaginario, la protagonista tenía buen movimiento y quedé contenta con el entorno, sin embargo preferí dejar paso a otras ilustraciones que explicasen mejor lo que quería contar.

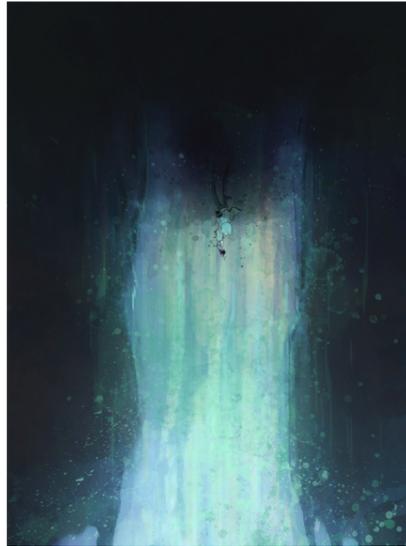


Fig.69 Esta escena formaba parte de un conjunto estilo cómic de tres viñetas, las dos anteriores se quedaron en la fase de boceto a tinta, esta por el contrario la hice directamente en digital. Las tres fueron eliminadas ya que no llegaba a explicar nada.

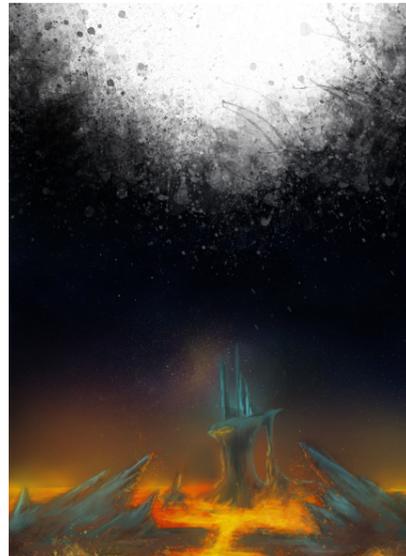


Fig.70 Esta ilustración formaba parte del grupo de los niños de ámbar, sin embargo no era necesaria para el micro relato que quería contar, por lo tanto quedó excluida.



Fig. 71 Uno de los objetivos de este proyecto era mostrar un la imaginación que me asalta en el día a día. En esta imagen quería retratar el camino hacia el trabajo y como me lo imaginaba a pesar de que iba por el buen camino pensé que para poder contar lo que quería contar habían otros modos mejores.



Fig. 72 Vuela alto, ilustración creada con la intención de producir un mensaje de no rendirse jamás, de seguir los sueños, de volar.

A pesar de que quedé contenta con el resultado, consideré que era bastante impersonal y se alejaba de la intención del proyecto, por eso decidí que estaba en

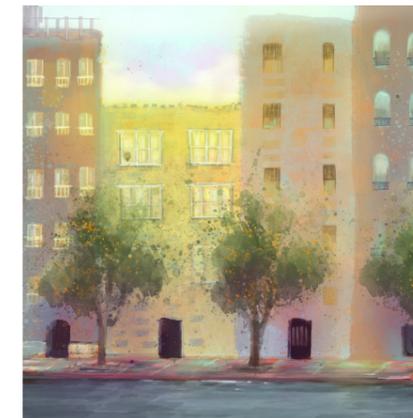
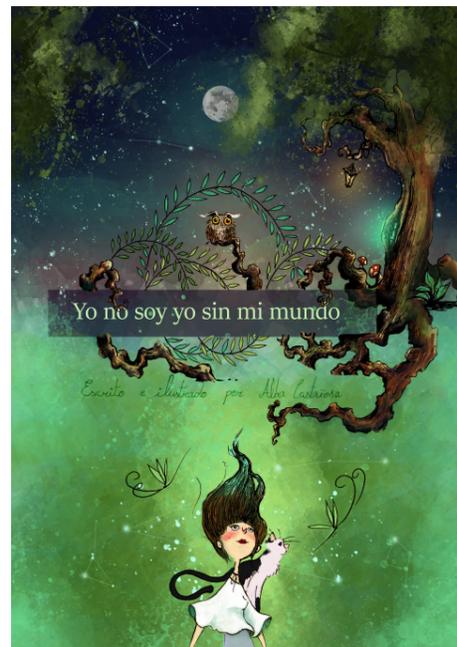


Fig.73 Esta ilustración no llegó a finalizarse, teóricamente iba a ser una calle concurrida por donde la protagonista caminaba rodeada de gente y jaleo. Finalmente decidí que formase parte de la ilustración de El café de las maravillas (Fig.20) como fondo.



Fig. 74 Esta imagen al igual que la imagen (Fig. 68) se mantuvo en el proyecto hasta así el final. Luego decidí que habían ilustraciones mejores para explicar lo mismo.

ANEXO II. PROYECTO



*"La mariposa revolotea como
si desesperara en este mundo"*

Kobayashi Issa (1763-1828)

*A mi hermano Borja por estar siempre recordán-
dome la frase de "Tú eres capaz de todo si te lo
propones" que tantas veces se me olvida.*

*A mi madre, la que me puso entre las manos mi
primer libro y mi primer pincel.*



YO NO SOY YO
SIN MI MUNDO



VIAJERO

-Pss,pss, eh viajero, tengo algo que contarte, si
estás dispuesto a escuchar continua leyendo, si por
el contrario prefieres ignorar lo que aquí se va a
relatar, estupendo, cierra el libro, este libro no es
para ti.

Vale, veo que continúas leyendo, jeso es estupen-
do! Ahora puedo advertirte tranquilamente, este
libro no es uno cualquiera, no tiene ningún argu-
mento, ni esperes que tenga sentido, no señor, este
libro va un poquito más haya, cuenta la historia de
un viaje a través del mundo que todos llevamos
dentro, en este caso el mío propio, y quiero que
me acompañes, siempre está bien compartir lo que
uno ve con alguien, así pues

¡Adelante!

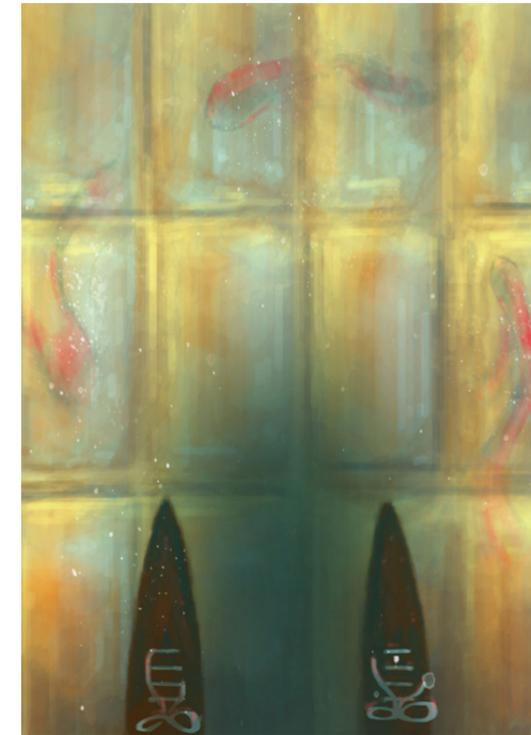
¡Ah! Por cierto, uf casi se me olvida, no te preocu-
pes si de repente mi pelo castaño se vuelve azul,
eso es buena señal, significa que estamos dentro
del mundo de los sueños y ahí pocas cosas tienen
lógica ¿verdad?. Muy bien, agárrate fuerte a la silla
que nos vamos.



A VECES SIMPLEMENTE NOS SENTIMOS COMO PECES FUERA DEL AGUA SIN SABER QUE HAY MÁS PECES A LA DERIVA.



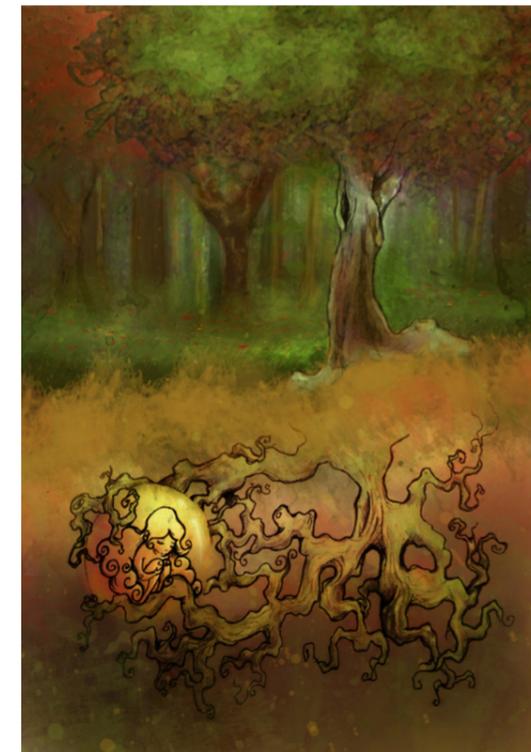
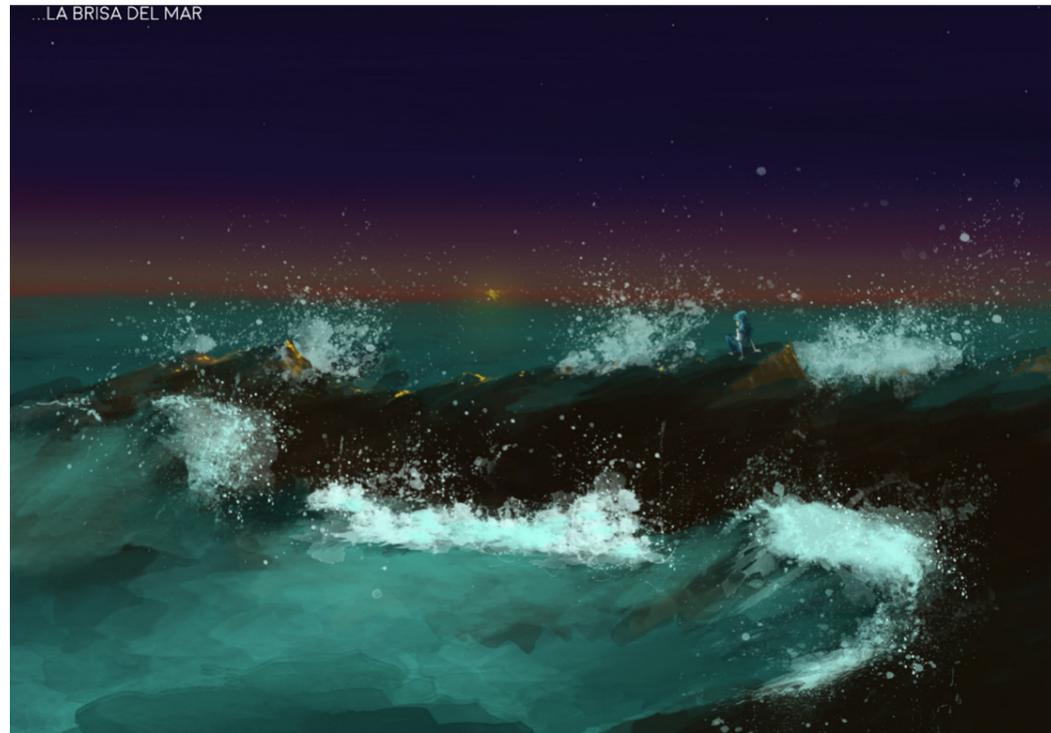
COSAS QUE DAN LA VIDA



CAMINANDO POR LAS CALLES TRANSPARENTES, SE ARREMOLINAN LOS PECES. LLENOS DE CURIOSIDAD POR ESA TRANSEÚNTE QUIETA, EN MITAD DE LA CIUDAD.



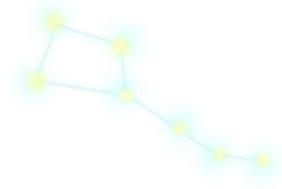
...LA BRISA DEL MAR



ENTRE NOSOTROS HABITAN HIJOS DE LA TIERRA...



NACEN DE HUEVOS DE ÁMBAR
COMBINADO CON SEDIMENTOS Y POLVOS DE
ESTRELLA...



TRES DRAGONES APARECIERON EN
MITAD DE LA NADA. Y UNO DE ELLOS
EXCLAMO

-LA REALIDAD ES ABURRIDA Y MONO-
CROMA!

A LO QUE EL OTRO CONTESTO

-PESADA Y CARGANTE!

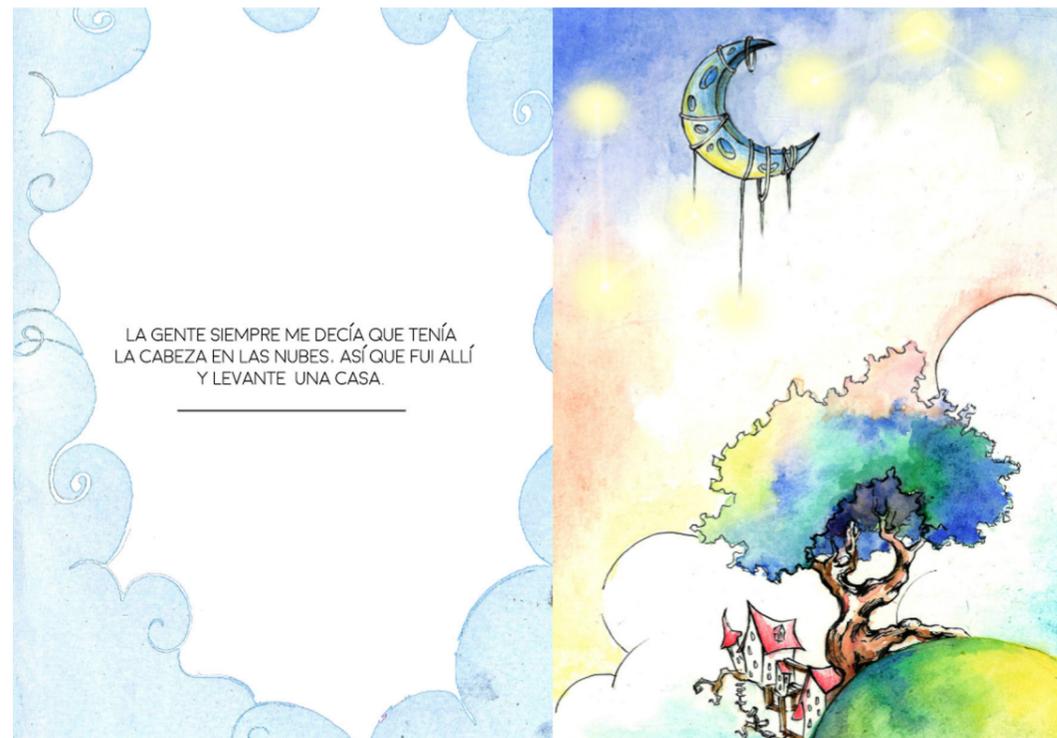
Y EL ULTIMO. Y EL MAS SABIO DE LOS
TRES SIN DECIR NADA Y DISPUESTO A
DARLE PRUEBAS DE LO QUE
HABLABAN. LA COJIÓ Y SE LA LLEVÓ.



LOS MEJORES DESAYUNOS SON LOS
QUE TE PILLAN MEDIO DORMIDA



-LO VES...



-ME DIJO EL SOL QUE PREFIERE SER LUNA. QUE A ELLA NADIE LA JUZGA SI NO BRILLA.

-ME DIJO LA LUNA QUE LA NOCHE ES DEMASIADO FRÍA PARA QUE NO HAYA NINGÚN SOL.





SSSSHHHH... LA NATURALEZA
ESTA HABLANDO CON VOZ DE
VIENTO. SOLO ESCUCHA.

AL FINAL DEL SENDERO APARECIÓ DE ENTRE LOS
ARBUSTOS UN ZORRO DE ASTUTA MIRADA Y PELAJE
NARANJA.

- HAY CAMINOS POR LOS QUE MERECE LA PENA
PERDERSE Y HAY RESPUESTAS QUE NUNCA VAS A
ENCONTRAR -

Y SONRÍÓ. CON ESA CLASE SONRISA PICARA DE
QUIEN ES TOTALMENTE CONSCIENTE DE TODO LO
QUE ESTA PASANDO Y QUE POR SUPUESTO NO SE
VA A DIGNAR A CONTARTE.

-ES HORA DE VOLVER A LA REALIDAD-



Y como toda historia esta llega a su final, espero que nos volvamos a
encontrar viajero, quizá en otra vida, en otro sueño o otro cuento.



COLORÍN COLORADO



Universitat Politècnica de València
FACULTAD DE BELLAS ARTES
TRABAJO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Alba Castaños Ángel
Tutor: Rodrigo Pérez Galindo
Valencia, septiembre de 2017.