

TFG

**NIDO DE AGUJAS.
PROYECTO DE ÁLBUM ILUSTRADO.**

Presentado por Bárbara Pérez Cayetano

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.

Desarrollo de un álbum ilustrado dirigido al público adulto, titulado Nido de Agujas, que narra la historia de un enamoramiento que transformará negativamente el entorno de los protagonistas hasta hacer desembocar la historia en un fatídico final. El libro tendrá entre doce y dieciocho dobles páginas de extensión, con textos e ilustraciones originales. La intención de este proyecto es conseguir que funcione como carta de presentación hacia editoriales y llevar a cabo su posterior publicación, además de servir como objeto de estudio personal tanto a nivel teórico como práctico.

Palabras Clave: Álbum Ilustrado, amor, fatídico, trágico, dramático, juvenil.

ABSTRACT AND KEYWORDS.

Development of an illustrated album aimed at an adult audience, called nido de agujas, which tells the story of a crush that is negatively transformed in the environment of the protagonists until the moment to end in history in a fateful end. The book will be between twelve and eighteen pages long, with original texts and illustrations. The intention of this project is the subsequent publication, as well as the service as an object of personal study both theoretical and practical.

Key words: Illustrated album, love, fateful, tragic, dramatic, youthful.

AGRADECIMIENTOS.

A David Heras por hacer replantearme mis errores y corregirlos hasta hacerme crecer como persona e ilustradora.

A Mario por ser mi mejor crítico y gran apoyo durante todo el proceso del proyecto tanto en los buenos como en los malos momentos.

A mi Padre por su humildad e incesantes ganas de ayudarme con el proyecto apoyándome técnicamente en el desarrollo del guión literario.

A mi Madre y mi Hermano por animarme continuamente a no desfallecer, además de darme valiosas opiniones externas.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. METODOLOGÍA	7
4. PROYECTO GRÁFICO	8
4.1. ÁLBUM ILUSTRADO	8
4.1.1 Definición	8
4.1.2 Contexto histórico	8
4.1.3 El álbum juvenil y adulto	11
4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	12
4.2.1 Cronograma	12
4.2.2 Brainstorming y mapas conceptuales	12
4.2.2.1 Mood boards	13
4.2.3 Concepto e idea	13
4.2.3.1 Lectura y Reinterpretación	13
4.2.3.2 Género y Temas	15
4.2.3.3 Simbología	16
4.2.4 Storyboard	17
4.2.5 Textos	18
4.3 CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA	21
4.3.1 Diseño de personajes	21
4.3.2 Escenarios	23
4.3.3 Escenas	24
4.3.4 Artes Finales	25
4.3.5 Portada y Contraportada	27
4.3.6 Guardas	29
4.4 DISEÑO	30
4.4.1 Naming	30
4.4.2 Tipografía	30
4.5 ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN	30
4.5.1 Camisetas y totebags	30
4.5.2 Prints	32
5. CONCLUSIONES	33
6. REFERENCIAS	34
7. ÍNDICE DE FIGURAS	36
8. ANEXOS	37

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se ve recogida la preproducción de un álbum ilustrado de carácter juvenil, llamado Nido de Agujas, el cual gira en torno a la historia de un amor fatídico.

El álbum cuenta la historia de como un día, Hime una desgraciada chica que vive por y para trabajar en la sastrería que regenta su padre, conoce a un joven y noble muchacho, el cual comenzará a despertar sus sentimientos adormecidos y con ello la motivación de vivir su propia vida sin anclarse a nadie, dando como resultado un fatídico final, donde el egoísmo y la traición paternal pasarán a ser los protagonistas del relato.

Con este libro he querido tratar diversos temas, entre los cuales se encuentra la dualidad entre lo material y los sentimientos, el egoísmo y la falta de moral en los seres humanos.

La mayoría de las dudas que me asaltaban a la hora de decidir el proyecto a realizar, se podrían resumir en mi incesante motivación por crear un trabajo que fuera digno de ser una carta de presentación hacia una editorial, y al mismo tiempo me supusiera un reto a mi misma, por lo que el álbum ilustrado cumplía con todo lo que me autoexigía. Es por eso que, aunque mi trabajo personal está enfocado al mundo de la ilustración y más concretamente al diseño de personajes, decidí como objetivo principal retarme a mí misma a participar en el laborioso aprendizaje que conlleva la construcción global de un álbum ilustrado.

Las fases que conformarían en su totalidad el proyecto partirían con la lectura e interpretación de una leyenda clásica de la cultura asiática, lo que posteriormente llevaría a la realización del *storyboard*, la construcción de las artes finales, la edición y finalmente la maquetación global del álbum. Todo esto se vería rematado con el acompañamiento de tres complementos que enriquecerían el valor del proyecto, como lo es la creación de camisetas, *totebags* y láminas de edición limitada, hechas completamente a serigrafía.

2. OBJETIVOS

Mi principal objetivo es obtener los conocimientos necesarios para realizar un álbum ilustrado de manera integral, capaz de competir dentro del mercado editorial, tanto a nivel técnico como narrativo.

Otro aspecto más específico al que aspiro objetivamente, es aprender y resolver fondos texturizados, lo que supone un gran reto para mí, ya que generalmente creo ilustraciones desprovistas de decorados o paisajes.

También deseo introducir en mi lenguaje gráfico-plástico un uso más frecuente de la narratividad, puesto que es uno de los factores clave dentro del discurso artístico de cualquier ilustrador profesional.

Además, me gustaría aprender a generar textos propios con los que construir relatos para posteriormente ser ilustrados en forma de cuentos, cómics o álbumes ilustrados.

Dado que he decidido cursar asignaturas donde la piedra angular de estas es la experimentación en la gráfica, desearía desarrollar procesos de hibridación gráfica entre técnicas analógicas y digitales que doten de carácter y singularidad a las ilustraciones finales del proyecto.

Por último, es muy importante para mí conseguir experiencia en el desarrollo de proyectos editoriales dentro del campo de la ilustración, para poder desarrollar con facilidad posteriores proyectos profesionales focalizados en este ámbito.

3. METODOLOGÍA

Como punto de partida para desarrollar la historia del álbum, me apoyé en la Leyenda japonesa de *Tanabata*, o el *Qi Xi* en China. Esta se puede resumir narrando la historia de la diosa Orihime (Estrella de Lyra) que tejía día y noche hermosas piezas (Constelaciones) para su padre Tentei (Dios del cielo). Un día, la muchacha se enamorará de Hikoboshi (Estrella de Altair/Águila) un joven pastor, con el que más tarde se casará y comenzará a desatender sus labores como diosa. Esto provocará que su padre los castigue a ambos, separándolos por el río Amanogawa (Vía Láctea) para siempre. En un arrebato de piedad tras ver a su hija llorar, Tentei decide dejarlos reencontrarse cada día 7 del Séptimo mes del año (Día en el que según el calendario lunar asiático se produce el acercamiento entre estas dos estrellas).

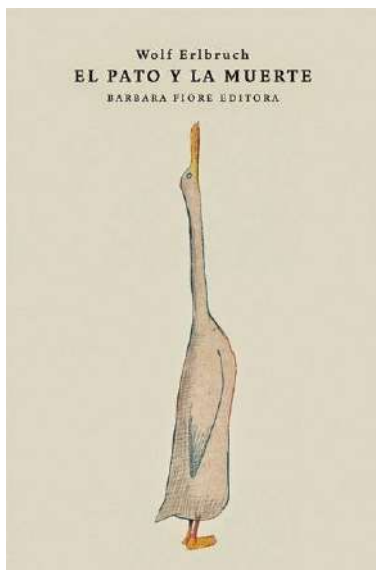
Posteriormente procedí a diseccionar y reinterpretar la leyenda, adaptándola a un tono más narrativo, manteniendo la simbología, nombres e hilo argumental del relato original y haciendo de este una historia original, que me permitiese tratar temas más profundos, más allá de narrar un fenómeno astrológico como al principio.

Una vez realizado el guión, desarrollaría el *Plot o Storyboard* del álbum ilustrado, para hacer que narrativa y compositivamente funcionase.

Tras encajar y dejar definidas las composiciones a nivel esquemático, comencé a definir los personajes tanto física como psicológicamente. Una vez realizado el diseño de los personajes, comencé a investigar el tratamiento de los fondos, puesto que era algo que desde un principio no tenía claro, debido a la dificultad anteriormente mencionada. Después de numerosas pruebas de estilo para la materialización de los fondos, llegué a determinar que la solución más apropiada sería de carácter digital, empleando formas elementales que crearía una grisalla donde se conformaría la totalidad de la escena.

La realización de los Fondos digitales, junto con el planteamiento de unos personajes compuestos de recursos analógicos, crearía un nuevo punto de inflexión en el trabajo, dando lugar a un nuevo problema que resolver, siendo este, la mala integración entre figura-fondo, donde la escena quitaba totalmente el protagonismo a los personajes principales. Así es que la solución, radicaba en el uso de la línea de contorno para potenciar a los personajes e integrarlos armónicamente con el fondo.

Por último, concluí el proyecto con el desarrollo del apartado de diseño, creando la portada, la contraportada y las guardas que me permitirían hacer una previsualización mediante *Mockups* del resultado final del producto.



[Fig.1]



[Fig.2]



[Fig.3]

4. PROYECTO GRÁFICO

4.1 ÁLBUM ILUSTRADO

4.1.1 Definición

Según un teórico especializado en literatura infantil y discurso para la infancia, se conoce por álbum ilustrado [Fig.1] o libro-álbum a toda obra literaria caracterizada, en primer lugar, por aunar en una misma página un contenido textual y un contenido ilustrado que mantienen una relación de interdependencia, lo que significa que uno no puede ser entendido en su totalidad sin el otro; ambos se complementan, aportando conexión, coherencia y contenido a la obra literaria. (Hanán, 2007)

Además de esta característica principal, el álbum ilustrado debe poseer otra serie de parámetros para que su funcionamiento sea correcto. Estos factores pueden comprender el uso correcto de la narrativa secuencial dentro del campo literario que enmarca el álbum ilustrado; la síntesis de los textos conjugados con una buena imagen que comunique o amplíe información; Definir de manera correcta la secuencialidad de las ilustraciones, tratando de ser claro y conciso en cuanto a lo que queremos contar; Contar siempre con un personaje que sea activo y permita hacer fluir el relato; Tener la responsabilidad de ser consecuentes con el efecto causa-efecto dentro de la historia, ya que dará sentido al álbum de manera global; Y por último, despreocuparnos de los juicios que pueden emitir los críticos, dejando a un lado la diferenciación entre adulto y niño, así como lo que se supone que debe ser correcto o no.

Para apoyarme teóricamente en cuales deben ser los criterios que definen un libro-álbum, he investigado y usado los diez mandamientos redactados por el ilustrador Uri Shulevitz (2005), que se pueden leer de manera extendida en el Anexo I (Decálogo del Álbum Ilustrado).

4.1.2 Contexto histórico

Gracias a la invención de la imprenta [Fig.3], en el siglo XV, la cual supuso que la educación en Occidente dejara de ser patrimonio de los ricos que tenían acceso a la literatura producida a mano (Salisbury, 2012, Pág 12), provocando que esto comenzase a llegar a la gente trabajadora más humilde, y al nacimiento del concepto de infancia a finales del siglo XIX durante la revolución industrial, podemos decir que el libro ilustrado cobró totalmente sentido y comenzó a popularizarse como género literario.



[Fig.4]

Aunque muchos teóricos han explicado que ha habido ciertas manifestaciones en forma de “libro ilustrado” entre los siglos XVI Y XVIII, podemos decir que el nacimiento del libro ilustrado moderno como tal, tuvo lugar a finales del siglo XIX, gracias a la aparición de una de las figuras historias más importantes dentro de la evolución del libro ilustrado, Radolph Caldecott. Ilustradores modernos como lo es Maurice Sendak, nos habla del papel de Caldecott dentro del mundo del álbum ilustrado, en su ensayo Caldecott &Co: *Notes on Books and Pictures* como:

La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. (...) En resumen, es la invención del libro ilustrado (Sendak, 1988).

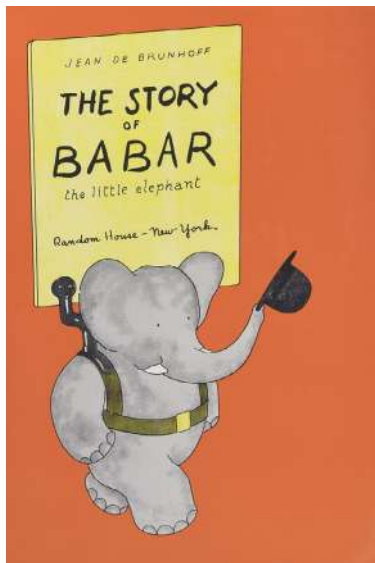
Esta “síncopa rítmica”, que transmite la obra *The Diverting History of John Gilpin* [Fig.4] de Caldecott, como la describe Sendak, supuso una ruptura radical con respecto a la relación entre los textos visuales y verbales que había dominado hasta entonces (Salisbury, 2012, Pág.16).



[Fig.5]

Aunque Caldecott abrió el camino hacia un libro ilustrado moderno, no sería hasta la última mitad del siglo XIX y principios del siglo XX, cuando se produciría el boom de este tipo de género literario, gracias a los avances tecnológicos y al cambio de actitudes hacia la infancia, dando lugar así, a lo que conocemos como la edad de oro de los libros ilustrados infantiles, siendo los dibujos de Sir John Tenniel para *Alicia en el país de las maravillas* (Macmillan, 1865), de Lewis Carroll [Fig.5], los que iniciarían esta nueva era. Este nuevo periodo trajo consigo un nuevo tipo de presencia en la página: las imágenes desempeñaban un papel clave en la experiencia del libro y, por tanto, pasaban a ser imprescindibles para leerlo.

Durante la década de 1930 surgieron y destacaron nuevos ilustradores como lo eran Jean de Brunhoff, creador del personaje *Babar* [Fig.6] (1931); Edward Ardizzone, ilustrador de la serie *Little Tim* (1936) y Mervyn Peake, creador del álbum ilustrado *Captain Slaughterboard Drops Anchor* (1939). Todos ellos, a causa de la época en la que se encontraban, tratan temas de carácter sociopolítico, neocoloniales y políticamente incorrectos (en el caso de Peake). También esta época fue de relativa importancia puesto que nacería la editorial inglesa *Penguin Books*, capitaneada por Noel Carrington, quien iniciaría la primera producción de libros infantiles ilustrados, educativos y asequibles, de buena calidad y en un formato que permitiese su reproducción en masa, bajo el nombre de *Puffin Picture Books*.



[Fig.6]

Este método de producción con costes reducidos, en grandes cantidades y de buena calidad que se había producido en Europa, supuso en los años de postguerra un factor crucial a nivel económico y editorial. Fue tal la austeridad y la escasez de papel que dominaron los primeros años de postguerra que se crearía un anhelo por el color, la introspección y la regresión artística [Fig.7]. No obstante, pronto se superaría esta fase a finales de 1940 gracias a la influencia del expresionismo abstracto.

A partir de 1950, cada vez más diseñadores gráficos se decantaron por libro ilustrado. Fue una época en la que el diseño gráfico, la ilustración y la pintura mantenían una estrecha relación en las escuelas de arte (Salisbury, 2012, Pág 26-27). Los diseñadores recibían formación en dibujo y tipografía lo que propició la inclusión de juegos tipográficos intervenidos para crear álbumes ilustrados, haciendo reafirmarse la naturaleza única del libro ilustrado como medio. En este periodo podemos destacar al diseñador gráfico Paul Rand, quien se adentró en el campo del álbum ilustrado creando una serie de libros junto con su esposa, como lo fue *Sparkle and Spin* [Fig.8] (1957), donde buscaban una nueva mirada creativa de hibridación gráfica entre la ilustración y el diseño. Otros ilustradores señalados de la época fueron Leo Lionni (*Little Blue & Little Yellow*, 1959), Roger Duvoisin (*The Happy Lion*, 1954) y André François (*Crocodile Tears*, 1956).

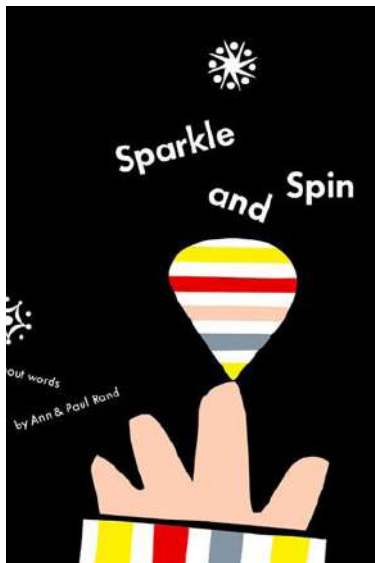


[Fig.7]

En los años 60's se volvió de nuevo al uso pictórico para crear las ilustraciones que protagonizarían los álbumes ilustrados de la época, esto se puede ver reflejado en la obra de Elizabeth Rose (*Old Winkle & the Seagulls*, 1969), Brian Wildsmith (*A Child's Garden of Verses*, 1966) o el talentoso John Burningham (*Humbert*, 1965). En estos años aparecería una de las figuras más relevantes de la historia del álbum ilustrado, Maurice Sendak, con su primer libro *Where the Wild Things Are* [Fig.9] (*Donde viven los monstruos* en España) en 1963, convirtiéndose en una obra maestra en la manera en la que trabaja a diferentes niveles para transmitir con profundidad una gran cantidad de sentimientos.

Aterrizando en el siglo XXI, nos introducimos en una sociedad cada vez más global, por lo que es razonable esperar un mercado del libro ilustrado también más globalizado, siendo las grandes editoriales las que publican álbumes ilustrados para el mercado internacional de manera tanto física como digital (*eBook*). Al mismo tiempo que sucede esta expansión global del libro álbum, aumenta la conciencia respecto al libro ilustrado como forma de arte, donde muchos pequeños países lo reconocen cada vez más como medio para conservar sus propias lenguas y tradiciones, creando singularidades dentro del mundo del álbum ilustrado.

En nuestra época, los libros álbum exploran procesos de hibridación gráfica entre lo analógico y lo digital, así como procesos de fabricación realmente novedosos de los que antes no se podía disfrutar, creando nuevos formatos tales



[Fig.8]

como lo es el Pop-up (*Little Tree*, Katsumi Komagata, 2008), los álbumes troquelados (*El pequeño teatro de Rêbecca*, Rêbecca Dautremer, 2012) o incluso los libros con formas no estandarizadas (*El Libro Inclinado*, Peter Newell, 2007).

A nivel popular, podemos decir que hoy en día, los álbumes ilustrados están enfocando, sobretodo, su potencial hacia el aprendizaje de los más pequeños y el disfrute de los más grandes, además de ser una gran fuente de inspiración para los nuevos artistas e ilustradores apasionados por este género literario, que posee, hoy más que nunca, infinidad de posibilidades tanto a nivel gráfico como creativo.

4.1.3 El álbum juvenil y adulto

Aunque el álbum ilustrado de carácter infantil cubre un amplio terreno dentro del contexto editorial a lo largo de la historia hasta la actualidad, cada vez más jóvenes y adultos se sienten atraídos por los mismos, haciendo que poco a poco las editoriales apuesten por la creación de libros álbum con contenidos más maduros o con lecturas más complejas dirigidas a este público objetivo que crece cada día exponencialmente. La teoría sobre la disolución de edades en las que se consume el álbum ilustrado así como su evolución constante hacia un nuevo modo de arte editorial, cada vez es más apoyada por teóricos como Martin Salisbury, quien nos argumenta en su libro “El Arte de ilustrar libros infantiles” que:

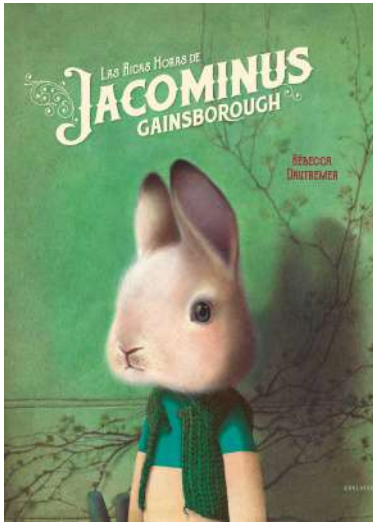
(...) La expresión libro ilustrado suele ir seguida del adjetivo infantil. Una vez más, sin embargo, se está poniendo en entredicho esa idea preconcebida sobre este tipo de publicación. Tradicionalmente se ha considerado una de las piedras angulares de la educación de los niños de tres a siete años. No hay duda de que se trata de un importante papel del libro ilustrado. No obstante a medida que aumentan su público y su alcance, y vemos que la creación de libros ilustrados se acerca e incluso mezcla cada vez más con otras artes del libro, es muy posible que empiece a surgir una nueva visión de esta forma híbrida de arte (Salisbury, 2012, pág.7).



[Fig.9]

Es tal el auge de los álbumes ilustrados, que editoriales especializadas en este campo y de gran relevancia en nuestro país como Kalandraka (Pontevedra, España), cuestionan los límites de edad hacia los que van dirigidos los libros álbum, ya que según la editorial:

Hay libros que se pueden considerar para adultos, pero que no se pueden poner bajo llave para que los lectores infantiles no tengan acceso a ellos y viceversa. Son libros que son pensados en clave de adultos, pero que también aportan riqueza y educación visual a los lectores infantiles, aunque no tengan el bagaje suficiente para entenderlos en su totalidad (Pizarro, 2014).



[Fig.10]

Un ejemplo de ello es el álbum ilustrado “*Las Ricas horas de Jacominus Gainsborough*” [Fig.10] de R becca Dautremer, donde la misma autora explica en el pr logo de su libro:

Si eres una persona adulta, no creas que este libro no va dirigido a ti solo por estar lleno de dibujos. ¡Menuda idea! Este libro también lo he hecho para los mayores, ¡claro que sí!. Si eres un niño o una niña, es posible que algunas partes te parezcan un poco misteriosas. (...) Tranquilo: seguro que puedes pensar un poco y adivinar muchas cosas (Dautremer, 2018, p g 6).

Es cierto que los  lbumes han mejorado los posibles niveles de lectura que pueden ofrecer a los consumidores y tambi n que el p blico infantil no es el  nico que puede disfrutar de grandes historias ilustradas. Es por todo esto que decid  enfocar mi proyecto hacia un p blico m s maduro, el cual posee las herramientas necesarias para interpretar posibles encriptaciones simb logicas, sentimientos profundos o incluso relaciones interpersonales complejas, pero sin llegarse a cerrar las puertas a nivel de competencia gr fica dentro de un terreno dominado por las exigencias de los m s peque os.

4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

4.2.1 Cronograma

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Busqueda del Tema		26/12/2018						
Creaci�n de la Historia					06/03/2019			
Conceptualizaci�n Gr�fica							15/05/2019	
Storyboard						05/04/2019		
Im�genes Finales								En Proceso...
Apartado de Dise�o								07/06/2019
Apartado Estrategias Promo							10/05/2019	
Citas con Tutor		12/12/2018		13/02/2019	Semanales		09/05/2019	20/06/2019

4.2.2 Brainstorming y mapas conceptuales

La primera fase de ideaci n que conformar  posteriormente el proyecto, se basar  en el uso del *brainstorming* o “lluvia de ideas” como recurso de desbloqueo conceptual. Para ello me ayud  de una herramienta online llamada “Mural”, que permite ordenar y visualizar las ideas de la manera m s clara posible, dividi ndolas por categor as, formas y colores, en peque os *post it*.

Como resultado final, realic  dos *Brainstormings* principales, el primero girar  entorno a la idea principal de trabajar sobre la cultura japonesa, en la que



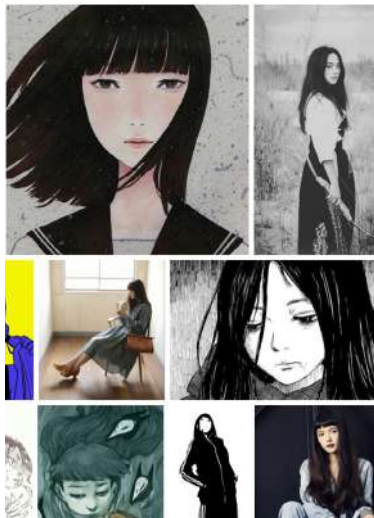
[Fig.11]

estoy realmente interesada, y un segundo más concreto, se centraría en la Leyenda japonesa de *Tanabata* [Fig.11] o el *Qi Xi* chino, siendo este un resultado del primer brainstorming.

Tras extraer los primeros conceptos resultantes del segundo *Brainstorming*, comencé a crear un mapa conceptual que me ayudaría a organizar de manera más concreta diferentes puntos determinantes como podían ser el lugar donde surgen los acontecimientos, la psicología o apariencia de los personajes principales, los objetos, la línea argumental, etc. Esto conformaría los primeros cimientos sobre los que poder trabajar y hacer evolucionar el proyecto.

4.2.2.1 Mood boards

Un *Mood Board* [Fig.12] es lo que coloquialmente en español conocemos como mural de inspiración. Estos murales son el resultado del análisis, búsqueda y síntesis de imágenes como herramienta de desbloqueo creativo a la hora de iniciar un proyecto. Es por esto que tras construir un mapa conceptual consistente que me sirviera de apoyo, decidí usar el *Mood Board* como herramienta para definir aspectos estéticos y gráficos tanto de los personajes, como de los escenarios, sus efectos personales o incluso los colores globales que compondrían el álbum.



[Fig.12]

4.2.3 Concepto e Idea

El punto de partida del TFG nació con la búsqueda de una idea que me resultase cómoda para poder moldearla y que a su vez me permitiese trabajar nuevos temas. Como ya comenté en puntos anteriores, comencé por realizar un *Brainstorming*, del que extraería la idea principal sobre la que trabajar, que en este caso sería una leyenda popular de origen Japonés.

Tras seleccionar esta fábula, desarrollé finalmente un mapa conceptual con el que poder replantearme nuevos terrenos a los que llevarme dicho relato y ajustarlo de manera que este fuera más atractivo y moderno.

4.2.3.1 Lectura y reinterpretación

Los cimientos del guión de este proyecto, se han construido sobre la Leyenda japonesa de *Tanabata* o *Qi Xi* (China), que narraría así:

Orihime (織姫, Princesa Tejedora) era la hija de Tentei (天帝, Rey Celestial). Orihime tejía telas espléndidas a orillas de la Vía Láctea (天の川, Amanogawa). A su padre le encantaban sus telas, y ella trabajaba duro día tras día para tenerlas listas. Sin embargo, la joven era adicta a su labor y se pasaba día y noche trabajando en su telar sin permitirse ni un sólo descanso, y esto la afligía, porque



[Fig. 13]

a causa de su trabajo no podía pensar siquiera en encontrar a alguien de quien enamorarse.

Sin embargo, la casualidad hizo que cierto día Orihime conociera a un pastor de bueyes llamado Hikoboshi (彦星), que vivía al otro lado del Amanogawa y que también se dedicaba por entero a su trabajo. Nada más verse se enamoraron al instante, y no tardaron en contraer matrimonio.

Los dos jóvenes estaban tan enamorados el uno del otro que, tras casarse y empezar a vivir juntos, ambos descuidaron sus respectivas labores. Orihime dejó de tejer para Tentei y los dioses del cielo, que se quedaron sin vestidos, y a su vez Hikoboshi descuidó su rebaño y dejó que las estrellas se desperdigaran por el cielo, provocando destrozos allá por donde pasaban.

Esto enfureció a Tentei, así que como castigo, el rey del cielo decidió separar a los dos amantes, uno a cada lado del Amanogawa, y les prohibió que volvieran a verse nunca más. Orihime, muy triste por la pérdida de su esposo, rogó a su padre entre lágrimas que la perdonara y les permitiera volver a verse, y Tentei, conmovido, le prometió que les permitiría reunirse una vez al año, el séptimo día del séptimo mes, siempre y cuando ella trabajara con dedicación y tuviera listo su trabajo para entonces.

Sin embargo, la primera vez que intentaron verse, Orihime y Hikoboshi se dieron cuenta de que no podían cruzar el Amanogawa, dado que no había puente alguno. Orihime lloró tanto que una bandada de urracas vino en su ayuda y le prometieron que harían un puente con sus alas para que pudiera cruzar el río. Esta sería la única ocasión que tienen cada año de poder verse los dos amantes (Katsuhito, 2009).



[Fig.14]

Tras la lectura de la misma, me dispuse a diseccionarla y reinterpretarla, usándola como estructura base y respetando en ciertos aspectos la historia original. Lo que me impulsó a ilustrar una versión “reestructurada” y no la tradicional, fue la incesante cantidad de ilustradores que a día de hoy se vuelcan en contar de forma diferente los cuentos o historias clásicas que todos conocemos, como puede ser *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll, *Los Tres Cerditos* de Joseph Jacobs, *La metamorfosis* de Franz Kafka [Fig.13] o *Rebelión en la Granja* de George Orwell [Fig.14].

Por esto, la versión que propone mi proyecto de esta agridulce leyenda relataría la historia de Hime, una joven y desgraciada chica Japonesa, que vive por y para trabajar en la sastrería que regenta su decadente padre Tentei, adicto al juego, la bebida y el dinero. Un día mientras la muchacha pasea por el mercado donde frecuentemente va a comprar, conoce a un joven y noble tendero llamado Hiko, quien comenzará a despertar sus sentimientos más adormecidos, entre los que se encuentra el amor y con ello la motivación de vivir su propia vida sin anclarse a nadie.

Tras un largo periodo de relación, Hime comenzará a desatender su trabajo, bajando el ritmo de ingresos en la sastrería y por consiguiente el dinero que su padre gastaría posteriormente en sus anegados vicios. Cegado por el egoísmo y la sensación de amenaza hacia su cadencia de vida, Tentei comienza a culpabilizar al muchacho como principal problema de sus bajas ganancias, lo que lo llevará a caer en la desesperación, tomando la drástica medida de incriminar a Hiko en el robo de una joyería.

Tras robar la moto del joven muchacho, Tentei se hará pasar por él, auto-proclamando a Hiko como el responsable absoluto del hurto, ya que este dejará de nuevo la moto del chico frente su casa, pero esta vez, con el compartimento trasero repleto de joyas, para posteriormente avisar a las autoridades haciéndose pasar por el dueño de la joyería y adjuntando el número de matrícula del vehículo.

Al día siguiente del robo, Hiko sin ningún tipo de conocimiento previo es detenido por la policía, quedando fuera de juego para Tentei y teniendo la sensación de que un problema más ha sido solucionado. Pero para la desgracia de este, Hime caerá en un estado de tristeza y depresión que la dejará totalmente inhabilitada tras el arresto de Hiko, lo que ahora se traducirá en la falta total y absoluta de ingresos en el negocio familiar, además de la pérdida de vicios innecesarios.

Totalmente hundido en la exasperación, Tentei decidirá contarle bruscamente la verdad tras el delito del muchacho a su hija, haciendo que esta, en un arrebato de locura y despecho, decida prender fuego a la sastrería, provocando un gran incendio que llevará a que la arresten las autoridades, dejando a su padre totalmente desamparado y arruinado.

Una vez en la cárcel, Hime se reencontrará con su amor a través de las frías vallas que separan al sector femenino del masculino. Volviendo a encontrarse en el rincón más doloroso del mundo.

4.2.3.2 Género y Temas

Debido a la alta carga dramática, en la que sus protagonistas se ven enfrentados inevitablemente contra un destino fatal y cuyos finales llevan a la auto-destrucción física, económica y moral, podemos determinar que este proyecto pertenece al género literario de la Tragedia, muy utilizado en las obras de Shakespeare [Fig.15].



[Fig.15]

El desarrollo y reconstrucción de esta leyenda me ha permitido tratar diversos temas, aunque hiperbolizados, de carácter realista, los cuales realzan ciertos aspectos negativos de la mente y naturaleza humana.

Puesto que la historia original ya partía de una premisa agridulce y triste, no solo me permitió continuar con ello, sino que además, pude potenciarlo acercándolo a un entorno más próximo a nosotros, dejando totalmente de lado la fantasía, haciendo de los personajes, seres vulnerables, terrenales y responsables de sus actos.

Desde el principio he querido crear una historia que temáticamente hiciese empatizar al lector con los sentimientos dolorosos, hirientes o precipitados que muestran los personajes a través de sus actos. Por eso cada personaje tiene una psicología distinta con la que el espectador puede sentirse conmovido, en desacuerdo o incluso indignado. Temáticamente estos tres personajes representan el egoísmo, la bondad y el desasosiego próximo a una rebeldía incombustible. Por tanto, el contenido de esta historia trata de acercarnos a conceptos como el dolor, la falta de empatía hacia los seres que nos rodean, el anhelo de encontrar un salvoconducto que nos ayude a escapar de una realidad cruel, la injusticia y las posibles consecuencias negativas de nuestros actos vehementes.

4.2.3.3 Simbología

La leyenda de Tanabata, aunque es una fábula caracterizada por la tristeza, la amargura y la injusticia, es un relato supeditado a la “fantasía”, lo que hace que este, no desemboque en un desenlace final con todos los posibles matices a los que podría aspirar.

A través de los años a los espectadores se nos ha educado en que por norma general, en las historias que leemos o visualizamos, haya una especie de “Catarsis”, donde nos debemos ver reflejados y aprender de los errores, por eso siempre hay héroes muy buenos que deben salir victoriosos y villanos tremendamente malos que deben recibir su castigo por los actos nefastos que han cometido. Personalmente creo que el ser humano está lleno de matices, sus actos no deben ser polarizados y reducidos a la dañina dualidad del “Blanco / Negro” o del “Mal / Bien”, puesto que somos seres complejos, seres que deben tomar un montón de decisiones a lo largo de la vida, a veces buenas, a veces malas y a veces regulares.

Para romper con esa Catarsis, he decidido dotar simbólicamente a mi álbum de una escala de grises para construir la totalidad de las imágenes.

Dentro de la psicología y simbología de los colores, el gris es conocido por su asociación negativa a lo monótono, la mediocridad, la tristeza y el conformismo, rasgos que definirán las personalidades de cada uno de los personajes a lo largo de la historia, resultando estas asociaciones así:

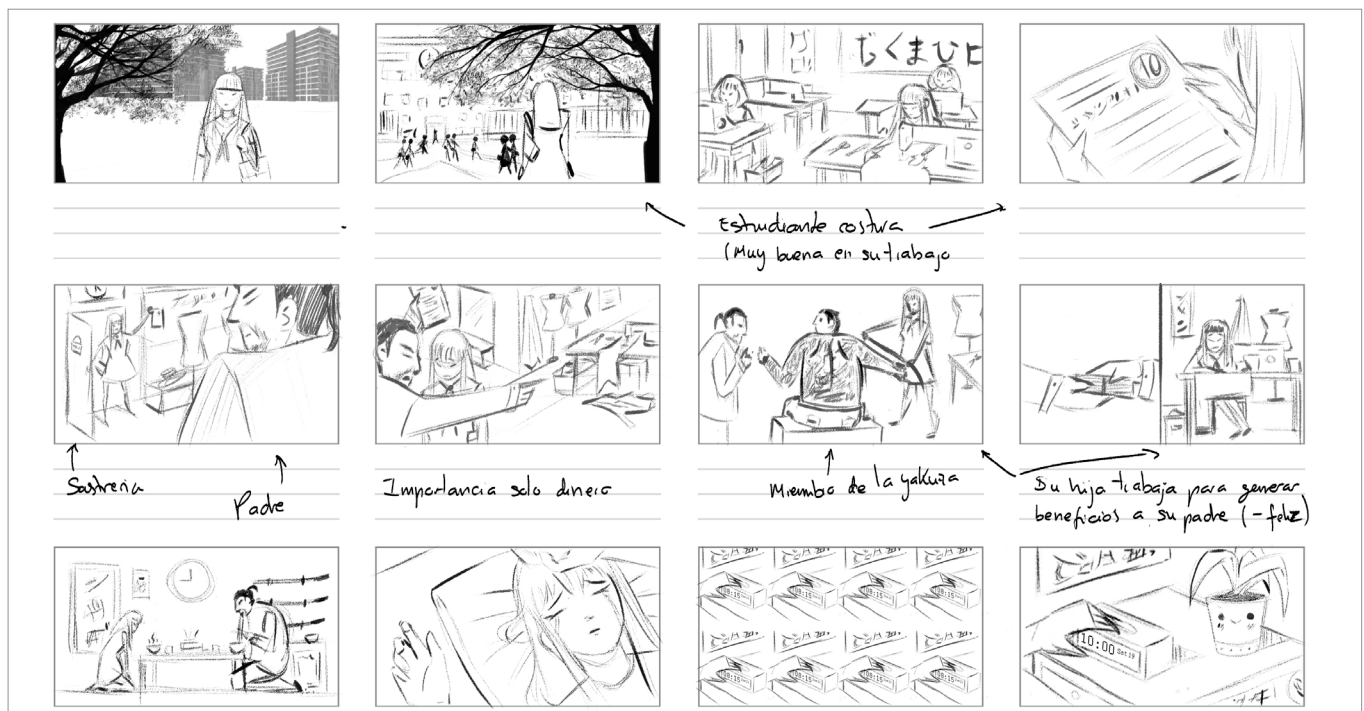
- Hime - La Tristeza
- Hiko - El Conformismo
- Tentei - La Mediocridad

Además de determinar las actitudes de los personajes, el color gris conforma durante todo el relato el concepto de que “No solo existe el blanco y el negro, sino que entre ellos hay una gran escala de grises (matices) a tener en cuenta por el espectador”.

4.2.4 Storyboard

Para ponernos en contexto, el *Storyboard* es un conjunto imágenes mostradas en secuencia, con el fin de previzualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo. En este se plantean las ideas principales de un guión técnico y literario, dejando claro los detalles de cada escena. La forma de elaborar un storyboard varía, dependiendo de su uso o lo que se vaya a ejecutar, ya sea un vídeo, un poster, una animación o hasta una página web. También se pueden encontrar storyboards llenos de color o en blanco y negro, lleno de detalles o simplemente trazos que esbozan una idea de figuras (Urbano, 2013).

Durante el proceso de conceptualización del *Plot* o *Storyboard*, este ha ido refinándose hasta dar con un resultado que se adaptase a las características y narratividad propias del álbum ilustrado. En un principio el plot se presentaba muy tosco, lento y más cercano al lenguaje narrativo del cómic [Fig.16]



[Fig.16]

Tras varias correcciones el storyboard comenzaría a tomar la forma adecuada en cuanto a ritmo y narratividad [Fig.17]. A través de los diferentes guiones gráficos que he ido configurando, valiéndome de pequeñas simulaciones muy abocetadas y sintéticas (llamadas *Thumbnails*), he obtenido visiones completas de los mismos que posteriormente me han permitido corregir errores.



[Fig.17]

Puesto que el formato final de las imágenes del proyecto será en tamaño A3 (A4 a doble página), a la hora de construir el plot era de vital importancia que tanto las acciones de los personajes como los textos no coincidiesen bajo ningún concepto en el medio de las mismas, ya que teniendo en cuenta su posterior impresión, podría dar problemas a causa del tipo de encolado o cosido, impidiendo la correcta lectura de las imágenes o el texto.

4.2.5 Textos

Por su condición, el álbum ilustrado se caracteriza, como ya he dicho en apartados anteriores, por la complicidad entre los textos y las ilustraciones. Una propiedad del álbum es que debe disponer de textos que no describan la imagen y que aporten algo más allá de su lectura, así como ser breves y concisos, puesto que es la tarea más importante que estos deben desempeñar.

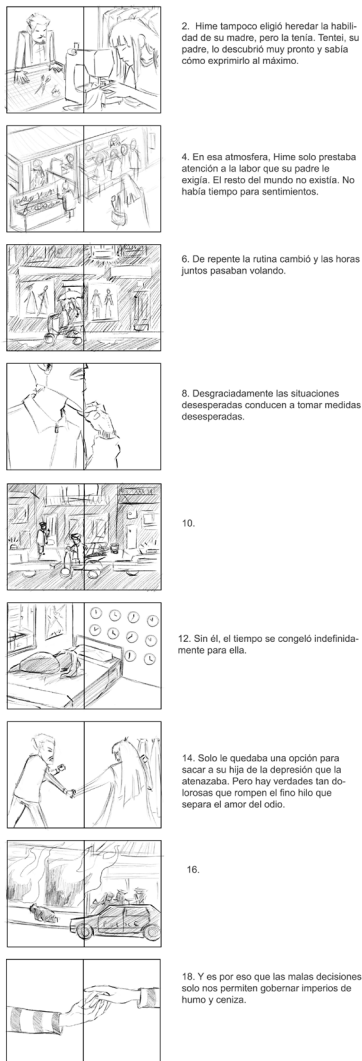
Nido de Agujas, en un primer instante, contaba con un total de 16 imágenes finales a doble página, pero tras las numerosas correcciones, este ascendió a un total de 18 ilustraciones. Al formalizarse y acordarse esta cantidad total de imágenes durante el proceso del *storyboard*, los textos se adaptarían finalmente a dicha extensión de páginas.

El primer guión adaptado al número final de imágenes, presentó irregularidades en la extensión de los textos, los cuales debían ser más sintéticos y menos descriptivos para con las ilustraciones [Fig.18].

<p>1. Érase una vez un mundo lleno de ruido, repleto de luces y de pensamientos sin empatía. Un mundo donde todos nos vemos superados por nosotros mismos.</p>		<p>2. Yo vivo en este mundo, pero no vivo sola, vivo con millones de personas. Como vivo aquí, no me queda más remedio que trabajar para satisfacer los intereses económicos del negocio familiar en general y los de mi padre en particular.</p>
<p>3. Mi padre además de saciar sus propios vicios, debe saldar los intereses económicos de terceros, o sino podría perjudicarle, es lo que tiene hacer tratos con la gente menos empática de esta sociedad...</p>		<p>4. A veces, cuando paseo por el mercado, y veo a toda esa gente ocupada, una parte de mi piensa, ¡Hime piensa un poco más en ti!, automáticamente la otra parte contesta exaltada, ¡Basta! pensar en uno mismo te llevará a ser como papá y el resto del mundo, y por supuesto... ¿tu no quieres eso ¿verdad?.</p>
<p>5. Ese mismo día, cuando entré en la frutería y vi a aquel chico de gesto honesto atendiendo, el corazón me dió un vuelco y pensé ¿Enamorarse esta bien o es un gesto egoísta? Quien sabe... lo único que sabía es que me hacía sentir algo especial.</p>		<p>6.1 Cuando me di cuenta, ya había comenzado a pensar en mi misma y las ganas que tenía de disfrutar de la compañía de Hiko, era un chico muy humilde... Por primera vez en mi vida estaba siendo un poco egoísta, pero pensé que invertir mi egoísmo en un sentimiento tan noble como el amor, no daría problemas.</p>
<p>7. Pronto comencé a apreciar más mi tiempo, por lo que decidí salir pronto de trabajar todos los días. Mi padre siguió con su rutina de trabajo y vicio, pero empezó a notar la ausencia de su principal fuente de ingresos en la caja registradora.</p>		<p>6.2. Cada vez que acompañaba a Hiko a su casa tras una larga jornada de trabajo, veía como él guardaba dinero en un sobre. Al fin y al cabo, éramos iguales, cubríamos las carencias económicas de nuestra familia, para sentirnos menos miserables con nosotros mismos.</p>
<p>9.1 En un abrir y cerrar de ojos mi mundo se derrumbó por completo. 9.2 Página sin texto / Plan incriminatorio narrado con imágenes</p>		<p>8. Cuando aquellos hombres de negocios poco convencionales, vinieron a visitarlo, papá se sintió arrinconado y como él no iba a abandonar sus intereses personales, decidió convencerlos de que el problema de sus impagos era mi único interés personal.</p>
<p>11. Al día siguiente, presencié como la policía se llevaba a la única persona que me había hecho feliz en toda mi vida...</p>		<p>10. Paginas sin texto / Plan incriminatorio narrado con imágenes.</p>
<p>13. Después de arrebatarle lo poco que me hacía feliz, mi padre notó como mi dolor se transformaba en vacío dentro de su caja registradora y en miedo en el interior de su cabeza, ¿pero sabéis qué? No hay peor sentimiento que el miedo para un cobarde con vicios.</p>		<p>12. Pasaban las horas, los días... y no paraba de darle vueltas... ¿Cómo el chico más noble que jamás había conocido podía cometer tal delito?. Nada encajaba, y cada día que transcurría, la tristeza se apoderaba un poquito más de mí.</p>
<p>15.1 ¿Por qué me compadezco tanto de él? ¿Acaso no se ha portado mal conmigo desde que mamá murió? ¿Por qué me importa todo el mundo y yo no le importo a nadie? - Mi cabeza iba a cien por hora y lo único que buscaba era una excusa para no sentirme culpable después de lo que iba a hacer. 15.2 Y aunque lo hice, no me sentí mal.</p>		<p>14. Tras verse nuevamente acorralado, decidió contarme la verdad tras la incriminación de Hiko en un arrebato de incontinencia verbal. Sentí un ardor terrible en el estómago y sin pensarlo me puse la chaqueta mientras papá forcejeaba y gritaba.</p>
<p>17. Porque después de todo, solo quería estar con él.</p>		<p>16. Supongo que encontré sentido a este mundo después de tanto tiempo, entendí el egoísmo y lo abracé sin importar las consecuencias.</p>
		<p>18. Para siempre.</p>

[Fig.18]

Pero tras múltiples revisiones, el texto comenzaría a adaptarse mejor a las características narrativas que exige el álbum ilustrado, siendo finalmente reestructurado [Fig.19] hacia una menor extensión y una mayor complicidad texto-imagen. El guión resultante narraría de la siguiente manera:



[Fig.19]

[Narrador Omnisciente / 3ª Persona]

[Escena 1]. Int. Pachinko - Noche. Nadie elige donde nacer, a quien amar o cual será su familia.

[Escena 2]. Int. Sastrería - Día. Hime tampoco eligió heredar la habilidad de su madre, pero la tenía. Tentei, su padre, lo descubrió muy pronto y sabía cómo exprimirlo al máximo.

[Escena 3]. Int. Pachinko - Noche. Una vida egoísta y llena de vicios llevó a Tentei al borde del abismo, arriesgando todo lo que había a su alrededor, incluida su hija.

[Escena 4]. Ext. Mercado - Día. Hime solo prestaba atención a la labor que su padre le exigía. El resto del mundo no existía. No había tiempo para sentimientos.

[Escena 5]. Int. Tienda - Día. Pero estos llegaron inevitablemente, como la primavera.

[Escena 6]. Ext. Ciudad - Noche. De repente la rutina cambió y las horas juntos pasaban volando.

[Escena 7]. Int. Casa - Noche. Lo que ella vivía como un sueño, su padre lo sufría como una desgracia. Tentei sentía que todo se le escapaba como agua entre las manos, todo era oscuro.

[Escena 8]. Int. Casa Hime - Noche. Desgraciadamente las situaciones desesperadas conducen a tomar medidas desesperadas.

[Escena 9]. Ext. Calle - Noche. (Frente a la joyería, Tentei comete el crimen que incriminará al muchacho).

[Escena 10]. Ext. Calle - Noche. (La policía, tras ser avisada por Tentei, revisa la moto frente la casa de Hiko).

[Escena 11]. Int. Casa Hiko - Noche. (La policía detiene al chico)

[Escena 12]. Int. Habitación Hime - Día. Sin él, el tiempo se congeló indefinidamente para ella.

[Escena 13]. Int. Sastrería - Día. Para Tentei también empeoraron las cosas. El plan no había salido según lo previsto. Los brazos de Hime pesaban demasiado y la tensión era insoportable.

[Escena 14]. Int. Casa Hime - Noche. Solo le quedaba una opción para sacar a su hija de la depresión que la atenazaba. Pero hay verdades tan dolorosas que rompen el fino hilo que separa el amor del odio.

[Escena 15]. Ext. Calle - Noche. (Hime prende fuego a la sastrería)

[Escena 16]. Ext. Calle - Noche. (La sastrería arde, Tentei arrodillado se queda completamente arruinado, Hime es arrestada por el delito)

[Escena 17]. Ext. Patio Cárcel - Día. La venganza, al igual que la furia del volcán, es poderosa aunque ciega, devastadora e imparable.

[Escena 18]. Ext. Patio Cárcel - Día. Y por eso, las malas decisiones solo nos permiten gobernar imperios de humo y ceniza.

[Final].

4.3 CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA

4.3.1 Diseño de Personajes

Los personajes de Nido de Agujas encarnan tres conceptos principales asociados con los sentimientos: Egoísmo/Mediocridad, Felicidad/Conformismo, La tristeza/Combustión. Estos atributos definirán por completo las personalidades de los personajes y con ello su apariencia física, así como gestual, haciendo que sus roles determinen su camino hacia la autodestrucción. Cada uno de ellos constatarán un efecto determinante en el relato, actuando como llaves que abren o cierran la estructura argumental, siendo Hiko la apertura, Tentei el nudo y Hime el desenlace.

Hime / 姫 : La chica atormentada.

Es la piedra angular de la historia. Se caracteriza por ser una muchacha asiática de rostro triste y melancólico, pelo largo y cuerpo esbelto [Fig.20]. Tras la ausencia de su madre, tomaría su relevo en la sastrería que regenta su padre, donde trabajará desde muy temprana edad, atormentada por el sentimiento constante de existir solo por y para generar ingresos que posteriormente serán despilfarrados por su padre. Vive llena de dolor y con el remordimiento continuo de no tener el suficiente valor para ser libre y tomar las riendas de su propia vida, dejando así, de ser esclava de su padre y su trabajo.



[Fig.20]

Puesto que la actitud de Hime es apagada, he tratado de representarla con un carácter calmado pero a su vez afligido. Donde siempre se muestra triste, pero con poses relajadas [Fig.21]. Su actitud comenzará a cambiar cuando conoce al amor de su vida, Hiko, quien hará que la muchacha comience a sonreír, demuestre afecto por algo y comience a sentirse viva. Tras la traición de su padre desarrollará un cambio de actitud que la llevará a ser más vehemente, lo que hará que entre en un estado de combustión donde encontrará la destrucción de su entorno y de sí misma.

Hiko / 彦 : El chico humilde.

Es el principal daño colateral del relato. Se presenta como un joven risueño, de rostro sereno y humilde. Trabaja en una pequeña frutería situada dentro de un mercado. Allí será donde se encuentren por primera vez él y Hime. Compartiendo un momento de intimidad dentro de la tienda, Hiko quedará totalmente enamorado de la chica, desencadenando una relación de amor.



[Fig.21]

Hiko es un muchacho complaciente para con los demás, estando ahí en todo momento para su amor, ayudándola a sentirse libre, lo que desatará la ira de su padre, haciendo que pague con dolor e injusticia y llevándolo a la destrucción absoluta de manera colateral.

Puesto que el joven se presenta amable, enamorado y humilde, he tratado de representarlo con cara complaciente y gestos sosegados, así como con mofletes sonrosados, pelo despeinado y vestido con delantal [Fig.22].



[Fig.22]

Tentei / 天帝 : El padre egoísta.

Responsable de ser el detonante de su propia autodestrucción y de la de las personas que le rodean, Tentei constatará el punto de inflexión del relato.

Se muestra como un hombre con gesto autoritario y serio frente a su hija, que a su vez, siempre aguarda a que todo salga como él quiere. Tras ver que su hija comienza a desatender el negocio y cada vez hay menos dinero destinado a satisfacer sus necesidades egoístas, Tentei desarrolla una personalidad aún más obsesiva, compulsiva y nerviosa, llevándole al extremo de cometer un acto delictivo, que egoístamente llevará a Hiko, el único tesoro de su hija, a la cárcel.

Lleno de actos egoístas y decadencia, he querido representar a Tentei como un hombre mayor, canoso, con bigote fino y perilla, ropa escogida delicadamente, pero que pase desapercibida y gesto serio [Fig.23]



[Fig.23]

Al principio comencé conceptualizando tanto a Hiko como a Hime desde el uso del dibujo digital, ayudándome anteriormente de unas siluetas realizadas con un Rotulador *Sakura Pigma Sensei* del Nº10 sobre papel *Canson Bristol* de 180 gr. Estas siluetas fueron posteriormente digitalizadas y usadas como pilar sobre el que construiría más adelante el dibujo a línea valiéndome de una table-

ta gráfica. Tras esto valoré la posibilidad de probar una carta de colores [Fig.24] sobre los personajes en estado de grisalla y determinar si realmente merecía la pena introducir el color dentro del relato como elemento visual y narrativo, pero tras una serie de valoraciones, llegué a la conclusión de que este resultado me parecía excesivamente frío para representar a unos personajes que debían irradiar más vitalidad narrativamente, así que valoré replantear la gráfica de los personajes llevándolos de nuevo al territorio de lo analógico y el uso de los lápices como principal medio plástico. Puesto que aún no había descartado el uso del color dentro del álbum, decidí hacer una prueba más de color, pero esta vez usando los dibujos de los personajes totalmente a lápiz, dando un resultado con el que no me sentía del todo contenta y que decidí dejar en la escala de grises que los lápices me brindaban.



[Fig.24]

4.3.2 Escenarios

A la hora de comenzar a abordar los escenarios, me encontré con la autolimitación de no haber realizado muchos a lo largo de mi vida académica. Esto jugaba a en mi contra, por lo que el proceso para generar dichos fondos se convirtió en una de las tareas más costosas de todo el proyecto.



[Fig.25]

En primer lugar tenía claro que la historia ocurriría en el Japón de la actualidad, por lo que recopilé gran cantidad de imágenes que me valiesen de referencia y documentación. Finalmente, este material serviría para construir un *mood board* [Fig.25] orientativo con el que empezar a trabajar.

En un principio tenía claro que deseaba trabajar los escenarios totalmente a lápiz, al igual que los personajes para que tuviera todo el mismo registro gráfico, como hace por ejemplo la ilustradora canadiense Isabelle Arsenault en sus múltiples álbumes ilustrados, como puede ser *Louis entre fantasmas* (2018) [Fig.26] o *Jane, el zorro y yo* (2016). Tras dilucidar que tenía graves complicaciones para resolver los fondos de dicha manera, opte por investigar nuevas alternativas, así que, tras un nuevo trabajo de documentación, encontré la manera de hacer unos escenarios con los que me sintiese a gusto a la hora de trabajar. Estos nuevos fondos se verían influenciados por el trabajo del ilustrador James Gilleard [Fig.27], el cual desarrolla ambientes digitales con formas elementales, dando como resultado imágenes peculiares y muy llamativas.



[Fig.26]

Tras desarrollar los primeros fondos partiendo del trabajo de Gilleard, comenzaron a aparecer los primeros resultados finales, con los que me sentía totalmente cómoda trabajando aunque implicasen perspectivas o ángulos complejos, llegando a obtener, gracias a escala de grises escenarios, aunque fríos, muy peculiares a simple vista.

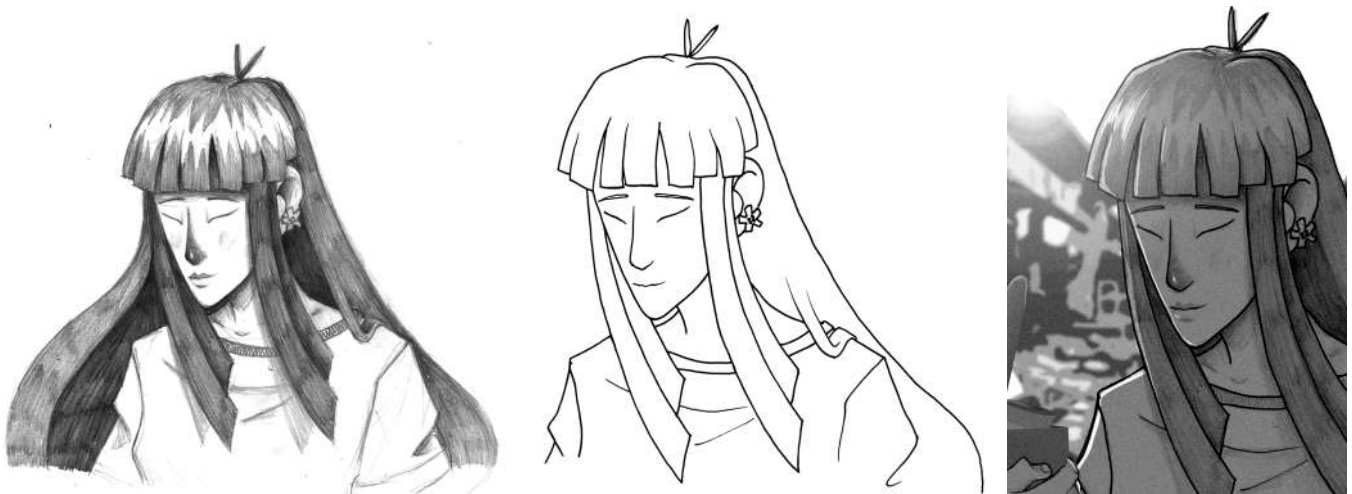
4.3.3 Escenas

El hecho de haber planificado que tanto los fondos como los personajes portasen la misma gráfica a lápiz, y tras encontrarme con la dificultad para resolver los escenarios, construyendo por separado y con estilos distintos ambos elementos, originó un importante conflicto a la hora de unirse en la misma escena, haciendo que compitiese y que alguno de estos elementos cayese en un segundo plano o que su lectura fuese costosa.



[Fig.27]

Para poner remedio a este problema debía hacer que ambos elementos estuviesen en igualdad de condiciones y tuvieran la opción de armonizar entre sí como conjunto. El conflicto fue erradicado tras concluir, durante una serie de pruebas, que añadiéndole a la gráfica a grafito de los personajes, una línea, borde o *power* con un rotulador calibrado de 0,4 mm., esta cobraría mayor protagonismo en la escena, quedando mejor integrada dentro de los fondos digitales [Fig.28]. Por último para que las escenas quedaran totalmente en sintonía, se añadirían sombras y luces que integrarían totalmente a los personajes dentro del ambiente.



[Fig.28]

4.3.4 Artes Finales

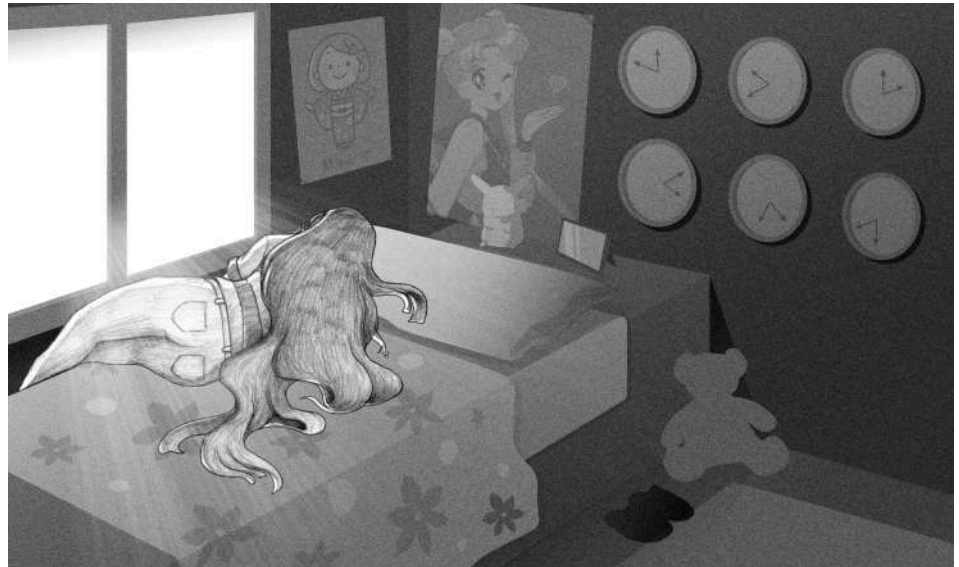
Antes de determinar lo que serían las imágenes finales, debía tener claro ciertos aspectos generales del álbum, puesto que condicionarían por completo al resto de elementos que lo conforman. El tamaño del álbum es de 29,7 x 21 cm., es decir, formato A4, por lo que las imágenes que se verán a doble página (29,7 x 42 cm.) deberán estar trabajadas en formato A3 plus desde un principio, para que se puedan escalar y ajustar de manera óptima, sin provocar deformidades o pixelaciones en la gráfica.

Determinar los artes finales ha supuesto un proceso largo y costoso, ya que su construcción ha sido a partir de imágenes trabajadas individualmente y totalmente aisladas, a su vez, respondiendo todas, a las mismas reglas de luz, composición e incluso escalado.

En primer lugar, comencé trabajando los escenarios, planteados en el tamaño final, es decir, formato A3, como base sobre lo que componer el resto de elementos. Ayudándome de los bocetos anteriormente mostrados en los storyboards, cree los espacios siguiendo las perspectivas previamente planteadas, así como la disposición de las formas elementales que lo constituyen con las luces y las sombras respectivas al foco de luz dentro de la escena, es decir, el trabajo fue principalmente de claro/oscurito en todas las imágenes.

Una vez tenía el escenario totalmente planteado, lo llevaba a imprenta para poder cuadrar la posición y tamaño del personaje dentro de la ilustración a lápiz, que más tarde, con ayuda de una mesa de calco, transferiría a un papel *Canson Bristol* de 180 gr. Tras esto, me dispuse a dibujar con un lápiz 8B los bocetos finales de los personajes, así como el *power* trabajado nuevamente por separado en el mismo tipo de papel con un rotulador calibrado de 0,4 mm. y de 0,2 mm. para los detalles. Después de tener los dibujos a lápiz y sus respectivas líneas trabajadas por separado, los escaneé con una impresora multifunción *Canon*

Pixma 140, que me permite una resolución de 1200 ppp, dándome una calidad de imagen bastante óptima para su posible escalado dentro de la ilustración final. Habiendo digitalizado los dibujos, me dispuse a limpiar, retocar y encajar el personaje con su respectiva línea, dejando una ilustración final de los personajes competitiva para los fondos planteados [Fig.29].



[Fig.29]

Por ultimo, volqué el personaje resultante dentro del escenario próximo a ser finalizado, lo que abriría camino hacia los ultimos retoques de composición, escala, luces y sombras, luz global, texturizado y separación de planos entre los elementos, para crear una imagen final donde todo quedase perfectamente integrado y coherente [Fig.30].



[Fig.30]

4.3.5 Portada y Contraportada

Una vez realizadas algunas de las imágenes finales del interior del álbum, decidí realizar el diseño de la portada y contraportada. Aunque las ilustraciones del álbum están planteadas en escala de grises para permitir el abaratamiento de costes a la hora de producirse, planteé la posibilidad de realizar la portada y contraportada a color por cuestiones puramente comerciales. Hoy en día, competir con la multitud de libros impresos a todo color es una tarea compleja si tu producto presenta rasgos poco llamativos, cromáticamente hablando, dentro del mundo editorial. Por eso, es muy importante destacar tu producto y hacerlo competente, sobretodo cuando esté junto a otros libros dispuestos en los estantes de las librerías.

Para cumplir con estas características comerciales, realicé un análisis previo ayudándome de varios croquis o bocetos [Fig.31] que me permitiesen aclarar conceptos de composición, ritmo, maquetación, etc. Una vez escogí el boceto que más apropiado me parecía para cumplir con su objetivo, comencé por la realización de la ilustración que iba a aparecer en portada, de la manera analógica anteriormente citada en el punto 6.4.4. de Artes Finales. Tras realizar la ilustración del personaje de manera analógica, la digitalicé y sirviéndome de una tableta gráfica preparé y retoqué la imagen de manera que quedase atractiva visual y narrativamente.



[Fig.31]

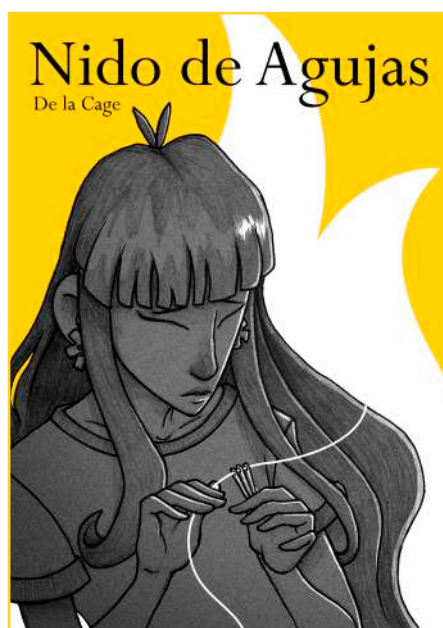
Puesto que dudaba acerca de qué color deseaba aplicar a la imagen, me remití a las pruebas de color que había realizado en el apartado de diseño de personajes, haciendo que me decantara por el uso de un color amarillo cadmio.

El uso de este color creó una relación narrativa con la ilustración del personaje, dotando a la protagonista de un aura de desprotección e indefensión. Aunque el color y la ilustración funcionaban correctamente entre ellas, la portada necesitaba de algún elemento compositivo que la ayudase a rematarse, así que, tras un proceso de búsqueda entre las imágenes del proyecto, hallé los elementos simbólicos que empleé en la realización serigráfica del material promocional que explicaré en otro punto más hacia adelante. Esto me hizo decantarme por usar el elemento de la llama como objeto compositivo para acabar de finalizar la portada [Fig.32].

Finalmente a la hora de realizar la contraportada, me valí del uso del amarillo cadmio, que por cuestiones de impresión, rectifiqué por la utilización de un Pantone de características similares, que en este caso, acabaría siendo el *Pantone 13-0761 TSX Spaguetti Squash* [Fig.33]. Como elementos compositivos, dispuse el símbolo del Yen Japonés y del corazón [Fig.34] pertenecientes a los otros dos personajes principales del relato, de manera que creasen una combinación atractiva y equilibrada, además de que no interrumpiesen la correcta lectura del texto perteneciente al resumen de libro.



[Fig.33]



[Fig.32]



[Fig.34]

Para concluir, creo que el uso del color amarillo, blanco y negro, potenciaría y destacaría su presencia en librerías tanto a nivel comercial, como visual. Para mostrar la apariencia final del producto, puesto que aún no ha sido editado, he realizado unos *mockups* [Fig.35] a modo de previsualización del mismo.



[Fig.35]



4.3.6 Guardas

Una vez planteado el desplegable de la portada, lomo y contraportada, decidí realizar las guardas [Fig.36] en concordancia, por lo que construí un pattern con los símbolos ya usados para componer la cubierta y su anverso (Corazón, *yen* y llama) en color blanco, así como el Pantone anteriormente citado como fondo, creando una composición dinámica a dos colores.



[Fig.36]



4.4 DISEÑO

4.4.1 Naming

Inicialmente como partía de la leyenda japonesa de *Tanabata*, pensé en respetar el nombre aunque la reestructurase. Pero a medida que trascurría el tiempo como la historia, finalmente, difería en gran medida de la original, opté por buscar otro *naming* para el libro. Puesto que principalmente quería que el título transmitiera más una sensación que un idea literal con respecto al texto del álbum, comencé por hacer una lista con los nombres de los elementos simbólicos que rodean conceptualmente el relato, así como con las sensaciones que transmite.

Finalmente uniendo los conceptos: Familia, hogar, hostil, dolor y traición con elementos como Agujas, Costura, Nido, Casa y Pincho, llegué a concluir que Nido de Agujas resumía perfectamente la sensación de un ambiente aparentemente confortable como lo es un hogar (en este caso lo que es el hogar para un ave), podía transformarse en un lugar hostil, punzante y doloroso en el que se ve recluida o atrapada la protagonista del relato y del que desea “volar”, además de destruir.

4.4.2 Tipografía

La tipografía usada para ilustrar los textos y el título del relato ha sido una *Serif Perpetua* [Fig.37] de 24 pt. para los textos interiores y el resumen de la contraportada, 100 pt para el título y 30 pt para el subtítulo de la portada.

La elección de una tipografía *Serif* o con Serifa para desarrollar los textos del proyecto, fue dada por su característica genérica y de uso común para desarrollar textos en proyectos editoriales, además como dice Enric Jordi: Este tipo de letras son de corte clásico, que funcionan muy bien para cosas con aspecto antiguo, que han funcionado durante mucho tiempo como una letra buena para componer texto corriente (...) (Jardí, 2016). Por todo esto, consideré adecuada la elección de esta fuente de cara al proyecto editorial.

4.5 ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN

4.5.1 Camisetas y totebags

Puesto que desde inicios del segundo cuatrimestre decidí enfocar y encauzar todas las asignaturas hacia el mismo rumbo, que en este caso, sería hacia el TFG, opté por desarrollar todo el apartado de estrategia de promoción de este proyecto en la asignatura de Ilustración Aplicada. Tras valorar la amplia gama de posibilidades que me ofrecía la asignatura a la hora de resolver este aparta-



[Fig.37]

do, me decanté por el desarrollo de tres diseños aplicados a camisetas y bolsos (*Totebags*), de cada uno de los personajes principales del álbum acompañados de un elemento que simbolizase su presencia dentro del relato.

Tanto las camisetas, como los bolsos, serían llevados a cabo con la técnica de la Serigrafía [Fig.38], a un total de dos tintas (Amarillo y Negro sobre tela blanca).



[Fig.38]



[Fig.39]

Puesto que este subproyecto está planteado como una estrategia de promoción del álbum ilustrado, determiné plantearlo como una edición limitada, totalmente hecha a mano, que complementaría el libro, de manera que este se pudiese ofertar a un número limitado de personas interesadas en comprar *Nido de Agujas* durante su estreno o lanzamiento. También añadir, que puesto que no tengo asegurado en ningún momento la publicación del álbum por parte de una editorial, como alternativa, consideré la posibilidad de poder autopublicarlo mediante el uso de una plataforma de micromecenazgo o *crowdfunding*, como pueden ser *Verkami* o *Kickstarter*, por lo que en este caso, tanto las camisetas como las *Totebags* funcionarían a modo de recompensa para los mecenas que decidan apoyar el proyecto.

Cabe destacar como referentes a ilustradoras como Oh Carool [Fig.39] y Mia Álvarez, en cuanto al uso de colecciones de camisetas limitadas o estacionales, a modo de recompensas autopromocionales dentro de la plataforma de micromecenazgo Patreon, donde de manera mensual generan este tipo de obsequio para premiar a sus principales patrocinadores.

4.5.1 Prints

Al igual que los Bolsos y las camisetas funcionan como objetos perfectos a modo de recompensa y acompañamiento de un libro en preventa, pensé que otra posible opción serían los *Prints* o láminas de edición limitada. Puesto que optimicé el tiempo dentro de los talleres de Serigrafía decidí realizar una serie de diez estampas por cada diseño, que en este caso, también serían los modelos anteriormente mencionados, con el fin de economizar recursos.

Nuevamente estas láminas [Fig.40] fueron serigrafiadas a un total de dos tintas (Amarillo y Negro) sobre un papel *Canson* de 250 gr. blanco nuclear, y posteriormente firmadas para dotarlas de ese valor especial.



[Fig.40]

5. CONCLUSIONES

El objetivo principal del proyecto era aprender a desarrollar un esbozo de lo que sería un álbum ilustrado competente en líneas generales para ser presentado a editoriales o en su defecto ser auto publicado, por lo que considero, a mi modo de ver y tras el extenso trabajo realizado durante este último año, que he llegado a cumplir dicho objetivo, aunque esté aún en desarrollo.

He tenido que enfrentar ciertos aspectos problemáticos durante el desarrollo del álbum, pero considero que han sido resueltos de manera efectiva, sobre todo a la hora de construir los fondos, que suponían un gran reto para mí ya que jamás me había interesado por su creación.

También afrontar el reto de la creación de una historia en cierta medida original, me ha regalado un aprendizaje muy valioso y el cual soy consciente de que debo mejorar progresivamente. Con esto, añadir que he obtenido la experiencia necesaria para desarrollar el apartado de secuencialidad propio de este medio en particular, facilitando su posterior puesta en escena en nuevos proyectos.

Particularmente el mayor aprendizaje después de los fondos, fue el dotar de cierta narratividad a los personajes del relato. Generalmente mi trabajo gira en torno a la creación y diseño de personajes, pero estos normalmente no poseen contexto o narratividad alguna más allá de las expresiones que puedan transmitir, por eso, forzarme a mí misma a salir de la zona de confort, asumir y solucionar una carencia personal, me ha ayudado a darme cuenta de que puedo confrontarlo en futuras ocasiones.

Debido al proceso en sí mismo del proyecto, he podido trabajar las técnicas analógicas a partir de la creación de los personajes e hibridarlas con técnicas digitales gracias a la construcción de los fondos. Puesto que era uno de los objetivos que me había planteado desde el principio, he visto que se ha podido llevar a cabo sin problema.

Por último decir que dar forma a un proyecto editorial es un proceso arduo y a veces puede llegar a ser desesperanzador, pero que con ganas y motivación puede llegar a desarrollarse siendo resolutivo en cada etapa del proceso, a pesar de las posibles dificultades que puedan llegar a aparecer en el camino.

Ver *Nido de Agujas* con perspectiva, me hace concluir que ha sido un proyecto satisfactorio a nivel global y me ha aportado una serie de experiencias que han provocado un desarrollo más que positivo tanto a nivel personal y profesional.

6. REFERENCIAS

Arsenault, I., & Britt, F. (2018). *Louis entre Fantomas*. Barcelona: Salamandra Graphic.

Artium. (2011). *Cuentos imaginados: El arte de la ilustración infantil*. El Nacimiento del álbum Ilustrado. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Artium. Dokuart. Biblioteca y Centro de Documentación.: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/historia/el-nacimi>

Blackburn, E. (2013). *How to Create a Fantastic Picture Book*. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Writers&Artists. The Insider Guide to the Media.: <https://www.writersandartists.co.uk/writers/advice/327/dedicated-genre-advice/writing-for-children/>

Color-Hex. (2019). #ffd113 Color Hex. Recuperado el 25 de 5 de 2019, de Color-Hex: <https://www.color-hex.com/color/ffd113>

Colorín Colorado. (2016). *El Álbum ilustrado, formato seductor para el adolescente*. Recuperado el 15 de 5 de 2019, de Colorín Colorado Libros: <https://colorincoloradolibros.wordpress.com/2016/09/05/el-album-ilustrado-para-adultos/>

Dautremer, R. (2018). *Las Ricas Horas de Jacominus Gainsborough*. Zaragoza: Edelvives.

Gallant, M. (2012). *10 Tips For Creating Your First Children's Picture Book*. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de BookBaby Blog. How to write, Self-Publish & Market your Book.: <https://blog.bookbaby.com/2012/07/ten-tips-for-creating-your-first-childrens-picture-book/>

Gilleard, J. (2019). *James Gilleard. Animation Illustration*. Recuperado el 25 de 5 de 2019, de <http://www.jamesgilleard.com/>

Hanán, F. (2007). *Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?* Bogotá: Norma.

Jardí, E. (2016). *Cómo elegir tipografías*. Recuperado el 3 de 6 de 2019, de Domestika: <https://www.domestika.org/es/courses/91-como-elegir-tipografias/course>

Katsuhito, K. (2009). *Mitología japonesa: la leyenda de Tanabata - 七夕の神話*. Recuperado el 14 de 5 de 2019, de Blog Kawano Katsuhito : <http://www.kawano-katsuhito.net/2009/07/mitologia-japonesa-la-leyenda-de.html>

Mccarthy, M. (2016). *An Illustrator's Guide to Creating a Picture Book*. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Meghan Maccarthy: <http://www.meghan-mccarthy.com/illustratorsguide.html>

Mosqueda, V. (2016). *Color Gris: Significado y Psicología (Aspectos Negativos y Positivos)*. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Lifered: <https://www.lifered.com/psicologia-significado-color-gris/>

My Charm School. (2016). *Álbumes ilustrados ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Para qué?* Recuperado el 17 de 5 de 2019, de My Charm School: <https://mycharm->

school.wordpress.com/2013/04/16/albumes-ilustrados-que-quien-como-para-que/

OhCarool. (2019). OhCarool. Recuperado el 25 de 5 de 2019, de <https://www.ohcarool.com/>

PandoraMGZ. (2013). La Leyenda de Tanabata. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Pandora Magazine. Revista Ecléctica de noticias y cultura.: <http://www.pandora-magazine.com/oriental/la-leyenda-de-tanabata/>

Pantone. (2019). PANTONE 13-0761 TSX Spaghetti Squash. Recuperado el 25 de 5 de 2019, de Pantone: <https://www.pantone.com/color-finder/13-0761-TSX>

Piernas, A. (2013). Mejores libros ilustrados para adultos. Recuperado el 15 de 5 de 2019, de Actualidad Literatura: <https://www.actualidadliteratura.com/libros-ilustrados-para-adultos/>

Pizarro, J. (2014). Ocho grandes libros ilustrados (solo) para adultos. Recuperado el 15 de 5 de 2019, de El Asombrario & Co.: <https://elasombrario.com/ocho-grandes-libros-ilustrados-solo-para-adultos/>

Rey, M. (2017). 3 libros álbum para adultos. 3 grandes ejemplos de libros donde la imagen y el texto se vuelven inseparables. Recuperado el 15 de 5 de 2019, de Los Inrockuptibles: <https://losinrocks.com/3-libros-album-para-adultos-8d01776c297c>

Roldan, J. (2016). Tanabata, la historia de amor de Orihime y Hikoboshi. Recuperado el 25 de 5 de 2019, de Amino: https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/tanabata-la-historia-de-amor-de-orihime-y-hikoboshi/Rrgc_wur103RzW7k4JYgPjk2eg6R0v

Salisbury, M. (2011). Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación. Barcelona: Acanto S.A.

Salisbury, M. (2012). El Arte de ilustrar libros infantiles. Barcelona: Blume.

Sendak, M. (1988). Caldecott & Co: Notes on Books and Pictures. Nueva York: Noonday Pr.

Shulevitz, U. (2005). ¿Qué es un libro álbum?. El libro álbum: invención y evolución de un género para niños. Caracas: Banco del Libro.

Urbano, J. (2013). Que es un Storyboard y algunos ejemplos. Recuperado el 15 de 5 de 2019, de Jhon Urbano. Blog de Diseño Gráfico.: <https://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

Viladrich, G. (2018). Cómo Crear un Álbum Ilustrado sin Perder la Cabeza. Recuperado el 17 de 5 de 2019, de Teopalacios: <https://teopalacios.com/2018/04/10/crear-un-album-ilustrado/>

Wikipedia, E. (2019). Álbum Ilustrado. Recuperado el 14 de 5 de 2019, de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81lbum_ilustrado

7.ÍNDICE DE FIGURAS

[Fig.1] Erlbruch, Wolf. (2007). El Pato y la Muerte.	8
[Fig.2] Tan, Shaun. (2006). Emigrantes.	9
[Fig.3] Anónimo. (S. XVI). El Taller de Gutenberg.	10
[Fig.4] Caldecott, Randolph. (1800). <i>The Diverting History of John Gilpin</i> .	11
[Fig.5] Tenniel & Carroll. (1865). Alicia en el País de las Maravillas.	11
[Fig.6] De Brunhoff, Jean. (1931). <i>The Story of Babar: The Little Elephant</i> .	12
[Fig.7] Ross & Wood. (1952). <i>The Little Red Engine Goes to Town</i> .	12
[Fig.8] Rand, Paul. (1957). <i>Sparkle and Spin</i> .	13
[Fig.9] Sendak, Maurice. (1963). Donde Viven los Monstruos.	13
[Fig.10] Dautremer, Rebecca. (2018). Las Ricas horas de Jacominus Gainsborough.	14
[Fig.11] Gakutei, Yashima. (1786-1868). <i>Making a Wish to Meet a Good Mate during the Tanabata Festival</i> .	15
[Fig.12] Pérez, Bárbara. (2019). <i>Mood Board</i> .	15
[Fig. 13] Kafka & Scafati (2009). La Metamorfosis.	16
[Fig.14] Orwell & Steadman (2010). Rebelión en la Granja.	16
[Fig.15] Dicksee, Frank. (1853-1928). La escena del balcón de Romeo y Julieta.	17
[Fig.16] Pérez, Bárbara. (2019). Primera prueba de <i>Storyboard</i> .	19
[Fig.17] Pérez, Bárbara. (2019). Segunda prueba de <i>Storyboard</i> .	20
[Fig.18] Pérez, Bárbara. (2019). Tercera Prueba de <i>Storyboard</i> .	21
[Fig.19] Pérez, Bárbara. (2019). Fragmento de <i>Storyboard</i> Final.	22
[Fig.20] Pérez, Bárbara. (2019). Primer diseño de Hime.	23
[Fig.21] Pérez, Bárbara. (2019). Segundo diseño de Hime.	23
[Fig.22] Pérez, Bárbara. (2019). Diseños de Hiko.	24
[Fig.23] Pérez, Bárbara. (2019). Diseño de Tentei.	24
[Fig.24] Pérez, Bárbara. (2019). Pruebas de color en los personajes principales.	25
[Fig.25] Pérez, Bárbara. (2019). <i>Mood Board</i> .	26
[Fig.26] Arsenault & Britt. (2018). Louis entre Fantasmas.	26
[Fig.27] Gilleard, James (2016). <i>Osaka Expo & City</i> .	26
[Fig.28] Pérez, Bárbara. (2019). Proceso de construcción de imagen final para personaje.	27
[Fig.29] Pérez, Bárbara. (2019). Fragmento de imagen en construcción.	28
[Fig.30] Pérez, Bárbara. (2019). Fragmento de Imagen Final.	28
[Fig.31] Pérez, Bárbara. (2019). Bocetos de las diferentes Portadas.	29
[Fig.32] Pérez, Bárbara. (2019). Portada Nido de Agujas.	30
[Fig.33] Pantone. (2019). <i>13-0761 TSX Spaguetti Squash</i> .	30
[Fig.34] Pérez, Bárbara. (2019). Contraportada Nido de Agujas.	30
[Fig.35] Pérez, Bárbara. (2019). <i>Mockups</i> portada y contraportada de Nido de Agujas.	31

[Fig.36] Pérez, Bárbara. (2019). Presentación de las guardas, Nido de Agujas.	31
[Fig.37] Gill, Eric. (1929). Tipografía Perpetua.	32
[Fig.38] Pérez, Bárbara. (2019). Muestra de Camiseta y <i>Totebag</i> .	33
[Fig.39] Oh Carool. (2018). <i>Good Night (Oyasumi おやすみ)</i>	33
[Fig.40] Pérez, Bárbara. (2019). Muestras de <i>Prints</i> limitados.	34

8.ANEXOS

- Anexo I. Nido de Agujas. Decálogo del álbum ilustrado.
- Anexo II. Nido de Agujas. Bocetos
- Anexo III. Nido de Agujas. Artes Finales