

TFG

SIRIA: UNA ESCENA.
ILUSTRAR DESDE LA SENSIBILIDAD

Presentado por Marta Torres García
Tutor: Alejandro Rodríguez León

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMENY PALABRAS CLAVE

Este proyecto consiste en la elaboración de un álbum ilustrado donde se narra de forma gráfica el testimonio real de un joven refugiado de la guerra en Siria, centrándose en concreto en una pequeña y dolorosa historia. El libro está producido a mano en su totalidad mediante la técnica de serigrafía y sólo se dispone de tres ejemplares.

Con este proyecto se pretende focalizar una noticia que llega al resto del mundo a diario y a la que se le presta poca atención puesto que se aborda de una manera despersonalizada. Se trata de sensibilizar al lector a través de un caso concreto que puede ser ampliado a escala general.

Palabras clave: testimonio, ilustración, álbum ilustrado, serigrafía, sensibilización, concienciación.

ABSTRACT

This project is made up of an illustrated book telling the true story of a young Syrian refugee, focusing in particular on a small and sad episode of her life. The book, which is made entirely by hand, and reproduced using silk-screen printing, has only three editions.

The project aims to make us really think about the news we listen to every day in such a detached way. By using the case of an individual testimony, the book hopes to make the reader more sensitive towards the plight of refugees as a whole.

Key words: illustration, illustrated album, sensitive, testimony, serigraphy.

AGRADECIMIENTOS

A Víctor por ofrecerme la oportunidad de ilustrar esta historia y a Mohammed por confiar en nosotros, sincerarse y permitirnos contarla.

A mis profesores David y Jonay por orientarme tan bien en el desarrollo práctico y conceptual del proyecto y a Alejandro Rodríguez, mi tutor, por su trabajo como docente y por haber cambiado mi manera de entender el dibujo.

A mi familia y amigos por acompañarme y apoyarme siempre en todos mis proyectos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVOS	
2.1.1. <i>Generales</i>	
2.1.2. <i>Específicos</i>	
2.2. METODOLOGÍA	7
2.2.1. <i>Proceso</i>	
3. FASE DE ESTUDIO	9
3.1. PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO	
3.2. ASUNTO Y CONTEXTO DEL PROYECTO	
3.2.1. <i>¿Porqué ilustrar una historia tan simple?</i>	10
3.2.2. <i>Aclarando conceptos</i>	
3.2.3. <i>Antecedentes</i>	11
3.3. MARCO CONCEPTUAL	13
3.3.1. <i>El archivo: apropiación de la entrevista</i>	
3.3.2. <i>La ilustración como medio de narración sin palabras</i>	
3.3.3. <i>La conexión con el lector</i>	14
3.3.4. <i>Conciencia de estar tratando algo muy personal y delicado</i>	15
4. FASE DE PRODUCCIÓN	19
4.1. TRANSCRIPCIÓN DE AUDIO A TEXTO	
4.2. RELACIÓN TEXTO E IMAGEN	
4.3. TÍTULO, <i>SIRIA:UNA ESCENA</i>	
4.4. REFERENTES PLÁSTICOS Y CONCEPTUALES	16
4.5. DESARROLLO DEL PROCESO DE TRABAJO	17
4.5.1. <i>Proceso ilustrativo</i>	
4.5.2. <i>Proceso serigráfico</i>	19
4.5.3. <i>Revisiones y modificaciones</i>	21
4.6. DETRÁS DE LAS IMÁGENES: LA FORMA Y EL MENSAJE	
4.6.1. <i>El color</i>	22
4.6.2. <i>La textura</i>	23
4.6.3. <i>Los planos</i>	24
4.6.4. <i>La portada</i>	25
4.6. DISEÑO EDITORIAL Y <i>PACKAGING</i>	
5. CONCLUSIÓN	27
6. BIBLIOGRAFÍA	28

1.INTRODUCCIÓN

Imagen 1:
Alexandria, campo de
refugiados en Grecia.



"La ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera".¹

Este proyecto nace con la intención de dar a conocer la historia de Mohammed, un chico sirio de diecinueve años que tuvo que exiliarse en Grecia con su familia cuando se encontraban ya en una situación límite.

A raíz de la entrevista que Víctor² grabó en vídeo durante su estancia en el campo de refugiados "Alexandria" y que, por un fallo técnico, quedó sin registrar parte de la imagen, surgió la idea de sustituirla por unas ilustraciones que acompañaran el audio. La idea era convertirlo en un pequeño testimonio ilustrado que corriera por las redes sociales en forma de vídeo y así contribuir en la sensibilización de la gente respecto al tema.

Con este proyecto entre manos por un lado y la asignatura de ilustración aplicada por otro, se decidió aprovechar las imágenes para producir también un álbum ilustrado relatando esta misma historia en otro formato y vía de comunicación, mediante la técnica de serigrafía.

Y es la producción de este libro el objeto final del desarrollo de mi TFG.

En su testimonio, Mohammed recuerda el día en que después de un bombardeo él y su hermano, junto al resto del equipo de rescate, se acercaron al lugar en busca de posibles supervivientes. Y nos cuenta cómo allí mismo fueron nuevamente bombardeados y perdió a su hermano.

En esta memoria cuento cómo se abordó el proyecto tratándose de un tema tan delicado, los objetivos, el estudio previo al desarrollo de las imágenes, la adaptación al nuevo formato y técnica, la transcripción del texto, la producción y modificación de imágenes, el mensaje, el diseño editorial del libro, la exploración serigráfica, etc.

¹. ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*, Introducción.

². Víctor Suárez Ballesteros, licenciado en Comunicación Audiovisual, estuvo como voluntario en un campamento de refugiados en Grecia llamado Alexandria en el otoño de 2016. Además de sus labores de voluntario, durante su estancia realizó algunas entrevistas audiovisuales a las personas que allí se encontraban.

Todo ello ha supuesto un reto para mí, cuando por primera vez me he visto al mando de un proyecto completo, con una finalidad definida y una responsabilidad moral.

El resultado de este TFG es la edición limitada de un libro que se define entre álbum ilustrado y novela gráfica. Compuesto por 24 páginas y estampado en serigrafía a dos tintas sobre papel *kraft*. Con ilustraciones a página completa (en ocasiones doble página) y pequeños textos que acompañan y refuerzan el relato.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1.OBJETIVOS

2.1.1.Generales

-Hablar del dolor que causa la guerra a quienes la padecen a través de una historia concreta. Usando un testimonio real y ciféndome todo lo posible a su manera de contarlo y las palabras escogidas.

-Profundizar en una historia pequeña, real y sencilla (aunque no por ello menos cruda) para empatizar con su protagonista y sensibilizar al lector respecto a un tema extrapolable a un plano mucho más general. De manera que tomemos verdadera consciencia de acontecimientos tan graves como el genocidio en Siria y que gracias a la televisión, pasan casi desapercibidos por su descontextualización y trivialización.

2.1.2.Específicos

-Generar imágenes potentes que transmitan no sólo el mensaje si no también las sensaciones y sentimientos del protagonista, tratándolo siempre de una manera delicada y sensible.

-Adaptar las ilustraciones hechas previamente para el vídeo con carboncillo y tinta a la técnica de serigrafía. Estudiando las posibilidades que ofrece para acercarla a mi estilo, nutrirlo y sacar el máximo provecho.

-Prescindir del texto en la medida de lo posible.

-Ponderar la imagen como elemento principal de comunicación.

-Realizar el proyecto como base de un diseño editorial.

-Adaptar el trabajo al tiempo y recursos disponibles.

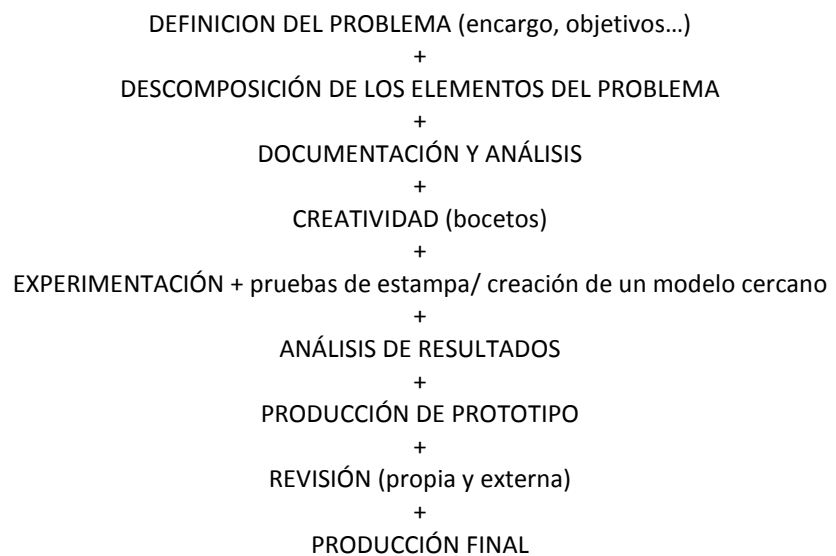
-Llevar a la práctica en conjunto lo aprendido durante mi periodo de formación académica, produciendo un libro que sirva de demostración de mis habilidades y conocimientos.

2.2.METODOLOGÍA

El orden y los pasos seguidos en la elaboración de este proyecto han sido fundamentales para su correcta realización.

La relectura de Bruno Munari sobre metodología proyectual en *Cómo nacen los objetos* ayudó a entender y definir el proceso a realizar. Evitando las precipitaciones causantes de errores que se podrían haber evitado así como las lagunas por falta de “inspiración”. En pocas palabras tener una metodología ayuda a acotar el camino y allanar el terreno.

Munari³ propone una metodología bastante genérica para que cada uno pueda acomodarla a su estilo. Adaptada a mí resultó así:



Por otro lado, este proceso ha venido reforzado y matizado por el apartado “Cómo generar ideas e interpretar un *brief*” del libro *Principios de la ilustración*⁴. De donde se han extraído conceptos más específicos en cuanto a la generación de imágenes como ilustradores. Algunas notas útiles dicen, por ejemplo, que cuando se abandona la primera reunión es muy importante anotar cuanto antes cada pensamiento, detalle, idea o concepto que se nos ocurra:

“Las notas serán muy valiosas más tarde, pues se habrán creado a partir de pensamientos espontáneos y las respuestas instintivas que tuviste ante el proyecto en un primer momento [...] Es útil construir un relato más amplio, aunque sin olvidar el texto original. Recopila tanta información como te sea posible [...] para crear una ilustración que complemente el texto publicado.”⁵

³. MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*. El esquema original que el autor propone se encuentra en la p. 64.

⁴. ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*.

⁵. ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*, p.25.

2.2.1. Proceso

Es importante recalcar que para la elaboración de las ilustraciones ha habido dos propuestas (o finalidades) distintas: ilustraciones para el vídeo de la entrevista a Mohammed (encargo inicial) y, por otro lado, la creación de un álbum ilustrado con algunas de estas imágenes (mi TFG).

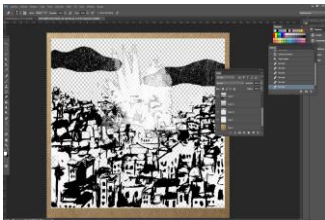
Las fechas de entrega también han sido diferentes y ello ha influido tanto en el proceso como en el resultado final.

Un ejemplo de ello es que de las ilustraciones para el vídeo (que en un principio debían ser en blanco y negro y a carboncillo) se desprende la creación de un *storyboard* o guión gráfico. Sin saberlo, esta fase fue de gran ayuda para elaborar un relato coherente y seleccionar las imágenes más acertadas para la narración dentro del álbum.

Probablemente de no haber existido el encargo del vídeo no habría creado estas viñetas con las secuencias y no hubiera descubierto que ayudan a pensar en la escena de antes y después de la que se quiere ilustrar, lo cual es de gran utilidad a la hora de definir bien la trama y sintetizar.

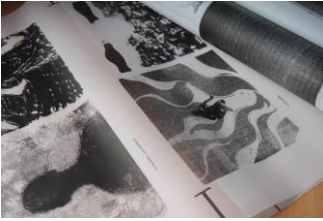
El proceso de trabajo por lo tanto, ha tenido en cuenta ambos proyectos a la vez y, brevemente resumido, ha sido el siguiente:

1. Visualización de la entrevista completa de 50', donde el protagonista comenta también otros aspectos de su vida y de la guerra ayudando a situarse en contexto. Tras esto, anotaciones gráficas y escritas sobre momentos del audio importantes por su carácter sentimental, por la idea que se desprende, detalles que pueden ayudar, etc.
2. Creación de un *storyboard* muy general con las primeras ideas que surgieron. Tal y cómo cité anteriormente a L.Zeegen.
3. Documentación sobre el tema: artículos, videos, fotos y visualización del documental *The White Helmets*⁶ para la creación de un imaginario visual.
4. Búsqueda de referentes, tanto en cuanto a álbum ilustrado, novela gráfica y autores que traten la misma temática.
5. Ampliación y modificación del guión gráfico inicial.
6. Selección de imágenes para el álbum, estudio del formato, las páginas (únicas y dobles), el diseño editorial en definitiva.
7. Creación de una maqueta del libro, muy útil a la hora de visualizar el conjunto y de no confundirse con la colocación de las páginas.
8. Producción de las ilustraciones a carboncillo y tinta destinadas al vídeo.



Imágenes 2, 3, 4 y 5: Proceso creativo del proyecto.

⁶ Natasegara, J. (productor) y Von Einsiedel, O. (director). (2016). *The White Helmets*. Netflix.



Imágenes 6, 7 y 8: Proceso creativo del proyecto

9. Estudio de la aplicación de color, el soporte, adaptación al formato y a la serigrafía. Búsqueda de referentes estilísticos y técnicos.
10. Proceso de dicha adaptación de los dibujos mediante ordenador para poder convertir posteriormente en fotolitos. Así como la creación de nuevas ilustraciones (la elaboración de las imágenes hechas a mano y la posterior conversión a digital se ha ido combinando en el tiempo, observando resultados y modificándolos para aprovechar al máximo los recursos que se han ido descubriendo en el proceso de digitalización).
11. Maquetación de las imágenes, según su distribución en las páginas, y disposición en la pantalla de serigrafía. Así como la colocación de marcas de corte para encajar la posición de las pantallas a la hora de estampar la segunda tinta y la parte opuesta del folio.
12. Estampación.
13. Encuadernación.

3.FASE DE ESTUDIO

3.1.PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Se trata de un libro sencillo sin edad definida. Aún así está pensado para un público no demasiado joven ya que la temática podría considerarse demasiado cruda para un niño. Además la manera de narrar la historia, en ocasiones con imágenes demasiado abstractas, podría quizás confundir y hacer que se perdiera en la comprensión del relato. “Con los más pequeños, hay que prestar atención a las imágenes para que sean claras, evitando romper esa línea comunicativa”⁷

Por otro lado el objetivo principal es el de hacer llegar el mensaje a un público ajeno a la guerra, sin importar la información que disponga sobre el tema y lo implicado que esté en el asunto. Siempre con la finalidad de no dejar indiferente a nadie.

3.2.ASUNTO Y CONTEXTO DEL PROYECTO

3.2.1.¿Porqué ilustrar una historia tan simple?

Precisamente se trata de ver cómo en una historia tan sencilla y repetida cabe tanto dolor.

Considero necesario contar este suceso porque es un hecho real, una emergencia social actual, que además está generando unas consecuencias (refugiados...) de las que no nos podemos desentender.

Resaltar una historia que, a pesar de lo dura que puede llegar a ser, a nosotros nos llega a diario resumida en una simple noticia como “X muertos en

⁷ .INTEF. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado). El álbum y el libro ilustrado. *Bibliotecas escolares*. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es>

un bombardeo”, de una manera tan despersonalizada que consigue acostumbrarnos a ella normalizándola y reduciéndola a simples números.

Por lo tanto la intención es involucrarse en un caso concreto para sensibilizar sobre un tema general.

3.2.2. Aclarando conceptos. El álbum ilustrado, la novela gráfica y el libro de artista.

Novela gráfica:

Podría decirse que este nuevo concepto se ha inventado para dar una lavada de cara a la idea de literatura trivial e infantil que se asocia al cómic tradicional o tebeo, y así poder alcanzar públicos más reacios al arte secuencial. Algunas de las características que a menudo los diferencia de sus antecesores son, y aún así no siempre, la calidad en los materiales, la temática adulta o las historias completas y no por fascículos.

“Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que podríamos considerar de toma de conciencia del cómic como forma artística adulta. [...] Sin duda, este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica”.⁸

Álbum ilustrado:

Son obras literarias -a menudo destinadas a un público infantil- donde la ilustración adquiere un valor fundamental para la comprensión, caracterizándose por aunar texto e imagen en una misma página y siendo ésta última la protagonista.

Es común encontrar una mayor calidad en sus ediciones, destacando por sus tapas duras.

Normalmente son obras de pequeña extensión.

Libro de artista:

Se trata de un libro-objeto considerado una pieza de arte en sí, ya que está elaborado a mano por el artista plástico o visual y no de manera industrial. De este modo los materiales, diseño, etc., son decididos por su autor que, por lo general, aprovecha para generar conexiones de ideas entre material y contenido. Suele tener una edición muy limitada o incluso única.

Considero que el resultado de este proyecto se encuentra a caballo entre el álbum ilustrado, la novela gráfica y el libro de artista. Por el diseño editorial del libro, aunque tampoco es extraño verlo en la novela gráfica, podría recordar al álbum ilustrado: tapa gruesa, guardas, dedicatoria, ilustraciones a toda página



Imagen 9: Jorge González,
Dear Patagonia.
(SINS ENTIDO, 2011)
[Novela gráfica]

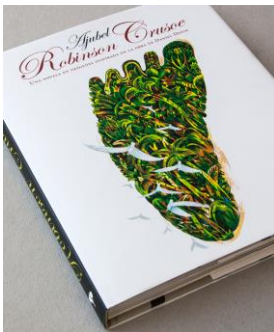


Imagen 10:
Ajubel, *Robinson Crusoe*
(Media Vaca, 2008)
[Álbum ilustrado].



Imagen 11: Elisa de la Torre.
[Libro de artista]

⁸. Extraído de la sinopsis del libro de GARCÍA, S. *La novela gráfica* (2010).

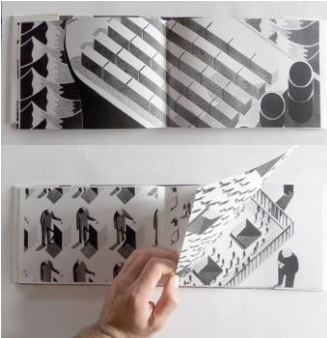


Imagen 12: Berni Puig, *Orden*. (Autoedición, 2014)

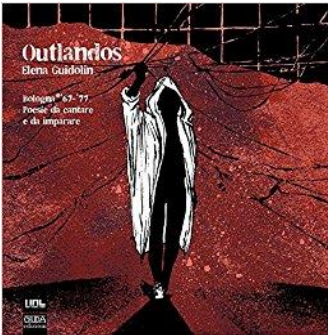


Imagen 13: Elena Guidolin, *Outlandos* (Giuda Edizioni, 2016).

(sin viñetas), etc.; Pero sin embargo su contenido está narrado de forma secuencial, al estilo del cómic.

Por otro lado, la elección personal e intencionada de los materiales y la producción artesanal en tirada reducida, vuelve el objeto final más próximo a lo que se conoce como libro de artista.

Me gusta cómo responde Jorge González⁹ en una entrevista sobre ilustración:

“¿Qué conexiones encuentras entre el álbum ilustrado y la novela gráfica y cómo crees que se retroalimentan?”

*La relación es que tiene que ver con el dibujo y la pintura y un texto que está en el fondo. La manera de representarlo es diferente: la novela gráfica, el cómic o el tebeo tienen más que ver con lo secuencial y la manera de organizar el tiempo; y lo ilustrado con representar un momento especial dentro de ese texto llevado, quizás, a un lado más poético, tratando de con una sola idea representar muchas cosas que se están diciendo en un determinado momento”.*¹⁰

3.2.2.1. Antecedentes

Antes de empezar a trabajar recopilé una serie de autores y libros que dividí en dos grupos: álbumes ilustrados y novelas gráficas. Algunos los incluí por interés estilístico y otros por abordar temas relacionados. Aunque lo que no encontré fue algo que, como lo mío, estuviese entre ambas cosas y que tratase una temática similar. Aquí la lista recopilada:

Álbumes:

<i>Outlandos</i> , Elena Guidolin.	[estilo y técnica]
<i>Robinson Crusoe</i> , Ajubel.	[cómo narrar sin texto]
<i>Orden</i> , Berni Puig.	[cómo narrar sin texto y texturas]
<i>Los días rojos del calendario</i> , Ana Peñas.	[tema guerra y heridas abiertas]

Novela gráfica :

<i>Soy mi sueño</i> , Pablo Auladell	[estilo y técnica]
<i>Berlín 1931</i> , Raúl Fernández Calleja	[estilo y técnica]
<i>Fe de erratas</i> , Raúl Fernández Calleja	[estilo y técnica]

⁹ Jorge González es un ilustrador argentino residente en España. Su álbum "Fueye/Bandonéon" ganó en 2009 el Primer Premio de Novela Gráfica FNAC-Sinsentido. Ha publicado además numerosos cuentos infantiles como *La Cueva del Bandolero* y *Kinú y la ley de Amarok* entre muchos otros y es colaborador con *The New Yorker*. (Fuente: <http://www.jorgeilustra.com>)

¹⁰ . Lector, C. [Canal Lector]. (2013, abr. 25). Jorge González: dibujos en la red [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TDma9VbTwGE>.

3.3.MARCO CONCEPTUAL

3.3.1.El archivo: apropiación de la entrevista

Para contar esta historia me he hecho servir del video-testimonio que grabó Víctor. Se trata de una entrevista intensa en la que el protagonista habla por primera vez de lo ocurrido con alguien ajeno a su familia.

Comienza respondiendo a preguntas concretas del tipo: ¿cómo es tu vida en el campo de refugiados? ¿cómo era tu vida antes de la guerra? ¿cuáles eran tus planes de futuro? ¿cómo cambió tras empezar la guerra? ¿cuándo y cómo tu familia tomó la decisión de venir a Europa?, etc.

Es tras esta última pregunta cuando de manera espontánea Mohammed nos revela lo ocurrido a su hermano al poco de trasladarse a Alepo:

Alepo era ya una ciudad abandonada por el Estado cuando llegamos, no existía un servicio de emergencia para después de los bombardeos y la gente estaba muriendo a diario bajo los escombros por el simple hecho de que nadie iba a sacarlos de allí. Así que algunas personas nos organizamos con lo que teníamos para formar un equipo de salvamento. Así fue como fundamos el grupo White Helmets¹¹.

Es entonces cuando Mohammed cuenta cómo un día, tras un bombardeo, él y su hermano junto al resto del equipo se acercaron al lugar afectado en busca de supervivientes. Y una vez allí, ocurrió un segundo bombardeo. Corrieron en todas direcciones y la bomba cayó en el lado de su hermano. Lo llevó al hospital pero no pudieron hacer nada por él.

Esta parte de la entrevista es la más dura, Mohammed se entre corta, necesita hacer pausas, respirar; pero aun así la cuenta entera y hace reflexiones espontáneas sobre la soledad, el desamparo y la impotencia que se siente. También se dirige a las personas responsables de la guerra pidiendo que finalicen y lanza un llamado a la empatía y la humanidad.

Para él (según contará a Víctor posteriormente) esta entrevista supone un acto de alivio y descongestión, haciendo de ella un testimonio sincero, sentido y muy íntimo.

3.3.2.Ilustrar como medio de narración sin palabras

"La ilustración es en su forma más simple, una forma de llenar una página para que tenga buen aspecto, pero sin proporcionar conocimiento alguno sobre el tema que ilustra. En el mejor de los casos, la ilustración empuja al lector a pensar, a obtener más información del texto que tiene ante sí y a intentar comprender y conocer el

¹¹. *White Helmets*: Cascos Blancos.

tema más a fondo. Las grandes ilustraciones [...]requieren que el receptor se involucre activamente para comprender el mensaje entero."¹²

En cuanto a referencia de cómo narrar sin palabras tomo principalmente a Ajubel en su libro *Robinson Crusoe*. Un álbum ilustrado que narra la historia del famoso personaje íntegramente a través de imágenes y sin usar una palabra.

Por mi parte, antes de empezar a ilustrar me marqué una premisa principal: La historia debía transmitir por encima de cualquier cosa todas las emociones y reflexiones que se desprendían de la entrevista y que no podían comunicarse con palabras.

Para completarlo, no sólo bastaba con relatar lo que el protagonista nos contaba o nos hacía sentir, además debía situarme en el contexto: el lugar, la vida en una ciudad asediada, la tensión que se respira, quienes son los Cascos Blancos, etc. Así como conformar un imaginario visual.

Una vez recopilada toda esta información decidí el tono de la narración: quería contar de una manera sencilla pero contundente, sin melodramas ni escabrosidades pero sí de manera sensible. Intentar prescindir prácticamente del texto, de manera que las imágenes hablasen por sí mismas.

Por otro lado estaba la adaptación a la técnica y al tiempo disponible: para ello tuve que determinar la cantidad de páginas de las que constaría, la cantidad de tintas y el tamaño del libro, para tratar de reducir al máximo las pantallas a utilizar durante la producción serigráfica.

Todo esto también afectaría al diseño de las imágenes y al cómo narrar.

Imágenes 14 y 15:
Ajubel. *Robinson Crusoe*
(Media Vaca, 2008).



¹² . ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*, p.20.



Imagen 16: Bombardeo en Siria.



Imagen 17: Comparación de posición del personaje con la Virgen.

3.3.3. La conexión con el lector

Para poder transmitir bien el mensaje lo más importante era conectar con el lector, conseguir que empatizara y que no lo recibiese como algo lejano y ajeno. Para ello decidí utilizar dos puntos de vista, el del personaje que vive las cosas en primera persona (y es el encargado de transmitir el mensaje) y el de el posible lector, que acostumbra a recibir información visual sobre la guerra a través del telediario, fotografías periodísticas o videos colgados en las redes. Este último punto de vista es utilizado para que el lector asocie a lo que ve en dichos medios y a lo que está acostumbrado. La suma de las dos debería ayudar a conectar con el espectador y la situación.

Principalmente se han utilizado planos generales de la ciudad como recurso asociable a las imágenes que nos llegan por televisión grabadas desde alguna cima o helicóptero, y que para nada corresponderían a la visión de alguien que está viviendo la situación desde dentro.

Otros recursos utilizados son los elementos relacionables con iconos más o menos populares. Como por ejemplo la postura y mirada del personaje en la escena del avión, que recuerda a la imagen de una Virgen que ruega al cielo, y del mismo modo, en la ilustración del abrazo tomé de referencia el famoso dibujo de Käthe Kollwitz,¹³ *Woman with dead child* (1903), por la fuerza del gesto de la madre que parece tratar de devolver a su hijo a sus entrañas. En este caso, el protagonista hunde la cabeza en el cuerpo de su hermano, aferrándolo contra su pecho como si no quisiera dejarlo ir y, del mismo modo que hace Kollwitz, el rostro del otro queda expuesto al observador y deja notar el peso inerte de su cabeza.

Imagen 18: Käthe Kollwitz: *Woman with dead child* (1903)

Imagen 19: Cogiendo a su hermano.



¹³. Käthe Kollwitz (1867-1945), artista multidisciplinar alemana. Es una de las figuras más destacadas del realismo crítico a finales del s.XIX y principios del XX. Realizó multitud de obras que reflejan la angustia y desasosiego que experimentó durante la Segunda Guerra Mundial, centrándose principalmente en la muerte y los niños.



Imagen 20: Estudio de brazo y mancha de sangre para una escena que finalmente se eliminó.

3.3.4. Responsabilidad: conciencia de estar ilustrando algo muy personal y delicado.

A pesar de lo personal e íntima que resulta la entrevista, el protagonista acepta difundir su testimonio como medio de concienciación y sensibilización. Aun así, tengo presente que él mismo verá su historia en ilustraciones y que ello puede llegar a ser duro para él. Este detalle se tuvo en cuenta durante todo el proceso de ilustrar, reforzando aún más la idea de no usar escenas demasiado específicas ni desagradables. Y aunque se pensó en ello desde el principio, algunas imágenes del guion gráfico fueron suprimidas posteriormente.

Creo que sería interesante imaginar siempre a un posible lector (ficticio si es necesario) que pueda verse reflejado en la historia, para mantener la ética en posteriores trabajos de este estilo.

4. FASE DE PRODUCCIÓN: ILUSTRANDO EL TESTIMONIO DE MOHAMMED

4.1. Transcripción del audio a texto

Para empezar a trabajar lo primero que se hizo fue traducir la entrevista al español y escribirla. Se trataba de frases sencillas en un inglés muy básico, con lo cual lo emotivo de la entrevista no recaía tanto en lo que se dice si no en cómo se dice.

El texto resultante fueron frases cortas que sintetizaban el contenido de lo que estaba pasando.

4.2. Relación texto e imagen

La manera de tratar el texto y la imagen en este libro ha sido muy cercana a la de los cómics, donde ambos no se entienden por separado.

En ocasiones el texto se usa para describir y la imagen se encarga de la parte emocional, en otras ésta última es descriptiva y el texto o no aparece o sólo se encarga de reforzar la lectura.

Dichas frases se han utilizado como guión o punto de apoyo para ilustrar pero, una vez realizadas las imágenes, sólo se han utilizado cuando ha sido indispensable como complemento.

4.3. El título, *Siria: una escena*

Mi intención con el título era conseguir hacer saber al espectador la temática del libro en un primer golpe de vista, pero sin desvelar el contenido. Así que me decidí por la opción más directa, llamarlo por el nombre: Siria.

El sobre nombre ayuda a matizar el contenido y despertar curiosidad, ¿qué clase de escena? Y es que en realidad se trata de eso, un suceso, no hay más.

Como ya hemos dicho se trata de una escena escogida al azar entre las muchas que podían haber sido, y que nos sirve de pretexto para hablar -o señalar- el conflicto político y social.

En definitiva, un título sencillo, directo e intrigante pero no revelador.



Imagen 21: Pablo Auladell, *Cuentos Maravillosos* (Anaya, 2011).

4.4.Referentes plásticos y conceptuales

Una vez reflexionado el cómo y el qué se iba a contar y con una idea medianamente clara, fue el momento de la búsqueda de referentes. Ha habido distintos tipos de referentes en función de la parte del proceso a resolver: para la estética de las ilustraciones, la técnica, el concepto o símbolo, el diseño editorial y del álbum ilustrado y la novela gráfica en general.

Respecto a cómo resolver la parte estética de las ilustraciones unida a la técnica, los principales referentes fueron Pablo Auladell, Elena Guidolin y "Raúl" Fernández Calleja¹⁴.

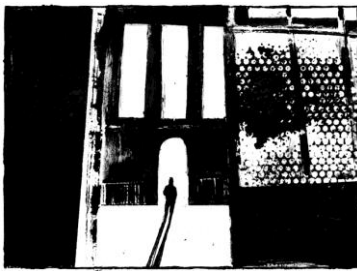


Imagen 22: Andrea Antonazzo y Elena Guidolin, *I segni addosso* (BeccoGiallo, 2016)

- P.Auladell:

Me interesó su estética siempre poética y melancólica así como la manera de combinar el carboncillo con tintas planas en una reducida paleta cromática. Ya que mi intención era la de trabajar con carboncillo y reducir la imagen a dos tintas más el color del papel.

- E.Guidolin:

Elena tiene un estilo de trabajo muy característico en el que usa únicamente tinta negra sobre blanco. La gran mayoría de veces lo hace sin hacer aguadas y sin aplicar color, lo que da lugar a resultados muy interesantes en el juego del blanco y negro. Los contrastes entre lo lleno y lo vacío ponderan la potencia expresiva de su lenguaje gráfico. Siempre con un resultado muy matérico y texturizado.

El estudio de su técnica ayudó a trabajar las tintas planas y las texturas en mi proyecto, puesto que para la creación de los fotolitos debía trabajar sin medios tonos.

- Raúl:

Este dibujante de cómics siempre ha sido un referente para mis trabajos. Me interesa principalmente por el acabado de sus viñetas (cada una de ellas podría considerarse un cuadro independiente), los cromatismos y la deformidad y cambio de estilo en los personajes o las escenas para la creación de climas. Considero que todo ello ayuda a contar sin palabras y aporta una gran riqueza a la lectura de las imágenes.



Imagen 23: Raúl Fernández Calleja, *Fe de Erratas* (Editorial Casset, 1992)

¹⁴. Raúl Fernández Calleja se hace conocer como "Raúl".

4.5.Desarrollo del proceso de trabajo



Aunque en esta memoria se expone sólo el procedimiento para el álbum ilustrado, como ya he dicho es importante saber que este proyecto surgió a raíz de la creación de unas ilustraciones para un vídeo.

Estas imágenes respondían a un encargo o *briefing*, con unas características concretas y con un tiempo de realización mucho más reducido.

Aclaro esto para explicar que un proyecto ha influido al otro, y que las ilustraciones, aunque luego modificadas, parten del vídeo.



Considero que la digitalización y adaptación de los dibujos hechos con técnicas tradicionales para poder plantearlos serigráficamente, ha mejorado y vuelto las imágenes mucho más potentes y expresivas. Sacando un buen partido de las posibilidades que ofrecía la técnica.

A continuación explico el proceso.

4.5.1.Proceso ilustrativo.

Tras seleccionar las escenas a partir de los *storyboard* -un primero más espontáneo y un segundo reflexionado y ampliado-, se dibujaron los elementos que aparecían por separado: escenarios, personajes, texturas, humo... algunos a tinta y otros a carboncillo o combinándolos.

Posteriormente, se escaneaba o fotografiaba los dibujos y mediante Photoshop se montaba las imágenes combinando los elementos dibujados, haciendo retoques y jugando con el blanco, negro y grises; siempre de acuerdo al formato apaisado del video.

Imágenes 24 y 25: Guerra en Siria. Imágenes tomadas de referencia para ilustrar.



Imágenes 26 y 27: Elementos dibujados a partir de las fotografías. En bruto.

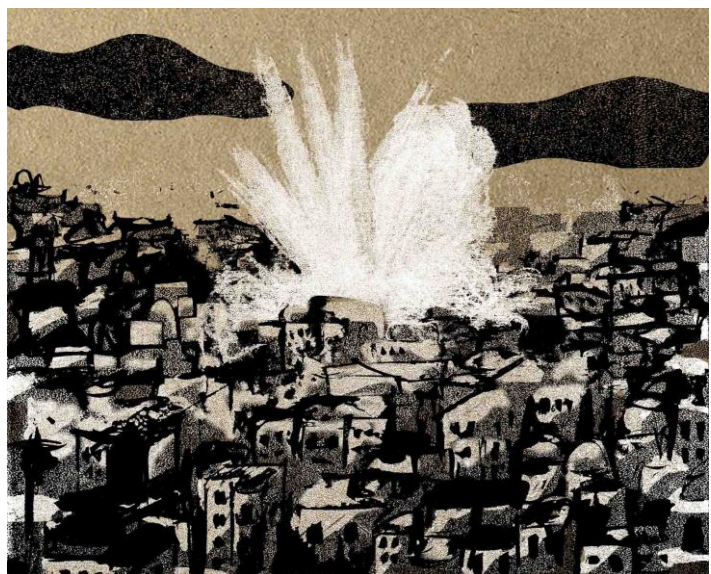
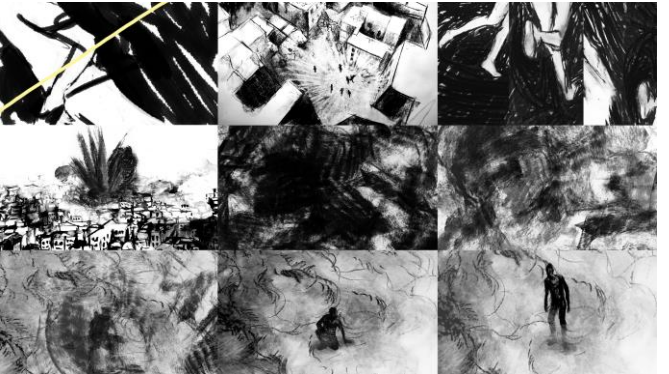
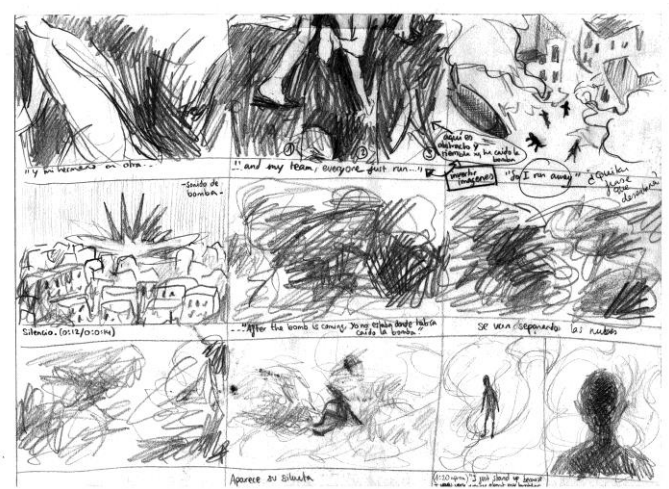
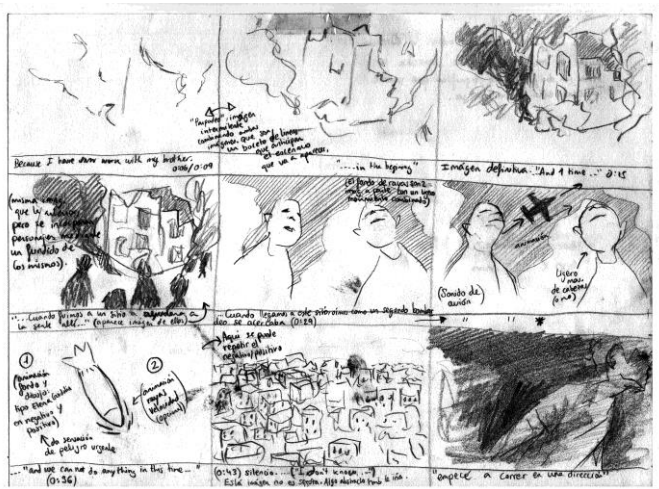


Imagen 28: Ilustración definitiva, montada y trabajada digitalmente.



Imágenes 29, 30, 31 y 32: Comparación entre el storyboard inicial y el de las imágenes "definitivas" del vídeo.

Con la imagen ya diseñada para esta finalidad, pasaba a la adaptación para el libro y la técnica de estampación. Lo más importante era tener claro que para la creación de los fotolitos no se permiten medios tonos, así que se debía eliminar el gris y jugar únicamente con el blanco, el negro y el marrón del papel para la creación de medios tonos.

Al ya tener visualizadas luces y sombras era más fácil decidir mediante qué efecto conseguiría dichos matices. Para mantener el estilo irregular de la línea rota del carboncillo decidí no usar trama, si no, un grano irregular.

La creación de esta textura¹⁵ similar a la trama se hizo pasando un rodillo entintado sobre papel, escaneando el resultado y contrastando el umbral. El rastro que esta herramienta dejaba era una mancha aparentemente gris pero que una vez retocada a ordenador se conformaba a base de pequeños puntos negros irregulares.

Diferentes pruebas dieron diferentes resultados en cuanto a grosor, formas y efectos.

¹⁵. Estas texturas fueron realizadas por mi compañero Alfonso Rotulo para su trabajo y le doy las gracias por la cesión de las mismas.

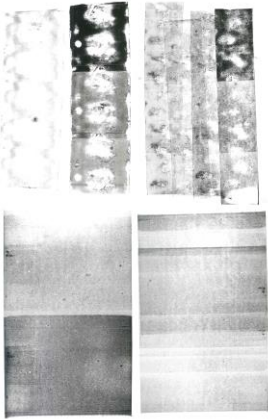


Imagen 33: Diferentes texturas.

Estas texturas fueron colocadas luego sobre la ilustración construyendo la imagen y permitiendo una rica “lectura”, además de aportar una línea polvorienta durante todo el relato.

Por otro lado está la elección del color. En este caso el color del papel de las páginas ha sido muy relevante puesto que se ha jugado con él para la creación de las imágenes:

En la serigrafía es importante saber escoger bien los colores para que con pocas tintas se pueda conseguir un espacio rico en tonalidades, ya que cada una que se añade conlleva la preparación de una nueva pantalla y el riesgo de estropear todo el trabajo anterior si resulta mal estampada.

Se consideró que tres tonos eran suficientes para conseguir un resultado potente, eso es, dos tintas si descontamos el color papel.

¿Cuáles debían ser esas tintas? Si el marrón correspondía al gris medio, las máximas luces y sombras serían el blanco y el negro.

Con estos tres tonos fui construyendo la imagen, ya que no se trataba sólo de “rellenar” con ellos un contorno dibujado, si no de que ellos mismos sirvieran de estructura de la forma. Es decir, sin el color las ilustraciones no funcionarían.

Me ha parecido muy interesante la investigación de las posibilidades con estos tres tonos y los diferentes efectos según sus combinaciones y texturas. Ver como se relacionan el blanco y el marrón cuando se tocan y las sensaciones que de ellos se desprenden, así como el negro y marrón, el contraste del blanco y negro o la mezcla cuando los tres están en contacto directo, ha sido una de las partes más divertidas y experimentales del proceso.

4.5.2. Proceso serigráfico y de montaje.

Antes de empezar a serigrafiar fue muy importante el estudio, planificación y visualización de los pasos a seguir.

La maqueta del libro ayudó mucho a no confundirme durante el proceso. Por un lado realicé un esquema digital con las ilustraciones que corresponderían a cada parte de la hoja: ilustración de la izquierda, de la derecha y sus correspondientes en el anverso. Puesto que las imágenes que veríamos a la derecha y a la izquierda una vez montado el libro no serían las mismas.

También realicé una plantilla en *InDesign* con marcas de corte y el hueco donde colocar los dibujos, de manera que todos encajasen bien a la hora de montar.

Una vez preparados como fotolitos, los situaba dentro de esta plantilla y los llevaba a imprimir sobre papel vegetal.



Imagen 34: Esquema digital de la colocación correspondiente de las imágenes en la hoja antes de estampar.

Las marcas de corte ayudaron también a colocar correctamente el dibujo para la pasada de la segunda tinta en el momento de estampación.

Para ahorrar trabajo y tiempo se intentó colocar el máximo de páginas (dobles páginas) que cupieran en la pantalla de 100x70 cm. Para trabajar cómodamente y sin riesgos, al final se colocaron tres dobles páginas de 20x40 cm cada una, para cada pantalla.

La idea era colocar una hoja de papel de aproximadamente el tamaño de la pantalla para que de una sola pasada quedase todo estampado. Una vez impresas las dos tintas por delante y por detrás se procedería a cortar las páginas.

Contando todas las tintas hizo falta preparar doce pantallas.



Imágenes 35 y 36: Proceso de serigrafía en clase.

Durante el proceso de estampación hubo dificultades y errores que no permitieron, entre otras cosas, el conjunto de ediciones esperado.

De siete que en un principio se pretendía, resultaron tres. Esto se debe a que cada error en alguna de las estampaciones obligaba a descartar una hoja del libro completa.

Por otro lado, el texto no quedó bien estampado la primera vez por la falta de fuerza y precisión que aporta una regleta grande como la que se debía usar (50cm) para algo tan delicado. Se decidió descartarlo a la hora de estamparlo junto con las imágenes para más tarde resolver el asunto.

Una vez impreso todo, se pasó a cortar, montar y encuadernar las páginas.

4.5.3. Revisiones y modificaciones.

La primera prueba del libro, fue presentada como trabajo final en la asignatura de Ilustración aplicada, donde se sugirieron algunas modificaciones para mejorar el resultado:

Se decidió crear un contraste mayor entre la apariencia de la portada y el interior, modificando el grosor de ésta y añadiendo unas guardas negras para romper con la monotonía del color del papel.

Por otro lado se modificó una de las ilustraciones que no había quedado estampada como se pretendía y que, aunque el resultado no era malo, no quedaba en sintonía con la ilustración vecina. Para ello hubo que repetir todo el conjunto de la hoja (delante y detrás)

Por último también se cambió la tipografía y la manera de añadir el texto que, para esta prueba, había sido escrita a mano. Se decidió serigrafiarlo página por página para asegurarnos de que quedaba bien estampado. Esto conllevó la preparación una nueva pantalla.



Imagen 37: Todas las páginas de la primera edición del libro.

4.6. DETRÁS DE LAS ILUSTRACIONES: la forma y el mensaje.

Ideas que emanan de las imágenes

Como ya he comentado el planteamiento de este libro, aunque de manera inconsciente en un primer momento, se ha tratado como un cómic o novela gráfica.

La manera en la que estaba relatada la historia no permitía grandes descripciones textuales, y tampoco era mi intención ampliar la información del testimonio con interpretaciones propias o palabras que no habían sido pronunciadas por el protagonista. Lo más interesante de la entrevista no era

tanto lo que se decía si no cómo se decía, y mi papel como dibujante era saber transmitir eso con imágenes.

Como hace Frank Miller en sus cómics, he pretendido reducir el lenguaje y basarme sobre todo en las imágenes para contar la historia y establecer el tono narrativo.

La elección de los planos a la hora de ilustrar el libro, así como los colores, las texturas, los gestos, los elementos que aparecen o se omiten, el uso de dobles páginas, etc.; han sido cuidadosamente reflexionados y trabajados. El resultado es un conjunto de imágenes que me gusta calificar de sensoriales: “Cézanne decía que se debe poder pintar el olor de los árboles”¹⁶

En esta sección haré un repaso de algunas de las ilustraciones y explicaré el porqué de su apariencia y el mensaje que desprenden.

4.6.1. El color

Por un lado está la elección del color que, bajo mi punto de vista, enriqueció y dio personalidad al libro. ¿Porqué se escogió el marrón del papel kraft?

“En el marrón desaparecen todos los colores luminosos, desaparece toda pasión [...] una mezcla sin carácter [...] el color de lo corriente, lo simple y lo honrado” y sobre todo porque es “carente de artificialidad”¹⁷.

En su libro *Psicología del color*, Eva Heller dice que el marrón, que de todos los colores es el más rechazado, entre otras cosas es el que se asocia a la pobreza y a la tierra.

Tal y como yo visualizaba el lugar aquel sitio debía estar cubierto de kilos de polvo. De lo que un día fueron edificios ahora sólo quedaban esqueletos y formas amorfas semienterradas otorgando al paisaje un único color, el marrón

Imagen 38: Antes de ser bombardeados.

Imagen 39: Vista aérea mientras cae el misil y todos corren.



¹⁶. MARLEAU-PONTY, M. *El mundo de la percepción: siete conferencias*, p.30.

¹⁷. HELLER, E. *Psicología del color*, p. 256, 257 y 258.

Imagen 40: Detalle de escena de confusión y movimiento.

Imagen 41: Doble página. Humareda.



de la tierra.

Un lugar desolado, desértico y pobre. Por eso el marrón del papel y por eso que fuese *kraft*, porque es el papel barato con el que se envuelven las cosas.

4.6.2. La textura

Entre otras cosas, al no poder usar una gran gama de tonalidades, la textura ha sido protagonista en las ilustraciones, habiendo creado una paleta con ellas como si de colores se tratara.

La manera de construir la imagen, donde dichas texturas dialogan entre sí y se fusionan, responde a la frase que cito a continuación:

“La enseñanza clásica distingue el dibujo y el color: se dibuja el esquema espacial del objeto, luego se lo llena de colores. Cézanne, por el contrario, dice: <<a medida que se pinta, se dibuja>>, queriendo decir que ni el mundo percibido ni sobre el cuadro que lo expresa, el contorno y la forma del objeto no son estrictamente distintos de la cesación o la alteración de los colores, de la modulación coloreada que debe contenerlo todo: forma, color propio, fisonomía del objeto, relación con los objetos vecinos”. Se trata de “un esfuerzo por recuperar el mundo tal y como lo captamos en la experiencia vivida”¹⁸.

La textura y lo matérico es algo que ha estado siempre muy presente en mi obra. Para mí, construir el espacio consiste en contar también lo que conceptualmente no recibe un nombre específico. Un cielo sin nubes no necesariamente tiene que tener un único tono liso y plano, puede estar lleno de formas y texturas que nos recuerdan que existen otros elementos en la atmosfera como la luz, el viento, el movimiento, etc. Lo mismo ocurre con el suelo, la pared de un edificio, el torso de un personaje, etc.



¹⁸. MARLEAU-PONTY, M. *El mundo de la percepción: siete conferencias*, p. 19. En este fragmento Marleau-Ponty cita a Cézanne con la siguiente referencia a pie de página: Émile Bernard, *Souvenirs sur Paul Cézanne*, París, À la rénovation esthétique, 1921, p. 39; retomado en: Joachim Gasquet, *Cézanne*, París, Bernheim-Jeune, 1926; reed. en Grenoble, Cynara, 1988, p. 204.

Todas estas cosas permiten leer no solo lo que está sucediendo en la acción, si no también qué es lo que hay en la escena, cómo es, cómo se relaciona con su entorno y qué transmite.

Y del mismo modo la ausencia de todo ello también nos cuenta algo: en las escenas en que Mohammed encuentra a su hermano en el suelo y corre con él en brazos, sólo aparece un fondo blanco y unas figuras lejanas en negro. Aquí se habla del sentimiento de soledad, de cómo desaparece todo a su alrededor, esa sensación del “aquí y ahora”, del “mi hermano y yo”. Es una manera de focalizar la atención en un único punto y a la vez contar sin palabras.

Aun con esta imagen sencilla, siempre se mantiene la estética polvorienta, una pequeña textura en ese fondo blanco que vuelve la imagen orgánica y permite que el lector se entretenga a mirar la imagen más detenidamente, mientras reflexiona sobre la historia, lo que ve y siente.

Imágenes 42 y 43: primera y última ilustración del libro, ambas dobles páginas.



4.6.3. Los planos

También juegan un papel importante en la construcción del mensaje. Planos que nos muestran el estado de la ciudad invitan a observar detenidamente, meternos en contexto o reflexionar sobre lo sucedido.

No es casualidad que la primera imagen del libro empiece con una doble página de un edificio en ruinas y que la última sea otra doble página con una panorámica de la ciudad entre nubes de polvo y escombros. La primera nos enseña de cerca el lugar, nos mete en sus calles y nos vuelve protagonistas de la acción. La última se va alejando poco a poco sacándonos de la escena y devolviéndonos a nuestras posiciones, invitándonos a analizar nuestra postura frente al problema.

Otros planos, sin embargo, se centran en la acción o en los personajes. Son imágenes que pretenden transmitir las sensaciones que en ese momento pueden llegar a sentir los protagonistas y nos hacen partícipes. Tales como la escena del avión, el detalle del misil, cuando corren, la explosión, etc.

Por último están los planos simbólicos: cuando Mohammed se pregunta dónde está su hermano, aparece su cabeza en primer plano, de espaldas y



Imagen 44: Corriendo con el hermano a cuestas.



Imagen 45: Mohammed busca a su hermano entre el humo.

dibujada mediante una silueta. No se pretende mostrar su rostro porque ya nos lo podemos imaginar, para mí es más importante hacer notar el vacío y miedo que podía sentir en ese momento cuando sus ojos buscaban entre nubes de polvo sin poder ver nada.

También la escena donde todo es blanco y aparecen ellos en chiquitín es una escena simbólica. Evidentemente estarán rodeados de mil cosas, pero como ya he explicado, en ese momento nada más importa salvo ellos dos y así es como verdaderamente se siente: impotente y pequeño. Cualquier cosa que suceda a su alrededor queda relegada a otra dimensión.

De todos modos, a pesar de cómo puede resultar explicado así, la mayoría de planos, el tono y, en general, la manera de narrar, no fueron tan fríamente calculados. La mayoría de ilustraciones surgieron de los primeros bocetos realizados en caliente tras la visualización de la entrevista, e igual que Miller, “[...] trabajó a partir de su impulso inicial y fue consciente al final de ese periodo de lo que ya sabía por instinto al principio”.¹⁹

4.6.4. La portada

La portada fue la última ilustración que se realizó ya que quería captar el contenido del interior.

Se trata de la imagen de un casco en el suelo bocarriba. Es el único guiño que se le hace a los Cascos Blancos (nombre del grupo de salvamento del que formaban parte los protagonistas) puesto que no se nombra en ningún momento del libro ni se pretende tomarlo como algo relevante en el relato.

El casco -que no tiene otra función que el de estar en una cabeza- al estar abandonado suscita a preguntarse por el dueño: ¿dónde está?, ¿quién es?, ¿por qué lo ha abandonado?, etc. Se trata de la presencia de la ausencia.

Pero sobre todo lanza un mensaje muy directo por si el título no lo ha dejado claro: la guerra.

Por último, para diferenciarla del interior y hacerla más sencilla se optó por usar sólo la tinta negra.

4.7. DISEÑO EDITORIAL Y PACKAGING²⁰

Lo primero que hubo que pensar en cuanto al diseño fue en el formato y la colocación de lo que en un principio eran "viñetas" extraídas del guión gráfico. Recientemente había comprado un álbum ilustrado en un formato de 24x24cm con más o menos la misma cantidad de páginas que necesitaba yo. Me pareció un formato muy manejable y cómodo que se prestaba a mis ilustraciones y no



Imagen 46: Portada.

¹⁹. HARVEY, R.C. *Cuando menos es más, una ciudad entera...*, Introducción para el libro de MILLER, F. *El arte de Sin City*.

²⁰. *Packaging*: embalaje.

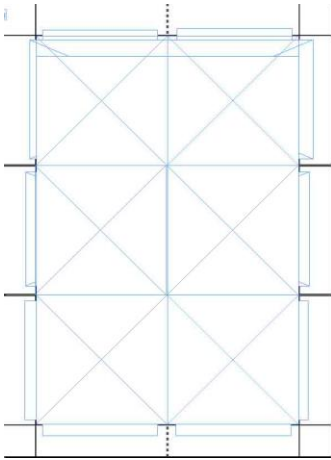


Imagen 47: Plantilla InDesign para la colocación de las ilustraciones en la pantalla de serigrafía y con sus respectivas marcas de corte.

Sanchezregular.otf
Sanchez
 Sanchezregular-ita.otf
Sanchez

Imagen 48: Tipografía *Sánchez*, diseñada por Daniel Hernández.

le di más vueltas, también me gustó el gramaje del papel. Lo único que hubo que modificar fue el tamaño, que se redujo a 20x20cm para que cupieran en la pantalla de serigrafía.

Luego vino la maquetación de las páginas que, al no ser demasiadas ilustraciones ni un libro de grandes dimensiones, se consideró poner los dibujos a página completa como la mejor opción.

También se dejó un margen para poder apreciar las irregularidades de los bordes de las imágenes, y siendo el de abajo más ancho para colocar el texto. Además este espacio inferior forzó a la imagen a no ser tan cuadrada, cosa que, de lo contrario, hubiera dado más complicaciones en la adaptación.

La adaptación a los tiempos disponibles para poder estampar en el taller no permitió indagar como hubiera gustado en la tipografía a escoger. Se eligió una del tipo egipcio que no compitiera visualmente con el dibujo: en minúsculas y que se encontrara a medio camino entre las de tipo romano (demasiado clásicas y formales) y las de palo o sin serifa (demasiado frías).

Dicha tipografía escogida se llama *Sánchez* (Regular, 12pp.) y está descargada de la página Dafont²¹

En un primer momento, tras fallar la estampa del texto, se hizo una prueba con letras a mano en mayúsculas -al estilo de los cómics- pero finalmente se volvió de nuevo a la idea inicial.

No se consideró necesario numerar las páginas al tratarse de un libro breve y porque además hubiera sido una dificultad más a la hora de compensar el peso en la maquetación.

Respecto al material escogido:

"A pesar de contar con una aparente libertad en la elección de los medios, el ilustrador debe ser responsable y conocer [...] la naturaleza histórica o cultural de los materiales y el uso que de ellos se ha hecho. [...] El medio o los materiales empleados para transmitir este mensaje son los que realmente condicionarán su adecuada lectura y comprensión".²²

Esta importancia del mensaje que se desprende a través del uso histórico de los materiales fue la que me llevó a escoger el papel *kraft* como soporte. Que como ya he mencionado en el apartado sobre el color es un material que, junto a su tono, está asociado a la precariedad. El gramaje escogido fue de 175, el cual permitía ser serigrafiado por ambas caras pero sin excederse en el grosor de las páginas.

²¹. Fuente: <http://www.dafont.com/es/>

²². ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*, p. 55.

La caligrafía del título se diseñó a mano para darle una imagen más orgánica al conjunto de la portada, unificando dibujo y texto.

La portada tiene un grosor mayor para diferenciarla del interior, y la colocación de las guardas negras y la hoja de papel vegetal tienen la finalidad romper con la monotonía del papel, reforzando así el contraste entre portada e interior y dinamizando el contenido.



Imagen 49: Cosido encuadernación

En cuanto a la encuadernación -cosida a mano- se escogió una forma discreta, puesto que no era mi intención distraer del mensaje con sofisticaciones. Se usó un cordel gris oscuro para que contrastara con el papel y se apreciara.

Por último para darle un acabado más profesional y listo para la venta se decidió introducir el libro en sobres cuadrados de papel vegetal -el mismo material que una de las hojas interiores- creando coherencia en el conjunto y ligereza en el envoltorio, ya que permite vislumbrar el contenido a través del papel. En un futuro, se considera crear también pegatinas de papel *kraft* con la marca de la autora y su contacto, que servirán de adhesivo para cerrar el sobre.

5. CONCLUSIÓN

El resultado de este Trabajo Final de Grado es la edición de tres ejemplares de un libro-objeto-álbum, ilustrado de forma secuencial y reproducido serigráficamente, que tiene como finalidad sensibilizar al lector con las víctimas de las guerras a través de una historia pequeña y muy personal.

Una vez concluido se han analizado los resultados para valorar el alcance de los objetivos en cuanto a forma y contenido:

En primer lugar, resultaba de vital importancia que el mensaje se recibiera con claridad y contundencia. El cómo conseguirlo se ha pretendido a través de una vía de comunicación que no fuera la de ilustrar literalmente el argumento. Este objetivo se ha procurado mediante una coherencia plástica entre mensaje y forma aprovechando las connotaciones intrínsecas en el dibujo y jugando con la expresión por encima del concepto.

Por otro lado, el reto de realizar un álbum ilustrado por completo ha permitido adquirir un mayor conocimiento acerca de la gestión de aspectos externos a la ilustración tales como la maquetación, el formato, la tipografía o los materiales. Reforzando la opinión del importante papel que pueden llegar a desempeñar en cuanto a experiencia sensorial y de transmisión del mensaje, así como de ver cómo son capaces de situarse en el mismo tono que las ilustraciones o contenidos.

La mayor dificultad que se ha encontrado durante el proyecto ha sido la de ajustarse al ritmo de la asignatura teniendo en cuenta la técnica requerida, lo cual ha dificultado las posibilidades de rectificar errores o aspectos mejorables en el proyecto. Dentro de lo malo, la metodología empleada ha agilizado el trabajo, facilitado la generación de ideas y ayudado a determinar correctamente unos objetivos específicos que direccionasen el proyecto. Asimismo la buena planificación del tiempo y cumplimiento de fechas ha permitido dedicar unos días "colchón" para modificar algunos de los aspectos mejorables más relevantes, tales como impresión de la tipografía, repetición de imágenes mal estampadas o modificación en la cubierta y guardas.

Me hubiera gustado saber controlar mejor y mantener la línea estilística, ya que en ocasiones, las imágenes se alejan un poco unas de otras. Del mismo modo que, una vez terminado el libro, he sido consciente de la importancia de tener presente la página vecina a la hora de dibujar para conseguir así un efecto en conjunto.

En resumidas cuentas el proceso creativo ha sido muy enriquecedor puesto que se ha tenido la oportunidad de investigar soluciones para problemáticas nunca antes abordadas. Y, durante el camino, se ha abierto un abanico de posibilidades e ideas para proyectos venideros. Así como, además, ha generado confianza en mi labor como futura profesional y despertado las ganas de emprender nuevos retos. Actualmente se valora la posibilidad de imprimir el libro digitalmente para poder venderlo de forma más asequible y también realizar una exposición de las ilustraciones junto con la proyección del vídeo.

6. BIBLIOGRAFÍA

Marco teórico:

1. ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*, Madrid: Alianza Forma, 1988.
2. BARAÑANO DE, K. *Pontormo Dibujos*, Madrid: Fundación Mapfre, 2014.
3. BARAÑANO DE, K., PLASENCIA, C., RODRÍGUEZ, A., *El dibujo como forma de conocimiento*, Valencia: Editorial Sendemá, 2016.
4. BERGER, J. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, Madrid: Árdora ediciones, 1997.
5. BERGER, J. *Sobre el dibujo*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2011.

6. CHENG, F. *Vacío y plenitud*, Madrid: Ediciones Siruela SA, 2008.
7. CHILLIDA, E. *Escritos*, Madrid: La Fábrica, 2005.
8. CORAZÓN, A. *El mapa no es el territorio o porqué trabajo en esculturas, dibujos y pinturas sobre tablas*, Lanzarote: Fundación César Manrique, 1997.
9. CUCCHI, E. *Enzo Cucchi: Marrazkiak, dibujos, drawings 1979-2001*. Vitoria-Gasteiz: Artrium, 2002.
10. DANTZIK, C. *Cómo dibujar. Guía completa de sus técnicas e interpretaciones*. Madrid: Tursen SA, 2004.
11. DÍAZ JIMENEZ, C. *Alfabeto gráfico*, Madrid: Ediciones De la Torre, 1993.
12. EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona: Norma Editorial, 2007.
13. EME MAGAZINE, *Gráfica social* [Revista] Valencia: Editorial UPV y Máster en Diseño e Ilustración, 2017, nº 5, ISSN 2253-6337.
14. ET. AL. *A través del claroscuro. Luz y sombra en el dibujo del siglo XVI al siglo XX*, Valencia: Fundación Bancaja, 1996.
15. GARCÍA, S. *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010.
16. GOBLET, D. *Parecer es mentir*, Barcelona: Norma Editorial SA, 2010.
17. GOMBRICH, ERNST H. *El legado de Apeles*, Madrid: Alianza Forma, 1982.
18. GUIX, X. *Ver, mirar, contemplar*. [Artículo] En: *Reportaje: Psicología*, El País, 11-12-2011.
19. HAAK, B. *Rembrandt dibujos*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 1980.
20. HELLER, E. *Psicología del color*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2004.
21. JENNY, P. *Técnicas de dibujo*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2003.

22. KAUPELIS, R. *Learning to Draw. A creative Approach to drawing*, Nueva York: Watson-Gupptill Publications, 1989.
23. LORD, J. *Retrato de Giacometti*, Madrid: Machado Libros SA, 2002.
24. MACHÓN, A. *Los dibujos de los niños*, Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, SA), 2009.
25. MARLEAU-PONTY, M. *El mundo de la percepción: siete conferencias*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2016.
26. MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, M., *¡Cambiamos por favor! Diario de taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*, México DF: Arte e imagen. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/ Dirección General de Publicaciones, 2003.
27. MEDIAVILLA, C. *Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta*. Valencia: Campgràfic Editors, SL, 2005.
28. MEGLIN, N, *El placer de dibujar. Libera la creatividad que llevas dentro*, Barcelona: Editorial Urano, 2001.
29. MILLER, F. *El arte de Sin City*, Barcelona: Norma Editorial, 2003.
30. MOORE, H. *Ser escultor*, Barcelona: Editorial Elba, 2011.
31. MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2004.
32. NIKOLAIDES, K. *The Natural Way to Draw*, Boston: Houghton Mifflin Company, 1941.
33. RUSKIN, J. *Técnicas de dibujo*, Barcelona: Laertes SA. de Ediciones Barcelona, 1999.
34. STERN, A. *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión*, Valencia: Carena editors, SL., 2008.
35. VILCHIS ESQUIVEL, L., *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro. Fundamentos interdisciplinarios*, México DF: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008.
36. ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*, Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2013.

37. *El álbum y el libro ilustrado*. INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de: <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html>

Referentes diseño editorial e ilustración:

1. AJUBEL, *Robinson Crusoe*, Valencia: Media Vaca, 2008.
2. AULADELL, P. *El paraíso perdido*, Madrid: Sexto Piso, 2015.
3. GUIDOLIN, E. *Outlandos*, Ravenna: Giuda Edizioni, 2016.
4. PUIG, B. *Orden*, Manresa [Edición limitada 12/50], 2014.

Audiovisual:

1. VON EINSIEDEL, O. (dir.) *The White Helmets* [Documental]. EEUU: Netflix, 2016.
2. Jorge González: dibujos en la red. En: *You Tube*. Canal Lector, 2013-4-25. [consulta: 2016-6-26] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=TDma9VbTwGE>>

Índice de imágenes:

1. Alexandria, campo de refugiados en Grecia
2. Proceso creativo del proyecto.
3. Proceso creativo del proyecto.
4. Proceso creativo del proyecto.
5. Proceso creativo del proyecto.
6. Proceso creativo del proyecto
7. Proceso creativo del proyecto
8. Proceso creativo del proyecto
9. Jorge González, *Dear Patagonia*. (SINS ENTIDO, 2011) [Novela gráfica]
10. Ajubel, *Robinson Crusoe* (Media Vaca, 2008) [Álbum ilustrado].
11. Elisa de la Torre. [Libro de artista]
12. Berni Puig, *Orden*. (Autoedición, 2014)
13. Elena Guidolin, *Outlandos* (Giuda Edizioni, 2016)
14. Ajubel. *Robinson Crusoe* (Media Vaca, 2008).
15. Ajubel. *Robinson Crusoe* (Media Vaca, 2008).
16. Bombardeo en Siria.
17. Comparación de posición del personaje con la Virgen.

18. Käthe Kollwitz: *Woman with dead child* (1903)
19. Cogiendo a su hermano.
20. Estudio de brazo y mancha de sangre para una escena que finalmente se eliminó.
21. Pablo Auladell, *Cuentos Maravillosos* (Anaya, 2011).
22. Andrea Antonazzo y Elena Guidolin, *I segni addosso* (BeccoGiallo, 2016)
23. Raúl Fernández Calleja, *Fe de Erratas* (Editorial Casset, 1992)
24. Guerra en Siria. Imágenes tomadas de referencia para ilustrar.
25. Guerra en Siria. Imágenes tomadas de referencia para ilustrar.
26. Elementos dibujados a partir de las fotografías. En bruto.
27. Elementos dibujados a partir de las fotografías. En bruto.
28. Ilustración definitiva, montada y trabajada digitalmente.
29. Comparación entre el *storyboard* inicial y el de las imágenes "definitivas" del vídeo.
30. Comparación entre el *storyboard* inicial y el de las imágenes "definitivas" del vídeo.
31. Comparación entre el *storyboard* inicial y el de las imágenes "definitivas" del vídeo.
32. Comparación entre el *storyboard* inicial y el de las imágenes "definitivas" del vídeo.
33. Diferentes texturas.
34. Esquema digital de la colocación correspondiente de las imágenes en la hoja antes de imprimir.
35. Proceso de serigrafía en clase.
36. Proceso de serigrafía en clase.
37. Todas las páginas de la primera edición del libro
38. Antes de ser bombardeados.
39. Vista aérea mientras cae el misil y todos corren.
40. Detalle de escena de confusión y movimiento.
41. Doble página. Humareda.
42. primera y última ilustración del libro, ambas dobles páginas.
43. primera y última ilustración del libro, ambas dobles páginas.
44. Corriendo con el hermano a cuestas.
45. Mohammed busca a su hermano entre el humo.
46. Portada.
47. Plantilla InDesign para la colocación de las ilustraciones en la pantalla de serigrafía y con sus respectivas marcas de corte.
48. Tipografía *Sánchez*, diseñada por Daniel Hernández.
49. Cosido encuadernación

