



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Dibujos sin nombre

UN PROYECTO GRÁFICO A PARTIR DE LA OBRA DE LEONARDO GABALDÓN

Tipología 4:
Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica

Trabajo Final de Máster
2018-2019

Tutor: Antonio Alcaraz Mira
Belén Gabaldón Picazo
Máster Universitario en Producción Artística

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Antonio Alcaraz por confiar en este proyecto y guiarme durante su producción.

A mi familia y amigos por apoyarme y ayudarme durante el proceso.

Y más concretamente a Javi Roque por estar siempre que he necesitado ayudas técnicas y por encontrar soluciones a todos los problemas que le planteaba. A Cristina y Andrea por haberme aconsejarme de manera incondicional.

A mi padre por hacerlo posible.

PALABRAS CLAVE

#Gráfica #LibrodeArtista
#DiseñoEditorial
#MotionGraphics #Video
#Animación #Dibujo
#Maquetación #Diseño
#DiseñoGráfico #Audiovisual
#Digital

KEY WORDS

#Graphics #Artistook
#EditorialDesign
#MotionGraphics #Video
#Animation #Drawing #Layout
#Design #GraphicDesign
#Audiovisual #Digital

RESUMEN

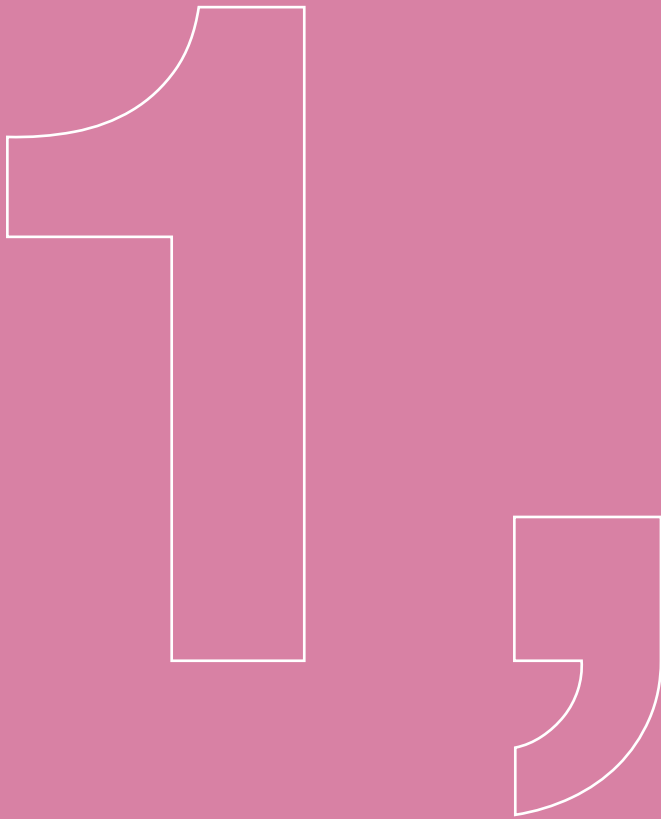
“Dibujos sin nombre” es un proyecto editorial consistente en la realización de un libro de artista. Mediante la recopilación y digitalización de dibujos de Leonardo Gabaldón Guerrero se procederá a la edición de la obra de manera digital. Con el material generado en la postproducción se llevará a cabo la maquetación del libro que será el elemento principal. También realizaré un video de animación frame a frame. El libro irá presentado en una caja en la que además incluiré otros elementos gráficos: cuatro postales y un marcapáginas. A través de códigos QR se podrá ver el video animado y los dibujos editados comparados con los originales.

ABSTRACT

“Dibujos sin nombre” is an editorial project consisting of the production of an artist’s book. Through the collection and digitalization of Leonardo Gabaldón Guerrero’s drawings, the work will be edited. With the material generated in the postproduction we will begin with the layout of the book, which is the main element. I will also stop motion video frame by frame. The book will be presented in a box in which also include other graphic elements: four postcards and a bookmark. Thank to the QR codes you can see the animated video and the edited drawings compared with the original ones.

ÍNDICE

- 1. Introducción__ 6**
- 2. Objetivos y metodología__ 10**
 - 2.1 Planteamiento y objetivos__10
 - 2.2. Proceso de trabajo__11
- 3. Libro de artista: Contexto, marco teórico y referentes __ 15**
 - 3.1 Historia libros de artista__15
 - 3.2 Libro y tecnología__18
 - 3.3 Formatos y soportes__22
 - 3.4 El libro de artista como obra colaborativa__24
 - 3.5 Referentes e inspiración__25
 - 3.5.1 Libros de artista__25
 - 3.5.2 Redes sociales__30
 - 3.5.3 Redes sociales__31
 - 3.6 Referente encontrado en los dibujos__33
- 4. Vídeo en *Motion Graphics*: historia, definición e inspiración__38**
 - 4.1 Historia y definición del *motion graphics*__38
 - 4.2 Inspiración__42
- 5. Selección de obras y digitalización __ 45**
 - 5.1 Selección de obras__45
 - 5.2 Digitalización__45
- 6. Realización del libro __ 48**
 - 6.1 Formato del libro y selección de las obras en InDesign__48
 - 6.2 Maquetación__48
 - 6.3 Edición de los dibujos en PhotoShop__50
 - 6.4 Creación de códigos QR para ver los dibujos originales__53
 - 6.5 Exportado__55
 - 6.6 Pruebas de impresión__55
 - 6.7 Envío a imprenta y encuadernación__57
 - 6.8 Postales, marcapáginas y caja__63
- 7. Realización de la animación __ 67**
 - 7.1 Selección del material digitalizado__67
 - 7.2 Postproducción y animación__69
 - 7.3 Exportado y código QR__70
- 8. Conclusiones __ 72**
- 9. Bibliografía__ 75**



INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

“Costaría mucho explicar cómo llegó el baúl a la “cámara” de la casa del pueblo. Sería un relato extenso y tal vez imposible porque no lo sé.

Costaría menos decir que el baúl, el arcón, el cofre es un recipiente que condensa en su interior lo más apreciado y necesario para el hombre, sus enseres habituales e imprescindibles.

También los “tesoros”: papeles, fotos, objetos, recuerdos que son como amuletos.

El baúl es la forma más domesticada del arcón medieval que custodía las joyas de la dama, del hidalgo, del tesorero real, del tabernero, del usurero, del niño que guarda allí sus juguetes. Es un recipiente mágico.

En los antiguos relatos de la antigua Bagdad, transportaba por los aires a los humanos en compañía de seres fabulosos que enardecían la fantasía de personas cuyo único objetivo era el sobrevivir en un ambiente hostil.

Lo cotidiano se hacía extraordinario, como los cuentos de Calleja, de “Las mil noches y una noche”, de Jules Verne, o los cuentos de los abuelos en la hora de las siestas... El pozo Airón en labios de la abuela era una advertencia para eludir los peligros del campo pero también despertaba sensaciones antiquísimas que te hacían recostarte en la silla del patio mientras te mesaban el cabello (cosas de madres, de tías y de abuelas) y que uno agradecía mientras oía la advertencia.

- Los que caían en el Pozo Airón no salían.

Era una advertencia y un recuerdo ancestral de ritos célticos y más antiguos. Te lo presentaban como un Averno y te asustabas para siempre y se te grababa. Esa era la función de muchos cuentos: Advertir del peligro y enseñar a no caer en el.

Y todo esto te lo recordaba algún objeto, un broche, una carta, unas fotos, algo que había dentro del baúl.”

Leonardo Gabaldón Guerrero.

Con el texto de Leonardo Gabaldón se introduce el Trabajo Final de Máster “Dibujos sin Nombre” ya que es un proyecto que vendrá presentado en una caja que al fin y al cabo es una especie de baúl y como dice el escrito **“es un recipiente que condensa en su interior lo más apreciado y necesario para el hombre”, “También los “tesoros”: papeles, fotos, objetos, recuerdos que son como amuletos.”**

El proyecto consiste en un diseño editorial con la intención de recopilar una serie de dibujos de Leonardo Gabaldón y darles forma mediante la creación de un libro de artista, además de la realización de un vídeo a partir la manipulación digital de algunos de los elementos encontrados en los dibujos, como pueden ser siluetas o personajes. El nombre del proyecto hace referencia a los dibujos con los que se va a trabajar, ya que estos son bocetos sueltos, hojas que había en baúles o cajas, entre libros o en papeles en sucio, mayoritariamente obra inacabada y sin una identidad.

El libro estará compuesto por varios elementos físicos: el libro, la caja que lo guarda y dos anexos gráficos: postales y marcapáginas. Por otro lado, el vídeo animado se podrá ver mediante un código QR que irá en las postales. Además sobre el marcapáginas habrá otro código QR que permitirá a los lectores a través de su *smartphone* o tableta, ver los dibujos originales comparados con los dibujos finales.

Se trata de un proyecto personal que surge de la necesidad de ordenar y hacer propias, en cierto modo, parte de las obras inacabadas que dejó mi padre. Como si de un trabajo colaborativo se tratase, aportando a través de mis conocimientos una estética personal pero respetando siempre la obra original.

A través de la retroalimentación entre técnicas tradicionales y digitales se pretende llegar a la creación de un proyecto editorial multiplataforma adaptando la identidad editorial a los distintos medios, con el fin de crear una experiencia completa en el usuario.

Durante la realización de este proyecto se llevarán a cabo muchas de las técnicas aprendidas durante la realización del máster y además se pretende mejorar en otras como la maquetación o la realización de elementos gráficos mediante medios digitales. La documentación y búsqueda de referentes también es una parte muy importante del proyecto y durante la cual se pueden encontrar inspiraciones o técnicas útiles para la elaboración práctica.

Se puede decir que el proyecto “Dibujos sin nombre” sale de baúles, para meterse en una caja, *un recipiente mágico*, con la misma función, la de guardar tesoros.

2,

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.2 Planteamiento y objetivos

El objetivo es la creación de un trabajo final de máster de carácter personal mediante la aplicación de los conocimientos adquiridos durante los estudios del Máster en Producción Artística.

La realización del proyecto consta de dos partes: la parte teórica o de investigación que será la base para poder comenzar con el trabajo, esta parte consta de una investigación previa sobre el libro de artista, su historia, la búsqueda de referentes. Se hablará también del *motion graphics* ya que es otra parte importante del trabajo. Esta fase de contextualización e investigación previa del trabajo se verá reflejada en esta memoria.

Mientras que la segunda fase del trabajo es la realización del libro digital y físico. Se utilizarán diferentes técnicas dependiendo de la fase del proyecto, en su mayoría serán procesos digitales y ediciones mediante los diferentes programas del paquete Adobe: InDesign, PhotoShop, Illustrator y AfterEffects.

En la realización de este trabajo de final de Máster se pondrán en práctica algunos de los aprendizajes del Máster en Producción Artística, al ser un proyecto con varios elementos que toca varias disciplinas son muchas las asignaturas que han servido de ayuda, entre estas destaca Diseño editorial: del libro impreso al libro de artista, pero también se llevarán a cabo métodos aprendidos en aquellas asignaturas con relación a la gráfica digital, la animación, y la postproducción.

Durante el transcurso de la realización del proyecto se plantean diferentes ideas o técnicas a emplear, y según se vaya desarrollando el mismo, puede que algunas de las ideas principales se transformen y surjan otras en las que hay que utilizar recursos que en un principio no estaban en mente.

2.2 Proceso de trabajo

Antes de comenzar con la realización del trabajo se procederá a la documentación e investigación. Para ello nos centraremos en los dos ámbitos que son los que ocupa el trabajo: el libro de artista y el vídeo en *motion graphics*. Primero nos documentaremos acerca de la definición e historia de estas dos disciplinas, sus orígenes, los primeros artistas que trabajaron estas disciplinas y los diferentes tipos que pueden existir.

Por otro lado, nos centraremos en referentes propios, que puedan inspirar a la hora de la realización de la obra.

Se pretende solucionar mediante la documentación previa las dudas técnicas existentes, siendo conscientes de que posteriormente pueden surgir nuevos problemas a los que habrá que buscar solución durante el proceso.

La organización que tendremos a la hora de llevar a cabo la realización del proyecto será la siguiente:

- Selección de dibujos analógicos
- Digitalización de los dibujos mediante su escaneado

Para la realización del libro:

- Maquetación del libro con todos los dibujos escaneados en InDesign
- Selección de los dibujos digitalizados
- Eliminación de los dibujos que por motivos estéticos no van con el estilo del libro
- Edición de los dibujos en PhotoShop
- Creación de códigos QR y enlace a los dibujos originales
- Exportado
- Pruebas de impresión e Impresión
- Encuadernación

Para la realización del vídeo:

- Selección de los dibujos
- Separación de los dibujos a animar con PhotoShop e Illustrator

- Animación de los dibujos en After Effects
- Exportado

Para la realización de la caja:

- Diseño
- Corte a láser
- Montaje

Para poder empezar la parte práctica del proyecto, se deben seleccionar y digitalizar los dibujos para pasar de un formato de dibujos analógico a un formato digital que permitirá la edición y retoque de estos para la creación del libro.

Para seleccionar los dibujos se buscará sobre todo en cajas, cajones y libros, los dibujos pensados para el libro tienen una estética psicodélica y colorista o contienen siluetas y formas como pueden ser personajes y figuras.

Acto seguido se realizará la digitalización mediante el escaneo de los dibujos con un escáner de calidad para no perder resolución en las ediciones.

Posteriormente, para la segunda selección y el descarte de algunos de los dibujos, abriremos estos con el programa InDesign en un formato 28x28 que permita colocar los dibujos respetando su formato original.

Una vez realizada la primera maquetación que servirá simplemente para ordenar los dibujos seleccionados y tener una mejor visión de estos, comenzaremos a maquetar el libro final en un formato de 21x21. Primero colocaremos los dibujos en InDesign e iremos editándolos con Photoshop. Una vez realizado el libro subiremos los dibujos originales que hayan salido en el libro, la plataforma donde se compartirán estos dibujos comparados con los dibujos editados es Google Fotos.

Para la realización del vídeo también utilizaremos medios digitales, en este caso los programas serán Photoshop e Illustrator para separar los dibujos por partes y después poder animarlos en AfterEffects.

Por último exportaremos el resultado del libro realizaremos las pruebas de impresión para seleccionar el tipo de papel y asegurarnos de que se respetan los colores del proyecto. Para la encuadernación del libro recurriremos a métodos manuales como el cosido y la encuadernación manual.

Con respecto a la caja, el soporte externo del trabajo, por lo tanto la primera parte visual, será de madera y se cortará a láser, en su exterior se decorará con una impresión que tenga que ver con los dibujos, bien mediante un “collage” de diferentes formas encontradas en las obras o eligiendo uno de los dibujos o una parte de este. Su realización será mediante el cortado láser y el montaje que dará forma a la caja será por encaje manual. Hemos decidido que la caja sea de madera por la conexión que encuentro con las cajas que utilizaba mi padre para guardar los lápices: eran en su mayoría cajas de madera de antiguos juegos como el dominó o el ajedrez.

El tercer elemento es el vídeo, que podrá verse en formato digital a través del código QR. Tras seleccionar varios dibujos del libro, se vectorizarán partes de estos en Illustrator y se realizara la animación en After Effects.

Por lo tanto, en la parte práctica nos enfrentamos por un lado a crear el libro físico como objeto que recoge los dibujos seleccionados con su respectiva caja y a la realización, con algunos personajes y figuras presentes en los dibujos, de la animación digital. También a la creación los elementos que irán anexos: un marcapáginas y cuatro postales.

3,

LIBRO DE

ARTISTA:

Contexto y marco teórico

3. LIBRO DE ARTISTA: CONTEXTO Y MARCO TEÓRICO

3.1 Descripción e historia del libro de artista

El libro de artista no es un libro sobre arte sino que es una pieza de arte en sí mismo. Suele estar realizado por artistas o poetas visuales y a la hora de producirlos se utilizan numerosos recursos. El libro que siempre ha dado prioridad al lenguaje escrito se diferencia del libro de artista en que este se convierte en un soporte que prioriza el lenguaje visual y sensitivo. Un objeto conceptual que rechaza formalismos para convertirse en una experiencia estética, transformándose así en una actividad simbólica que rechaza dicotomías tradicionales. El libro de artista se convierte en continente y contenido a la vez, conformando un todo en el que cabe cualquier forma de expresión, simboliza la fuerza y poder interno de un objeto creado por el artista y en este aspecto el artista adquiere gran responsabilidad. Es así como pasará de ser un libro en un objeto artístico en el sentido en que el individuo se dispone a reflejar de manera visual su idea, convirtiéndolo en un nuevo género expresivo y en un objeto artístico.

El arte prehistórico, los huesos tallados, los papiros egipcios o los códices bizantinos son precursores del concepto actual del libro de artista como obra de arte. Los “artistas” prehistóricos encontraron en los huesos un nuevo campo de expresión artística, lo mismo ocurre con las paredes pintadas de las cuevas o los papiros del antiguo Egipto. Nos remontamos al siglo V a.C. con los pergaminos griegos, es entonces cuando la unión de imagen y texto se intenta afianzar con comprender las ideas transmitidas, de ahí nacerían los libros ilustrados que sirven de precursor a los libros de artista. Con la llegada de la imprenta en el siglo XV se empezarán a decorar los manuscritos con ribetes, cenefas, letras capitulares y otros elementos. ¹

Sin embargo no será hasta finales del siglo XIX y principios del XX gracias a nuevos sistemas impresión, a la utilización de la fotografía y a algunos autores como Mallarmé, Apollinaire, El Lissitzky o Dieter Roth cuando el concepto de libro de artista empieza a ser definido con mayor nitidez. También el diseño gráfico empieza a cobrar mayor

1.Catalogo.artium.org. (2019). El libro de artista.<<http://catalogo.artium.org/book/export/html/4070>> [Consulta online 19/05/2019]

importancia y a verse nuevos diseños en la maquetación de los libros.

El movimiento Futurista y la obra de Marcel Duchamp son consideradas como las referencias más recientes del actual Libro de artista. Las vanguardias artísticas de los años sesenta, así como los iniciadores Dieter Roth y Edward Ruscha hicieron emerger con fuerza el concepto de libro de artista.²

El Libro de Artista como soporte de creación tiene una tradición de más de un siglo y la mayoría de los artistas plásticos contemporáneos han experimentado con esta forma de arte.

Para que una obra se enmarque en el concepto de Libro-Arte tiene que mantener algún tipo de conexión con la idea clásica del libro como la presentación del material con relación a una secuencia que dé acceso a sus contenidos o ideas. Esta definición entre flexible e imprecisa, amplía los tipos de piezas que forman parte del concepto Libro de Artista. No obstante las piezas artísticas catalogadas como Libro-Arte tienen unos aspectos propios que lo dotan de individualidad y singularidad que son la secuencia, el texto y la forma.

Las formas de producción son totalmente variadas y van desde cualquier tipo de método plástico hasta todos los métodos de impresión existentes. La apariencia física es fundamental para el significado del libro de artista por lo tanto todos los libros son táctiles y espaciales y generalmente llaman más la atención que el resto de libros, se podría decir, que solicitan ser leídos de forma diferente. En el Libro de Artista el soporte es muy importante y tiene que existir una razón de ser y de ser un libro, siempre bajo la investigación del artista.

La secuencia es el concepto estructural del libro y se entiende como el aspecto que determinará el “ritmo” de lectura. La secuencia participa de la distribución de los elementos en un sistema organizado. El tiempo de un libro puede construirse de componentes visuales, verbales y materiales. Encontramos tres tipos de secuencias: la secuencia ininterrumpida, la polisemiótica y la externa.

La ininterrumpida es cuando el libro funciona como un todo fluido como es el ejemplo de los “flip books”, también puede ser un libro en el que las imágenes se repiten y el lector busca una respuesta girando las páginas con agilidad.³

2.KELLER, C (2008). *El llibre: Espai De Creació*. Valencia: Editorial de la UPV. 2219. p. 230-231

3.Johana DRUCKER *The Century of Artists Books*. Nueva York: Granary Books, 1995, p. 257-258

La secuencia polisemiótica se trata de aquella que no es lineal y se convierte en una suma de las partes. En este tipo de secuencias existen posibilidades narrativas múltiples o que se mezclan. Algunos ejemplos serían los libros que utilizan el collage o páginas desplegadas. El tipo de lectura no es lineal por lo que no hay un camino único y dependerá del lector el camino que sigue a la hora de ver la obra.

Por último, son muchos los Libros-Arte en los que la secuencia externa se convierte en el centro conceptual de la obra. Algunas veces la base de la obra proviene de determinadas estructuras externas como números, otros alfabetos, progresiones matemáticas, etc.

Un ejemplo de libro con secuencia externa es el libro *Blick Wall* – Tanglewood Press, 1977 de Sol LeWitt, un libro que muestra un muro fotografiado en diferentes momentos del día y se observan los cambios de luz durante el día.



FIG. 1 PORTADA DEL LIBRO "BRICK WALL" DE SOL LEWITT

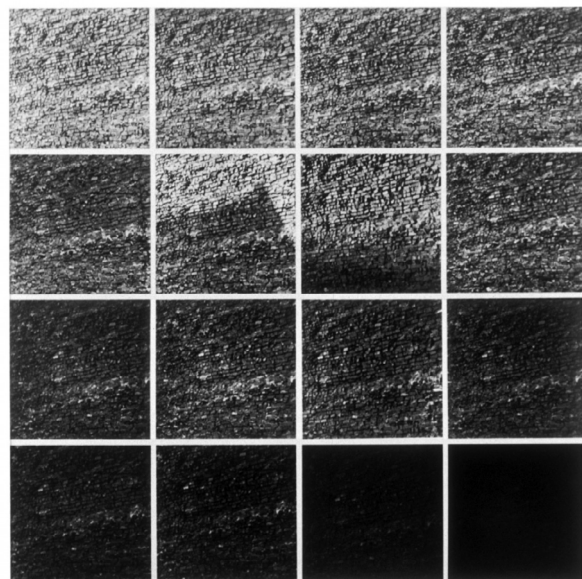


FIG. 2 INTERIOR DEL LIBRO "BRICK WALL" DE SOL LEWITT

El libro de artista según Sol LeWitt:

“Los libros de artista son, como cualquier otro medio, una manera de conducir ideas artísticas desde el artista al espectador/lector. Al contrario de la mayoría de otros medios está disponible para todos a un bajo precio. No necesitan un lugar especial para ser vistos. No son valiosos excepto por las ideas que contienen. Contienen el material en una secuencia que está determinada por el artista (el lector/espectador puede leer el material en cualquier otro orden pero el artista lo presenta como piensa que debería ser). Las exposiciones vienen y van pero los libros se quedan entre nosotros durante años. Son obras en sí mismos, no reproducciones de obras. Los libros son el mejor medio para muchos artistas que trabajan hoy. El material visto en las paredes de las galerías en muchos casos no puede ser visto o leído fácilmente en las paredes pero puede ser fácilmente leído en casa bajo unas condiciones menos intimidantes. Es el deseo de los artistas que sus ideas sean comprendidas por el mayor número de personas posibles. Los libros hacen que esto sea más fácil.”⁴

3.2 Libro y tecnología

Nos encontramos en un momento en el que la tecnología y digitalización ha llegado a todos los ámbitos y no podría ser menos con el arte y el diseño editorial. Las características de forma y peso que dotan a los libros físicos son insustituibles por obras digitales, no obstante la mayoría de libros, revistas y otros objetos de carácter gráfico cuentan con su versión digital o al menos se apoyan en elementos digitales. En el libro “Elogio del papel. Contra el colonialismo digital.” De Roberto Casati se habla de las bondades del libro físico de papel, estas cualidades del libro analógico de las que hablaremos a continuación son las que hacen que los jóvenes diseñadores o artistas sigamos valorando la elaboración de libros analógicos en lugar de realizar trabajos únicamente digitales, que por otro lado son la mayoría de los contenidos que consumimos a lo largo del día.

En el libro “Elogio del papel contra el colonialismo digital” Roberto Casati⁴ nos mete en materia comentando el colonialismo digital, que para el escritor, se basa en que

4.LEWITT, Sol. En la contraportada de MAFFEI, Giorgio y DE DONNO, Emmanuele. Sol LeWitt. Artist's Books. Mantua, Corraini Edizioni, 2010

5.ROBERTO CASATI. *Elogio del papel. Contra el colonialismo digital*. Barcelona. Planeta. 2015. 223 pp.

todo aquello que sea posible que migre al ámbito digital, lo haga, sin tener en cuenta si se trata de una migración positiva o influye a la idea y características originales de aquello que se ha trasladado al mundo digital. Reflexiona sobre el porqué en los libros de papel, que tienen su propio diseño y en algunos ámbitos no debería producirse esta conversión a digital ya que al producirse pierden muchas de sus características. Para el autor, las migraciones digitales provocan distracción en el lector que no conseguirá centrarse del mismo modo que con un libro de papel alejándolo así de la reflexión. El libro de papel, sin embargo, solo se ofrece a sí mismo, ofrece un contrato sobre la atención. Casati crítica el concepto del nativo digital, se habla de nativos digitales como si las nuevas generaciones tuvieran características innatas distintas a las nuestras, algo que no es un aspecto positivo, más bien causa dispersión.

El libro acaba con “recomendaciones para proteger la lectura en profundidad”. En una época en la que las tecnologías conquistan la atención de los alumnos, las escuelas deben fomentar el sistema educativo tradicional y hacer un buen uso de la tecnología, proteger la atención en lugar de atacarla con la excusa del multitasking. Para Casati el colonialismo digital implica un colonialismo cognitivo. Insiste en la idea de que antes de realizar reformas en el sistema educativo, como añadir tecnologías, se debería estudiar si sus resultados son positivos. En conclusión no intentar colonizar con las tecnologías aquellos ámbitos, como el de la lectura, que funcionan tal y como están y que además al emigrar al ámbito digital pierden sus características y empeoran. La tecnología debe estar pensadas para facilitarnos la vida y algunas actividades, no para empeorarlas.

Después de haber leído el libro de Casati, estando de acuerdo con su opinión, puede parecer contradictorio que una parte del proyecto sea digital ya que se habla de que los libros que migran al medio digital pueden implicar distracciones como sonidos o notificaciones. No obstante, en el caso de libro, hemos incluido los códigos QR para causar un efecto contrario en el lector y mantener la atención. No se trata de visionar el libro directamente en un medio digital, sino que desde el medio físico se incite a acceder al medio digital, ya que somos consciente de que hoy en día un libro que no tiene un hilo narrativo, como es el caso de mi obra, puede causar la huida

de los lectores. Al haber una llamada de atención sobre sacar el móvil y a través de este poder ver los dibujos originales que no están en el ejemplar impreso considero que la experiencia del usuario puede mejorar. Es importante, y más hoy en día con la gran cantidad de información a la que nos exponemos, que en las presentaciones de libros se incluyan elementos que amplíen la experiencia y doten de personalidad al objeto, por ello hemos decidido que este trabajo de diseño editorial no se centre exclusivamente en presentar un libro sino que el libro además incluya experiencias. Cuando hablamos de interactividad tenemos que hablar de una vía de comunicación de doble sentido, es decir, un sistema abierto que permita un dialogo con el usuario. La interactividad en el arte es sin duda una tendencia en los últimos años, pero lo cierto es que hay muchas cosas que se presentan como interactivas y no lo son, como pueden ser la mayoría de las películas o vídeos. Interactivo es aquello que permite al usuario tomar decisiones y guiar su experiencia. En el caso de un DVD por ejemplo, hay un feedback por parte del usuario pero no existe una respuesta ya que es un sistema cerrado. Con internet pasa lo mismo, siempre se piensa que tiene la máxima interactividad, pero ciertamente se resume en enlazar y abrir ventanas. Por lo tanto en lo que respecta al libro “Dibujos sin nombre” no podemos hablar de interactividad en el sentido estricto, pero es cierto que aunque no exista un canal de comunicación con el usuario, este tiene la opción de guiar su experiencia y de conocer más partes del libro de manera digital. Es decir, el usuario es interpelado a participar de manera activa y continuar su experiencia a través de sus acciones, esta interpelación muy probablemente hará que el usuario tenga una experiencia más enriquecedora, activa y por lo tanto puede ayudar a su “estancia” en la experiencia. El usuario está invitado a sacar su móvil o tableta y ver lo que hay detrás de las obras que se muestran en el libro, como son los originales de esas obras o el vídeo en motion graphics, son muy pocas las ocasiones en las que a los usuarios se nos invita a conocer la verdad que hay detrás, normalmente se nos suele mostrar un libro perfectamente acabado o una serie. No obstante, la digitalización y el aumento en el flujo de información que hemos sufrido este último siglo ha generado una curiosidad en los usuarios sobre el cómo se llega al resultado final, un ejemplo de esto son los making off de series, películas o documentales, sobre todo aquellas en las que existen

efectos especiales y se le muestra al espectador que la realidad es bien distinta al resultado final. En definitiva, siempre que hay tecnología de por medio existe un mayor interés por parte del usuario en saber de donde se parte y como se ha llegado al punto final. En el caso de este proyecto, existe una digitalización y postproducción de los dibujos, por ello nos parece interesante mostrar el antes.

Es cierto que la tecnología puede facilitar la interacción, pero es un mito decir que es con la llegada de la tecnología cuando empieza a haber interacción en el arte. A lo largo del siglo XX han sido muchos los artistas que ya pensaban y se preocupaban en la cuestión de la participación del espectador, un ejemplo es una exposición de Max Ernst en Alemania, en 1920 en la que a la entrada colgó un cartel que ponía “Los visitantes de esta exposición tienen el derecho de introducir en los dibujos una aportación dadaísta o antidadaísta”⁶ cada espectador recibía un lápiz y podía intervenir en los dibujos. Otro ejemplo sería la exposición del Surrealismo por Duchamp, una exposición totalmente a oscuras en la que el espectador recibía una linterna en la entrada y tenía que iluminar las obras, el mensaje que se quería transmitir es que esas obras no “existían” visualmente para el público, del mismo modo que muchas de las obras interactivas no existen sin la presencia y actuación del espectador.

En los años cincuenta y sesenta varios artistas empezaron a trabajar con los conceptos de la cibernética. Detrás de la cibernética había dos conceptos muy importantes: por un lado la cuestión del feedback y por otro lado la relación ser humano-máquina.

Curiosamente fue un movimiento muy desconocido, lo más interesante de esta generación es que no pensaban únicamente en como usar la tecnología, sino, sobre todo en como “desusarla”, Nam June Paik fue un gran maestro en este sentido.

En conclusión, para que un sistema de arte interactivo funcione tienen que cumplirse cuatro puntos básicos: el replanteamiento del factor temporal, el énfasis en la interacción, la generación de efectos de inmersión y translocalidad y la necesidad de la traducción de los procesos.

6. CLAUDIA GIANNETTI. *La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión*. <<https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/giannetti0602/giannetti0602.html>> Consulta online [10/05/2019]

3.3 Formatos y soportes

Como se ha comentado antes, en el libro de artista las formas de producción son variadas y pueden utilizarse para su realización métodos plásticos hasta métodos de impresión. Desde el punto de vista formal existe una variedad incalculable que no podemos contabilizar por lo que nos podemos encontrar con infinidad de variaciones. Ese panorama impreciso en cuanto al formato de libro de artista no ha sido un problema, todo lo contrario, ha animado a los artistas a la experimentación y se han ido aumentando el número de tipos de libro, ya que es un terreno extremadamente fértil para el arte y ofrece libertad de creación. No obstante el libro de artista tiene que cumplir ciertas características como obra: contar con autoría, tener una intención que no sea literaria ni informativa, sino artística

A continuación nombraremos algunos de los ejemplos más repetidos o destacados durante la historia del libro de artista.

La idea del libro asociado al texto es la más común y como se ha dicho previamente, aunque el libro de artista no tiene porque tener texto, cuando existe este se ve sujeto a la manipulación.

Los sistemas de producción son variados, entre ellos encontramos desde la escritura a mano, plantillas, tipografía o fotografía. Según la relación que existe entre libro y texto podemos diferenciar entre: textos inventados, poesía concreta, poesía Trouvé, poesía visual, libros preexistentes e hipertexto.⁶

En el caso del texto inventado, este suele actuar como un medio gráfico con multitud de posibilidades, como por ejemplo la lectura de arriba abajo o en diferentes sentidos. Este tipo de libros predominan entre el movimiento futurista ruso, o entre los Letristas, quienes estaban relacionados con una forma de escritura jeroglífica. El fundador de este movimiento fue el Rumano Isidore Isou en los años 50 creyendo que el Letrismo interrogaba las formas de letras como unidades comunicativas. En este tipo de libros la fuerza de las letras de los textos inventados acentúa la capacidad poética como elemento dinamizador.

“Cada año miles de sentimientos desaparecen por falta de una forma concreta” Isidore Isou ⁷

6. CRESPO MARTÍN, B. *El libro-arte / libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructuras*. Anales de Documentación, 2012, vol. 15, no 1. <<http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.15.1.125591>> p. 6-9

7. ISOU, I, *“Manifiesto Letrista”* En Introducción a une Nouvelle Poésie et une Nouvelle Musique, París: Gallimard, 1947.

Por otro lado encontramos la poesía *Trouvé*, que es una de las formas favoritas de escritores y creadores de libros de artista. La escritura llega a nuevas dimensiones con imágenes que se pueden leer. Uno de los referentes de la poesía *Trouvé* es Bern Porter que en los años 50 saca la colección *Found Poems*. A menudo su técnica se basaba en cortar y pegar fragmentos de lenguaje que se encontraba.

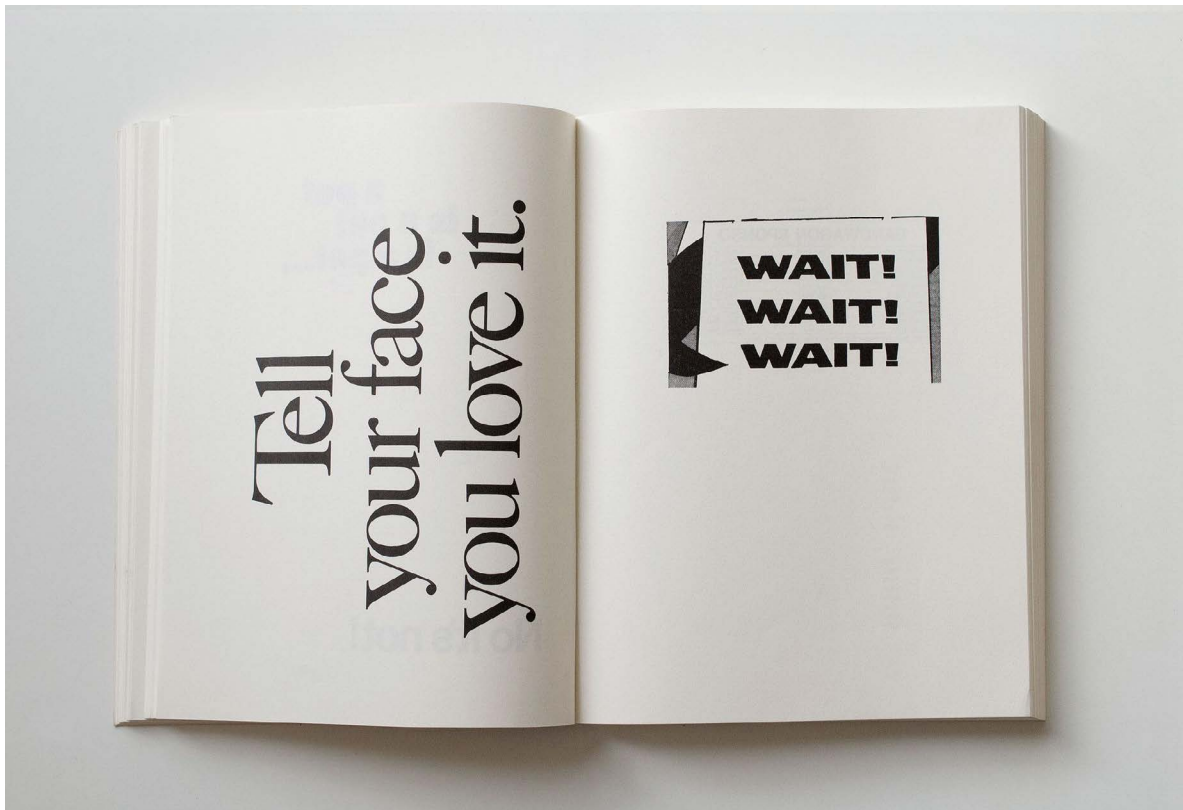


FIG. 3 FRAGMENTO DEL LIBRO "FOUND POEMS" DE BERN PORTER

La poesía visual también predomina en muchos libros de artista, en estos casos se utiliza la página como espacio o marco pictórico. Lo importante en este tipo de poemas es el lenguaje icónico y es donde se encuentra mayoritariamente el significado de estos.

El número de este tipo de obras gráficas se ha visto incrementado en los últimos años debido a la llegada de las redes sociales, pasando a denominarse como ciberpoesía.

En cuanto a formatos, como hemos dicho, no todos los libros tienen forma de libro y son muchos los artistas que han decidido hacer de figuras, libros de artista. Otro tipo de libro de artista que difiere mucho de la forma clásica sería el libro objeto, que se contempla como una forma tridimensional asemejándose a la escultura. El más destacado es Dieter Roth, conocido por ser una figura muy importante en el nacimiento del libro de artista contemporáneo. Con su proyecto “Literatura Salchicha” producido en los años 60, en este proyecto el artista utilizó libros y revistas alemanas que le resultaban molestas y realizó una pasta mezclando las páginas con agua, gelatina y especias. El resultado final lo “encuadernó” en tripa de embutido.



FIG. 4 LIBRO DE ARTISTA “LITERATURA SALCHICHA” DE DIETER ROTH

En definitiva, dentro de las obras que se pueden clasificar como Libro-Arte encontramos obras realizadas de diferentes modos desde técnicas gráficas, tipográficas, jugando con el texto como elemento gráfico simbólico, de dibujo analógico o transformando el formato clásico del libro.

3.4 El libro de artista como obra colaborativa

Por otro lado, los libros de artista se han utilizado a lo largo de su historia no solo como obras individuales, sino que han ayudado a la colaboración entre artistas de diferentes campos. Repasando la historia del libro de artista podemos encontrar

muchas colaboraciones entre artistas de distintos ámbitos, como es el caso de Stéphane Mallarmé y Francisco Borell en su publicación *L'après midi d'un faune*, una colaboración entre pintor y poeta. Por otro lado son muchos los editores que han realizado libros mediante la reproducción de la obra de Picasso, Matisse o Miró entre otros.

En el caso de este proyecto, no se puede decir que sea un Libro de Artista colaborativo, pero existen ciertas similitudes en el hecho de que utilizo obras no propias para crear un libro, en este caso utilizo obras pictóricas y las personalizo a través de la edición digital tanto en lo que respecta al libro como en la realización de la animación.

3.5 Referentes e inspiración

3.5.1 Libros de artista

Sol LeWitt es uno de los artistas minimalistas de los años 60, con una producción heterogénea que abarca muchos ámbitos artísticos: pintura, instalación, fotografía, escultura (él prefería llamarlo estructuras). Nacido en una familia judía en 1928, estudió arte y tras ir a la Guerra de Corea se mudó a Nueva York donde comenzó a trabajar en el MOMA y entró en contacto con las corrientes artísticas que se empezaban a alejar del expresionismo abstracto y el Pop. Un movimiento que más tarde, en 1965, Richard Wollheim lo acuñaría como minimalismo. La obra de Sol LeWitt destacó por el uso de la geometría.

De él llama la atención el uso de los colores y la simetría. Uno de los libros que ha servido de inspiración en la realización de este proyecto es "Geometric figures & Color".



FIG. 5-6 INTERIOR DEL LIBRO "GEOMETRIC FIGURES & COLOR" DE SOL LEWITT

La lógica puede ser usada para camuflar la verdadera intención del artista, para calmar el espectador en la creencia de que él entiende el trabajo, o para inferir una situación paradójica (como lógica vs ilógica). Algunas ideas son lógicas en su concepción e ilógicas perceptualmente. Las ideas no necesitan ser complejas. La mayoría de las ideas exitosas son ridículamente simples. El arte conceptual es bueno si hay una gran idea detrás.

A finales de los 60 escribe las bases de una nueva corriente artística: el arte conceptual. Lewitt es uno de los principales artífices de esta revolución de las artes plásticas. Hoy en día su obra es parte indispensable de los fondos de los mejores museos del mundo.

Sol Lewitt entró en la historia del arte por ser el primer artista que pensó “¿por qué tendría que ser yo quien hace mi obra?”⁸

La idea se convierte en una máquina de hacer arte por primera vez el artista plástico imprime al proceso creativo una importancia superior a la de la obra acabada. Por fin se pueden separar concepto y ejecución. La obra es la prueba de la idea.

Muchas veces la inspiración llega a través del medio digital, como las redes sociales, pero es cierto que cuando hablamos de libros, no podemos apreciar ciertos matices y nos encontramos con una experiencia que no es totalmente plena. En el caso de Sol Lewitt he tenido la oportunidad de ver dos de su libro “Geometric figures & Color” gracias a la colección de la UPV. No obstante no puedo negar que es en a través de un ordenador, donde solemos pasar la mayor parte del día, que encontramos libros inspiradores y muchas veces no son de artistas de renombre.

Un ejemplo es Mymetime, el trabajo de fin de grado de Lara Leal Chen, alumna de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez (Santa Cruz de Tenerife). En este libro habla del estrés y la importancia del Mindful Eating.⁹

No se trata simplemente de un proyecto analógico sino que además tiene una estrategia en redes sociales a través de una serie de imágenes explicativas y de motion.

8. LEWITT, S. (1967). “Paragraphs on Conceptual Art” en Artforum. Art-Language (England), Mayo 1969 <https://www.corner-college.com/udb/cproVozeFxParagraphs_on_Conceptual_Art_Sol_leWitt.pdf> [Consulta online: 30/04/2019]

9. DOMINGUEZ, M.A. (2019). *Mymetime, un proyecto que cuestiona el ritmo de vida actual y potencia el Mindful Eating*. Valencia: Gráfica. <<https://grafica.info/mymetime-un-proyecto-que-cuestiona-el-ritmo-de-vida-actual-y-potencia-el-mindful-eating/>> [Consulta online: 04/05/2019]

Además el proyecto se compone de una parte interactiva a través de despleables y encartes, incluyendo también cinco postales que explican pautas básicas para comenzar las pautas básicas para la realización de *mindfulness* mientras nos alimentamos.



FIG. 7-8 INTERIOR DEL LIBRO “MYMETIME, UN PROYECTO QUE CUESTIONA EL RITMO DE VIDA ACTUAL Y POTENCIA EL MINDFUL EATING.” DE LARA LEAL CHEN



FIG. 9-12 POSTALES ADJUNTAS AL LIBRO “MYMETIME, UN PROYECTO QUE CUESTIONA EL RITMO DE VIDA ACTUAL Y POTENCIA EL MINDFUL EATING.” DE LARA LEAL CHEN

Otro libro inspirador, es la obra es “Habla Daltónico”, se trata también de un TFG, la autora del proyecto es Noemí Pérez, estudiante de la misma facultad que Lara Leal Chen, la Escuela de Arte y Superior de diseño Fernando Estévez de Tenerife.¹⁰

El libro esta lleno de detalles, consiste en un libro con información acerca del daltonismo con la intención de que el usuario se ponga en la piel de una persona daltónica. En este caso lo que cabe destacar es su *packaging* y los elementos que acompañan al libro. El libro incluye: la caja, el propio libro, lápices, fichas plásticas y unas cartas, la autora pensó en todos los detalles y se le ocurrió que la cinta para sacar el libro fuera utilizada como pulsera.



FIG. 13-16 INTERIOR DEL LIBRO "HABLA DALTÓNICO" DE NOEMÍ PÉREZ

Cada vez más marcas utilizan formatos innovadores para presentar productos o crear editoriales por motivos de aniversarios y otras eventualidades. Para la presentación y publicidad de cualquier producto, sea o no un elemento artístico, es muy importante el envoltorio, es decir la primera impresión. Por eso en este proyecto hemos decidido crear una caja que contenga todos los elementos y nos hemos inspirado en diferentes libros y elementos utilizado por marcas.

Estos son algunos de los más inspiradores:

En primer lugar, se trata de una colección de libros creados por la marca Land Rover Defender como consolidación de la leyenda histórica del todoterreno. Esta obra es inspiradora, no tanto a nivel estético, sino más bien conceptual. La marca relaciona los coches todoterreno con el movimiento y la exploración que te permite el vehículo, por ello deciden hacer referencias a los viajes mediante la introducción de mapas y de sellos que simulan las estampas de los pasaportes.

Llama mucho la atención la introducción de páginas a una tinta, como es el caso la última página con fondo negro de este libro.



FIG. 17-18 LIBROS DE LA MARCA LAND ROVER DEFENDER

Otra de las inspiraciones ha sido el libro "Concrete passages about closeness and coldness... and a couple of songs" de Gabór Kasza. Un libro muy arquitectónico que consigue dar la misma impresión que un edificio inacabado. En concreto de este libro me ha inspirado el libro interno, es decir no el soporte, si no el estilo del libro de papel. En este libro predomina un estilo minimalista y geométrico con el intercalado de algunas páginas rojas, sin ningún contenido, que dotan se simplicidad y agresividad al libro, consiguiendo en mi opinión un toque simple, pero llamando la atención.



FIG. 19-20 LIBRO "CONCRETE PASSAGES ABOUT CLOSENESS AND COLDNESS... AND A COUPLE OF SONGS" DE GABÓR KASZA

3.5.2 Redes sociales

El libro de artista es un formato que da fuerza al clásico formato de libro analógico y que es por definición una obra material. No obstante, en la época en la que vivimos, la era de la información, existe una sobreexposición de imágenes en internet y las redes sociales, entre las que nos encontramos con obras artísticas. Por ello, gran parte de la inspiración ha sido encontrada en las redes sociales, concretamente en Instagram. Entre los diferentes archivadores creados en Instagram sobre los temas que nos interesan: motion graphics, fotografía, diseño, packaging... también hemos incluido el marcador de libro de artista. Desde el cual seguimos hashtags y cuentas que incluyen el libro de artista entre sus publicaciones y guardamos los que más nos interesen.

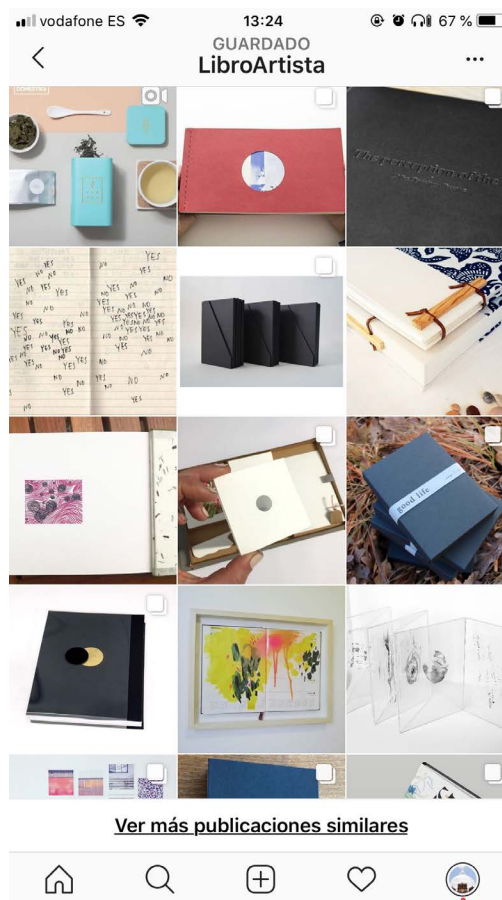


FIG. 21 COLECCIÓN DE INSTAGRAM CON INSPIRACIÓN SOBRE LIBROS DE ARTISTA

3.5.3 Revistas

En cuanto a diseño gráfico y editorial las revistas son una gran inspiración. Al tratarse de un formato que incluye en un mismo número diferentes temas suele jugar más con diferentes estilos gráficos dependiendo de la temática de cada uno de los artículos. Por lo tanto en una misma revista podemos encontrar diferencias en cuanto al diseño editorial así como multitud de elementos gráficos visuales, desde fotos hasta juegos tipográficos.

En cuanto a inspiración destacaría la mítica revista y referente mundial en cuanto a diseño e ilustración: The New Yorker.

Y una de las revistas que consumo habitualmente, la revista valenciana Gráfica a la cual estoy suscrita y me inspira no solo en cuanto a diseño editorial, también en cuanto a referencias fílmicas o audiovisuales, como el motion graphics, es más dos de los libros nombrados en los referentes de libros de artista los encontramos en artículos de esta revista.

The New Yorker es una revista estadounidense que comenzó su publicación en 1925. Sus publicaciones son mayoritariamente de investigación, críticas y ensayos. Una de las características más destacables y que dota de prestigio a la revista es que es de las pocas que cuenta con la figura de un verificador, es decir, una persona encargada de verificar los datos de las publicaciones con el fin de no publicar información falsa. En términos de estilo se ha dotado incluso de normas ortográficas propias, así pues, una de las normas más curiosas sería que las palabras con doble vocal las escriben con diéresis, como por ejemplo “preëminent”.¹²



FIG. 22-25 PORTADAS DE LA REVISTA THE NEW YORKER

12. WIKIPEDIA. The New Yorker <https://en.wikipedia.org/wiki/The_New_Yorker> [Consulta online: 06/06/2019]

Gràffica es una revista española que comenzó siendo una página web dedicada al diseño gráfico y las artes visuales en España. En el año 2016 comenzarían a publicar en papel y se convertirían en una revista líder en el sector informativo del diseño. Es una revista con un diseño editorial impecable que trata temas sobre diferentes campos del diseño: ilustración, tipografía, branding, packaging, diseño editorial, fotografía, infografía o motion graphics son algunos ejemplos de los ámbitos sobre los que escriben.

Cada ejemplar suele centrarse en un tema, por ejemplar: packaging, tipografía o mujeres en el ámbito del diseño son algunos de los temas protagonistas de sus últimos números.

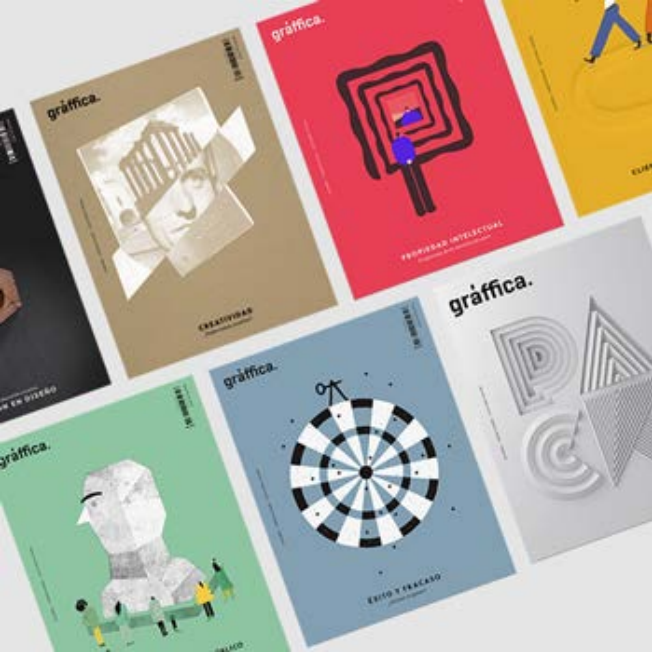


FIG. 26 PORTADAS DE LA REVISTA GRÀFFICA



FIG. 27-28 PORTADA E INTERIOR DEL PRIMER NÚMERO DE LA REVISTA GRÀFFICA



FIG. 29-30 PORTADA E INTERIOR DEL NÚMERO 6 DE LA REVISTA GRÀFFICA

3.6 Rereferentes encontrados en los dibujos

Indagando en los diferentes blogs que editaba mi padre, nos encontramos con constantes homenajes a Moebius (Jean Giraud), y nos damos cuenta de que existe una estética muy similar a la de los dibujos más sicodélicos de mi padre, por lo que intuimos que existe una clara inspiración en él.

Moebius se sintió atraído por el dibujo desde que era pequeño, su madre trabajaba todo el rato por lo que dibujar se convirtió en su mayor compañía y remedio para la melancolía. Según sus propias palabras, dibujó como un loco durante un año y medio y su familia le animaba a ir a una escuela de arte a la que finalmente se apuntó, sus compañeros tenían un conocimiento cultural mucho más refinado que el suyo. En ese momento Francia estaba sufriendo una enorme transformación con el crecimiento de la Nouvelle Vague.

Jean Giraud se inspiraba en un mundo onírico, dibujaba sobre todo espacios vacíos. Su travesía en el desierto por México, donde fue en unas vacaciones de verano a visitar a su madre y finalmente se quedó 9 meses, le marcó, según sus propias palabras “porque podías caminar horas y horas sin que terminase el horizonte”, hasta tal punto que le producía gran placer dibujar escenas en las que alguien aparece en una llanura desértica.

El resultado de su experiencia por los desiertos de México fue que se despertó en él una enorme curiosidad por lo psíquico, por el mundo de lo inconsciente, por el universo paralelo de los sueños, aquella curiosidad alimentó su trabajo a partir de entonces y fue claramente la época de su vida que marcaría la estética tan característica que diferenciaba a Jean Giraud del resto de dibujantes. Sentía una gran curiosidad por el mundo inconsciente y el paralelo universo de los sueños.

Tenía 15 años cuando vendió su primera historia. Buscó nuevas revistas en París y encontró una que se llamaba “Pilote”, así fue como conoció a Jean-Michel Charlier quien le dijo de hacer un western, Moebius aceptó y comenzó con “Blueberry”.

Sus cómics no trataban de superhéroes, era una fantasía propia de los dibujantes Europeos.

Ilustró un tipo de personaje que no existía en los comics hasta entonces, un personaje anomalístico con cualidades y poder sexual.

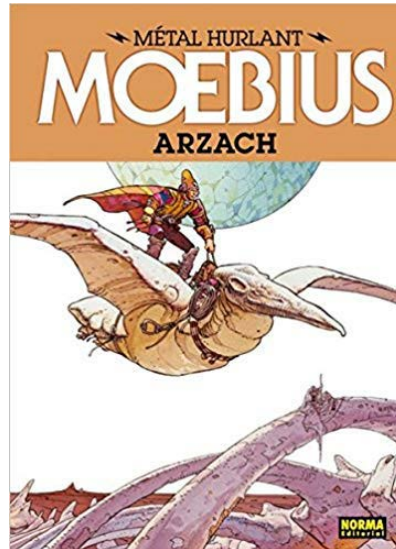


FIG. 31 PORTADA DE MÉTAL HURLANT, ILUSTRADA POR MOEBIUS

En estos dos dibujos, encontramos más similitudes en lo que respecta a las forma y líneas, no en cuanto a los colores. Los personajes representados en el dibujo de Moebius se caracterizan por estar dibujados con formas curvas y facciones simples en sus rostros al igual que en el dibujo de mi padre. Pero lo más característico en ambos dibujos es la forma conica de sus cabezas.



FIG. 32 ILUSTRACIÓN DE MOEBIUS



FIG. 33 PERSONAJE DIBUJADO POR LEONARDO GABALDÓN



FIG. 34 ILUSTRACIÓN DE MOEBIUS



FIG. 35 DIBUJO DE LEONARDO GABALDÓN

Entre el dibujo de Moebius a la izquierda y el dibujo de Leonardo Gabaldón a la derecha, encontramos similitudes en la representación abstracta y colorista de un espacio desértico con seres fantásticos, que se caracterizan por el juego en las proporciones de su propio cuerpo y con respecto al paisaje que les rodea. Además en el dibujo de Jean Giraud podemos ver una especie de pájaro que el resto de los personajes usan como transporte, mientras que en el dibujo Leonardo Gabaldón vemos un pájaro con el pico similar y aunque muy distinto en cuanto a las formas, ambos utilizan el color rosa en su mayor parte. Por otro lado, el color que predomina en ambos desiertos es el verde y el azul, que pinta la mayoría de la superficie en la que se encuentran los personajes, mientras que algunos detalles como montañas se ven representadas por colores más cálidos, todos los personajes se encuentran en un entorno frío mientras que se apoyan en superficies de colores más cálidos, bien sobre la figura del pájaro rosa como sobre la butaca naranja.

Sin estar seguros de si existe inspiración en estas obras a la hora de hacer los dibujos por parte de Leonardo Gabaldón, pero se han encontrado similitudes entre los dibujos y algunas portadas de discos de los años 60 y 70.

Cabe destacar al pintor Matias Klarwein quien llegó a poner su firma en 52 discos de artistas como Miles Davis o George Duke.¹³

13. VALIÑO, X. (2013) "Las mejores portadas del rock: Santana <<Abraxas>>" en Efeeme <<https://www.efeeme.com/las-mejores-portadas-del-rock-santana-abraxas/>> [Consulta online: 14/06/2019]

Por ejemplo la portada del disco Abraxas de Santana, que está formada por una recreación de la Anunciación de la Inmaculada Concepción, cuando Gabriel anuncia a la Virgen María que va a dar a luz a Jesús.

Klarwein, fue un referente del movimiento hippie de los 60 y que era considerado psicodélico, aunque él nunca lo reconoció. Realizaba sus pinturas mediante una técnica mixta que permite obtener un gran detalle y evitar que se mezclen los colores, lo aprendió de su mentor Erns Fuchs y consistía en mezclar ténpera con caseína a la pintura al óleo.

Como muchos otros artistas residió en Mallorca y precisamente en la portada de este disco figura la cala de Deià, donde fallecería en 2002.

Estudió Bellas Artes en Francia, donde trató con varios artistas de la época entre los cuales se encuentra Salvador Dalí, al que definía como su padre espiritual. Klarwein, nació en el seno de una familia judía en Hamburgo y antes de vivir en Francia había vivido en Israel y Palestina huyendo de los nazis. Después de vivir en Asia y África, y en los años 60 Klarwein se mudaría a Nueva York, donde cambia su nombre por Abdul, ya que consideraba que para entenderse mejor el conflicto entre Israel y Palestina, los judíos debían adoptar un nombre árabe y los palestinos uno hebreo. Fue en Nueva York donde comenzó a tener contacto con artistas como Jimi Hendrix, Andy Warhol, Jerry Garcia o Timothy Leary.

A Carlos Santana le llamó la atención la pintura con la que se topó en una revista, por lo que indagó sobre el artista Klarwein, que en esos momentos estaba en Tánger con Timothy Leary, no obstante consiguió la imagen firmando un contrato con sus representantes, por lo que nunca llegaron a conocerse en persona.



FIG. 36 CUADRO "ANUNCIACIÓN" DE MATIAS KLARWEIN



FIG. 37 PORTADA DEL DISCO ABRAXAS



Vídeo en

MOTION

GRAPHICS:

Historia , definición e inspiración

4. VÍDEO EN *MOTION GRAPHICS*: HISTORIA, DEFINICIÓN E INSPIRACIÓN

4.1 Historia y definición del *motion graphics*

De forma literal, *motion graphics* significa grafismo en movimiento, pero a lo largo de los años las animaciones a las que se han acuñado con este término, van más allá. En 1967 Herdeg y Halas en el libro “Film and TV graphics” agrandan el término de *motion graphics* para definirlo como la unión de cine y diseño gráfico, afirmando además que el cine y el diseño gráfico ha tenido han contribuido a la revolución visual. Ambas disciplinas se originaron justo antes del cambio de siglo XIX. Nueve años después sacarían un segundo tomo “Film and TV graphics 2” donde identificaron 4 periodos básicos: en primer lugar, el periodo donde nace la técnica para proyección continua de imágenes cuadro por cuadro. El segundo lugar el periodo en el que esta primera técnica se mejora y surgen experimentos que combinan la fotografía con dibujos animados, teniendo como resultado una animación más delicada. El tercer periodo de desarrollo será después de la II Guerra Mundial, y surge con la necesidad de ampliar el estilo gráfico, será aquí donde el diseñador gráfico y el animador se convierten en socios. El cuarto y último periodo es el cambio de la animación como entretenimiento hacía una forma de educación.

El *motion graphics* se puede definir como la forma más simple de animación, compuesto por una serie de imágenes que se relacionan entre sí mediante movimientos simples. Como su nombre indica “gráficos en movimiento” esta disciplina incluye secuencias con cualquier tipo de elemento gráfico, desde texto a formas simple o complejas. Esto significa que son muchas las composiciones que se pueden incluir dentro de este término, desde el título de películas, los créditos, gráficos en movimiento como estadísticas, hasta algunas formas más artísticas como puede ser la animación de personajes, el diseño gráfico en movimiento o vídeos experimentales.¹⁴

Pero lo cierto es que no se ha llegado al acuerdo de una sola definición, algunos autores como Ràfols y Colomer (2003) opinan además que el término *motion graphics* es escueto y vago y que las definiciones son muchas y variadas.

14. CLARISA E. CARUBIN, (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. Tesis. Barcelona: Universitat de Barcelona pp 24-34

Será a finales del s.XX y principios del XXI cuando aumente la frecuencia de las publicaciones sobre el tema. La definición de *Moving Graphics, New Directions in Motion Design* en 2012 es de las más completas hasta la fecha. Define el *moving graphics* como una rama que explota los principios del diseño gráfico en vídeo, empleando la animación u otras técnicas fílmicas.

Concepción Alonso Valdivieso, profesora de Bellas Artes en la Universidad de Granada, escribió una investigación en 2013 para la revista de la UPV “Con A de Animación” en la que explica qué es el motion graphics. Según Concepción Alonso en España es más apropiado hablar de diseño audiovisual, grafismo audiovisual o gráficos animados. Se desarrollaría potencialmente en los años 60 cuando empiezan a realizarse gráficos con ordenador y hoy en día está en auge debido a la cantidad de dispositivos tecnológicos de los que disponemos. En ocasiones es complicado diferenciar entre la animación y el *motion graphics*. Se puede decir que el *motion graphics* es una técnica de animación que está estrechamente conectada al diseño gráfico. “Las diferencias entre *motion graphics* y animación podrían ser análogas a las que existen entre el diseño gráfico y la animación, ya que son dos disciplinas que en muchas ocasiones se nutren respectivamente, pero están bien diferenciadas.”¹⁵

El *motion graphics*, es un instrumento idóneo para la comunicación, se compone de imágenes y textos que sirven acompañados de una música para transmitir un mensaje preciso, es por ello se usa frecuentemente en publicidad. Puede ser desde una animación icónica, con elementos simple en 2D, hasta una composición muy realista en 3D. La forma en la que se mueven las formas, su dinamismo, es una de las características más importantes. Las propiedades de los elementos que se transforman generando así el *motion graphics* son: posición, forma, escala y tiempo. Así pues los elementos pueden cambiar su posición x o y en la pantalla, cambiar su escala llegando a dar incluso sensación de profundidad, además la escala se usa también para marcar el protagonismo de las figuras más grandes. La forma es lo que definirá el objeto o personaje, se puede jugar con las formas mediante metamorfosis, transformando un elemento en otro, en las formas también es importante el color, la luz o la textura, así pues estos elementos también se modifican con frecuencia, sobre

todo los cambios de color son muy estimulantes. El tiempo marcara el ritmo de, la velocidad a la que se mueve un objeto transmite mucha información. Las técnicas utilizadas que determinaran además la estética en la mayoría de los casos pueden resumirse en la realización en 2D, los realizados en 3D y los híbridos que pueden contener ambas técnicas e incluso mezclarse con imágenes reales. El mejor ejemplo de motion graphics son las cabeceras y cortinillas de programas o series, que son además un componente fundamental para la definición del producto que presentan, ya que son la primera impresión.

Hoy en día las técnicas utilizadas para su creación son digitales pero lo cierto es que algunos artistas ya trabajaron otras formas de arte. Walter Ruttmann formó la serie Absolute Films, mediante la técnica de pintura sobre cristal y a base de pinceladas capturadas con fotografías.



FIG. 38 VÍDEO LICHTSPIEL OPUS DE WALTER RUTTMAN

Oskar Fischinger también fue otro animador experimental que experimento nuevas técnicas y las puso en práctica en *Websperiente* (1927). Len Lye crea en 1925 *Colour Box*, mediante una técnica que consiste en pintar o raspar sobre el celuloide de una película en blanco y negro, creando un film de ritmo muy acelerado donde las formas se mueven en la pantalla. Tanto el cine como la animación están asociados a la magia y pronto se convertirían en entretenimiento. Fue cuando la animación se alejaba de la creatividad cuando John Whitney creó Motion Graphics Inc. Generando efectos de luz con ordenador, produciría sus películas con el programa Sketchpad, el primer programa de dibujo por ordenador que fue creado por un Ivan Sutherland. En 1958 John Whitney y el diseñador gráfico Saul Bass crearían uno de los títulos de crédito más mítico para *Vértigo*, considerada la mejor película de la historia. Desde los años 50 el motion graphics también llega a la televisión con la animación de logotipos o spots. A partir de los 80 los ordenadores ganarían velocidad y por lo tanto aumentaría la creación de este tipo de animación. Actualmente hay muchas facilidades para su creación, que hacen que el motion graphics este en constante evolución. Hoy en día existe un gran uso de esta técnica con fines corporativos.



FIG. 39 TÍTULOS DE CRÉDITO DE VÉRTIGO

4.2 Inspiración

Christoph Niemann es un artista y animador, ha realizado muchas de las portadas de la revista The New Yorker, National Geographic y The New York Times Magazine. Entre algunas de sus publicaciones cabe destacar que realizó la primera portada de realidad aumentada para The New Yorker. Sus ilustraciones destacan por la sencillez y originalidad, encuentra hueco para una ilustración en cualquier rincón.

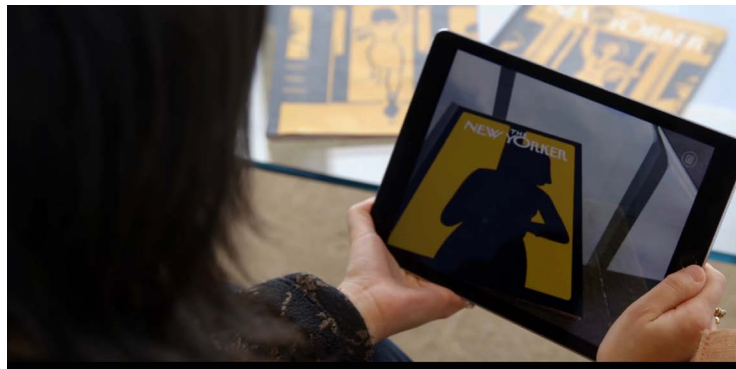


FIG. 40 VÍDEO SOBRE LA PORTADA EN REALIDAD AUMENTADA DE CHRISTOPH NIEMANN PARA THE NEW YORK TIMES

Creó la aplicación Petting Zoo and Chomp junto con Jon Huang, para él los animales son una ayuda en cuanto a ilustrar, explica que por un lado son como humanos, tienen manos y pies, pueden tocar cosas, pueden expresar, y por otro lado se pueden comunicar el mensaje que quiere expresar el ilustrador de un modo más sencillo que cuando ilustras a un animal, puede ser un hombre o una mujer, no va vestido de un modo u otro. En definitiva dotan de simplicidad el mensaje al cortar con todos aquellos elementos que pueden atribuirse a diferentes modos de ser de los humanos. Probablemente la mayoría preferiría ser reconocido como artista en un museo o galería, pero no a él. A Christoph Niemann le interesa mucho más salir en revistas y libros, es lo que consume y cree que es la mejor forma para contribuir en este mundo, para él es más importante que su imagen la vean millones de personas durante veinte segundos aunque luego acabe en la basura antes que tener su obra sobre el sofá de alguien durante 20 años.¹⁶

16. NPR Choice page. <<https://www.npr.org/2011/06/22/137197285/-that-s-how-an-illustrator-explains-it-all?t=1560786351918>> [Consulta online: 30/05/2019].

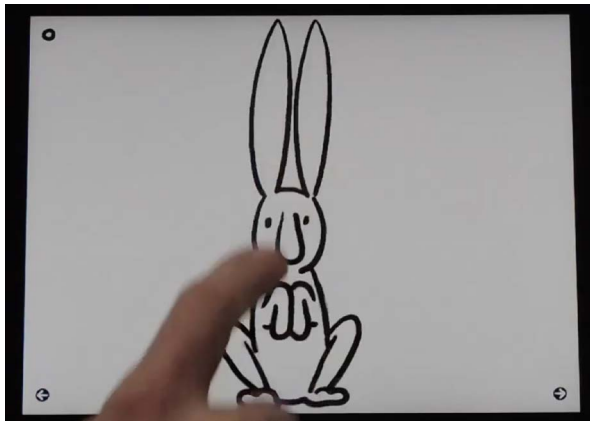


FIG. 41 VÍDEO SOBRE LA APP PETTING ZOO AND CHOMP



FIG. 42 ILUSTRACIÓN INTERACTIVA

Otra artista referente sería Coco Davez, aunque es más famosa como pintora que como animadora, lo cierto es que la animación no se le resiste y consigue crear mensajes sencillos y directos mediante ilustraciones en movimiento sin dejar de perder su estilo. Es además fotógrafa y directora de arte.

Su trabajo más famoso es la colección de pinturas "Faceless" en los que dibuja a sus ídolos de un modo simple, sin rostro, pero reconocibles por medio de los colores y las formas y gracias a los cuales ha llegado a exponer en galerías de la importancia de Maddox Gallery en Londres. Es colaboradora habitual de la revista Vogue y crea contenido visual animado para redes sociales, en estas animaciones habla de la historia de algunos accesorios de moda como pueden ser prendas de vestir o complementos, siempre manteniendo su estilo coloristas y con una tipografía propia.¹⁷



FIG. 43 FRAME VÍDEO DE COCO DAVEZ PARA VOGUE

17.About Coco Davez < <https://www.cocodavez.com/about> > [Consulta online 30/05/2019]

5,

Selección de obras y
DIGITALIZACIÓN

5. SELECCIÓN DE OBRAS Y DIGITALIZACIÓN

5.1 Selección de obras

Después de la selección de obras, una tarea que ha sido complicada, dado que la mayoría de los dibujos eran bocetos muy carentes de contenido, en hojas en sucio, con apuntes, listas de la compra, tareas pendientes o simplemente garabatos. Además la mayoría de las obras tienen una estética mucho más clásica con respecto a las obras que se quieren incorporar en el libro. Esta búsqueda se ha realizado por cajones, cajas de cartón y libros, ya que muchos de los dibujos se encontraban en papeles dentro de estos.

5.2 Digitalización

Después de la selección de brutos se ha procedido a la digitalización de la obra mediante el escaneo de los dibujos. Esta primera selección no será la selección definitiva, ya que durante la maquetación se eliminarán algunos de los dibujos que consideremos que no van acorde con el libro y los seleccionados se editarán eliminando algunos textos o manchas que puedan tener. Para escanearlos se ha utilizado un escáner que respete el máximo posible los dibujos y aseguré una calidad con la que después se pueda trabajar sin que esto suponga una pérdida de calidad. El escáner utilizado ha sido el modelo: Escaner Mustek A3F2400N que permite un tamaño A3.

Los dibujos escaneados son los siguientes:





Realización del
LIBRO

6. REALIZACIÓN DEL LIBRO

6.1 Formato del libro y selección de las obras en InDesign

El formato de la maquetación elegido para el libro es cuadrado en su versión cerrada y apaisado al abrirse. La intención es que el formato del libro no sea excesivamente grande.

Para la primera selección de dibujos se creará un documento en InDesign con un formato cuadrado, como será el del libro final, pero de mayor tamaño (28x28cm) para poder ver los dibujos al completo. No se define el formato desde un principio ya que el tener un formato impuesto desde el inicio puede reprimir las ideas y la creatividad del diseñador.

Se hará la selección de los dibujos que formarán parte del libro de manera inversa, es decir en lugar de seleccionar y luego maquetar se comenzará con la maquetación y posteriormente se eliminarán aquellos dibujos a los que no tengan un sentido narrativo o estético dentro del libro, esta manera es mucho más sencilla, ya que algunos dibujos que en un primer momento no formarían parte del libro, posteriormente se ha visto que se pueden utilizar partes del mismo mediante la edición. Por lo que esta segunda selección se llevará a cabo en el mismo programa con el que se maquetará: InDesign.

6.2 Maquetación

Dado que el libro consta solo de imágenes sin textos y los dibujos que forman parte del mismo tienen estéticas diferentes en muchos casos, se ha optado por una maquetación sea minimalista y el protagonismo se lo lleven las imágenes, los colores y las formas.

Composición significa reunir y disponer diversos elementos que forman un solo conjunto. Si no hay composición, impera el caos; sin ella, sólo existen las cualidades particulares de cada elemento gráfico. Únicamente la composición abarca logré su totalidad. La composición es la estructuración y configuración de las fuerzas capaces

de producir la obra de arte: desde la música hasta la pintura, desde la arquitectura hasta la página gráfica, así pues, la composición es sinónimo de buena construcción. En diseño gráfico, componer es coordinar, es disponer el formato varios elementos gráficos partiendo de una idea para obtener un resultado estético que provoque el efecto deseado y una lectura fácil y agradable. El formato y los diferentes signos son elementos gráficos generadores y los medios prácticos la composición. La idea será el resultado estético, y la lectura fácil y agradable son los medios intelectuales y psicológicos de la composición. Todo el conjunto constituye una fuerza y energía que debe organizarse. Esta coordinación es, a la vez, una operación intelectual y material. La idea que surge intelectualmente del autor es el origen de composición y su realización expresiva es la construcción.¹²

Podemos diferenciar entre dos grupos de composiciones de manera más general: las clásicas o estáticas y las libres o dinámicas. Con composición clásica nos referimos a la composición que ha ido afianzándose a lo largo del tiempo y sigue las pautas basadas en motivos estéticos que se han ido estableciendo, mientras que la composición libre está dominada por el contraste, no se inspira en normas constantes, sugiere movilidad y transformación.

Para componer se han colocado sobre ambas páginas 9 cuadrados para simular la regla de los tres tercios y poner focos de atención en los cruces de las líneas si en alguna de las páginas se considerase útil.¹⁸

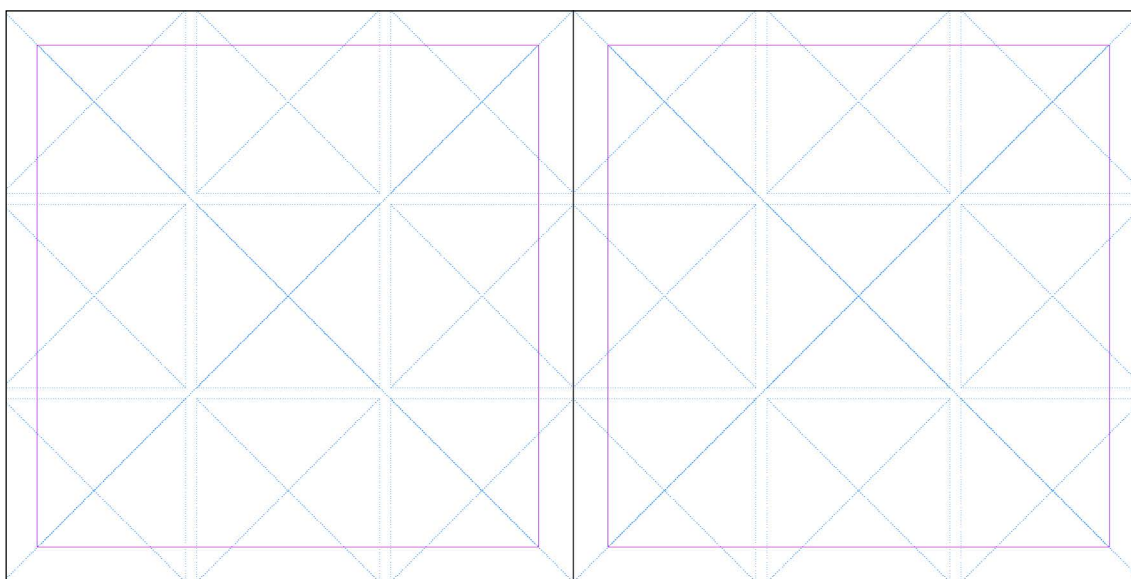


FIG. 55 PÁGINAS MAESTRAS EN INDESIGN, REGLA DE LOS TRES TERCIOS.

Para este libro de artista se ha elegido un tipo de maquetación libre en el que la variedad como elemento de interés está presente en casi todas sus páginas con el fin de generar un contraste, es decir una composición donde haya un elemento dominante que sobresalga, por ello intentaré, en la medida que los recursos me lo permitan, que las obras a una sola tinta se vean contrastadas por obras coloridas en la página siguiente o estén contrastadas con una versión en negativo del mismo dibujo. No obstante en algunos dibujos con mayor similitud entre sí, he decidido que compartan espacio por lo que están en la misma página abierta, a veces se superponen al pliegue de página. Por otro lado dentro de la composición del libro no se utilizará texto excepto en la primera página.

6.3 Edición de los dibujos en PhotoShop

La propia aplicación de InDesign permite trabajar las imágenes de manera simultánea abriéndolas en los diferentes programas del paquete Adobe. Para la edición de imágenes se ha elegido PhotoShop, en primer lugar se eliminará el fondo de aquellas imágenes que tienen fondo blanco pero que por el paso del tiempo el color del papel se ha ido oscureciendo, de este modo se mimetizarán los dibujos con el fondo blanco del libro. Además se borrarán las partes del fondo del dibujo como escritos o garabatos que puedan haber, por este motivo es tan importante que luego el usuario pueda ver el dibujo original, ya que podrá ver elementos como manchas o textos que no se encuentran en el libro.

Algunos ejemplos de esta parte de la edición son los siguientes.

Selección y eliminación del fondo:

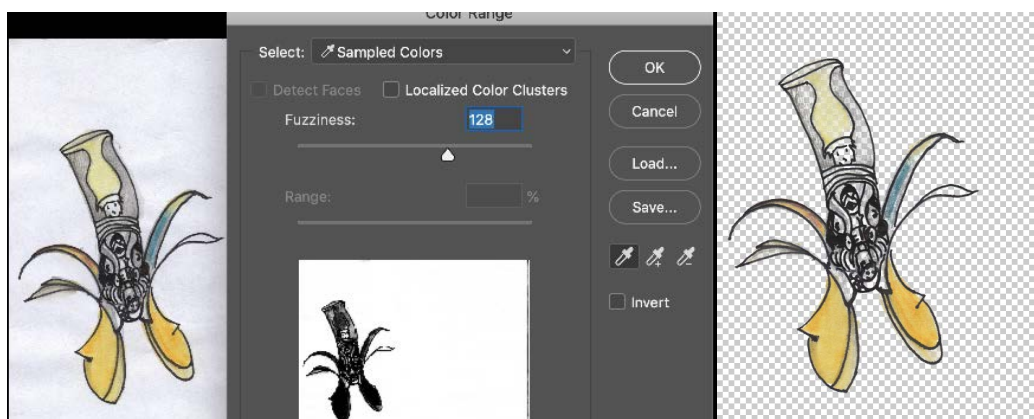


FIG. 56 SELECCIÓN DE FONDO EN PHOTOSHOP

FIG. 57 ELIMINACIÓN DE FONDO EN PHOTOSHOP

Eliminación de elementos como texto o manchas que no quiero que estén presentes en el libro final:



FIG. 58-59 ELIMINACIÓN DE TEXTO Y MANCHAS CON LA HERRAMIENTA DE CLONAR EN PHOTOSHOP



FIG. 60 DETALLE DEL DIBUJO DIGITALIZADO SIN EDITAR



FIG. 61 DETALLE DEL DIBUJO DIGITALIZADO EDITADO (GRIETAS Y MANCHAS)

Contraste y saturación:

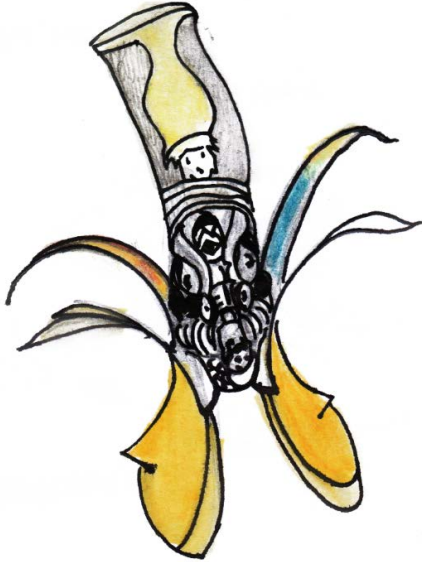


FIG. 62 DIBUJO EDITADO

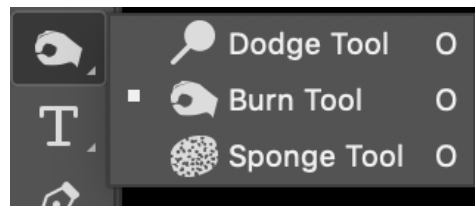


FIG. 63 HERRAMIENTAS DE PHOTOSHOP PARA CONTRASTAR Y DAR SATURACIÓN

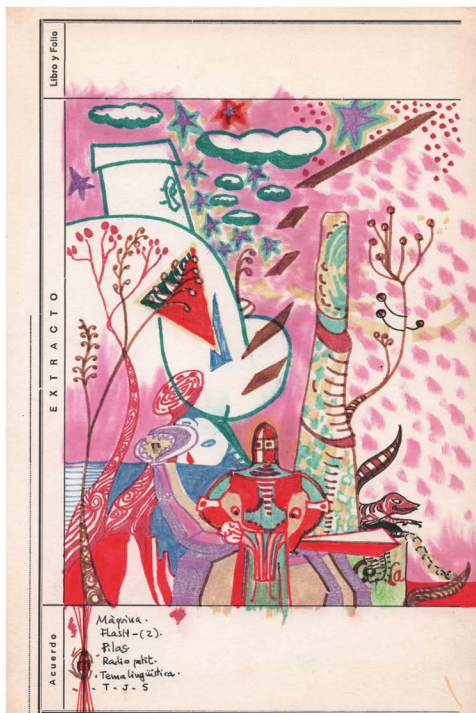


FIG. 64 DIBUJO ORIGINAL



FIG. 65 DIBUJO EDITADO: ELIMINACIÓN DE MANCHAS, CONTRASTE Y SATURACIÓN

6.4 Creación de códigos QR para ver los originales

Desde el mismo programa de InDesign se pueden generar códigos QR, estos códigos permiten redirigir a aquellos que los escanean mediante sus *smartphones* o tabletas a un enlace online que les mostrará la obra original, es decir, el escaneado bruto sin los retoques que posteriormente se han realizado, de esta manera podrán ver los dibujos con los textos y las manchas que había y que se han ido eliminando en postproducción. Es importante que el libro tenga una estética limpia, sin elementos que puedan afectar al diseño o que distraigan de los dibujos, no obstante el paso del tiempo y las marcas se consideran un valor añadido en los dibujos por lo que es positivo permitir la visualización de los originales para acercar al usuario a la obra original. Precisamente por el hecho de que no queremos que el libro tenga elementos que distraigan se ha decidido que los códigos QR vayan en un marcapáginas que se diseñará y se colocará en la caja con el resto de los elementos anexos al libro.

Para este proceso lo primero que se ha hecho es subir los dibujos escaneados a google fotos, en esta web se creará una carpeta donde se subirán los dibujos originales.



FIG. 66 CÓDIGO QR PARA VISUALIZAR LOS DIBUJOS ORIGINALES

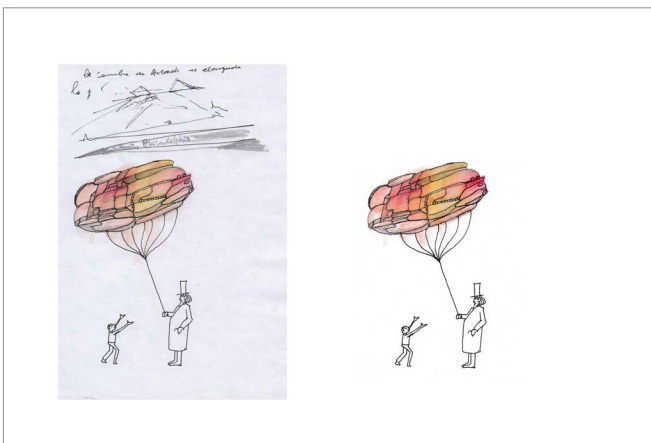
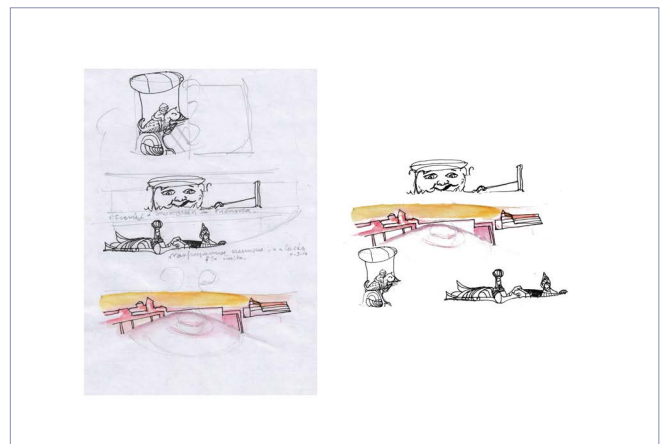
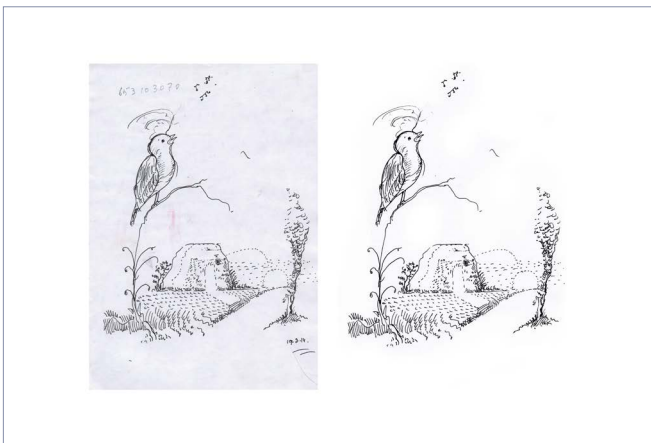
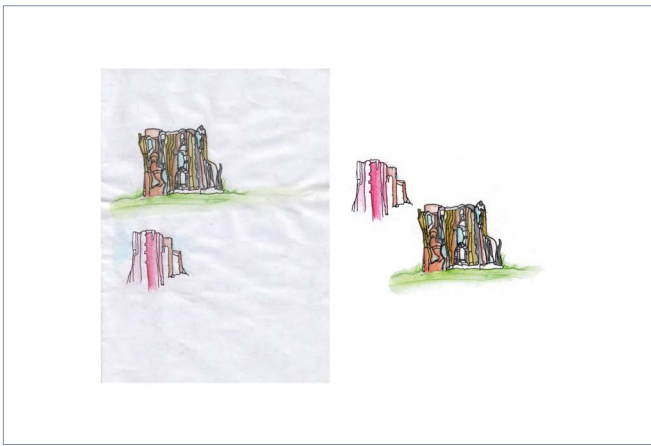


FIG. 67-74 COMPARACIÓN ENTRE ALGUNOS DE LOS DIBUJOS ORIGINALES Y LOS DIBUJOS EDITADOS.

6.5 Exportado

El proyecto creado está pensado para su impresión por eso es importante tener en cuenta el formato de color. Por lo que se utilizará un perfil de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro), ya que es el indicado para imprimir, no obstante antes de realizar la impresión del libro completo se realizarán pruebas de impresión ya que dependiendo del tipo de papel y el plotter utilizado estos valores pueden cambiar y afectar al color

6.6 Pruebas de impresión

Para el medio digital a la hora de editar el libro se utilizó el sistema de colores RGB (rojo, verde y azul), modelo basado en la síntesis aditiva por lo que es posible representar los colores mediante la mezcla por adición de los tres colores primarios, tamaño estándar igual que el de impresión, resolución: 300 ppp y formato del archivo final para digital: JPEG.

Por el contrario, para realizar la impresión como se ha comentado, es importante el uso de un sistema de color CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black/Key) que es el modelo de color basado en la síntesis sustractiva con el que es posible representar el color mediante la mezcla del cian, magenta y amarillo. El color negro se formaría a partir de la suma de los tres, pero es por la impureza de los pigmentos por lo que se añade la tinta negra para solventar las carencias.

Las pruebas de impresión se realizarán para que la reproducción impresa sea lo más similar posible a lo que se ve en pantalla.

El documento se exportará el según la forma en la que ira plegado el libro, en este caso será cosido por pliegues por lo que lo exportaré con esa opción ya que el programa inDesign me lo permite.

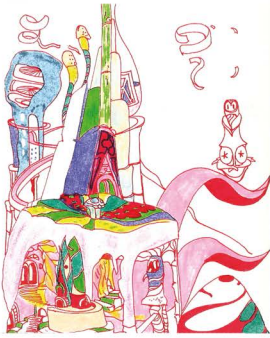
La impresión se realizará en hojas con un formato DIN-A3 (29,7x42 cm) que se troquelará y plegará a posterior para conseguir el formato cerrado de 21x21cm, la resolución para impresión es de 300 ppp (píxeles por pulgada). Para prepararlo para su impresión se tuvieron en cuenta los márgenes, sangrado y marcas de corte.

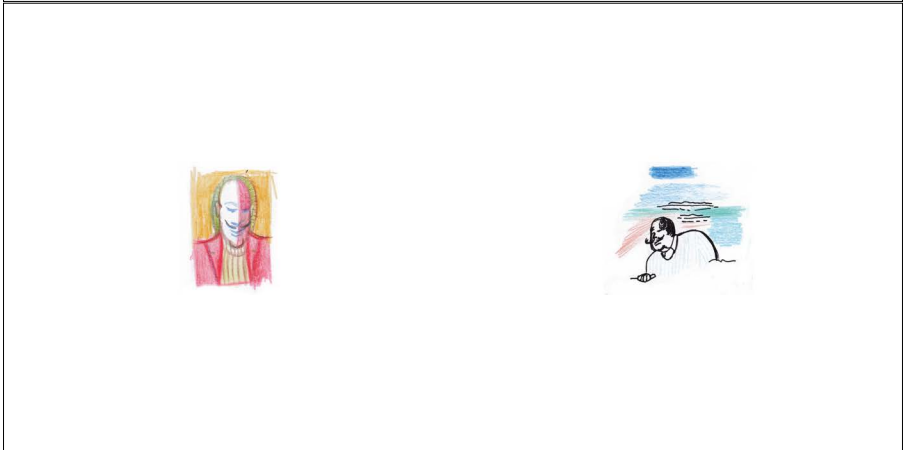
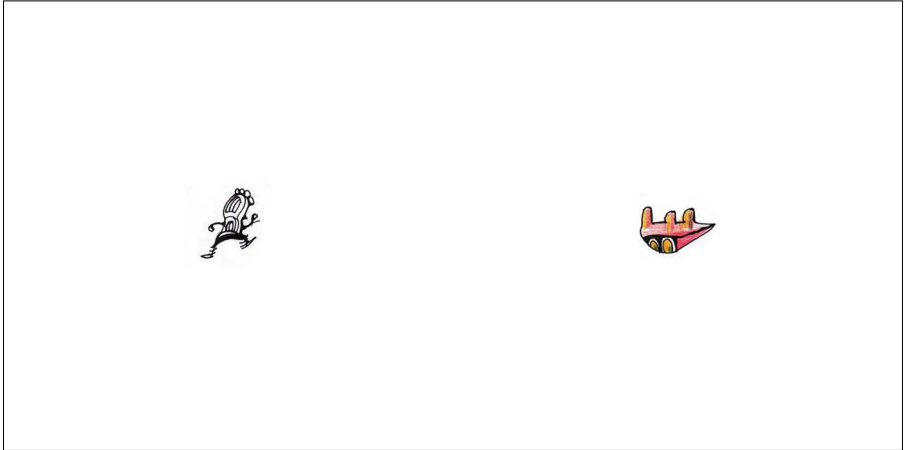
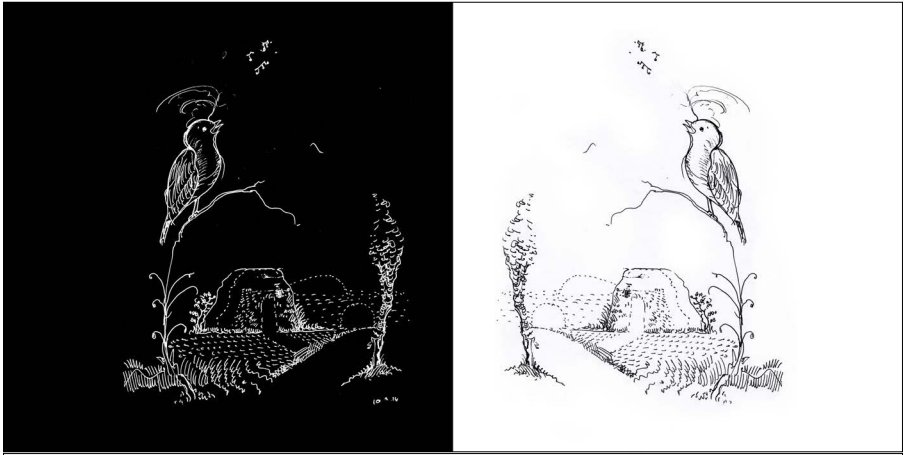
6.7 Envío a imprenta y encuadernación

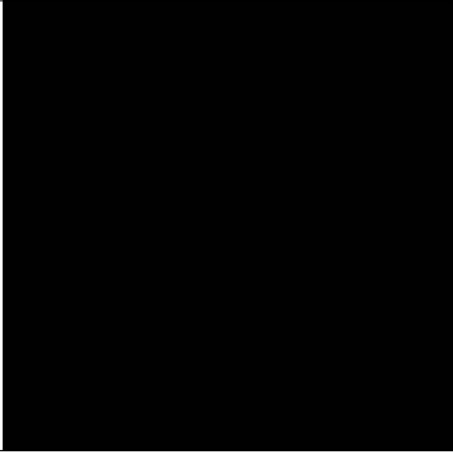
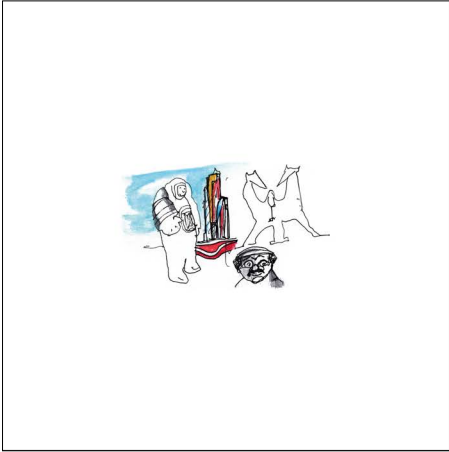
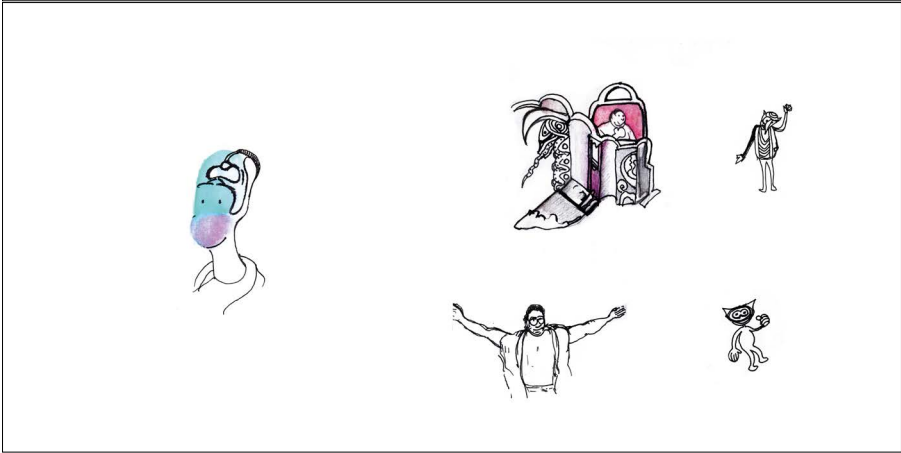
La imprenta elegida para la impresión del libro ha sido Linea 2 por experiencias previas y por la calidad. Antes de realizar la impresión se realizaron diversas pruebas de impresión para elegir el papel deseado y comprobar si se respetan los colores, el papel seleccionado ha sido un papel mate de 120 gramos, en un principio la idea era un papel más grueso pero para que los pliegues queden mejor y se puedan ver sobre todo aquellos dibujos que se dividen en dos páginas, finalmente hemos optado por un gramaje menor. La impresión se hará para un cosido de pliegues de 3 páginas. Una vez realizada la impresión se llevará el libro a encuadernar a un taller situado en el barrio del Carmen.

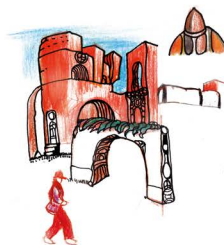
A mi padre.













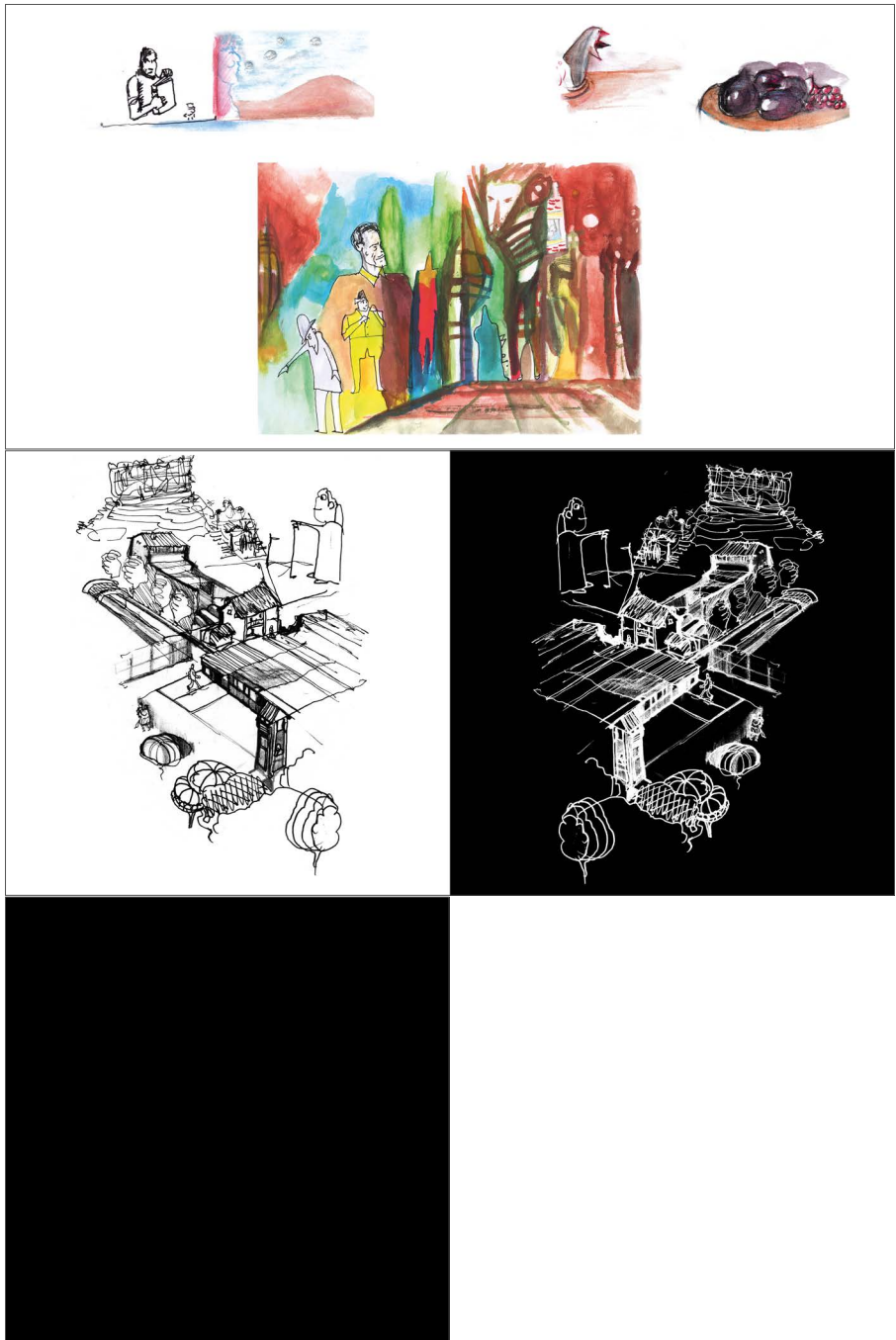


FIG. 75-98 DESPLIEGUE DEL LIBRO DIBUJOS SIN NOMBRE EN DIGITAL

6.8 Postales, marcapáginas y caja

Entre los dibujos editados en el libro se decidirá cual se utilizará para la realización de las postales, que serán de formato 15x10. Mediante el programa Illustrator se calcará la imagen creando así vectores y posteriormente se rellenara el dibujo de color blanco. A continuación se tratarán los personajes elegidos por separado para crear las postales y además se creará con estos un patrón que estará presente en la parte posterior de las postales. Los colores de las postales están inspirados en los del dibujo original: rosa, amarillo, azul y verde. Al reverso de las postales irá un código QR enlazado a la animación.



FIG. 99 DIBUJO EDITADO PARA EL LIBRO

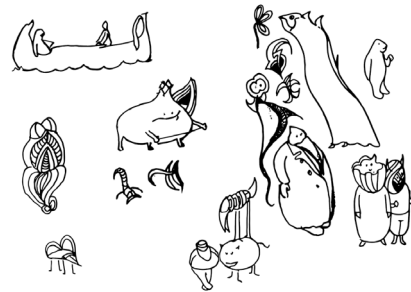


FIG. 100 DIBUJO EDITADO PARA LAS POSTALES



FIG. 101-104 POSTALES



FIG. 105-106 POSTALES IMPRESAS

Para el marcapáginas el proceso será el mismo que para las postales, pero los personajes y figuras han sido seleccionados de diferentes dibujos. Además estos dibujos irán pintados con los colores que se han utilizado para las postales pero tendrán el fondo blanco y el borde negro. En el caso del marcapáginas el código QR va enlazado a la comparación de los dibujos originales y los editados.



FIG. 107 MARCAPÁGINAS

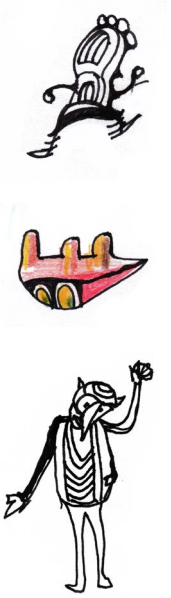


FIG. 108-110 DIBUJOS SELECCIONADOS PARA EL MARCAPÁGINAS

La caja será cuadrada para respetar el formato del libro, será de madera e irá cortada a láser y el montaje irá por encaje. Además aprovechando el corte láser sobre la tapa se hará la silueta de los dibujos de las postales. Para la realización se genera el trazo de corte en Illustrator ha realizado mediante la modificación de un archivo de corte láser, el elemento utilizado es la madera, se han añadido los dibujos que también estarán en las postales, estos dibujos se marcaran con el láser por lo que estarán en relieve. El tamaño de la caja es de 10x23x23.

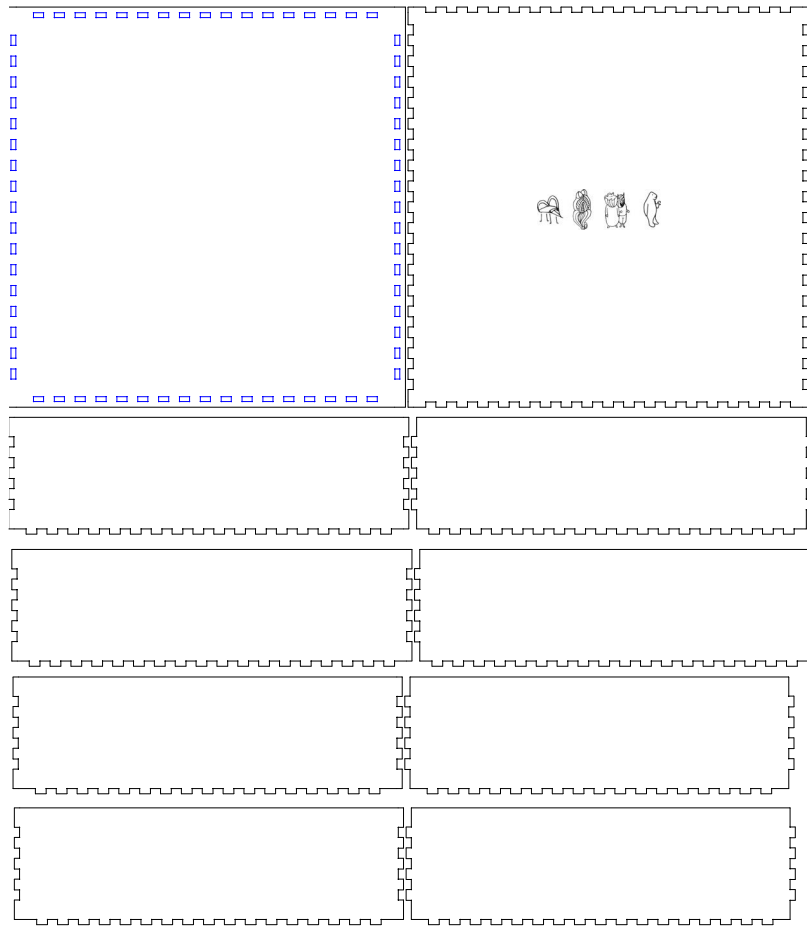


FIG. 111 SILUETA DE CORTE PARA LA CAJA



FIG. 112-114 FOTOS DE LA CAJA



Realización de la
ANIMACIÓN

7. REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN

7.1 Selección del material digitalizado

Primero se elegirá entre los dibujos ya editados en la maqueta del libro de artista aquellos que se utilizarán para la realización del vídeo animado. Nos centraremos sobre todo en aquellos que permitan ser vectorizados mejor, es decir aquellos con siluetas o formas más simples, como pueden ser personajes o figuras abstractas. Es importante que puedan vectorizarse para que no pierdan calidad.

El dibujo que se animará es el mismo que se ha elegido para la elaboración de las postales y es el siguiente:



FIG. 115 DIBUJO ORIGINAL SELECCIONADO PARA LA ANIMACIÓN.

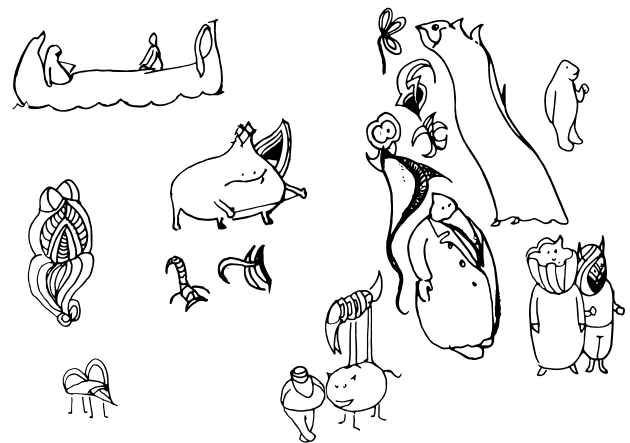


FIG. 116 DIBUJO EDITADO CON LOS ELEMENTOS VECTORIZADOS.

Y más concretamente los siguientes personajes, que en la animación se deconstruirán creando un efecto de metamorfosis (*morphing*).

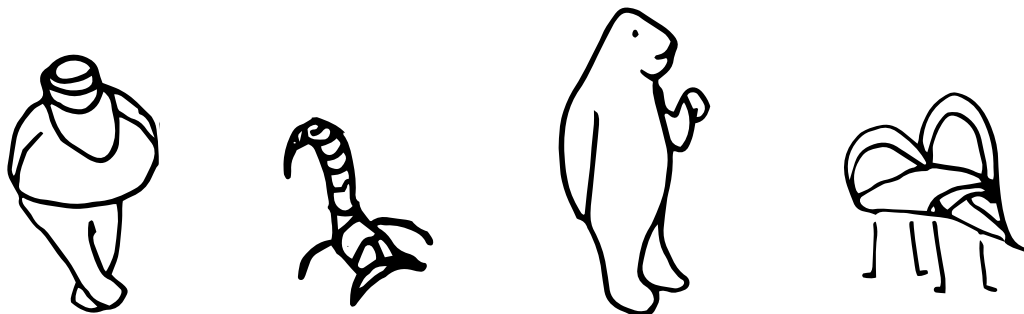


FIG. 117 DIBUJOS VECTORIZADOS QUE SALDRÁN EN LA ANIMACIÓN.

7.2 Postproducción y animación

Una vez seleccionados los dibujos se procederá a su edición, en este caso se utilizará sobre todo el programa Illustrator para vectorizar y simplificar las formas. Este programa al ser del paquete Adobe me permitirán que realice la animación en AfterEffects con los archivos en formato .psd (Photoshop) y en .ai (Illustrator), esto facilitará los posibles cambios que se quieran realizar a posterior. El formato del libro será de 1080x1080px, se hará cuadrado para mantener la coherencia con el resto del proyecto, además al ser un solo elemento centrado durante la mayoría del vídeo, este formato dota de mayor simetría ya que el objeto se encuentra justo en el centro. Y por otro lado el formato cuadrado va bien para ser visualizado en cualquier soporte, desde móvil a tableta, ya que al hacerlo apaisado, el formato habitual del vídeo, empeoraría la experiencia del visionado en móvil.

Para la animación, al ser frame a frame, se han compuesto las diferentes formas por capas y para hacer la transición menos agresiva y más orgánica entre una figura y otra he bajado la opacidad mediante la utilización de *keyframes*.

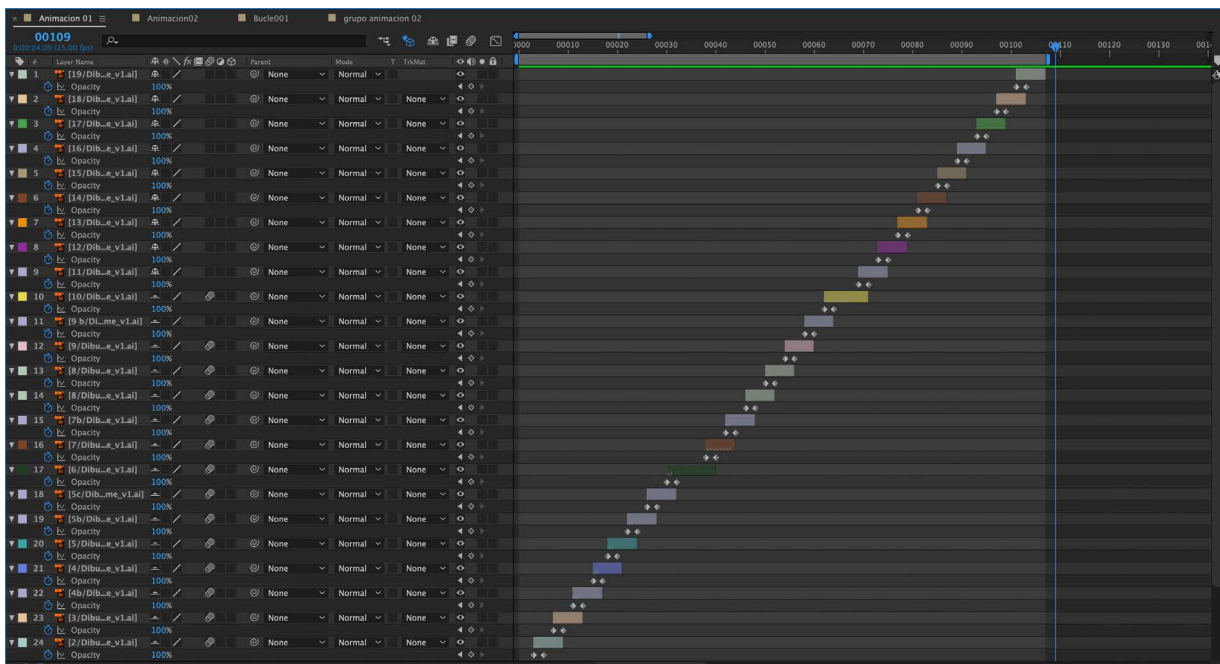


FIG. 118 LÍNEA DE TIEMPO EN AFTER EFFECTS CON CAPAS Y KEYFRAMES DE TRANSPARENCIA

Para realizar la animación se han utilizado precomposiciones para facilitar la creación del bucle y poder poner la animación repetida a lo largo de la pantalla, de este modo se pueden seleccionar diferentes partes de la animación para que no se repitiese la misma animación en las diferentes zonas de la pantalla y las modificaciones son más sencillas. Además esto ha permitido que los cambios sobre la animación principal se aplicasen a todas las precomposiciones directamente al estar todas relacionadas con la primera animación. A la hora de crear el bucle se han puesto dos animaciones iguales sobre la línea de tiempo y mediante el remapeo de tiempo se ha invertido la velocidad del segundo para crear así el efecto de bucle, es decir la animación es circular.

El color del fondo, que será el mismo que se ha utilizado para las postales que son colores presentes en el fondo del dibujo original seleccionado.

He añadido además una música con efectos de sonido repetitivos que dan ritmo la transformación de los dibujos y otro sonido para los cambios de color del fondo.

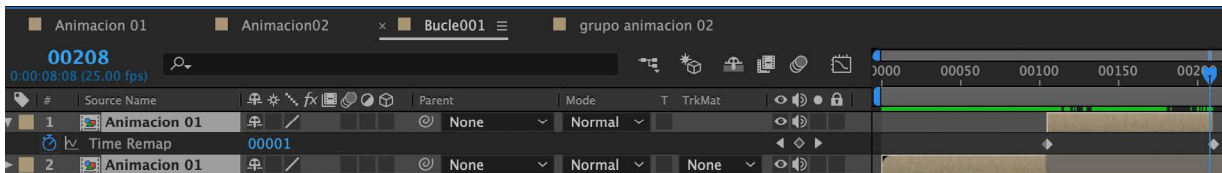


FIG. 119 LÍNEA DE TIEMPO EN AFTER EFFECTS COMPOSICIÓN DEL BUCLE

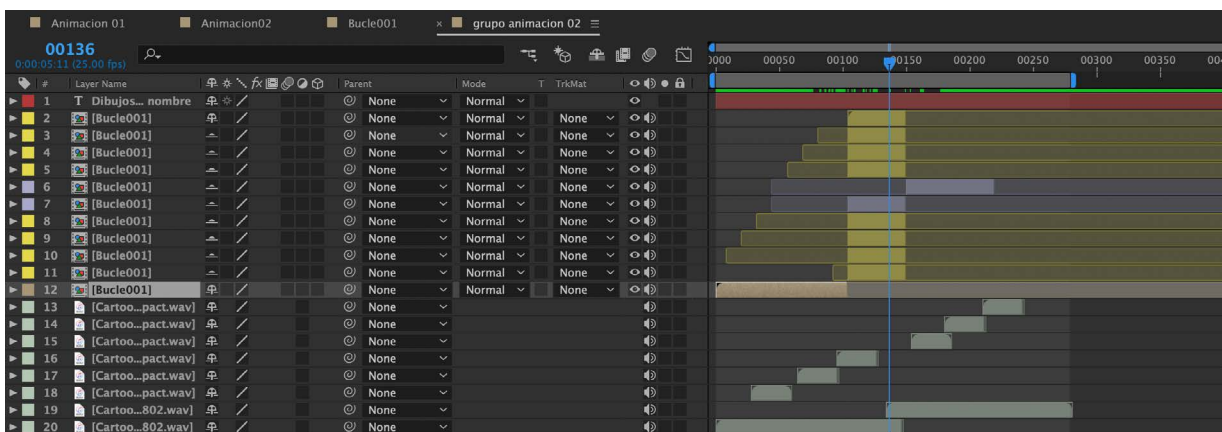


FIG. 120 LÍNEA DE TIEMPO EN AFTER EFFECTS COMPOSICIÓN FINAL

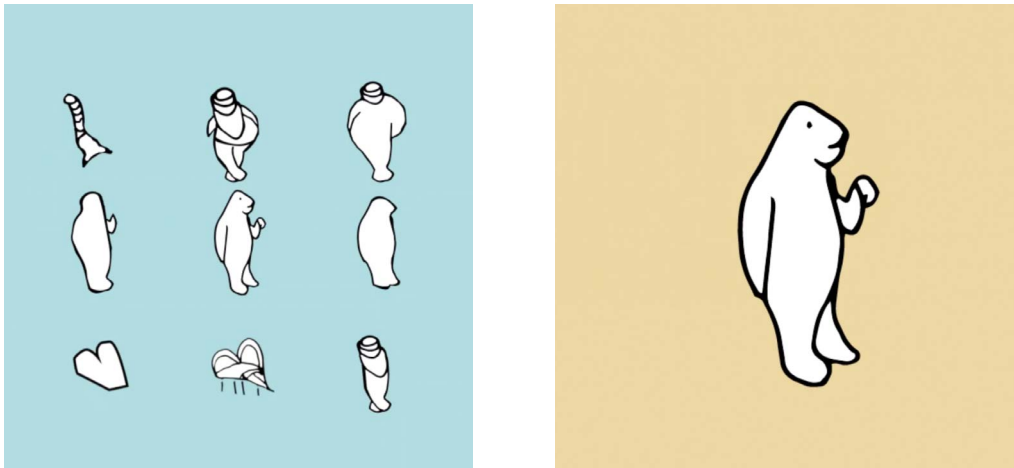


FIG. 121 FRAMES DE LA ANIMACIÓN

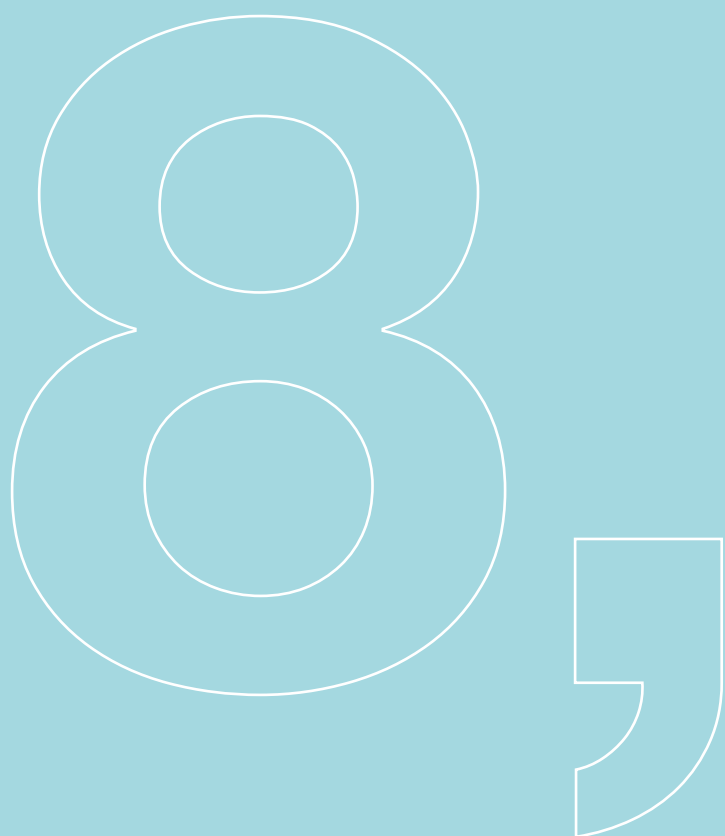
7.3 Exportado y código QR

El vídeo se exportará en formato 1080x1080px en formato .mp4 y se subirá a vimeo ya que esta plataforma me permite reemplazar el vídeo manteniendo el enlace, por lo que si hubiese cambios o mejorar podría subir una nueva versión.

Los códigos QR estarán que dirigen al vídeo estarán colocados en las postales que he realizado y que irán adjuntas al libro dentro de la caja. Al igual que con el código QR que dirige al lector a los dibujos sin retocar no estarán en el propio libro porque a nivel visual resultar molesto y estarán en un marcapáginas. Además consideró que al ser enlaces que redirigen a una web si en un futuro el enlace no sirviese no dependería de mí. Al realizarlo de este modo los elementos que tendría que sustituir serían mucho más sencillos de reemplazar ya que no estarían en el interior del propio libro.



FIG. 122 CÓDIGO QR, ENLACE AL VÍDEO



CONCLUSIONES

8. CONCLUSIONES

Consideró este proyecto por un lado como una experiencia personal por las características del mismo, y por otro como una práctica y representación de lo aprendido en uno de los sectores que más me han gustado del Máster en Producción Artística que es el diseño editorial, libro de artista, la animación y postproducción.

Antes de entrar el máster cursé el Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Valencia y actualmente me dedico a la edición y posproducción de vídeos, por lo que mi trabajo es totalmente digital. Comencé el Máster en Producción Artística precisamente por el hecho de que mi formación hasta el momento había sido mayoritariamente teórica y tecnológica y quería formarme mejor en técnicas plásticas, además de mejorar algunas ramas en las que ya tenía nociones como la fotografía. Las materias que mezclan la parte digital con la parte plástica son las que más he disfrutado como es el caso de la asignatura diseño editorial: del libro impreso al libro de artista, diseño y creación artística, la animación: de la idea a la pantalla o gráfica digital.

Soy consciente de que al iniciar el máster tenía muchas carencias a nivel plástico con respecto a la mayoría de mis compañeros que provenían del Grado en Bellas Artes. Se puede decir que se me han dado mejor las asignaturas que tienen una mayor parte de producción digital. A lo largo del máster he ido mejorando en algunas disciplinas, he descubierto muchos métodos y formas artísticas y me he ido interesando en algunas disciplinas más concretas como el libro de artista o la tipografía.

Decidí realizar este proyecto porque se trata de un trabajo en su mayoría digital pero pensado para su producción analógica y consideró que no hay nada más satisfactorio que poder materializar un trabajo propio. La parte digital del proyecto me ha permitido poder darles mi toque personal a los dibujos de mi padre gracias a el escaneado y la edición de los recursos mediante el uso de diferentes programas informáticos así como la realización de la animación.

He disfrutado del proceso de creación y he aprendido mucho haciendo este proyecto, en algunos momentos el camino no ha sido sencillo, la maquetación de este libro me ha resultado muy complicada, me ha costado llegar a un diseño con el que me sintiese cómoda, ya que los elementos tenían estéticas muy diferentes entre sí. Además durante el proceso han habido muchos cambios y han surgido algunos problemas que me sirven de aprendizaje para futuros proyectos de este aspecto. Este proyecto no habría sido posible sin la ayuda de mi tutor Antonio Alcaraz y de amigos que me han ayudado en todo momento, especialmente, Javi Roque, sin quien no habría sido posible la realización de la caja y la resolución de otros problemas.

Siendo consciente de que todavía quedan muchos aspectos que mejorar, estoy contenta con el resultado del trabajo y mi intención es continuar realizando proyectos de carácter editorial, tanto con la utilización del material artístico que mi padre dejó guardado en “baúles” como por ejemplo fotografías o textos, como con la creación de obra propia desde cero. Me gustaría crear un libro de artista que tenga que ver con la tipografía o con la fotografía. Por otro lado con respecto al *motion graphics*, es una disciplina que me apasiona y que debido a mi trabajo conozco aunque me queda mucho por aprender para poder llegar a animar composiciones más complejas o por ejemplo espacios en 3D. Es una disciplina en la que me estoy formando y a la que espero poder dedicar más parte de mi trabajo.

En definitiva el resultado ha sido satisfactorio, Espero que este sea el primero de muchos más proyectos de diseño editorial, ya que es una disciplina que realmente me gusta y con la que disfruto en el proceso, este trabajo me ha animado a seguir aprendiendo sobre la materia, gracias a la parte de investigación he podido además descubrir a artistas que me han servido de inspiración tanto en el ámbito del libro de artista como en *motion graphics*.

9

9

BIBLIOGRAFÍA

9. BIBLIOGRAFÍA

HARO S. *31 Libros de Artista*. Museo del Grabado Español Contemporáneo de Marbella. 2012

Catalogo.artium.org. (2019). *El libro de artista*.<<http://catalogo.artium.org/book/export/html/4070>>

KELLER, C (2008). *El llibre: Espai De Creació*. Valencia: Editorial de la UPV. 2019

DRUCKER J. *The Century of Artists Books*. Nueva York: Granary Books, 1995

LEWITT, Sol. En la contraportada de MAFFEI, Giorgio y DE DONNO, Emmanuele. Sol LeWitt. *Artist's Books*. Mantua, Corraini Edizioni, 2010

Roberto Casati. *Elogio del papel. Contra el colonialismo digital*. Barcelona. Planeta. 2015

CLAUDIA GIANNETTI. *La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión*. <<https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/giannetti0602/giannetti0602.html>>

CRESCO MARTÍN, B. *El libro-arte / libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructuras*. *Anales de Documentación*, 2012, vol. 15, no 1. <http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.15.1.125591>

LEWITT, S. (1967). "*Paragraphs on Conceptual Art*" en *Artforum*. Art-Language (England), Mayo 1969

DOMINGUEZ, M.A. (2019). *Mymetime, un proyecto que cuestiona el ritmo de vida actual y potencia el Mindful Eating*. <<https://graffica.info/mymetime-un-proyecto-que-cuestiona-el-ritmo-de-vida-actual-y-potencia-el-mindful-eating/>>

Gràffica, (2019). *Habla Daltónico, un proyecto editorial de Noemí Pérez*. Valencia: Gràffica. < <https://graffica.info/habla-daltonico-libro-noemi-perez/> >

Gràffica, (2019). *Las hermosas historias que hay detrás de un Land Rover Defender*. < <https://graffica.info/celebrating-land-rover-defender/>>

WIKIPEDIA. *The New Yorker* <https://en.wikipedia.org/wiki/The_New_Yorker>

YOUTUBE “*In search of Moebius (BBC 4 Documentary)*” <<https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>>

VALIÑO, X. (2013) “*Las mejores portadas del rock: Santana <<Abraxas>>*” en Efeeme <https://www.efeeme.com/las-mejores-portadas-del-rock-santana-abraxas/>

CARUBIN, C.E. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. Tesis. Barcelona: Universitat de Barcelona

RAMOS, M. (2017). *El Audiovisual Digital Como Fuente Documental del Arte Contemporáneo: localización, modelado conceptual, descripción y archivo*. Tesis. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia

VALDIVIESO, A, 2016, *Qué es motion graphics*. Con A de animación. 2016. No. 6.

LORENZO, M. *Con A de Animación. Especial motion graphics*. Edita: Grupo de Animación Arte e Industria, Departamento de Dibujo de la UPV 2016

NPR Choice page. <<https://www.npr.org/2011/06/22/137197285/-that-s-how-an-illustrator-explains-it-all?t=1560786351918> >

About Coco Davez < <https://www.cocodavez.com/about>>

ESTRADA, S. (2011). *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Barcelona: Index Book

