

TFG

TORINO CASA MIA, GENERACIÓN ERASMUS.

Presentado por Lidia Corral González

Tutor: Emilio Espí Cerdá

Co-tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Torino Casa Mia, Generación Erasmus se presenta como un proyecto de ilustración, que nace de una vivencia personal basada en una experiencia de movilidad erasmus, concretamente en Turín, Italia. Su finalidad fundamental es enseñar a base de ilustraciones digitales en formato postal, el día a día de un estudiante en dicha ciudad, mostrando las dificultades y situaciones incómodas por las que pasa. Todo esto desde la faceta de un extranjero novato en una nueva cultura que no llega a ser del todo turista, sino que vive allí todas las situaciones y son frecuentes desde el principio hasta el final de su estancia.

Se partirá fundamentalmente de la idea del brainstorming para recolectar una serie de nociones, además de estudiar una estética propia y exclusiva para este proyecto, donde aparecerán personajes reales que presencian, generalmente, uno a uno diversas situaciones que, además, muchas de ellas se podrían vivir en diferentes países.

De este modo está enfocado para presentes, pasados y futuros estudiantes con un toque de humor observando como poco a poco algunas de estas podrían variar con el paso de los años. No obstante, una breve descripción irá en cada una de las escenas representadas con la finalidad de ayudar a comprender las imágenes y muchas de ellas con pequeñas peculiaridades o curiosidades como si de pequeñas historietas se tratase.

PALABRAS CLAVE

Erasmus, Turín, postal, juvenil, ilustración, digital

ABSTRACT

Torino Casa Mia, Generación Erasmus is presented as an illustration project, born from a personal experience based on an Erasmus mobility experience, specifically in Turin, Italy. Its main purpose is to teach, based on digital illustrations in postal format, the daily life of a student in that city, showing the difficulties and uncomfortable situations that they go through. All this from the facet of a novice foreigner in a new culture that does not become entirely tourist, but lives there all situations and are frequent from the beginning to the end of your stay.

It will be based fundamentally on the idea of brainstorming to collect a series of notions, in addition to studying a unique and exclusive aesthetic for this project, where real characters will appear who generally witness one by one various situations that, in addition, many of them could be live in different countries.

In this way it is focused on present, past and future students with a touch of humor, observing how little by little some of these could vary over the years. However, a brief description will go in each of the scenes represented in order to help understand the images and many of them with small peculiarities or curiosities as if they were small comics.

KEY WORDS

Erasmus, Turin, postcard, youth, digital, illustration

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a todas aquellas personas y nuevas amistades que formaron parte de mi experiencia Erasmus que me han aportado su granito de arena en la elaboración de este proyecto.

También, y no menos importante, por la labor que han llevado a cabo mis dos tutores del TFG Emilio Espí Cerdá y David Heras Evangelio por su gran constancia, implicación y dedicación con lo que respecta a mi proyecto.

Gracias sobre todo al esfuerzo y apoyo de mis padres que sin ellos todo esto no hubiera sido posible y a mis compañeros de carrera,

Gracias.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	8
2.OBJETIVOS	8
2.1. Objetivos generales	8
2.2. Objetivos específicos	8
3. METODOLOGÍA	9
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL PROYECTO	10
4.0. FASE CERO	10
4.1. MARCO TEÓRICO	11
4.1.1. <i>Contextualización histórica</i>	11
4.1.2 <i>El origen de las Postales</i>	12
4.1.3. <i>Fundamentos de la ilustración</i>	14
4.1.3.1. Transmitir conceptos	15
4.1.3.2. Desarrollo de ideas	16
4.2. LAS CARICATURAS Y LA ILUSTRACIÓN	16
4.2.1. <i>La caligrafía en las viñetas ilustradas</i>	19
4.2.2. <i>La repercusión del ilustrador sobre el texto</i>	21
4.3. ERASMUS	21
4.3.1. <i>Italia, la elección de los españoles</i>	21
4.3.2. <i>Impacto del erasmus en los estudiantes</i>	22
4.3.2.1. ¿Cómo mejora Erasmus la capacidad de inserción profesional?	22
4.3.2.2. ¿Cómo influye Erasmus en la futura vida profesional y social de un estudiante?	23
4.4. MARCO REFERENCIAL	24
4.4.1. <i>Referentes conceptuales</i>	24
4.4.2. <i>Referentes formales</i>	24
4.5. PROCESO DE TRABAJO	25
4.5.1. <i>Diseño y estudio de personajes</i>	25
4.5.2. <i>Espacios y localizaciones</i>	26
4.5.3. <i>Técnica y estudio cromático</i>	27
4.5.4. <i>Artes finales</i>	29
4.5.5. <i>Producto final</i>	31
5.CONCLUSIONES	34
6.BIBLIOGRAFÍA	35
7.ÍNDICE DE FIGURAS	37
8.ANEXOS	39

“No tengas miedo de la perfección, nunca la alcanzarás”.

Salvador Dalí

1. INTRODUCCIÓN

La elección de dicho tema viene, sobre todo, por el interés de crear una especie de diario personal en un formato diverso al habitual, donde gente que ha estado de erasmus, pueda identificarse con dichas situaciones de carácter ordinario.

Dicho tópico se consideró en su momento, el más oportuno para la redacción de este proyecto personal, ya que se trata de un momento de la vida relevante, que aporta una dosis considerable de motivación y al tratarse de una vivencia personal, resulta más accesible el tipo de información necesaria para su elaboración.

Id est, una reproducción de escenas con personajes reales que ejercieron la movilidad a Turín.

Desde sus inicios se percibe como un proyecto con línea correlativa donde se cuentan sucesos que pueden llegar a contar una historia de carácter cómico, con un espacio tiempo real.

Dicho tema podría resultar de interés, con el transcurso de los años, para comprobar si gran parte de los acontecimientos siguen sucediendo en ese momento o se han generado una serie de etapas nuevas con el transcurso del tiempo.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general de este trabajo es reproducir escenas cotidianas de un estudiante erasmus en Turín, que les ocurre, por lo general, a gran parte de ellos. Además de esto, también funciona como un diario ilustrado, donde se recopilan situaciones para poder revivirlas y recordarlas como hacen las fotos de un momento especial en un álbum.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que estudiantes erasmus, puedan tener en común los mismos acontecimientos, desde el punto de vista de una española.
- Función como posible guía previa para entender o evitar situaciones comunes.
- Dotar el proyecto con un carácter cómico, humorístico y el absurdo.
- Emplear conocimientos en diseño e ilustración.
- Explorar y experimentar con diversas soluciones creativas para la elaboración de textos y su estética tipográfica.
- Hallar con soluciones eficaces que consigan emitir las situaciones seleccionadas para que la gente se sienta identificada.
- Viajar a los recuerdos con postales como si de revelados de fotografía se tratase

- Elaborar material de carácter físico para su posible difusión o empleo en organizaciones para ayuda a estudiantes de movilidad.

3. METODOLOGÍA

A la hora de hablar de la metodología hay que tener en cuenta que dicho proyecto indaga principalmente con los pilares bajo los que se sustenta dicho proyecto, la *ilustración* y la transfusión de escenas las cuales el público puede recrear además de ponerse en contexto y el *erasmus*, como afecta o modifica la situación si se tratara de un nativo de dicha ciudad o país.

En la **fase 1** se ha estudiado de forma meticulosa la teoría de la ilustración, así como ciertos valores a tener en consideración a la hora de crear un contenido visual apto para el tipo de espectador y valores que este mismo quiere aportar.

De este modo, se emplea una estética que se rige a los marcos de la ilustración actual tomando como referencia artistas contemporáneos.

Tras tener en cuenta y conocer la importancia de estos dos conceptos en la **fase 2** se lleva una investigación sobre puntos relevantes de la experiencia de intercambio Erasmus; para empezar, se responde a la cuestión referente a por qué los españoles se decantan por viajar a Italia. Por consiguiente, cómo influye el erasmus a estos estudiantes, como perciben dicho comportamiento respecto a otros alumnos que no se encuentran en la misma situación académica. Por ende, se analizan las consecuencias positivas de cara al mundo laboral y de relación a nivel social.

Por eso, en la **fase 3** se ha experimentado un *brainstorming* y paralelamente, se ha intentado llevar la representación de los personajes y cada uno de sus expresiones al borde del absurdo. Todo esto se ha llevado a cabo con la intención de transmitir el ridículo que la mayoría de las veces se pasa e intentar transmitir las dificultades comunicativas, como pasa en este caso, por tratar dos lenguas diferentes.

Por consiguiente, en la **fase 4** y a la hora de elaborar la parte práctica, se han estudiado y considerado todos estos aspectos y se han plasmado. De este modo, se intenta crear un vínculo con estudiantes erasmus de Turín o posición similar.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL PROYECTO

4.0. FASE CERO

A priori de proceder con el desarrollo de este proyecto, cabe destacar que se realizaron una serie de proyectos e investigaciones de este mismo tema con la finalidad de lidiar con las soluciones y cuestiones técnicas que resultaran idóneas para el proyecto.

Una serie de búsquedas que no han acabado por ser las seleccionadas en este proyecto pero que han servido de inspiración y han funcionado como hilo conector en lo referido a este TFG.

Así las cosas, se procedió a la elaboración de la primera pieza que se crea mediante la impresora 3D.

Una moneda pasa por las manos de mucha gente al día, pero pocos se fijan en que hay ahí, de donde viene, pero sobre todo el valor que posee. Al regresar de dicha ciudad, vi que en mi monedero tenía dos monedas de 2 céntimos. Se apartaron del resto y siempre que se mira a esa pieza encontramos una historia.

Esto suele suceder habitualmente con fotografías y es por eso que se consideró interesante.

Se gravó exactamente el año de la experiencia y no otra al azar (2018). En suma, la moneda esta formada por el símbolo emblemática de la ciudad, Mole Antonelliana o el museo del cine.

Haciendo alusión a lo citado anteriormente, se empezó a indagar con la posible solución del próximo proyecto que se haría con transferencia sobre vidrio. Siguiendo la lógica, se seleccionaron un par de imágenes de la ciudad de las cuales se acabó utilizando una de ellas; una imagen de una línea de tram haciendo su trayecto por una zona céntricas que mucha gente suele utilizar.

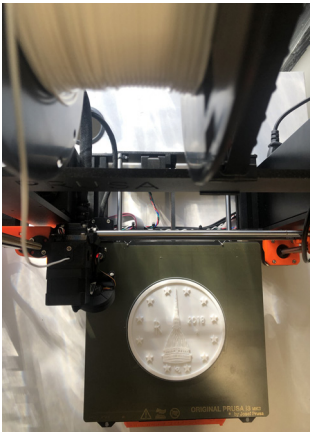


Fig 1. Fotografías final impresión sobre la placa de la impresora 3d



Fig 2. Registro fotográfico de la pieza final (13cm) Exposición en la T4.

Fig 3. Prueba del trabajo final

Fig 4. Exposición trabajo final en la T4



4.1. MARCO TEÓRICO

4.1.1. Contextualización histórica

Cuando hablamos de imagen nos trasladamos hasta los tiempos inmemorables, las cavernas primitivas donde se realizaron las primeras conocidas como pinturas rupestres, como por ejemplo las que se encontraron alrededor de unos 40.000 años atrás en España y Francia hasta días de hoy con una noción de arquitectura gráfica informativa.

Si analizamos el significado o la aportación de la narración visual sus cimientos se sustentan bajo los pilares de un discurso sucesivo narrativo a consecuencia del peso que posee la imagen para describir una historia.

Pero si analizamos la presencia de las primeras caricaturas, las encontramos ya en las ostracas egipcias¹ (véase figura 5), sin olvidar la destacable función que ejerce en el curso de la reforma protestante.



Fig 5. Museo Egipcio de Turín , *Ostraca de la bailarina, Deir el-medina*

Con su inserción en la prensa diaria acaba adquiriendo madurez y su influencia se hace más evidente, pasando a ser una eficiente arma político-ideológico, lo que sí es común de dicha etapa. El ser humano es inseparable de la atracción por el tono cómico, el chiste o la burla y resulta evidente a lo largo de los siglos.

Recapitulando, vamos a analizar escuetamente, ciertas evidencias que nos faciliten comprender en su totalidad la transformación en cuanto a la forma de intervenir que presencia la caricatura aplicada en prensa.

Es por ello que los grandes ejemplos de caricatura de procedencia grecolatina, enriquecida en dicho tipo de figura, se manifiesta en sus cerámicas datadas del

¹ Los ostraca, u ostracones eran tablillas de piedra caliza blanda o de terracota utilizadas para escribir. El papiro se empleaba en documentos oficiales mientras que los óstraca se utilizaban como borradores, o cuando no se tenía acceso a papiros, ya que este resultaba especialmente caro.

siglo V a.c., verbigracia la obra que se guarda en el museo de Florencia, donde encontramos claras representaciones de Eneas, Aquiles y Ascanio con cabezas de animales. En el Vaticano también encontramos la vasija ática, donde se plasma a Esopo instruyendo de una zorra; así como otras piezas áticas en las que se caricaturizan los gestos menos favorecidos del aspecto externo humano además de diversos ejemplos de cerámicas donde se ridiculizan distintos episodios de la *Iliada* y ciertas representaciones dionisiacas.



Fig 6. Estatuilla burlesca de Caracalla.

Es por ello que también se convertirá en el soporte por excelencia de los griegos donde expresar su imaginación, con especial énfasis en la creación de personajes absurdos o deformados, así como frescos y esculturas grotescas a pequeña escala, donde podríamos destacar la de Caracalla custodiada en el museo de Avignon, o el Dios Príapo (figura 6). También cabe destacar el posterior surgimiento de las “comica tabella”, tablillas donde se representaban escenas concretas de una obra de teatro y que servían para atraer espectadores.

4.1.2 El origen de las Postales

Los orígenes de las postales no son del todo ciertos pero gran parte de los estudios que se han llevado a cabo concuerdan en que las primeras surgieron entorno el 1865, cuando al Consejero Postal del reino de Prusia le surgió la idea de emitir mensajes sin la necesidad de utilizar un sobre que los envolviera.

Así las cosas, el consejero postal se olvidó de su nueva invención durante cuatro años de su gran idea. A pesar de esto, deberíamos de esperar hasta 1869 para conocer la procedencia de las postales.

Será el Servicio de correo del Imperio Austrohúngaro en el 1869 quien empezó a difundir esta nueva versión de mensajería. El doctor Emmanuel Hermmann fue el pionero de esta idea. Era Catedrático de Economía en la Academia Militar de Wiener Neustadt en Austria, el cual hizo deambular como mensajería privada pedazos de papel, franqueados, pero sin su sobre al que todo el mundo estaba acostumbrado a ver.

Es por ello que transmitió el 2 de julio de 1869 en el diario austriaco *Neve Freir Presse* el artículo titulado: «Nuevo medio de correspondencia postal», ganando así el interés del Director de Correos y Telégrafos de Viena, conocido como Barón Adolf Mal, que impulsó una orden real por esta razón aprobada en octubre de aquel mismo año. Llegaron a cobrar un gran éxito y solo un mes después de que estas aparecieran se llegaron a vender en Austria un millón y medio de copias.

Siguiendo la lógica, se populariza su uso de manera considerable hasta el punto de fortalecer una producción artística editorial muy significativa con grandes bienes obtenidos.

Sería en 1871 cuando la Administración inste a la Fábrica del Sello de España produciría la primera postal (figura 7). No obstante, hasta 1873 no transita la primera tarjeta postal públicamente. Estos dos años que se tardó, como consecuencia, ocasionan el lanzamiento de una industria privada de edición de postales que mientras tanto ya había surgido con anterioridad. Por otra parte, la población española no destacaba por su apariencia visual, ya que estas primeras

postales no tenían imágenes, simplemente se reducía a la orla y la zona para el sello.

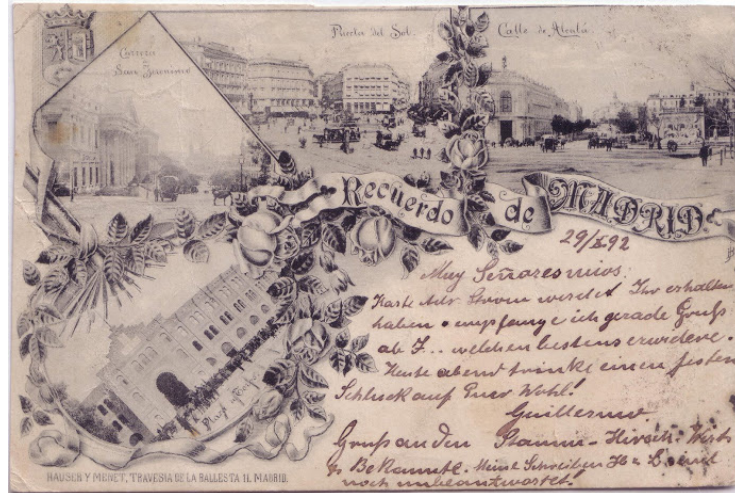


Fig 7. Una de las primeras postales españolas ilustradas (tarjeta circularada el 21 de octubre de 1892; Editor Hauser y Menet, Madrid) Recuerdo de Madrid

Al principio las postales que se utilizaron eran mucho mas pequeñas de como las conocemos en la actualidad. No se normalizará su tamaño hasta la última década del siglo XIX. También se impone la obligación de añadir una imagen en la parte delantera de esta. Asimismo, se acuerda por ley que dicho modo de mensajería puede ser comercializado en cualquier negocio.

Por consiguiente, las tarjetas vivirán su época de esplendor entre los años 1890 y 1914 cuando artistas importantes comenzaron a ilustrar tarjetas, donde podríamos destacar Kandinsky aunque en sus comienzos se empezó también a revelar imágenes fotográficas impresas en cianotipia (figura 8).



Fig 8. Catedral de La Habana (Cuba). Tarjeta postal impresa en fototipia, en el año 1900, por "Hauser y Menet". Editor: "Wilson". Ejemplar escrito en 1901.



Fig 9. La cabecera “escorçada” de La Voz de Vizcaya (tarjeta circularada el 27 de diciembre de 1902; Editor: Landáburu Hermanos, Bilbao).

Como llamaban tanto la atención, es en 1900 cuando se estandariza su empleo y pasa a ser un documento coleccionable e intercambiable, y en repetidas ocasiones encontraríamos en revistas especializadas publicidad presentando la oportunidad de ponerse en contacto con personas de diferentes partes del territorio nacional y de una infinitud de temas diversos para intercambiar postales (véase figura 9).

Entre la primera parte del siglo XX hasta finales de la I Guerra Mundial la tarjeta de correspondencia presencia lo que autores como Colomer y Gaja (2009) nombran la «edad de oro».

A partir de aquí cuando baja su uso hasta que en los 70 vuelve a extenderse y pese a otros momentos de declive, se frecuentará su uso, sobre todo en viajes turísticos como memoria o como una pequeña muestra para familiares o amigos de los sitios que se han visitado.² Es entonces cuando las postales han ido evolucionando de modo desmesurado.

A días de hoy, ya no es tan habitual que el cartero difunda todo este tipo de contenidos, sino que, a consecuencia de la evolución de la tecnología tenemos acceso y medios suficientes para descargar una postal de la red y enviarla por correo electrónico. A pesar de estos cambios que ha sufrido, su significado y relevancia han permanecido.³

4.1.3. Fundamentos de la ilustración

La ilustración era algo indeterminado hasta días de hoy, que no ha sido del todo admitido por los sectores del arte y el diseño. Como bien expresó el National Museum of Illustration de Rhode Island, “los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica a la hora de transmitir ideas”.⁴

En la misma línea se cita que “la ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”.⁵

2 LÓPEZ HURTADO, M. (2013). *La tarjeta postal en España: usos y tendencias*. < file:///C:/Users/Lidia/Downloads/43136-Texto%20del%20art%C3%ADculo-63847-2-10-20140110.pdf > [Consulta: 3 de julio de 2020].

3 COLUMN ZERO. *La Historia y Origen de la Tarjeta Postal*. < http://columnazero.com/la-historia-y-origen-de-la-tarjeta-postal/ > [Consulta: 5 de julio de 2020].

4 ZEEGEN, L Y CRUSH. (2003) “introducción” en *Principios de ilustración*, National Museum of Illustration de Rhode Island. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (1a ed., p. 12)

5 ZEEGEN, L Y CRUSH. (2003) “introducción” en *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (1a ed., p. 12)



Fig 10. Robert Crumb, *Cheap Thrills*, de Big Brothers & The Holding Company CBS, 1967

Inevitablemente, la ilustración se encuentra en muchos lugares de nuestro entorno, más de las que nos imaginamos; desde envoltorios de alimentos, escaparates hasta medicamentos.

De la misma forma, están presentes en todas las etapas de nuestra vida de forma diaria, nos han ayudado a comunicarnos, evolucionar y con mayor impacto, sobre todo, antes de surgir la fotografía (fase 1).

Esta labor exige responsabilidad, con un carácter de identidad e ingenio, todas resultan imprescindibles para llegar a ser talentoso y recibir cierta oferta de trabajo.

Como bien menciona el escritor especializado en diseño y director de arte, Steven Heller, “La ilustración es el arte del pueblo”.⁶

4.1.2.1. Transmitir conceptos

Hay que tener en cuenta que el pensamiento es el que dota de carácter a la ilustración. La lluvia de ideas y la noción, son los factores que se encargan de que una imagen hable por sí sola. Dar vida y proporcionar un carácter visual a partir de textos o crear solo con unas simples palabras. Lo primordial es hacer que las imágenes hablen por sí solas, sin necesidad de nada más.

El carácter visual o el tipo de técnica que finalmente se utilice es algo libre de cada artista, pero, no es aquí en el momento que se deja de aprender en el mundo de la ilustración; la capacidad de crear y que tenga una serie de equilibrio sobre su razonamiento creativo potente.

Además de esto, ha de ser capaz de que la misma ilustración adquiera la respuesta a todos los problemas que nos podamos plantear.

⁶ ZEEGEN, L Y CRUSH. (2003) “introducción” en *Principios de ilustración*, S. Heller. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (1a ed., p. 12)



Fig 11. David Pelham, *A Clockwork Orange*, de Antony Burgess de Penguin Books, 1974

En la misma línea, podríamos sintetizar que la idea de ilustración es, ni más ni menos, que un modo de expresión o registro para acabar rellenando una página para que quede bonito, pero sin transmitir información adicional sobre el tema que se está ilustrando.

Entonces lo podríamos sintetizar en que, invita a que el receptor se haga una idea o interprete información adicional, a reflexionar, intentar entender un poco más, ir hasta donde las palabras no pueden llegar.

Partiendo de que las grandes ilustraciones son como relatos a lo bestia, estas exigen de una implicación activa por parte del receptor para poder llegar a descifrar el mensaje por completo. La idea puede no manifestarse al principio, pero se emite exitosamente cuando el dibujante desglosa el contenido visual.

4.1.2.2. Desarrollo de ideas

A la hora de ponernos a desarrollar una idea de forma visual, el brainstorming⁷ puede manifestarse en una infinidad de posibilidades, pero, no todas ellas van a dar buenos resultados o, mejor dicho, que estos resulten efectivos.

Tenemos que poner entusiasmo y producir la mayor cantidad de material que nos pueda servir de ayuda a la hora de descifrar nuestro proyecto. Verbigracia, vomita en el papel o pantalla todas las ideas que vayan viniendo en mente.

Hasta días de hoy, contamos con una infinidad de imágenes; simples, complejas, afectivas, esquemáticas o documentales.

Así las cosas, todas ellas formaran parte de nuestro proceso de investigación hasta la creación de dicho proyecto.

4.2. LAS CARICATURAS Y LA ILUSTRACIÓN

Curiosamente, podemos destacar como, por una parte, los filósofos son los que se han encargado de examinar los valores moral referentes a este tipo de tono burlesco además de su propia naturaleza. Es Platón, uno de los filósofos que no haya ningún beneficio en la risa.

Para los teatros este tipo de representaciones se posicionaban en las puertas y se empleaban para captar la atención de un posible cliente a modo de propaganda.

Probablemente una de las diferencias más considerables entre pintores y caricaturistas del siglo XIX radica en el activismo por parte de los primeros. Se deduce, como Ramírez sostiene, apoyándose en unas palabras literales del artista Octavio Picón, “(...) pueden aquellos ser considerados como más lúcidos y fieles testigos de su época; (...)”.⁸

⁷ La base de esta técnica, consistente en entrenar el cerebro humano para desencadenar una “lluvia de ideas” y plasmarlas en papel sin censura

⁸ HERAS EVANGELIO, D. (2012, p. 178). *Incidencia de los Medios de Reproducción en la Evolución de la Ilustración Gráfica*. Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de València.

La ilustración aplicada a la imprenta sigue expandiéndose por toda Europa a mediados de siglo, al mismo tiempo es cuando empieza a moverse en estados unidos la prensa como consecuencia de la postguerra. Este movimiento fue en parte por la rivalidad entre el Harper's Weekly (1850) y el Frank Leslie's Illustrated Newspaper (1855). El modo lineal de las caricaturas de Thomas Nast en Harper's (1840-1902), originario de Baviera, repercute a una generación entera de ilustradores americanos (figura 12).

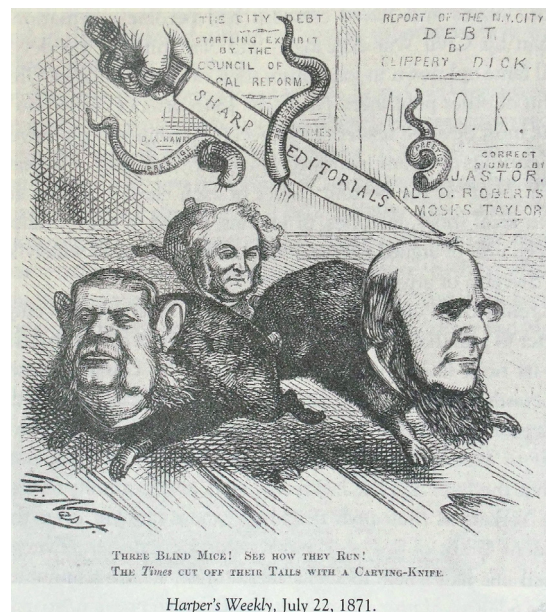


Fig 12. Caricatura de Thomas Nast en la revista semanal Harper's 1871.

Sus repetidos asaltos gráficos a la política corrupta de Nueva York agilizan el derrumbe del caricaturista William Tweed, este comenta:

“No me importa lo que escriban sobre mí, pero ¿puede alguien detener esas terribles caricaturas?

Tras la derroca, este se traslada a España, donde posteriormente será reconocido y detenido a causa de las ilustraciones de Nast. Creará un potente imperio en el mundo de la prensa, todo esto por las triunfantes cabeceras como Chimney Corner, Ladies Journal, Pleasant Hours, Boys' and Girls' weekly o Budget of Fun, con las que confía con una gran plantilla de grabadores e ilustradores; así pues, Leslie es cuidadosa con este tema respecto al diseño o la tipografía.

Así es que una parte significativa de su éxito viene por su fuerte correspondencia entre ilustraciones y sus textos.

Es entonces en este último ámbito en el que enfatiza el expatriado vienés Joseph Keppler (1838-1894), el cual será uno de los más destacados en cuanto a sátira política y social a raíz de emerger Puck (1877), su revista semanal.

Es desde este momento cuando la caricatura y la ilustración de carácter satírica han acabado por tomar fuerza en la prensa diaria, excitando al pensamiento ciudadano y como consecuencia a esto, creando opinión; los hechos sociopolíticos de cada época será el enemigo de los momentos de mayor o menor apogeo de este ámbito. No obstante, no deja de ser una vía de opinión personal de carácter visual por la que se acaban transmitiendo conceptos, así pues y pese a un estado más liberal, a días de hoy continúa siendo un motivo de censura.

Dejando a un lado el contexto histórico del arte de la caricaturización, podemos comprobar como a nivel gráfico y según la RAE, se describe este término como un "Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien"⁹ esta palabra viene del italiano "caricare" que tiene como significado "cargar" o "exagerar". La cumbre de este tipo de representación se remonta a finales del siglo XVI en Bolonia, y se localiza exactamente en una escuela de arte instaurada por los Carracci, una familia de pintores. In situ, se llevaban a cabo retratos por parte de los estudiantes en los cuales eran representados los turistas con una clara apariencia de objetos inertes o animales.

Tras la figura cómica se suele transmitir una infinitud de evidencias por lo que se suele emplear fundamentalmente para promover tanto cambios sociales como políticos. Su medio de transmisión más común suele ser mediante revistas, periódicos e internet.¹⁰

Mientras que como ya hemos mencionado anteriormente, la ilustración tiene una clara función visual de acompañar al texto y ayuda a su clara comprensión. Como dijo la diseñadora gráfica Maria Camila Bernal Toro, conocida como Remedios art en las redes sociales, "la ilustración está al servicio del texto".¹¹ Pero haciendo un breve análisis, ¿Qué elementos tienen en común ambas técnicas y cómo podríamos relacionarlas?

Así pues, aunque en la ilustración modificamos la realidad y muchas veces de manera muy exagerada, no quiere decir que nos vayamos hacia la caricatura, esta necesita el toque conceptual, simbólico o grotesco que le confiere al personaje/ objeto representado una característica digamos burlesca o "simpática", de ahí que las caricaturas se asentaran con la ilustración en la prensa como "burla" o exageración de personajes políticos sobre todo, económicos, etc. en su momento.

Lo que permite la ilustración es modificar la realidad observada o la representación icónica del objeto representado para adaptarlo a unas formas que remarcarán el mensaje que contiene o que está implícito en la representación. Si se representase desde el punto de vista de dibujo o representación icónica pura no se podrían alargar las extremidades o partir la cabeza en dos porque en la realidad esto no es posible.

9 REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Definición de caricatura*. < <https://dle.rae.es/caricatura> > [Consulta: 10 de julio de 2020]

10 [Sin autoría reconocida] *Significados*. < <https://www.significados.com/caricatura/#:~:text=Caricatura%20es%20una%20figura%20en%20que%20se%20deforma,fundada%20por%20una%20familia%20de%20pintores%2C%20los%20Carracci.>> [Consulta: 10 de julio de 2020]

11 BEHANCE. Remedios Art. < <https://www.behance.net/remediosart> > [Consulta: 11 de julio de 2020]

El carácter visual de este proyecto, realmente tiene una unión con las caricaturas, aunque más bien se le identifica como un conjunto de obras ilustradas. Muchas de ellas no se perciben a simple vista, sino que el propio texto podría funcionar como tal; es este el que complementa a la ilustración y le da ese tono burlesco o de absurdo que hace que cambie el contexto de lo que se ve y se entienda como una imagen ridícula o deformada de la realidad. Otros motivos como la nariz larga tan característica de un italiano o las chepas de muchos de ellos se podrían considerar rasgos adoptados de esta técnica.

4.2.1. La caligrafía en las viñetas ilustradas

La caligrafía es la destreza de trazar con letra bonita, artística, personal y de forma precisa, a través de estilos variados; no obstante, puede entenderse como la suma de todos los rasgos que determinan la escritura de un individuo o documento.¹²

Rufino Blanco¹³ puntualizó la caligrafía como «el arte de representar con belleza los sonidos orales por medio de signos gráficos, o bien, la única bella arte gráfica de la palabra».

Así pues, el texto aparece considerablemente en gran parte de la práctica de este proyecto por lo que vamos a hacer un análisis de su aportación a la imagen.

Cuando recurrimos al uso de texto a la hora de crear un contenido visual, los dos elementos se sustentan uno al otro, da fuerza, ayuda a descifrar con más precisión el mensaje que se quiere transmitir.

Respecto a este proyecto, sería absurdo haber recopilado un par de imágenes de Turín sin el respaldo de un par de palabras que lo acompañen ya que, gran parte de la gente que lo vea le resultaría imposible entender y nada más que verían un par de ilustraciones de personajes y lugares.

Además de esto, le aporta el tono deseado a cada una de las escenas; burlesco, irónico, informativo, absurdo, borde...

Aporta información adicional que queremos transmitir y esto se hace mediante dicho recurso ya que, a veces solo a través de la ilustración resulta imposible.

Así pues, este conjunto nos recuerda a la composición de viñetas, pero creando historietas individuales unas de otras pero que comparten el mismo tema.

Hagamos un repaso de algunos ilustradores contemporáneos que hacen uso de este tipo de composiciones.

Muchos artistas como el valenciano Antonio Ortiz Fuster alias Ortifus siempre hace uso del texto para reforzar la comunicación de todas sus imágenes, la mayor parte de ellas suele ser texto redactado a máquina, no obstante, hace uso también de la caligrafía. Suele tratar temas políticos donde podemos observar entonces que la información principal que quiere transmitir sea la que está en

12 ESCRITORES.ORG. *¿Qué es la caligrafía?*. < <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/27439-ique-es-la-caligrafia> > [Consulta: 8 de julio de 2020]

13 Fue un pedagogo, filólogo y teórico de la lectura, bibliógrafo y periodista español de orientación católica y neoescolástica de Mantiel (Guadalajara)

negrita compuesta a máquina con un tamaño superior a un texto secundario, que suele ser la conversación entre los personajes u objetos.

Se podría considerar que el texto principal tendría la misma función que un titular de un periódico donde primero se lee de que va a tratar esa columna y después ya se pasa al texto completo (véase figura 13).

Un total de 242 pueblos valencianos no tienen bancos



Fig 13. Ilustración Ortifus donde plasma la necesidad de bancos en pueblos valencianos.

Juanjo Sáez y Eduardo Pelegrín Martínez de Pisón conocido como Calpurnio, a diferencia de Ortifus apuestan solo por la caligrafía y más sintético donde suele tener la mayoría de situaciones mas peso el texto que la imagen.

Estos tres utilizan un tipo de ilustración más simple con trazos sueltos donde la estética no es lo mas importante sino el mensaje que se quiere llegar a transmitir (figura 14).



Fig 14. Ilustración de Calpurnio haciendo una crítica monárquica asociando la palabra "coronavirus"

4.2.2. La repercusión del ilustrador sobre el texto

La ilustración es un campo tan libre que nos ofrece la libertad de crear o cambiar en nuestra cabeza todo tipo de escenas. De todos modos, es evidente que un libro u otro formato sin imágenes no nos da la misma libertad de pensamiento. Los partidarios al contenido visual defienden que la historia que leemos obtiene credibilidad si el autor no solo le ha venido a la mente lo que describe, sino que además lo ha representado con dibujos u otros componentes pictóricos

Aquí pues es donde surge la duda de quien sería el mas indicado para ilustrar, si el escritor o un artista visual. El primero de estos es el que mejor sabe lo que ha imaginado o como le gustaría que fueran algunas de esas escenas, pero, y si se quiere representar un clásico literario, ¿cómo se puede hacer para no dañar su significado o apariencia? En repetidas ocasiones los propios escritores han dado tomado el mando de crear su propio contenido visual, aunque el resultado final no sea del todo apetecible como un profesional podría haber hecho.

También estamos familiarizados a encontrarnos con obras adornadas con acuarelas o dibujos modernos incomprensibles y a veces abstractos, anacrónicas tal vez al texto en sí. Dos tipos de arte diversos juntos a veces no hacen buenas migas si se tienen lagunas del conjunto de elementos que van a componer una obra.

Es contenido visual que en resumidas cuentas nos ayuda a adentrarnos en un espacio figurativo que nos ayuda a pasar de un escenario ficticio o surrealista a uno con cierta probabilidad. Hay otros puntos a tener en cuenta y es que la ilustración es la que dicta si queremos leer o saber mas sobre un libro. Está en manos del artista decidir que técnicas, paletas y estilo resultaran los mas indicados dependiendo del tema que se vaya a tratar y la voz cantante la tendrá el lector, quien decidirá si le resulta agradable a la vista o de lo contrario resultará un verdadero fracaso.

Por lo expuesto anteriormente es que muchas veces algunas historias nos resultan interminables, otros muy complejos. Todo se vuelve más próximo a nosotros cuando se estudia correctamente el tema y se da en el clavo con sus ilustraciones, con imágenes que cuadran con el texto sin necesidad de crear algo agradable a la vista pero sin sentido.¹⁴

4.3. ERASMUS

4.3.1. Italia, la elección de los españoles

Si tenemos que hablar de destinos, gran parte de los estudiantes españoles que se van de erasmus acaban decantándose por el país de la bota y es que siempre ha sido de los más demandados (fase 2).

Unos se deciden por ciudades altamente demandadas y turísticas mientras que otros se deciden por experimentar y probar en otras ciudades que acaban

¹⁴ ALENARTEREVISTA (2008) < *El Arte de la Ilustración. Memoria de Lakabe*. <https://alenarterevista.wordpress.com/2008/05/09/el-arte-de-la-ilustracion-memoria-de-lakabe/> > [Consulta: 13 de julio de 2020]

siendo un gran descubrimiento y a veces, el lugar más recomendado para realizar este tipo de estancias temporales.

Son muchas las razones por las que los españoles eligen este país y es que tenemos muchas similitudes entre ambas culturas.



Fig 16. Logotipo ESN Italia

La gastronomía mediterránea y la filosofía de vida que nos hace tan similares entre ambos países. Además, son sociables, con una lengua bastante parecida a la nuestra y a la hora de divertirse o hacer algo en el tiempo libre, su visión es básicamente parecida a la nuestra.

4.3.2. Impacto del erasmus en los estudiantes

Son muchas las causas de por qué la gran mayoría de los estudiantes optan por una beca para estudiar en un país extranjero. El 90% de ellos lo hacen por tener la oportunidad de vivir fuera, madurar como personas, así como la cualidad de adaptación además de reforzar o aprender una lengua.

Por otro lado, el 85% de estos lo hacen en su mayoría por tener más posibilidades laborales en un futuro próximo.

Para más de un 50% que deciden no ir de erasmus es a causa de la inseguridad de los gastos adicionales que puede suponer, la escasez de recursos económicos y las relaciones personales.

4.3.2.1. ¿Cómo mejora Erasmus la capacidad de inserción profesional?

Al realizar una comparativa con estudiantes antes y después de su movilidad, uno de los datos más relevantes define que la relación de empresarios que considera sustancial el hecho de haber estudiado en el extranjero se duplicó entre 2006 y 2013.

“Cuando un alumno sale fuera, empieza a desarrollar ciertas competencias diferenciales que le van a acompañar toda su vida profesional”, desgrana Jiménez.

“Eso hace que sea muy útil para las empresas recurrir a estos perfiles. Y también es algo muy importante en España, donde tenemos el problema de que los jóvenes se van muy tarde de casa”.¹⁵

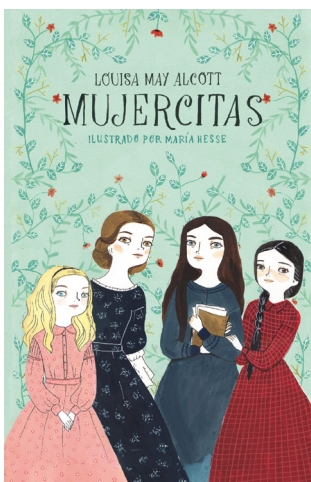


Fig 15. Version ilustrada del libro *Mujercitas* por María Hesse.

15 BÁRBARA SÁNCHEZ (2019) ¿Te has ido de Erasmus? Destácalo en el currículum porque las empresas te buscan. Madrid: El País. [artículo] Recuperado de <https://elpais.com/economia/2019/07/01/actualidad/1562002933_303480.html> [Consulta: 5 de julio de 2020].

Además, los estudiantes de intercambio presentan unos valores mucho más altos a diferencia del resto respecto a las cualidades fundamentales de «factores memo©»¹⁶ relacionados con la capacidad de intersección de personalidad: aptitud para perdurar durante un tiempo en ámbitos confusos, anhelo por nuevas experiencias, confianza en los proyectos propios, confianza en las cualidades y defectos, emprendedor y valeroso en zanjar problemas.

Todos estos elementos son características de personalidad. Estas son fundamentales y gran parte de las empresas valora que el candidato presente estas características en concreto.

Muchas de estas aptitudes ya se manifiestan en un estudiante incluso antes de irte al país de destino. Hablamos de un 42% de ventaja de estos estudiantes respecto a los que han permanecido a su país.

Mejora capacidades sociales, como el descubrimiento de otros países y culturas y consigo, abrirse e interactuar a trabajar con gente de otras nacionalidades, aptitud de adaptación, dominio de lenguas y don de comunicación.

“Y aunque nunca creíste que pasaría, un trozo de corazón estará para siempre repartido entre distintos puntos de España, de Europa e, incluso, del otro lado del charco. Sabes que a algunos de ellos les volverás a ver. Pero también eres consciente de que es imposible volver a verles a todos a la vez. Que esto nunca se repetirá, que el tren ha pasado, que c’est fini.

Y es que la persona que se monta en el avión de ida, nunca será la que se baje en el de vuelta. La persona que vuelve de Erasmus es una nueva versión de sí mismo, una versión que antes no existía y eso, como todo, siempre tiene sus más y sus menos.

Cuando vives todo esto, cuando lo haces tuyo, cuando cambia tu vida... es entonces cuando lo entiendes: *Once Erasmus, always Erasmus*”.¹⁷

4.3.2.2. ¿Cómo influye Erasmus en la futura vida profesional y social de un estudiante?

Después de todo, esta vivencia parece incitar el emprendimiento: casi un estudiante de diez tiene una empresa propia o está la posibilidad de tener una. Además, tienen la mitad de posibilidades de sufrir desempleo a largo plazo que los que no se fueron de erasmus.

También se les suele dar más responsabilidad laboral y más posibilidades de estar ejerciendo en un puesto relacionado con la dirección.

16 Memo es el acrónimo correspondiente a Monitoring, Exchange, Mobility, Outcomes (seguimiento, intercambio, movilidad y resultados).

17 SEOANE, V. (2017). *Por qué nunca debí haberme ido de Erasmus*. Wordpress. [entrada blog] Recuperado de

<https://victorseoaneseite.wordpress.com/2017/12/16/por-que-nunca-debi-haberme-ido-de-erasmus/?fbclid=IwAR2wuUIY1QZnKWWsW22-ODYtLzMO7hknGP3xV20SdLUC1T9q-jwNGOyKNWiY_> [Consulta: 12 de enero de 2020].



Fig 17. Portada del libro “Cosas que nunca olvidarás de tu erasmus” de Amaia Arrazola & Raquel Piñeiro



Fig 18. Libro “Un lugar equivocado” de Brecht Evens

En la misma línea, incita a decantarse por vivir y trabajar en el extranjero y como consecuencia, más facilidades de cambiar de trabajo.

4.4. MARCO REFERENCIAL

4.4.1. Referentes conceptuales

Respecto a los referentes conceptuales, encontramos un libro que sintetiza bastante la idea de dicho proyecto y que se convirtió en un ejemplo muy útil. Se trata de un libro ilustrado que generaliza las estancias erasmus.

Además de esto, también se acerca bastante a lo que es el tipo de ilustración empleada en este proyecto y además impulsó a dar a luz con el trabajo.

Cosas que nunca olvidarás de tu erasmus¹⁸ Amaia Arrazola & Raquel Piñeiro (véase figura 17). Dos ilustradoras que fusionan su arte en un libro cómico, con una paleta de color reducida, formas simples y todos estos elementos acompañados por texto que se complementan entre sí y crean escenas divertidas.

4.4.2. Referentes formales

Se realizó una búsqueda entre una gran parte de ilustradores, en su gran mayoría de la era contemporánea para dar con un grupo de referentes de carácter formal.

- **Brecht Evens**

Un Lugar Equivocado¹⁹ (figura 18) ha sido de gran utilidad para la creación de multitudes, así como un buen estudio de posibles combinaciones de gamas de colores bastante sutiles, como la saturación, opacidad y el acabado de muchas superposiciones de masas a modo de veladuras.

- **Juan Carlos Viñas Ballesteros**

Juan Carlos Viñas Ballesteros conocido como Jotaká es la mayor fuente de inspiración. Se puede apreciar que mantienen un vínculo por la creación de unas extremidades largas pero el detalle que lo identifica son las narices en triángulo tan características de este ilustrador valenciano, además de su bonita paleta de colores vivos (figura 19).

- **Juanjo Sáez**

El mayor referente de expresión caligráfica, en relación con dicho proyecto. Textos relacionados con el absurdo a mano suelta que le dan un toque personal a cada una de las viñetas. También opta por dibujos delimitados por línea negra y buen ejemplo para realizar la síntesis de cada una de las escenas; representar solo lo que queremos transmitir para no distraer con otros elementos (figura 20).

18 ARRAZOLA, A Y PIÑEIRO, R. (2015). *Cosas que nunca olvidarás de tu erasmus*. (1ª ed.) Barcelona : Editorial Planeta, S.A.

19 EVENS, B. (2011). *Un lugar equivocado*. (1ª ed.) Madrid : Ediciones Sins entido.



Fig 19. Portada del libro Bajo el Glaciar de Jotaká

- Raquel Córcoles

Es el nombre de la artista que se esconde detrás de Moderna de Pueblo. Para la elaboración de viñetas, toque de humor en la elaboración de textos. El tipo de línea negra que delimita el dibujo, tintas planas y síntesis de la forma y detalles. Escenas de carácter cotidiano. Expresión de los personajes y fuente de inspiración en los cabellos de carácter geométrico (figura 21).



Fig 20. Ilustración digital de Juanjo Sáez sobre la interpretación errónea de la cosificación femenina



Fig 21. Ilustración de Moderna de Pueblo sobre la cuarentena

4.5. Proceso de trabajo

4.5.1. Diseño y estudio de personajes

“Sin personajes emocionales, solo estás escribiendo eventos, pero no estás atrayendo a tu audiencia a tu historia.”²⁰ (Balloon, R. 2016).

Y es que, a pesar de que gran parte de las viñetas cuentan con personajes diferentes, lo que se ha trabajado e intentado transmitir desde el principio son personajes con una clara definición de su carácter real (fase 3).

Aunque evidentemente, en la ilustración hay veces que se exageran las situaciones para transmitir un mensaje más conciso y claro, cabe mencionar que muchos de los personajes se adecuan a la vida real por su expresividad y exagerados en muchos gestos, la forma habitual en la que ellos actuarían o han actuado frente a estas situaciones.

²⁰ RACHEL BALLON. (s.f.) *Character Emotions & Psyche: How They Shape You and Your Characters*. [Entrada blog] Recuperado de < <https://www.writersstore.com/the-emotional-and-psychological-world-of-you-and-your-characters/> > [Consulta: 1 de julio de 2020].

Asimismo esto resulta ser uno de los puntos fundamentales de este proyecto, reconocerlos y asociarlos con personas reales, evidentemente para toda esa gente que son cercanas a esta experiencia.

“En general, el carácter es algo que nosotros mismos adoptamos, la forma en que hemos modificado nuestra personalidad, nuestra forma de actuar, de comportarnos, etc., para adaptarnos a las circunstancias de nuestra vida y nuestro entorno. El carácter es, en cierto modo, un mecanismo de defensa, es la manera que tiene nuestro yo de adaptarse al medio.”²¹ (Escuela de Escritura. 2019).

Atendiendo al diseño de las viñetas²², los personajes y estructuras se caracterizan por una línea negra que delimita la forma de cada uno de estos. Es sobre todo en los edificios donde se puede percibir más fácilmente que las líneas que conforman la silueta suelen ser de un grosor superior a las que serían el resto, como por ejemplo los detalles, que suelen encontrarse en el interior de estas delimitaciones.

En suma, se componen de unas extremidades largas con un toque curvado y retorcido que rompe con la rigidez y que, además, le da un cierto toque expresivo, alegre y de movimiento. Entre otras cosas, encontramos unos rostros redondos con un acabado puntiagudo con narices largas y triangulares que, comparadas con las bocas y ojos, es el elemento destacado y predominante en cada uno de ellos.

Por consiguiente, se opta por una paleta selectivamente sintetizada, y además se les caracteriza por unas pequeñas sombras que predominan en ojos, nariz y cuello. Otras marcas características pueden ser ciertos objetos donde encontramos que el relleno de color se encuentra ligeramente desplazado hacia un lado, que da la sensación de movimiento y volumen de las figuras.

En resumen, su estructura se forma a partir de formas geométricas simples.

4.5.2. Espacios y localizaciones

Atendiendo a las ambientaciones utilizadas para la realización de todas las escenas en la parte práctica cabe destacar que, de forma generalizada, son lugares donde la mayoría de estudiantes frecuentaban o donde se daban esa escena en concreto.

Verbigracia, la hoguera de San Giovanni es en Piazza Castello, el centro de la ciudad porque siempre se ha realizado allí por proximidad y para que la gente se congrege allí.

Antes de ir de fiesta, siempre hay reuniones de gente en Largo Saluzzo por la proximidad a las discotecas y bares (véase figura 23).



Fig 22. Fotografía de la Basílica de Superga

21 ESCUELA DE ESCRITURA. (2019). *Descripción psicológica de un personaje: el carácter*. [blog literario] Recuperado de < https://www.escoladeescrituracreativa.com/consejos-para-escriitores/descripcion-psicologica-de-un-personaje/_> [Consulta: 6 de junio de 2020].

22 WIGAN, M. (2007). *Pensar Visualmente*. (1ª ed.) Madrid : Editorial Gustavo Gili, S.A.



Fig 23. Foto de reunión de amigos en Largo Saluzzo

Otras ambientaciones interiores como habitaciones y salas han sido elegidas desde las propias amistades y forma parte de un entorno personal que se podrían localizar a la perfección a otras viviendas porque por lo general, son comunes cada una de las escenas.

Es por ello que, se han utilizado imágenes tomadas desde el dispositivo móvil y de la red para crear a la perfección las escenas que se deseaban teniendo en cuenta las posibilidades de planos que las ilustraciones necesitaran para representar a la perfección sin encontrarnos con representaciones erróneas o que pueden llevarnos a la confusión o su mal descifrado.

Asimismo, muchas de las localizaciones no se perciben, pero por representaciones simbólicas, la gente que ha sido cómplice de dichos eventos puede situarse a la perfección en la ubicación concreta de la ciudad y para todos aquellos que desconocen del tema, pueden acabar de descifrar la escena mediante el texto que acompaña a cada una de ellas en la parte inferior para conocer un poco más de cada una de estas historias.

En lo referido, todas estas se han adecuado al mundo visual de la ilustración, descartando elementos reales que los recargan y aportan contenido en vano.

4.5.3. Técnica y estudio cromático

El tipo de técnica utilizada en este proyecto es de carácter digital, ya que ofrece una infinidad de posibilidades, modificaciones y permite hacer pruebas sobre el dibujo ya existente que, si no son adecuadas, se pueden omitir en cualquier momento sin dañar el trabajo previo.

No obstante, otras técnicas como el gouache dejan brillos en el momento de escanear que, finalmente tienen que suprimirse con ayuda de programas.

Por estos motivos expuestos, se decidió reemplazar otras técnicas en aras de la ilustración digital, ya que es una técnica actualmente en auge y puede difundirse más fácilmente entre dispositivos para una posible comercialización. Además, nos resulta cómodo y accesible en cualquier momento y espacio de



Fig 24. Escudo de armas de Turín, Italia



Fig 25. Extracto de colores a partir de imágenes



Fig 26. Emblema organización ESN Torino, el cual representa a los erasmus de la zona

trabajo.

Haciendo referencia al tipo de gama cromática empleada, se hizo un estudio previo de imágenes relacionadas con la ciudad y que, por consiguiente, aparecían en numerosos espacios. Por la cual cosa, se seleccionó el escudo de armas (figura 24), el logo de la ESN²³ (figura 26), así como la bandera de Italia y la región de Piamonte además de imágenes de diferentes localizaciones de la ciudad (véase figura 27, 28, 29).

Fig 27. Imagen Mole Antonelliana en una red social



Fig 28. Imagen Superga en una red social

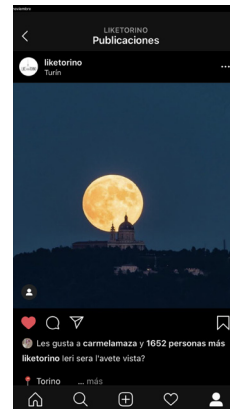
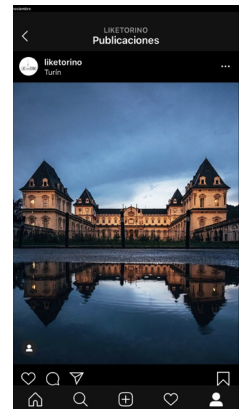


Fig 29. Imagen Castello del Valentino en una red social



Con esto había una pretensión clara; hacer referencia a los colores de una forma un poco clara e indirecta y que se pudiera percibir o relacionar con diversos elementos. Han sido una serie de referentes respecto a la búsqueda de análisis del cromatismo de la obra.

De ahí, se extrajeron los colores exactos y se posicionaron en diferentes mesas de trabajo, estudiando las posibilidades y variedades cromáticas que ofrecían estos tonos y de qué forma se podía combinar (véase figura 25).

Finalmente, según las escenas que, finalmente se han acabado representando y los colores que ellas acabaron pidiendo, se hizo una selección de los colores que iban a predominar en total para no acabar con muchos tonos y que tuviera un carácter sutil.

Predominan, sobre todo, colores cálidos aplicados principalmente a la piel, cabellera y otros elementos secundarios según la recreación. Todo seguido, se han aplicado tonos fríos que tienen un carácter secundario (figura 30).

4.5.4. Artes finales

Concluyendo con la parte práctica de este proyecto, se han elaborado 18 postales pensadas para adecuarlas a un tamaño de 148 x 210 mm. Estas funcionan como pequeñas historietas independientes. Así pues, en el anverso se

²³ ERASMUS STUDENT NETWORK (ESN), es la asociación de estudiantes voluntarios más grande de Europa, presente en más de 40 países. Opera en tres niveles: internacional, nacional y local.

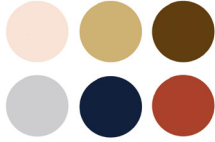


Fig 30. Sumario paleta de colores proyecto final

encuentra la representación de una escena o situación y, en su reverso, se sitúa una breve descripción de cada una de estas para ayudar a descifrar completamente el significado de todas las ilustraciones. Esto está elaborado, en su mayoría y como se comentó anteriormente, para todas esas personas que no comprenden las escenas porque no fueron partícipes de esta experiencia de movilidad a Turín.

A continuación se muestra un ejemplo como resultado y en el anexo es donde se pueden encontrar el resto de obras.



Fig 31. Postal ilustrada donde se comparan evidencias entre un español y un italiano

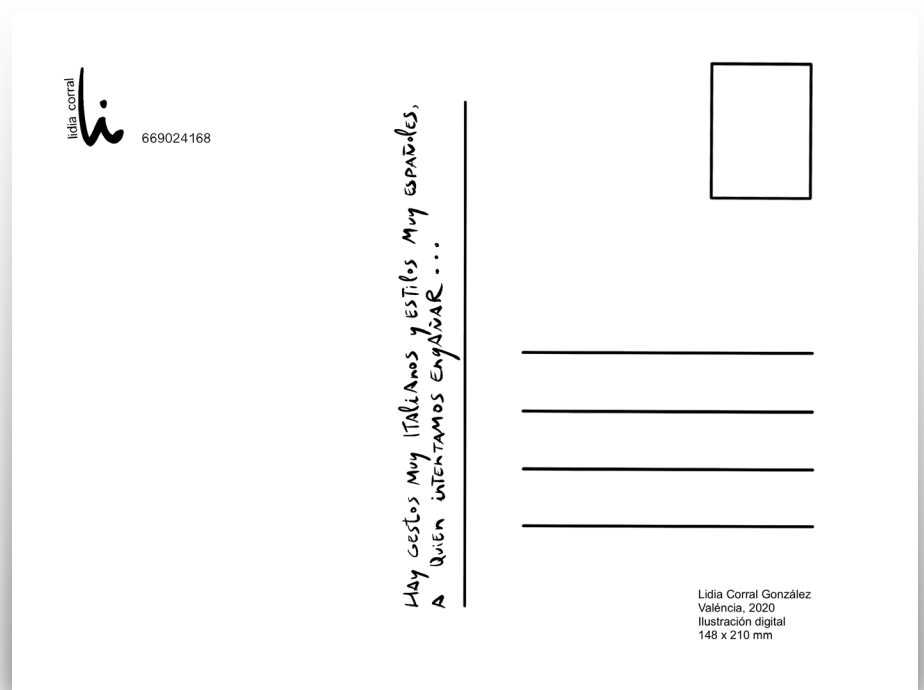


Fig 32. Reverso de la postal

4.5.5. Producto final



Fig 33. Mockup del Packaging de cartón con la colección de postales en su interior



Fig 34. Mockup de varios modelos de Packaging de cartón con la colección de postales saliendo de uno de ellos

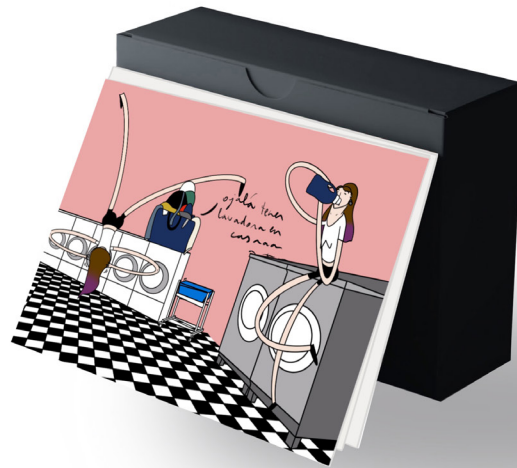


Fig 35. Mockup del Packaging de cartón con la exhibición de una de las postales desde el ángulo derecho



Fig 36. Mockup del Packaging de cartón con la exhibición de una de las postales desde el ángulo frontal



Fig 37. Mockup del anverso y reverso de una de las postales



Fig 38. Mockup de las postales abiertas en abanico sujetas de la mano

5.CONCLUSIONES

La propuesta de trabajo se entiende desde un principio como una vía de representación de situaciones en un país desconocido de erasmus. Retrocedemos hasta los primeros instantes de elaboración de este proyecto, para analizar si los objetivos que principalmente se plantearon han acabado siendo los mismos que los resultados obtenidos.

El trabajo parte de tres vías de desarrollo. Por un lado, se encuentra la elaboración de un material teórico de interés para este proyecto en particular; todo seguido se elaboraría un listado con escenas comunes en Turín, donde se haría una selección y se descartarían otras que tal vez no se comprenderían a la perfección o no eran tan frecuentes. Por otro lado, la creación del contenido digital, donde se tenía que indagar la gama cromática que funcionaría, además de dotar de estilo propio al proyecto y un estudio profundo de los rasgos a destacar de sus personajes reales entre otros factores.

Como inconvenientes, se podría citar el origen principal de este proyecto, que tenía como vía final imprimir con serigrafía, tanto el contenido visual como su packaging para acabar obteniendo un producto físico y experiencia en este campo. A causa del impedimento de acceso a las aulas, se cambió el enfoque del proyecto donde se acabaron obteniendo resultados mas logrados y positivos, dando la posibilidad de hacer un estudio mas amplio para una posible edición.

Una vez fue replanteado y puesto en cuestión el proyecto, esto no ha sufrido ningún impedimento y la situación ha ayudado a fortalecer muchos puntos de la practica con tranquilidad. De este modo, ofrece la opción de compartirlo en redes sociales y hacerlo llegar de una forma diferente a la que estaba planteada en un principio.

Pasando a la parte del desarrollo final de este y, teniendo en cuenta todos los objetivos que se plantearon en un principio, se ha obtenido un contenido mas satisfactorio del esperado, ya que se ha creado un estilo propio y puede que sirva como guía o publicidad para la oficina de Relaciones Internacionales de dicha ciudad, con el fin de promocionar mi trabajo y que pueda llegar a un público abierto, además de antiguos erasmus que estarían interesados en custodiar un ejemplar a modo de recuerdo.

Además, creo que funcionaría perfectamente a modo de portfolio o carta de presentación para próximos proyectos o propuestas de trabajo como profesional en este ámbito de la ilustración o del diseño gráfico.

Por ende, y teniendo en cuenta un punto de vista en el ámbito personal, este tfg ha ayudado a plantear un proyecto y acabar afrontando las dificultades que aparecen a lo largo de la fase de creación y, nutriéndose uno mismo de referentes y otros grandes artistas, han ayudado a cambiar la forma de cuestionar futuros proyectos.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ALENARTEREVISTA. (2008). El Arte de la Ilustración. Memoria de Lakabe. < <https://alenarterevista.wordpress.com/2008/05/09/el-arte-de-la-ilustracion-memoria-de-lakabe/> > [Consulta: 13 de julio de 2020]
- ARRAZOLA, A Y PIÑEIRO, R. (2015). *Cosas que nunca olvidarás de tu erasmus*. (1ª ed.) Barcelona : Editorial Planeta, S.A.
- BALLON, R. (s.f.) *Character Emotions & Psyche: How They Shape You and Your Characters*. [Entrada blog] Recuperado de < <https://www.writersstore.com/the-emotional-and-psychological-world-of-you-and-your-characters/> > [Consulta: 1 de julio de 2020].
- BEHANCE. Remedios Art. < <https://www.behance.net/remediosart> > [Consulta: 11 de julio de 2020]
- BUENO, C. (2019). *Good Sisters. Ilustración aplicada a un proyecto de comunicación y autopromoción en redes sociales*. Trabajo fin de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.
- CENTRO DE DOCUMENTACIÓN EUROPEA (2019). Erasmus+: un punto de inflexión en la vida de cinco millones de estudiantes europeos. Granada: Universidad de Granada. [artículo] Recuperado de < <http://cde.ugr.es/index.php/union-europea/noticias-ue/768-erasmus-un-punto-de-inflexion-en-la-vida-de-cinco-millones-de-estudiantes-europeos> > [Consulta: 12 de mayo de 2020].
- COLUMN ZERO. *La Historia y Origen de la Tarjeta Postal*. < <http://columnazero.com/la-historia-y-origen-de-la-tarjeta-postal/> > [Consulta: 5 de julio de 2020].
- COMISIÓN EUROPEA. (2014). *Estudio sobre el Impacto de Erasmus: constataciones principales*. Bruselas. [entrada blog] Recuperado de < http://www.sepie.es/doc/comunicacion/publicaciones/Estudio_Impacto_Erasmus_Espanol.pdf > [Consulta: 29 de mayo de 2020].
- ELLINGWORTH, A. (2019). *Trashcards*. Trabajo fin de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.
- ESCRITORES.ORG. *¿Qué es la caligrafía?*. < <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/27439-ique-es-la-caligrafia> > [Consulta: 8 de julio de 2020]
- ESCUELA DE ESCRITURA. (2019). *Descripción psicológica de un personaje: el carácter*. [blog literario] Recuperado de < <https://www.escueladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/descripcion-psicologica-de-un-personaje/> > [Consulta: 6 de junio de 2020].
- EVENS, B. (2011). *Un lugar equivocado*. (1ª ed.) Madrid : Ediciones Sins entido.

HERAS EVANGELIO, D. (2012). *Incidencia de los Medios de Reproducción en la Evolución de la Ilustración Gráfica*. Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de València.

LÓPEZ HURTADO, M. (2013). *La tarjeta postal en España: usos y tendencias*. < <file:///C:/Users/Lidia/Downloads/43136-Texto%20del%20art%C3%ADculo-63847-2-10-20140110.pdf> > [Consulta: 3 de julio de 2020].

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Definición de caricatura*. < <https://dle.rae.es/caricatura> > [Consulta: 10 de julio de 2020].

RENTERO, L. (2015). *Boca de Rape*. Libro infantil ilustrado. Trabajo fin de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.

SÁNCHEZ, B. (2019) ¿Te has ido de Erasmus? Destácalo en el currículum porque las empresas te buscan. Madrid: El País. [artículo] Recuperado de < https://elpais.com/economia/2019/07/01/actualidad/1562002933_303480.html > [Consulta: 5 de julio de 2020].

SEOANE, V. (2017). *Por qué nunca debí haberme ido de Erasmus*. Wordpress. [entrada blog] Recuperado de < <https://victorseoanesite.wordpress.com/2017/12/16/por-que-nunca-debi-haberme-ido-de-erasmus/?fbclid=IwAR2wuUIY1QZnKWWsW22-ODYtLzMO7hkn-GP3xV20SdLUC1T9qjwNGOyKNWiY> > [Consulta: 12 de enero de 2020].

[sin autoría reconocida] *Significados*. < <https://www.significados.com/caricatura/#:~:text=Caricatura%20es%20una%20figura%20en%20que%20se%20deforma,fundada%20por%20una%20familia%20de%20pintores%2C%20los%20Carracci.>> > [Consulta: 10 de julio de 2020]

UNIVERSITAT MUNDI. (2019). *Por que hacer un erasmus en italia*. Málaga: Montymarq. [entrada blog] Recuperado de < <https://universitasmundi.com/por-que-hacer-un-erasmus-en-italia/> > [Consulta: 20 de mayo de 2020].

VV.AA. (2007). *Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración*. (1ª ed.) Barcelona : Index Book.

WIGAN, M. (2007). *Pensar Visualmente*. (1ª ed.) Madrid : Editorial Gustavo Gili, S.A.

ZEEGEN, L Y CRUSH. (2003). *Principios de ilustración*. (1ª ed.) Barcelona : Editorial Gustavo Gili, S.L.

7.ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Fotografías final impresión sobre la placa de la impresora 3d

Fig 2. Registro fotográfico de la pieza final (13cm)

Exposición en la T4.

Fig 3. Prueba del trabajo final

Fig 4. Exposición trabajo final en la T4

Fig 5. Museo Egipcio de Turín , *Ostraca de la bailarina, Deir el -medina*

Fig 6. Estatuilla burlesca de Caracalla.

Fig 7. Una de las primeras postales españolas ilustradas (tarjeta circulada el 21 de octubre de 1892; Editor Hauser y Menet, Madrid) Recuerdo de Madrid

Fig 8. Catedral de La Habana (Cuba). Tarjeta postal impresa en fototipia, en el año 1900, por "Hauser y Menet". Editor: "Wilson". Ejemplar escrito en 1901.

Fig 9. La cabecera “escorchada” de La Voz de Vizcaya (tarjeta circulada el 27 de diciembre de 1902; Editor: Landáburu Hermanos, Bilbao).

Fig 10. Robert Crumb, *Cheap Thrills*, de Big Brothers & The Holding Company

Fig 11. David Pelham, *A Clockwork Orange*, de Antony Burgess de Penguin Books, 1974

Fig 12. Caricatura de Thomas Nast en la revista semanal Harper's 1871.

Fig 13. Ilustración Ortifus donde plasma la necesidad de bancos en pueblos valencianos.

Fig 14. Ilustración de Calpurnio haciendo una crítica monarquica asociando la palabra “*coronavirus*”

Fig 15. Version ilustrada del libro *Mujercitas* por María Hesse.

Fig 16. Logotipo ESN Italia

Fig 17. Portada del libro “Cosas que nunca olvidarás de tu erasmus” de **Amaia Arrazola & Raquel Piñeiro**

Fig 18. Libro “Un lugar equivocado” de Brecht Evens

Fig 19. Portada del libro Bajo el Glaciar de **Jotaká**

Fig 20. Ilustración digital de **Juanjo Sáez** sobre la interpretación errónea de la cosificación femenina

Fig 21. Ilustración de **Moderna de Pueblo** sobre la cuarentena

Fig 22. Fotografía de la Basílica de Superga

Fig 23. Foto de reunión de amigos en Largo Saluzzo

Fig 24. Escudo de armas de Turín, Italia

Fig 25. Extracto de colores a partir de imágenes

Fig 26. Emblema organización ESN Torino, el cual representa a los erasmus de la zona

Fig 27. Imagen Mole Antonelliana en una red social

Fig 28. Imagen Superga en una red social

Fig 29. Imagen Castello del Valentino en una red social

Fig 30. Sumario paleta de colores proyecto final

Fig 31. Postal ilustrada donde se comparan evidencias entre un español y un italiano

Fig 32. Reverso de la postal

Fig 33. Mockup del Packaging de cartón con la colección de postales en su interior

Fig 34. Mockup de varios modelos de Packaging de cartón con la colección de postales saliendo de uno de ellos

Fig 35. Mockup del Packaging de cartón con la exhibición de una de las postales desde el ángulo derecho

Fig 36. Mockup del Packaging de cartón con la exhibición de una de las postales desde el ángulo frontal

Fig 37. Mockup del anverso y reverso de una de las postales

Fig 38. Mockup de las postales abiertas en abanico sujetas de la mano

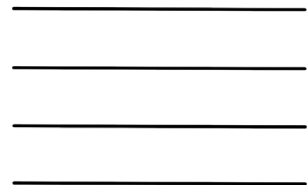
8.ANEXOS



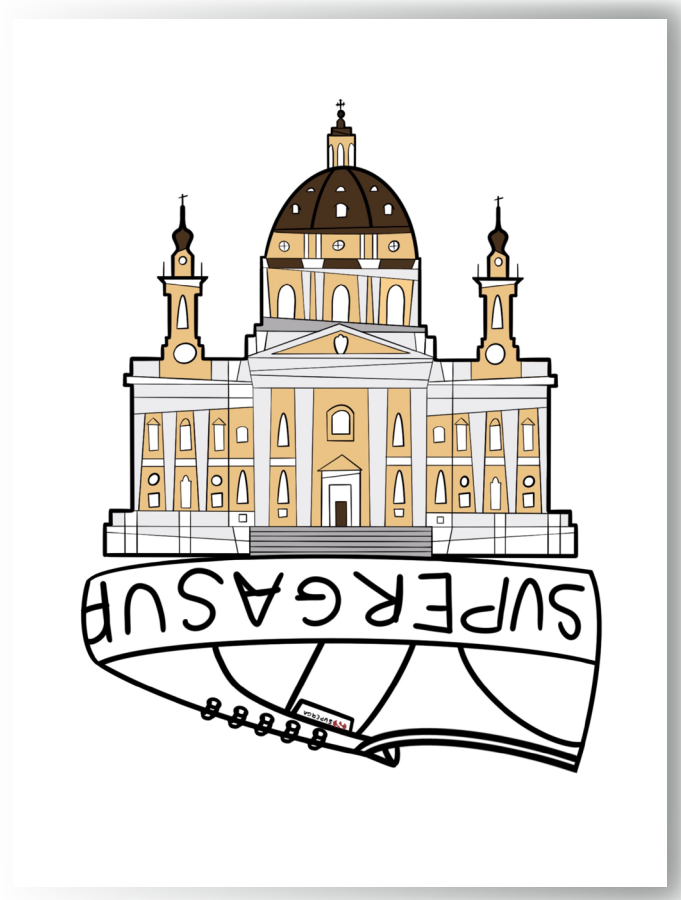
lidia corral
li

669024168

SALUTE. LE HAS CONVINCIDO A REBOSAR DE GENTE
PERO NO TODOS LOS DIAS SON ASI

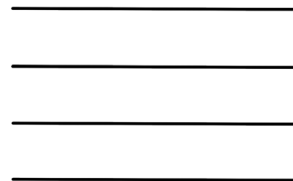
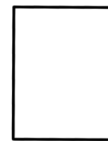


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li 669024168

*Si ya mas ido a la Basílica de Superga solo te faltan
las ZENTRILLAS más chik de Torino*



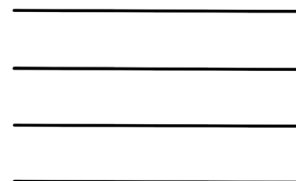
Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li

669024168

CONTANDO LUNARES SE HA MARCADO EL ERASMUS COMO
MUCHAS OTRAS VECES

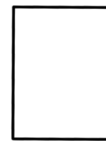


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li
669024168

HAS VIAJADO TANTO, QUE YA NO SABES CUÁL ES EL
PRÓXIMO DESTINO

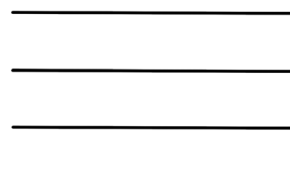
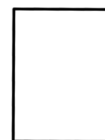


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

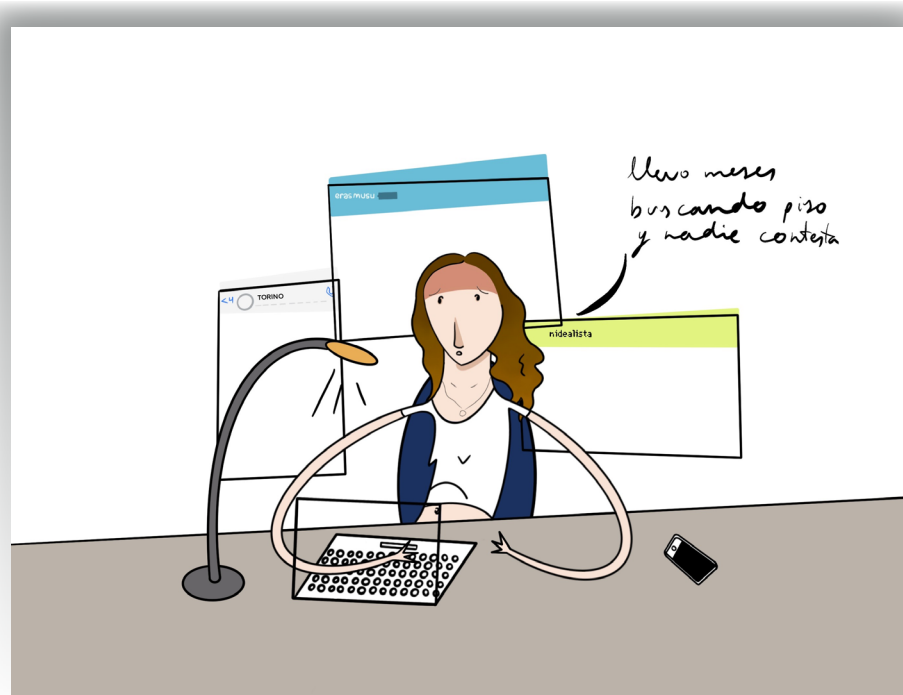


lidia corral
li 669024168

ITENIA MUY BONITA Y TODO LO QUE TU QUIERAS PERO
LAS PIERNAS QUE HACEN DE PERSONA NO TE DORMAN DORMIR

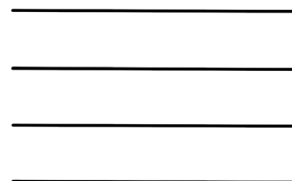
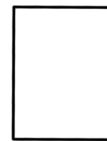


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li
669024168

Busca Abonde quiéras porqué, A NO SER QUE TENGAS
UNA FLOR EN EL CULO, N. VAS A ENCONTRAR PISO

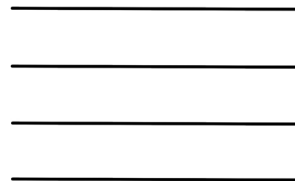


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

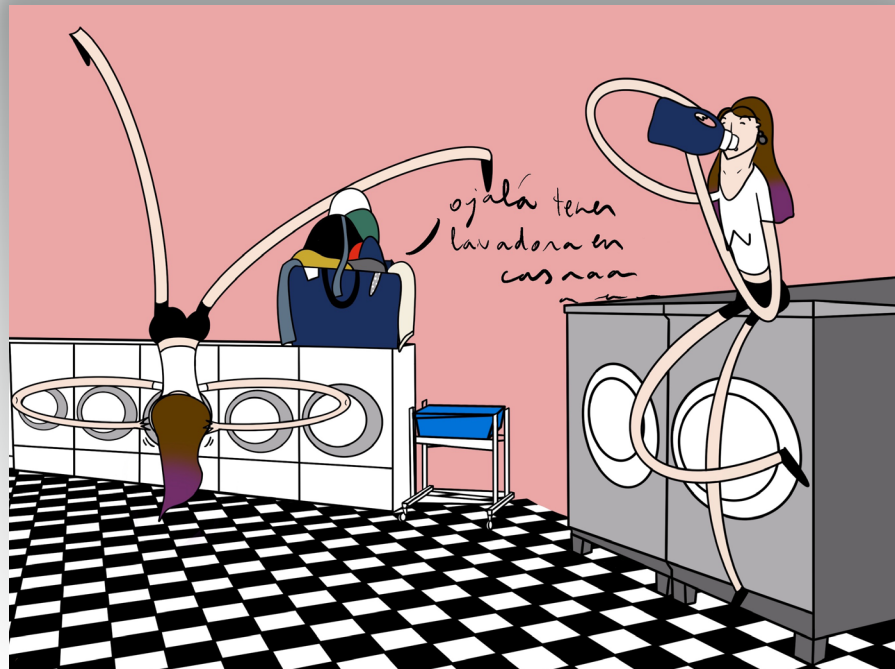


lidia corral
li
669024168

VE A PRUBAR AL CASCATO, PERO SI NO PRUBAR SI NO ERES RICO

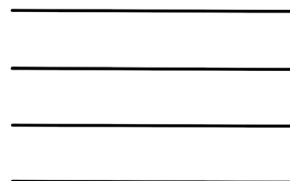
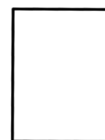


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

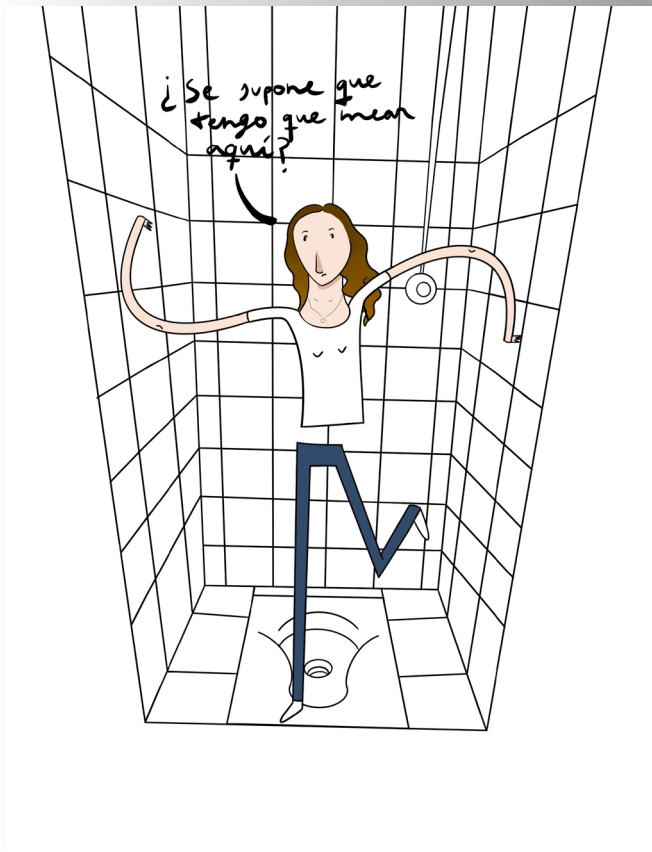


lidia corral
li 669024168

SI TU CASA TAMPOCO TIENE LAVADORA LAS EMISIONES A LA
LAVANDERIA ESTÁN ASEGURADAS

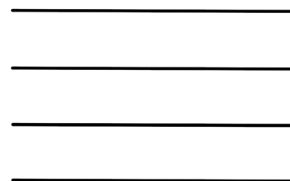
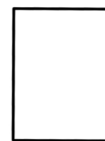


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

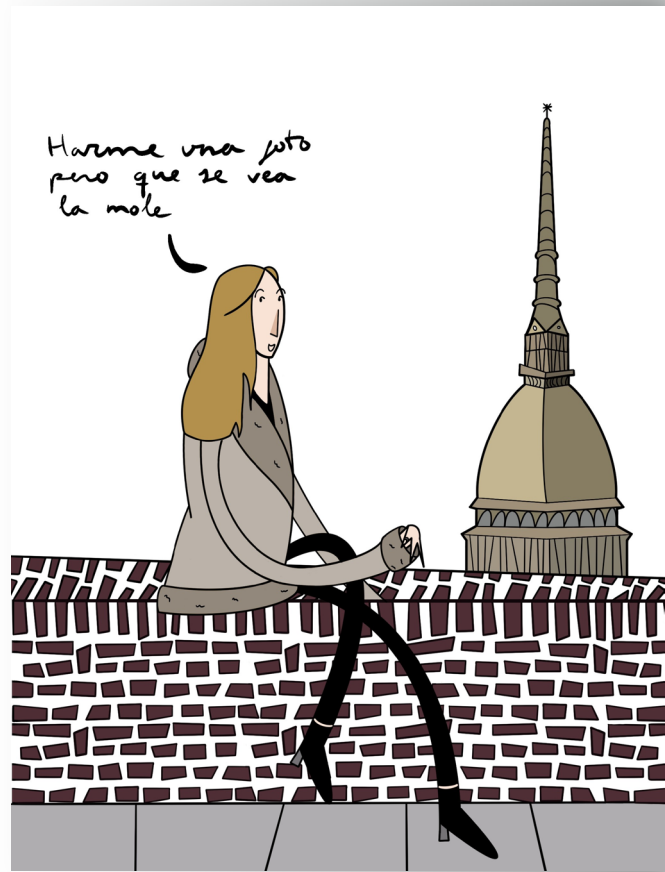


lidia corral
li
669024168

VÍSER/AGUJERO *ante* MENARÁS LOS PROXIMOS MESES

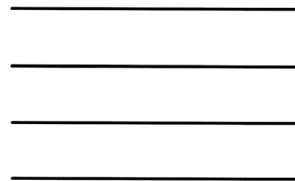
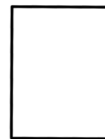


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li
669024168

HAZTE UNA FOTO EN EL CAPUCCINI SI NO QUERES QUE PENSEN
QUE ALIMENTADOR N. ESTUVISTE ALLI DE VERDAD

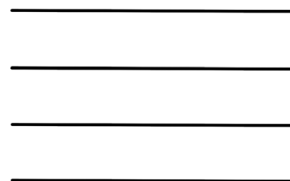
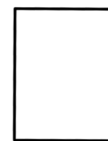


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li 669024168

Para la nota como Español es tu mejor cualidad,
Y NO PAGAR el TRANSPORTE público tu afición

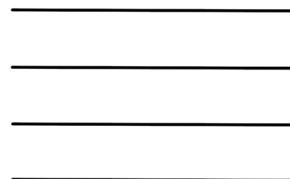
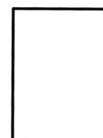


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li 669024168

LAS CUFAS CON TAVÉLADAS DE COMIDA DE TUS PADRES
TE SALVARÁN LA VIDA

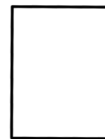


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

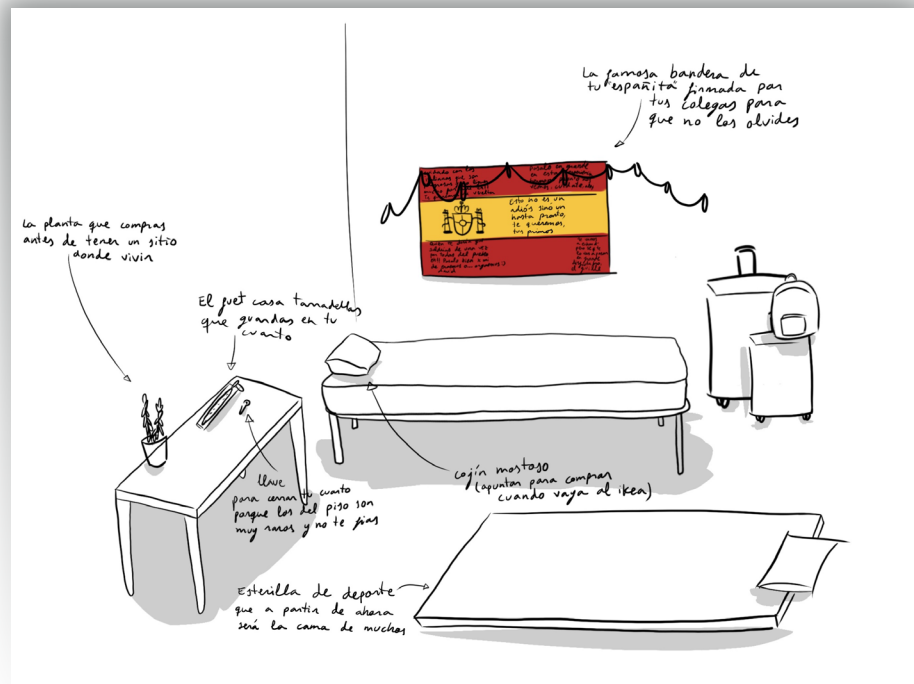


lidia corral
li
669024168

EL SEÑOR ARGENTINO DE LA ACADEMIA DE ARTE SERÁ TU TRANSCUR
Y PUEDES HACER DE EL LO QUE QUIERAS

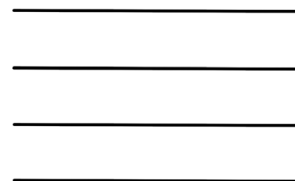


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

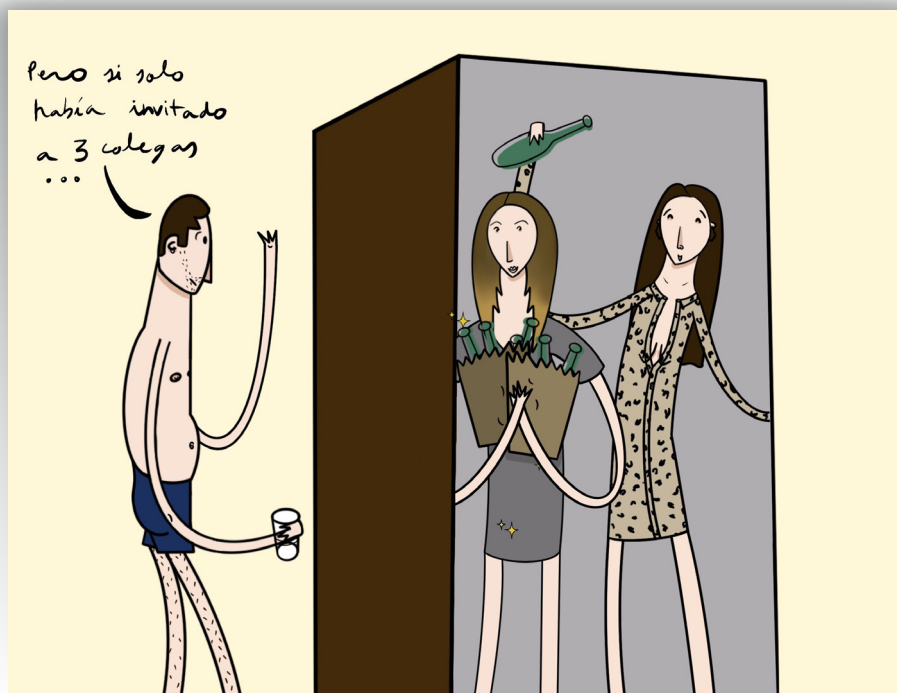


lidia corral
li
 669024168

TIPICA HABITACION DE UN ERASMUS ESPAÑOL

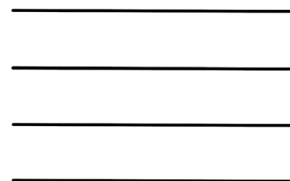
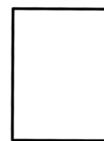


Lidia Corral González
 Valencia, 2020
 Ilustración digital
 148 x 210 mm



lidia corral
li
669024168

FIESTAS EN CASAS ERASMUS PARA SER POPULAR,
NUNCA SE SABE CUANTA GENTE APARECERÁ

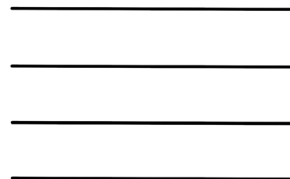
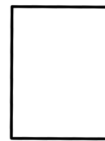


Lidia Corral González
Valencia, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm

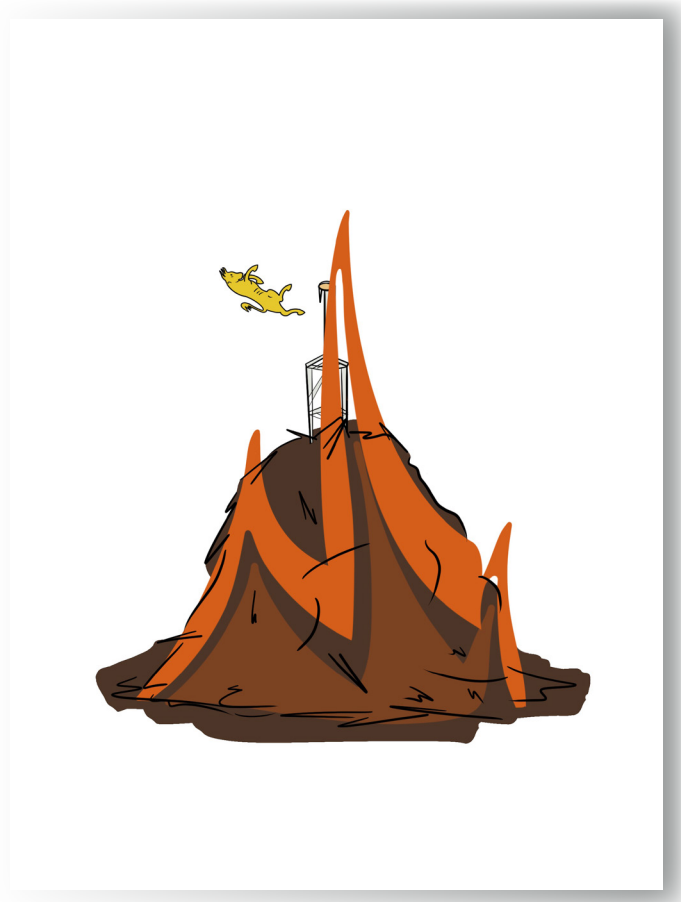


lidia corral
li 669024168

PISALE LOS MUECOS AL TORO DE PLAZA SAN CARLO
SI QUIERES TENER SUERTE EN LA VIDA

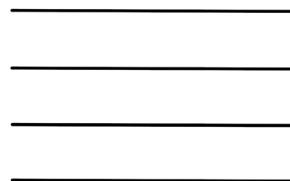
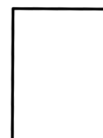


Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm



lidia corral
li 669024168

¡ANDA PERO SI HAY HOQUERA DE SAN JUAN AQUI
TAMBIEN! QUE CAIGA EL TOR HACIA LA BUONA FORTUNA



Lidia Corral González
València, 2020
Ilustración digital
148 x 210 mm