

MEMORIA TFG

Yerimay Bethencourt Hernández

A través



Universidad de La Laguna
Grado en Diseño Curso 2020/2021

A través



A t r a v é s

Autora

Yerimay Bethencourt Hernández

Tutores

María Luisa Hodgson Torres y Víctor Rafael Yanes Córdoba

Impresión

Makarográfica



Facultad de Bellas Artes
Grado en Diseño

Curso académico 2020/2021
Presentación TFG Septiembre 2021

AGRADECIMIENTOS

No ha sido un año fácil, desde luego, de hecho ha sido bastante duro, pero tampoco tengo la menor duda de que este trabajo ha podido salir adelante gracias a la cantidad de veces que me he perdido, los impedimentos que he encontrado por el camino, la gran desmotivación, los momentos tristes, de incertidumbre, aquellos de gran lucidez mental...

Gracias a mi familia por acompañarme y apoyarme siempre, sobre todo a ti, ma, no sólo porque sé que te hace ilusión, sino porque te lo mereces, por escucharme, por tus ideas, por charlar mientras tomamos el cafecito de media tarde, por hacerme alguna que otra tila y mil cosas más.

A mis compañeros de clase y amigos, en especial a Javier Díaz Rodríguez, no sólo por haberme ayudado a realizar las fotografías y el vídeo del proyecto, sino por haber sido un pilar fundamental durante los cuatro años.

A todos los profesores del Grado, por haberme aportado los conocimientos necesarios para formarme como diseñadora y por tanto, haya sido posible la realización de este trabajo. En especial a Chari, por haber sido mi guía al inicio del proceso, aconsejarme, ser un gran referente, una excelente profesional y persona; y a María Requena, por transmitirme su pasión por el mundo editorial y ayudarme a confiar en mi trabajo.

A mi tutora María Luisa Hodgson Torres, por haber dado pie a mi propia reflexión, ya que pude transformar la frase "no sé dibujar" por "¿qué es saber dibujar?", devolviéndome así la autoconfianza y la pasión por la ilustración, lo cual ha supuesto un punto de inflexión en mi vida.

A mi cotutor Víctor Rafael Yanes Córdoba, por ayudarme a confiar en mi propuesta, animarme a seguir adelante, aportarme grandes ideas e información enriquecedora.

En general, gracias a todas aquellas personas que me han acompañado al menos un instante durante el camino ya que de alguna manera han formado parte de mí, de mi historia, de esto.

RESUMEN

Palabras clave:

Diseño gráfico
Narrativa gráfica
Ilustración
Diseño editorial
Autobiografía
Autoedición
Autopublicación
Libro álbum
Libro archivo

A través y *A través (entre anotaciones)* son dos libros que forman parte de un proyecto editorial autobiográfico, concebidos bajo una metodología de trabajo artística, que engloba diferentes disciplinas del diseño como el diseño editorial, la narrativa gráfica, la ilustración, la fotografía, etc. Es un ejercicio de introspección, que ha podido llevarse a cabo y materializarse gracias a los conocimientos adquiridos en el Grado.

El presente proyecto parte de diversas inquietudes relacionadas con el pensamiento visual, el arte como medio de expresión y comunicación o el proceso mental que llevamos a cabo a la hora de desarrollar un proyecto creativo. Además, me invadía constantemente la necesidad de expresar mis pensamientos a través de la ilustración, lo que me llevó a adoptar el rol de comunicadora gráfica para realizar este trabajo sustentado en narrativas visuales.

ABSTRACT

Key words:

Graphic design
Graphic narrative
Illustration
Editorial design
Autobiography
Autoedition
Autopublication
Picture book
Archive book

A través and *A través (entre anotaciones)* are two books that are part of an autobiographical editorial project, conceived under an artistic work methodology, which include different design disciplines such as editorial design, graphic narrative, illustration, photography, etc. It is an introspection exercise, which has been carried out and materialized thanks to the knowledge acquired in the Degree.

This project is based on various concerns related to visual thinking, art as a means of expression and communication or the mental process that we carry out when developing a creative project. In addition, I was constantly invaded by the need to express my thoughts through illustration, which led me to adopt the role of graphic communicator to do this work based on visual narratives.



ÍNDICE

1. Introducción	11
2. Descripción del proyecto	15
3. Objetivos	19
4. Metodología	23
4.1 Cronograma	
5. Planteamiento	27
5.1 Primera fase de estudio	
5.1.1 Conclusiones de la primera fase de estudio	
5.2 Segunda fase de estudio	
5.2.1 Planificación e inspiración	
5.2.2 Creación de un relato	
5.2.3 Género autobiográfico	
5.2.4 Proyecto de diseño editorial	
5.2.5 Conclusiones de la segunda fase de estudio	
6. Desarrollo	59
6.1 Relato	
6.2 Identidad editorial	
6.2.1 Estructura interna y organizativa de la tripa	
6.2.2 Recursos gráficos, color y secuencialidad	
6.2.3 Aspecto del diseño de las páginas	
6.2.4 Naming	
6.2.5 Aspectos del diseño de la cubierta y encuadernación	
6.3 Aplicaciones gráficas	
6.3.1 Vídeo para el lanzamiento	
6.3.2 Redes sociales	
6.3.3 Pósters, marcapáginas y prints	
6.3.4 Gráfica aplicada a textil	
7. Conclusiones	109
8. Bibliografía	113
9. Anexo	119
9.1 Ficha técnica	

1 . INTRODUCCIÓN

A través nace de una insaciable necesidad de proyectar mis pensamientos, sentimientos y sensaciones, utilizando como medio de expresión principal la narrativa gráfica. Siempre he querido escribir un libro, al igual que siempre he deseado aprender a dibujar. El TFG, tras muchas dificultades, se convirtió en el proyecto idóneo para reunir ambos deseos y materializarlos a través de las aptitudes adquiridas en el Grado en Diseño.

A través es un libro álbum que nos guía por parte del proceso que hizo posible su realización, es decir, mi propio recorrido con el trabajo mediante un relato autobiográfico ilustrado. *A través (entre anotaciones)* es un libro archivo que surge posteriormente para mostrar algunos procesos internos que no se ven y explicar el por qué de cosas que aparecen (o no) en la obra principal. He querido compartir las explicaciones de cada una de las partes y la toma de ciertas decisiones tras haber ahondado entre todas las páginas de anotaciones que acumulé durante su realización. Los dos elementos funcionan de manera independiente pero se complementan entre sí, por lo que invito a visualizar el contenido en orden de producción: libro álbum y libro archivo.

Se incluye en esta memoria la fase de estudio previa al igual que el proceso y aspectos técnicos que han dado lugar al desarrollo del proyecto. Asimismo, para una correcta lectura y comprensión editorial del material en formato digital, aconsejo la vista a doble página.

2 . DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO

A través es un proyecto de diseño editorial que nace a partir de inquietudes internas con la intención de unir el diseño y la ilustración con la reflexión, el pensamiento y otros aspectos de índole psicológico. Surge a partir de un momento de pérdida y gran desmotivación con el TFG, creía que no sabía qué hacer pero en el fondo lo único que quería era escribir lo que sentía y narrarlo con imágenes, siendo uno de los objetivos.

Entonces, ¿por qué no hacerlo?, pero ¿de qué tema hablo?, ¿qué quiero contar?, ¿por qué no ilustro lo que estoy viviendo?, ¿cómo me estoy sintiendo mientras hago este trabajo?, ¿cómo me ha afectado la actual situación de pandemia o determinadas situaciones del pasado?, ¿cómo puedo reunir todo esto en algo y materializarlo? Se diseñan dos libros:

- Un libro álbum narrativo que ilustra mi propio proceso con el TFG, donde pude pasar las cuestiones que planteaba sobre mi vida, mi pasado o lo que sentía a elementos gráficos y que fuera el propio dibujo el que expresara ese caos, la tristeza, etc. Cada una de las fases del trabajo las resuelvo como un problema narrativo.
- Un libro archivo en el que se narran los hechos del libro álbum de manera textual y se acompaña con recursos gráficos variados que aportan veracidad y enriquecen la historia.

Además, el proyecto me ha permitido intervenir en diversos campos del diseño y reflejar las competencias adquiridas en el mismo. Incluye: dirección de arte, diseño editorial, desarrollo de narrativas visuales, ilustración, fotografía, desarrollo de material gráfico promocional, creación de contenido gráfico para redes sociales, diseño audiovisual, preparación de artes finales, artes gráficas, etc.

3 . O B J E T I V O S

Objetivos generales:

- Realizar un proyecto editorial basado en un relato autobiográfico apto para autopublicar.
- Utilizar la ilustración como lenguaje gráfico y elemento comunicador.

Objetivos específicos:

- Ejercer la figura de diseñadora como productora y creadora de proyectos a partir de iniciativas propias.
- Satisfacer la necesidad personal de proyectar algunos de mis pensamientos o sentimientos a través de la narrativa gráfica.
- Transmitir sensaciones al lector mediante juegos visuales y lograr un cierto grado de reflexión, empatía o identificación con la obra.
- Mostrar parte del proceso de pensamiento que hay detrás de un proyecto.
- Reunir aquellas anotaciones, documentos y material gráfico que hicieron posible la elaboración del proyecto.

4 . METODOLOGÍA

En este apartado se especifican las diferentes fases que fueron necesarias para llevar a cabo el proyecto. En primer lugar se generaron tres grandes bloques (planteamiento, desarrollo y conclusiones) y a su vez en cada uno de ellos se plantearon diversas tareas según las necesidades que surgían.

Cabe destacar como parte de la metodología mi manera de ilustrar y esos momentos en los que surge la necesidad de creación, por ejemplo, el hecho de tomar anotaciones en el móvil o en el cuaderno en cualquier lugar que esuviera para apuntar todas las ideas que se me ocurrían en relación a las ilustraciones o el relato y no olvidarme de nada. Trabajar metódicamente y llevar una correcta organización interna, ha sido de vital importancia para generar fluidez en el desarrollo de este proyecto, por lo que se llevan a cabo acciones como: clasificar los diversos recursos en diferentes carpetas, tomar anotaciones de las tareas realizadas o pendientes de realizar para pensar y actuar ordenadamente sin olvidar pequeños detalles, seguir los pasos que se han establecido para conseguir los objetivos, etc.

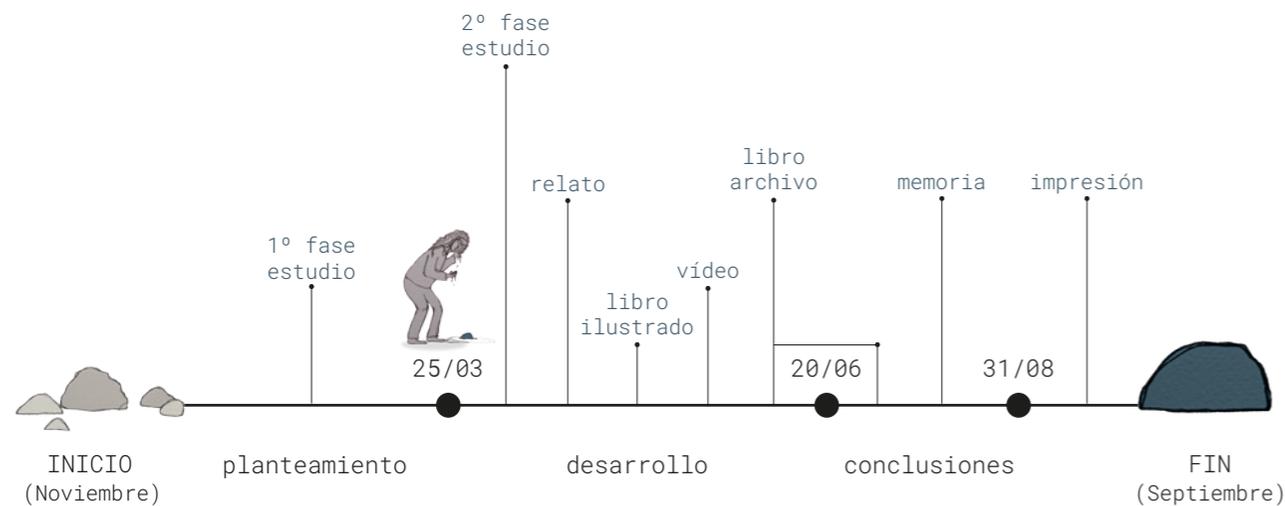
Además, se desarrolló una metodología de trabajo donde el proceso artístico y el producto final forman parte de la investigación y ayudan a entenderla. Esto es propio de la Investigación Basada en las Artes, donde se considera el arte una importante fuente de producción de conocimiento y su principal objetivo es utilizar las formas de pensamiento y representación de éste, por ejemplo a través de música, cuadros, poemas, etcétera, para hacer estudios y entender distintos aspectos del mundo. Este método de investigación no busca llegar a conclusiones sobre ciertos asuntos sino reflexionar y plantearse cuestiones para descubrir nuevas formas de ver y comprender problemas.

La a/r/tografía es una de las modalidades metodológicas de Investigación Basada en las Artes que sale a la luz en 2003 gracias a Rita Irwin:

"...el trabajo de los a/r/tógrafos es reflexivo, recursivo, introspectivo y receptivo. Reflexivo, dado que repiensen y revisan lo que ha pasado antes y lo que puede llegar suceder; recursivo, ya que les permiten a sus prácticas un movimiento en espiral para desarrollar sus ideas; introspectivo, en tanto interrogan sus propios prejuicios, suposiciones y creencias, y receptivo en la medida en la que asumen la responsabilidad de actuar éticamente con sus participantes y colegas." (Irwin, 2013, p.109)

4.1 Cronograma

Al tratarse de un proyecto complejo y prolongado en el tiempo, ha sido necesaria una correcta gestión del mismo. Por ello, se desarrolló un cronograma que hace la función de línea temporal donde se establecieron fechas que marcaban el inicio de ciertas etapas y que a su vez suponía el final de otras, hasta la finalización total del trabajo. Las fechas fueron oscilando de un día a otro hasta dar lugar al esquema que se muestra a continuación:



5 . P L A N T E A M I E N T O

5.1 Primera fase de estudio

Como se indica en el cronograma, esta primera fase abarcó desde noviembre hasta el 25 de marzo aproximadamente y se inició una búsqueda para orientar el tema y las líneas de estudio del TFG. Partía de ciertas inquietudes internas como estudiar el pensamiento visual y el lenguaje de las formas, cómo funciona el cerebro a la hora de desarrollar un proceso creativo, el arte como medio expresivo y comunicativo, el estudio de la gráfica realizada por infantes, profundizar en el por qué del abandono de las prácticas artísticas a lo largo del crecimiento, etc.

Además, quería crear material conceptual y personal, cargado de expresión, que se podía materializar en un álbum ilustrado como proyección de mis pensamientos. Un libro cuyo objetivo era que las ilustraciones sencillas se vieran desde una perspectiva reflexiva, que incitaran a pensar, estimularan la creatividad y estuvieran acompañadas de pequeños textos o frases.

Esta idea de crear un álbum ilustrado fue totalmente abandonada tras reflexionar ciertas cosas como lo poco valorado que está el arte, el posible desprecio hacia mi trabajo debido a inseguridades relacionadas con mis cualidades en dibujo o el miedo a exponer dichas ilustraciones relacionadas con mi pensamiento frente a otras personas. Es por ello que quise buscar un tema "más útil" entendiendo esto como un tipo de diseño social que pudiera ser de utilidad para un grupo concreto de personas, como incentivar a los niños a dibujar o gestionar sus emociones a través del dibujo, y dejé de lado mi motivación inicial real (algo de lo que no fui consciente pero resultaba casi contradictorio teniendo en cuenta la vía de estudio que

perseguía). Algo que también me interesaba trabajar es el diseño desde un punto de vista interdisciplinar uniendo varias áreas de mi interés como la ilustración, la psicología y la educación. El mundo infantil siempre me ha parecido muy interesante gracias al contacto directo con mi madre, mi hermana y otros familiares cercanos (todos profesores de infantil) ya que dialogar sobre las actitudes de los niños me generaba curiosidad y diversas inquietudes internas por lo que quise indagar en algunos aspectos relacionados con las emociones, las inteligencias múltiples o los juegos educativos.

ILUSTRACIÓN + PSICOLOGÍA

- Pensamiento visual
- Narrativa visual
- De la mente al papel (desarrolla proceso creativo)
- Arte como medio expresivo y de comunicación
- Significado del dibujo en niños
- ¿Por qué abandonamos el dibujo?
- Empatía (falta de)
- PAS
- Emociones
- Psicología
 - Forma
 - Color
- Libro/cuento/álbum ilustrado

RECONDUZCO EL TEMA DEL TFG

TEMAS:

Diseño

- Psicología
- Educación

Tic en educación
Creatividad
Empatía (emociones)
Intervención psicoeducativa
Enseñanza de habilidades sociales.

I. Interpersonal } desarrollo a través del arte
I. Intrapersonal }

Educación finlandesa (mejores resultados en educación)

EDUCACIÓN INTEGRAL

- CEIP Agumansa (La Orotava)
- Cristina Arbelo (directora)
- María Soledad Pomares (diplomada en Formación del Profesorado de Educación General Básica)

Inteligencias múltiples (+ factor cultural)

Necesidad de estimular el desarrollo de ciertas inteligencias que se dejan de lado en la escuela

Importancia de las inteligencias múltiples.

Aprender jugando. Juegos de mesa (serios)

Los deberes perjudican a la salud

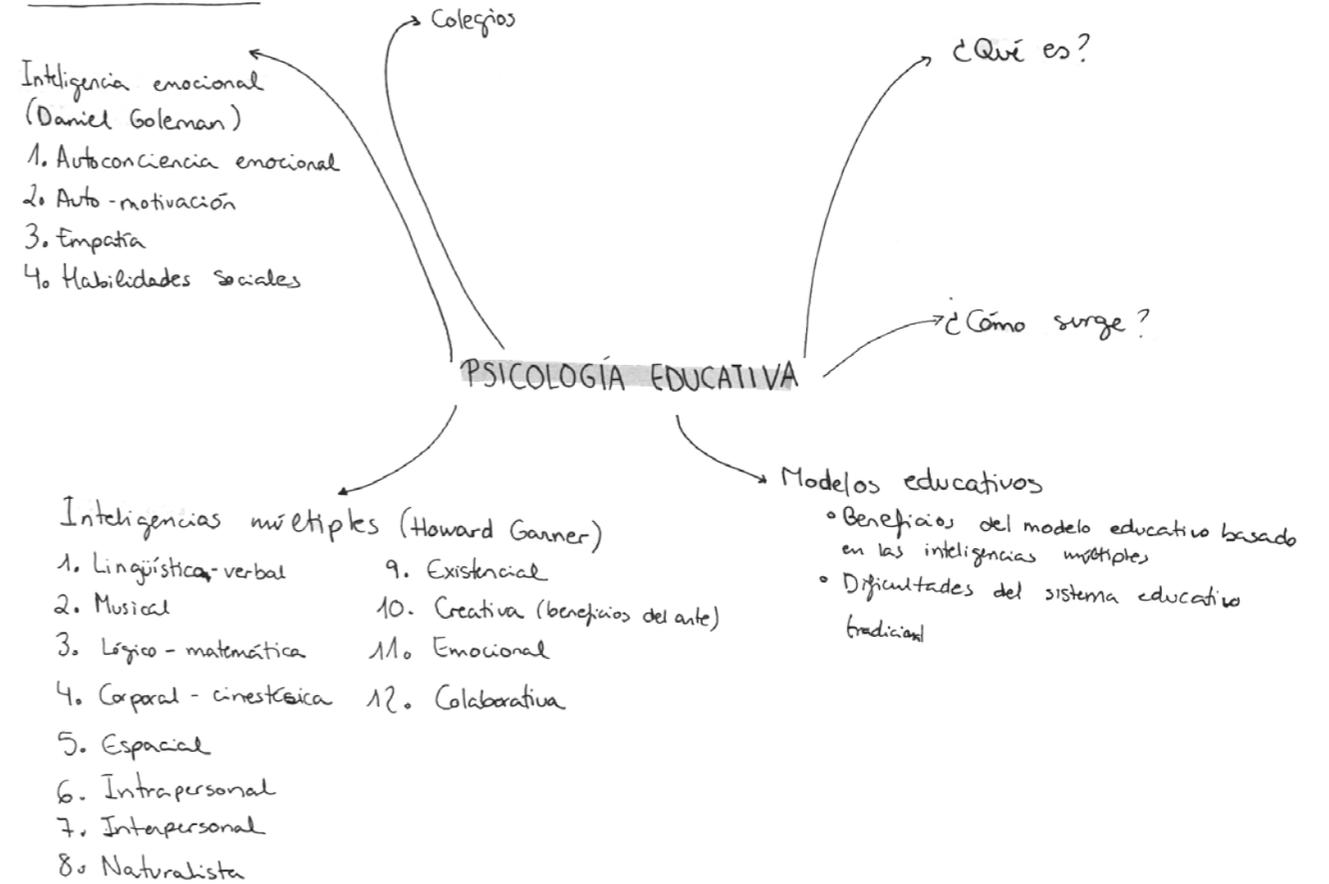
Importancia de desarrollar la creatividad en el aula.

Buscar investigaciones que acrediten la eficacia de las inteligencias múltiples.

Paradigma conductista Piaget } evolución
Paradigma constructivista Gardner }

Esquema anterior y posterior al cambio de tema

INVESTIGACIÓN



Esquemas del estudio de las inteligencias múltiples y juegos educativos

Inicié en ese entonces la lectura de dos libros muy interesantes, gracias a los cuales pude resolver muchas de mis dudas: *El placer de dibujar: Libera la creatividad que llevas dentro* y *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. He decidido incorporar varias citas de ambos libros porque leer e interpretar las palabras del mensaje original me parece primordial. Además, durante la lectura consideré muy importante el hecho de visualizar cada una de sus certeras palabras y reflexionar sobre ellas, ya que se resolvieron mis dudas y pude ser consciente de muchas cosas que no sólo me han ocurrido a mí sino que suceden de manera general en la sociedad.

Por un lado, *El placer de dibujar: Libera la creatividad que llevas dentro* (2001) de Nick y Diane Meglin, aporta una visión del panorama actual que hay en el ámbito de la educación artística. Se cuenta la realidad que hay tras la mayoría de personas que de alguna manera están iniciándose en el dibujo y se recogen diversas experiencias que resultan realmente familiares a nivel general.

Muchas veces nos repetimos mentalmente que no vamos a lograr lo mismo que otra persona, asumiendo que ésta tiene una especie de don innato e iniciando así un bucle lleno de comparativas odiosas que nos autoconvence de que no podremos conseguir nuestros objetivos. Lo cierto es que la práctica hace al artista y el verdadero aprendizaje recae sobre nosotros mismos, la constancia y las experiencias a las que nos enfrentamos cada vez que dibujamos.

Se remarca la importancia de concienciar al alumnado sobre la inexistencia de trazos malos ni fallos a la hora de dibujar, ya que cada uno de ellos está cargado de expresión. De esa forma queda reflejada la continua búsqueda por mejorar el potencial de aprendizaje. El foco de preocupación no debe ser el hecho de sentir que cometemos errores al dibujar sino el poder volcar en el papel un reflejo de nuestra esencia interior. Deberíamos "centrar nuestras energías en la identificación de esta parte de nosotros mismos que <<busca defectos>> y <<desaprueba>> nuestro trabajo; esta voz que tiende a ser despreciativa, insegura y negativa." (Meglin & Meglin, 2001, p.120)

El concepto de perfección como finalidad en el dibujo es un error, ya que esto nos condiciona y nos impide sentirnos satisfechos cuando vemos que el resultado no nos convence. Sin embargo, si dejamos que fluya nuestra imaginación y disfrutamos el proceso, obtendremos mejores resultados y probablemente estaremos satisfechos con lo que hemos realizado. Tenemos interiorizado que debemos hacer un "buen dibujo" pero ¿qué es un buen dibujo? ¿qué es saber dibujar bien?

Si detectamos en nuestro dibujo cosas con las que no estamos satisfechos, no debería considerarse un error sino una razón más para ser conscientes de que lo estamos haciendo bien, porque significa que estamos aprendiendo de ello. "No hay errores, tan sólo trazos con los que no os sentís satisfechos." (Meglin & Meglin, 2001, p.195) Además, la mayoría de las veces dejamos de dibujar porque estamos expuestos a un continuo juicio

"La educación artística falla a menudo al dar por sentado que se puede enseñar a dibujar" ya que la verdadera educación de un artista reside en el autoaprendizaje y la experiencia directa a través de la práctica, "es el resultado de sus experiencias con el dibujo". (Meglin & Meglin, 2001, p.15)

por parte de la sociedad (profesores, padres, amigos...) y nos condiciona pensar en el resultado final, olvidando por completo el hecho de disfrutar del proceso y perdernos en el aprendizaje que éste nos brinda. "Cuando permitimos que ocurra tal cosa, se apodera de nosotros un nuevo nivel de percepción, en el que palabras tales como <<error>> e <<imperfección>> se convierten en los nuevos estándares de comparación." (Meglin & Meglin, 2001, p.191)

Deberíamos optar por expresarnos a través del arte y no por impresionar, ya que no estaríamos dibujando para satisfacer nuestras necesidades sino para satisfacer las de otros. En un inicio la expresión gráfica estaba envuelta por una necesidad de capturar experiencia a través de los trazos, pero a día de hoy en vez de disfrutar el proceso nos marcamos como finalidad conseguir ciertos objetivos condicionando así la manera en la que medimos nuestros logros. "Nos iría mucho mejor [...] si fuéramos capaces de dejar que nuestro talento natural surgiera de forma espontánea, en lugar de cuestionarlo, dirigirlo o restringirlo, con consideraciones de índole intelectual." (Meglin & Meglin, 2001, pp.59-61)

Por otro lado, el libro *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* (2000), de Betty Edwards nos introduce en el mundo del pensamiento humano aplicado al mundo de la educación, siendo una de las primeras aplicaciones prácticas de las investigaciones sobre el cerebro humano que generó el psicobiólogo Roger W. Sperry y fueron noticia en 1968. A diferencia de Nick y Diane Meglin, "La educación artística falla a menudo al dar por sentado que se puede enseñar a dibujar", Betty Edwards considera que "dibujar es una habilidad que se puede enseñar y se puede aprender" (Edwards, 2000, p.37) pero coinciden en que el sistema educativo está mal planteado y ha fracasado totalmente en cuanto a la práctica artística se refiere. "Nuestro sistema educativo, por ejemplo, está diseñado en su mayor parte para cultivar el hemisferio izquierdo (verbal, racional y temporal), mientras descuida medio cerebro de cada alumno." (Edwards, 2000, p.67)

Betty Edwards expone que dibujar es una habilidad total que está compuesta por habilidades parciales, así que cuando éstas se asimilan, se sabe dibujar y posteriormente la evolución se refleja a través de la práctica, la mejora de la técnica y el aprendizaje. Las habilidades parciales necesarias están directamente relacionadas con la percepción de los contornos, los espacios (espacios en negativo) las relaciones (perspectiva y proporciones), las luces y sombras (sombreado) y finalmente con la totalidad (la forma), esta última se adquiere tras alcanzar las cuatro primeras. Además, estas cinco habilidades son la base para conseguir realizar dibujos a partir de la memoria y la imaginación.

El proceso de dibujar está intrínsecamente conectado a la visión, por eso la capacidad que tengamos para dibujar dependerá de la capacidad de ver. Hay pocas personas que tengan la capacidad de ver y dibujar, por tanto muchos consideran que los artistas poseen un don innato extraordinario,

pero la habilidad de dibujar puede aprenderse si se aprende a ver y procesar la información visual de una manera diferente a lo habitual. Esto se consigue usando el cerebro de un modo distinto, llevándolo a un estado en el que no sólo se ve y se percibe de manera especial sino se experimenta un estado de conciencia relajado y placentero, que en muchas ocasiones lleva al sujeto a la evasión y pérdida de la noción del tiempo. Este proceso y manera de ver lo tienen asimilado los artistas, pero cualquier persona que tenga la capacidad de hacer ese cambio puede dibujar. Según Betty Edwards, la clave

“consiste en establecer unas condiciones que induzcan el cambio mental hacia una modalidad diferente de procesar la información (ese estado de conciencia ligeramente alterado), que nos capacite para ver bien. Cuando alcancemos esa modalidad mental de dibujo seremos capaces de dibujar nuestras percepciones, aun cuando jamás nos hayan enseñado a hacerlo. Una vez que se está familiarizado con esa modalidad, se puede controlar conscientemente el cambio mental” (Edwards, 2000, p.33)

Todos poseemos la capacidad creativa para expresarnos a través del dibujo, el objetivo es conseguir acceder conscientemente a esta sección creativa del cerebro que no suele estimularse, entre varios factores porque el sistema educativo deja de lado. No obstante, el dibujo no es un fin, es un medio. Nos servirá para acceder a esa modalidad, potenciar nuestra imaginación y desarrollar nuestro sistema perceptivo para plantear soluciones creativas a los problemas de nivel personal o profesional. Daremos paso al lenguaje de las formas como método de expresión. La autora del libro explica que dibujar es algo muy agradable y gratificante pero da lugar a otros objetivos de gran importancia, por ejemplo el hecho de que aumente el grado de conciencia de nuestra propia mente.

El hemisferio izquierdo recibió en el siglo XIX el nombre de hemisferio dominante o principal por ser el encargado de controlar las capacidades humanas vitales, sin embargo el lado derecho pasó a ser el secundario o subordinado, ya que se creía que no estaba tan evolucionado. Posteriormente, se llegó a la conclusión de que cada uno de los hemisferios se especializa en tipos de pensamiento diferentes, complementarios y complejos.

Por un lado, el hemisferio izquierdo se encarga de las funciones verbales y controla el lado derecho del cuerpo. Por otro, el hemisferio derecho gestiona las funciones no verbales, el pensamiento visual, perceptivo y espacial, además de controlar el lado izquierdo del cuerpo. Descubrieron que la mitad izquierda del cerebro trabaja el habla y el lenguaje gracias a que observaron diversos casos de efectos producidos a partir de la lesión de esta zona. Estos dos hemisferios no se desarrollan simétricamente, uno de los efectos que se pueden observar exteriormente respecto a esto es el uso predominante de una mano frente a otra.

Para poder relacionar esto con aprender a dibujar, hay que tener en cuenta que los descubrimientos relacionados con el cerebro han permitido

“Cuanto mayor es la claridad con la que percibimos y dibujamos lo que vemos en el mundo exterior, mayor es la claridad con que nos ve el espectador, y más aprendemos acerca de nosotros mismos. De esta manera, el dibujo se convierte en una metáfora del artista.” (Edwards, 2000, p.51)

asociar la capacidad de dibujar con el hecho de acceder conscientemente al hemisferio derecho del cerebro, ya que es ahí donde se “procesa la información visual, de la manera que uno la necesita ver para realizar dibujos realistas complejos, a partir de la percepción de las formas, mientras que el cerebro izquierdo, no.” (Edwards, 2000, p.63) Se podría decir que <<aprender a dibujar>> es realmente aprender a cambiar conscientemente de un hemisferio a otro, que es el adecuado para dibujar. Para acceder a esta parte del cerebro hay que realizar un cambio cognitivo, esto permite a los artistas ver de un modo especial.

Cuando conectamos con nuestro hemisferio derecho, debemos evitar recurrir a las palabras y los números, evitando conclusiones y afirmaciones sobre lo que estamos observando, que llevan a cometer los errores más comunes en dibujo. Como el estado de conciencia de la modalidad D (hemisferio derecho) es distinto de la modalidad I (hemisferio izquierdo) es totalmente identificable cuando estamos usando determinada mitad del cerebro, sin embargo, el momento exacto del cambio es casi imperceptible. Podemos pasar de estar alerta a un estado absorto y no percatarnos de ello hasta un tiempo después, cuando realmente sí sentimos que ha ocurrido algo. Cuando conseguimos dibujar con la modalidad D, no sólo podemos disfrutar de ello ya que “induce a un estado alterado de conciencia que puede durar horas y que produce una enorme satisfacción” (Edwards, 2000, p.91) sino que también nos permite desconectar de la agotadora parte verbal y simbólica. Tal vez esta necesidad de silencio es lo que da explicación al estado de tranquilidad en que nos sumimos una vez llevado a cabo el cambio de hemisferio.

El desarrollo artístico de los niños está intrínsecamente relacionado con el desarrollo del cerebro. Los bebés no tienen aún sus hemisferios cerebrales especializados en ciertas actividades, ya que la lateralización tiene lugar de manera gradual (paralelamente a la asimilación de los símbolos del arte infantil) y suele finalizar alrededor de los diez años “lo que coincide con el periodo conflictivo del arte infantil, cuando el sistema de símbolos parece dominar sobre la percepción y obstaculizar el dibujo exacto de lo que se percibe.” (Edwards, 2000, pp.91-93)

A pesar de que prácticamente todas las habilidades se desarrollan y perfeccionan mientras crecemos, gran parte de los adultos no continúan mejorando sus habilidades con el dibujo después de lo aprendido con diez años ya que en nuestra cultura no es una habilidad esencial para vivir, por lo que dejan de dibujar a esa edad. Para muchos, el paso a la adolescencia supone el abandono total de la práctica. Alrededor de los nueve y once años, a los niños les encantan los dibujos realistas, por lo que comienzan a hacer una y otra vez dibujos sobre sus temas favoritos perfeccionándolos cada vez más intentando lograr eso como fin, por lo que critican sus anteriores creaciones y cualquier cosa que hagan que no se parezca al mundo real lo consideran un fracaso. Además, muchos niños se ven inmersos en pensamientos y opiniones destructivas por parte de las personas de su

entorno (padres, hermanos, profesores, compañeros de clase...) respecto a sus dibujos, llegando a experimentar un fuerte sentido del ridículo. Esta desagradable experiencia la relacionan directamente con el dibujo, y pocos continúan insistiendo en mejorar.

El problema al que nos enfrentamos cuando dibujamos es que el hemisferio que más rápido se activa ante una acción es el izquierdo, lo cual no nos permite ver ni percibir la realidad tal cual es para poderla dibujar. Cuando vemos una imagen y queremos hacer un dibujo, nuestro cerebro toma nota de los elementos, los traduce a palabras y selecciona símbolos que tenemos asimilados de la infancia. Muchos adultos dibujan como niños, esto se debe a que el sistema de símbolos que tienen interiorizado es el perteneciente al de un escolar de diez años aproximadamente.

“¿Cuál es la solución para este dilema? El psicólogo Roberto Ornstein sugiere que el pintor debe reflejar las cosas o percibir las exactamente como son. Así pues, es necesario desconectar la modalidad dominante I, verbal y clasificadora, y conectar con el modo de procesar D, para poder ver del mismo modo que lo hace el artista.” (Edwards, 2000, p.110)

Este cambio debe realizarse dando una tarea que el hemisferio izquierdo rechace y que ceda al derecho, además de seguir mejorando las habilidades que se relacionan con la capacidad de observación. La autora plantea durante la lectura del libro una serie de ejercicios que facilitan ese acceso a la modalidad D a través de tareas que el hemisferio izquierdo rechaza.

En mi caso, realicé dos de los ejercicios planteados: Dibujo de contornos escuetos y Paisaje recordado de la infancia. El primer ejercicio consistía en centrar toda la atención en una arruga de la palma de la mano contraria a aquella con la que dibujamos durante 5 minutos marcados por una alarma, para observar sin interrupción dichas arrugas, la tensión de los músculos y otros pequeños detalles mientras la otra mano iba dibujando lo que se percibía sin mirar el papel y se experimentaban una serie de sensaciones. El segundo ejercicio tenía como objetivo lo que su propio título indica, dibujar un paisaje de la manera en que lo hacíamos en el pasado recordando algunos elementos que se repiten constantemente en ese tipo de dibujos como una casa, un sol, unas nubes...



Dibujo de contornos escuetos (mano)

[FRAGMENTO EXTRAÍDO DE A TRAVÉS (ENTRE ANOTACIONES)]:

22/02/21:

Me encantó la experiencia y me suceden esas cosas que dice. Sentí que quería que el tiempo pasara rápido, luego eso desapareció. Empecé a relajarme y percibir más cosas como la tensión de los músculos de la mano. Sentí curiosidad, el resultado final me encantó y creo que no noté la presencia de la modalidad verbal, al menos no demasiado.



Paisaje recordado de la infancia

5.1.1 Conclusiones de la primera fase de estudio

Gracias a la lectura de ambos libros, pude entender, ser consciente y dar respuesta a muchas cuestiones que tenía en mente, además de poder leer de manera literal cosas que me ocurren diariamente al ejecutar acciones relacionadas con el pensamiento creativo al ilustrar o diseñar y que no era capaz de darle explicación.

Aunque inicialmente estaba muy interesada en el tema del mundo infantil, una vez resolví los aspectos mencionados anteriormente, perdí esa ilusión que me unía al proyecto y poco a poco me fui ahogando entre la información y las anotaciones, sentí que no era lo que realmente quería hacer para mi TFG. No obstante, considero este periodo una parte enriquecedora y fundamental de mi proyecto que debe ponerse en valor, ya que gracias a él pude descubrir lo que quería hacer en realidad y así poder tomar la decisión de cambiar el rumbo del trabajo.

Además, esta fase de estudio forma parte del proyecto final ya que pudo utilizarse para desarrollar el capítulo 1 y 2 "Empezar" y "Transitando" del libro álbum, el cual invito a visualizar. Conocer de antemano esta parte de la investigación o el libro de Betty Edwards quizás puede ayudar a que el futuro lector del proyecto se posicione con mayor facilidad en mi lugar y pueda entender un poco más esa parte de la historia u otras cosas que explico en el proyecto relacionadas con el tema.



Páginas pertenecientes al libro álbum

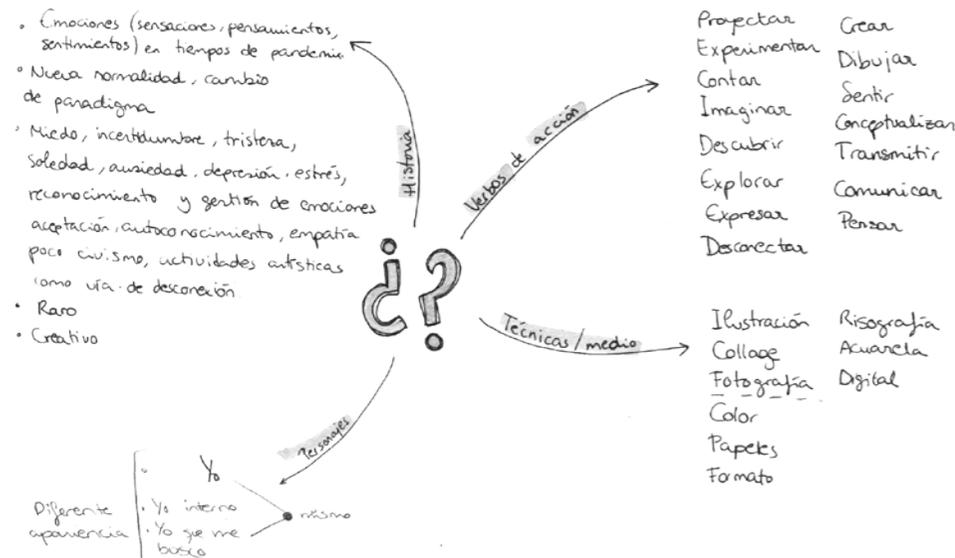
5.2 Segunda fase de estudio

Cuando me percaté de que el rumbo que estaba tomando el TFG no me motivaba decidí no continuar. Inconscientemente di marcha atrás sobre mis propios pasos, mis reflexiones con los libros mencionados anteriormente y mis necesidades internas, retomando así la decisión que tuve al principio de hacer un álbum ilustrado, ya que era lo que realmente quería hacer y me aportaba la energía y ganas suficientes para ponerme a trabajar diariamente. El problema pasó de ser el hecho de menospreciar mi propio trabajo o las críticas externas que éste pudiera recibir, a una gran desmotivación cuya solución vi clara: dibujar y escribir lo que sentía. *¿Qué hay más útil que empezar por conocerse a uno mismo?*

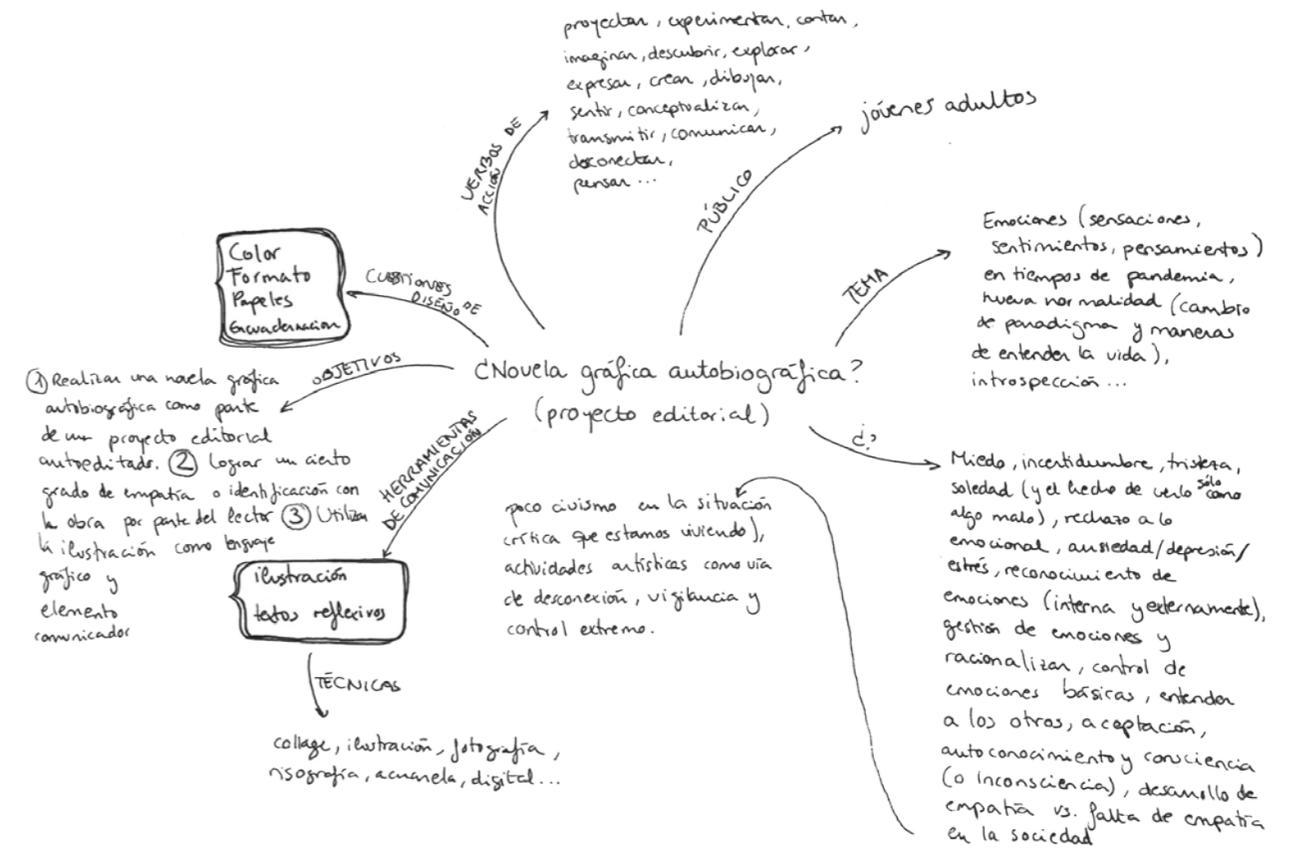
Una vez comuniqué a mis tutores mi decisión, no dudaron en apoyarla y animarme a iniciar el proceso de producción de las ilustraciones. Mientras realizaba las ilustraciones y planteaba la historia que quería contar, inicié la segunda fase de estudio, la cual continuó paralela y posteriormente al desarrollo del proyecto editorial.

5.2.1 Planificación e inspiración

Cuando inicié la segunda fase de estudio, realicé esquemas a modo de lluvia de ideas que me sirvieron para planear los diversos temas, enfocar la historia, la técnica o medio que utilizaría o incluso una lista de verbos de acción. Esto me ayudó a organizar el inicio del proyecto y clarificar el camino que quería seguir. Cuando realicé los esquemas quedó planificada la base del proyecto de manera provisional, es decir, lo relacionado con los objetivos, la temática, los personajes...



Esquema planificación 1/2



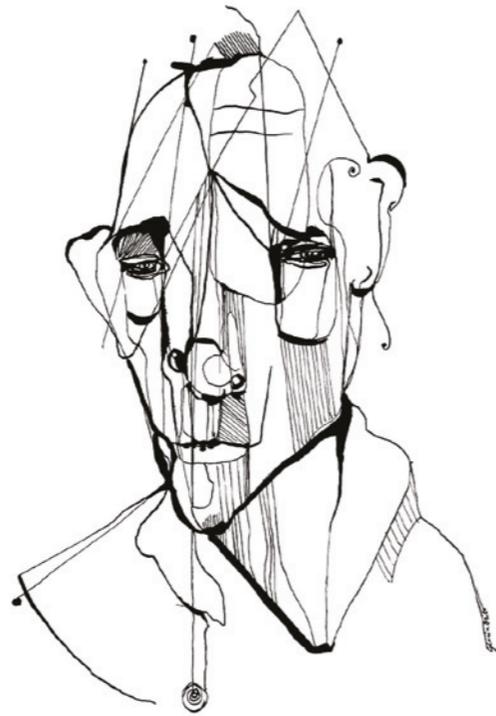
Esquema planificación 2/2

Quise anotar también un gran listado de creativos, ilustradores, narradores gráficos, etcétera que sigo de manera frecuente y me sirven de inspiración. Entre ellos, seleccioné algunos que son de mayor interés para mí y considero oportuno referenciarlos no sólo por la habilidad artística y narrativa de cada uno de ellos, sino porque me transmiten una sensibilidad especial y/o me hacen reflexionar, algo que también intento reflejar en mis creaciones.

- Gervasio Troche: <https://www.instagram.com/portroche/>
- Gloria Brito: <https://www.instagram.com/gdeheer/>
- Alba Cantalapiedra: https://www.instagram.com/albaricoque_acg/
- Lana Neble: <https://www.instagram.com/lananeble/>
- Felicia Chiao: <https://www.instagram.com/feliciachiao/>
- Ana Teresa: <https://www.instagram.com/at.illu/>
- Paula Bonet: <https://www.instagram.com/paulabonet/>
- Miles Johnston: https://www.instagram.com/miles_art/
- Irene Pérez: <https://www.instagram.com/ireneperezart/?hl=es>
- Juan Osorno: <https://www.instagram.com/juan.osorno/>



Gervasio Troche



Gloria Brito



Lana Neble

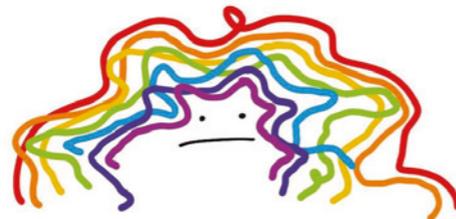


Felicia Chiao

ALGUNOS DÍAS:



OTROS DÍAS:



Alba Cantalapedra



Ana Teresa



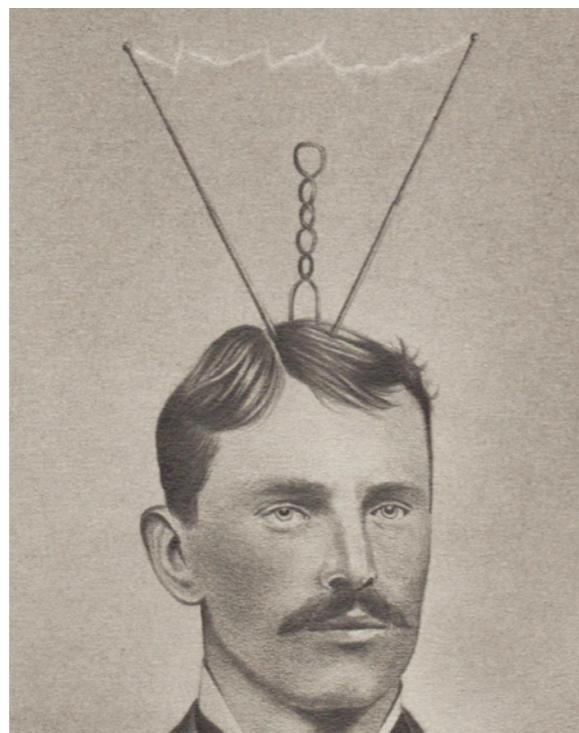
Paula Bonet



Miles Johnston



Irene Pérez



Juan Osorno

5.2.2 Creación de un relato

No sabía cómo empezar a narrar una historia, qué contar o cuáles eran los pasos a seguir para escribir e ilustrar un libro. Para poder abordar la creación del relato y el desarrollo de la idea narrativa autobiográfica, me inspiré en *Viaje del escritor* (2002) de Christopher Vogler y así intentar adaptar mi propio discurso al proyecto editorial. Este libro sirve de referencia para escritores, productores, directores o todas aquellas personas que quieran articular un relato, ya que muestra ciertas lecciones de vida que se han incluido en numerosas narraciones, resuelve dudas y aporta nuevas ideas. En algunas ocasiones, se introduce la historia con un prólogo o prefacio, el cual puede tener funciones diversas como aportar información clave sobre el trasfondo del relato, situar al lector en la historia que se va a contar, causar interés en el receptor, etc.

El viaje se compone de 12 etapas:

1. El mundo ordinario: el mundo real antes de que comience la historia.
2. La llamada de la aventura: al protagonista del relato se le presenta un reto o problema.
3. El rechazo de la llamada: el protagonista se niega a emprender el viaje por miedo a los cambios.
4. El encuentro con el mentor: el protagonista recibe apoyo y se prepara para la aventura.
5. La travesía del primer umbral: el protagonista deja atrás el mundo real y se adentra en el mundo especial.
6. Las pruebas, los aliados, los enemigos: el protagonista aprende las reglas del mundo especial tras encontrarse con diversas pruebas, aliados y enemigos.
7. La aproximación a la caverna más profunda: el protagonista va superando las pruebas que se le presentan.
8. La odisea (el calvario): es un momento decisivo, se le presenta una prueba de vida o muerte.
9. La recompensa: el protagonista obtiene la recompensa tras superar su miedo y enfrentarse a una prueba que ponía en riesgo su vida.
10. El camino de regreso: el protagonista tiene que volver al mundo real.
11. La resurrección: durante el camino de regreso, tiene que enfrentarse a otro reto mortal utilizando todo lo que aprendió en la aventura.
12. El retorno con el elixir: el protagonista utiliza sus poderes para ayudar a otros en el mundo real.

5.2.3 Género autobiográfico

Teniendo en cuenta que el proyecto iría enfocado hacia una temática personal, lo siguiente que quise investigar fue el género autobiográfico, ya que quería conocer un poco más sobre sus orígenes, características o incluso tenía curiosidad por saber la repercusión que tendría hacer algo así.

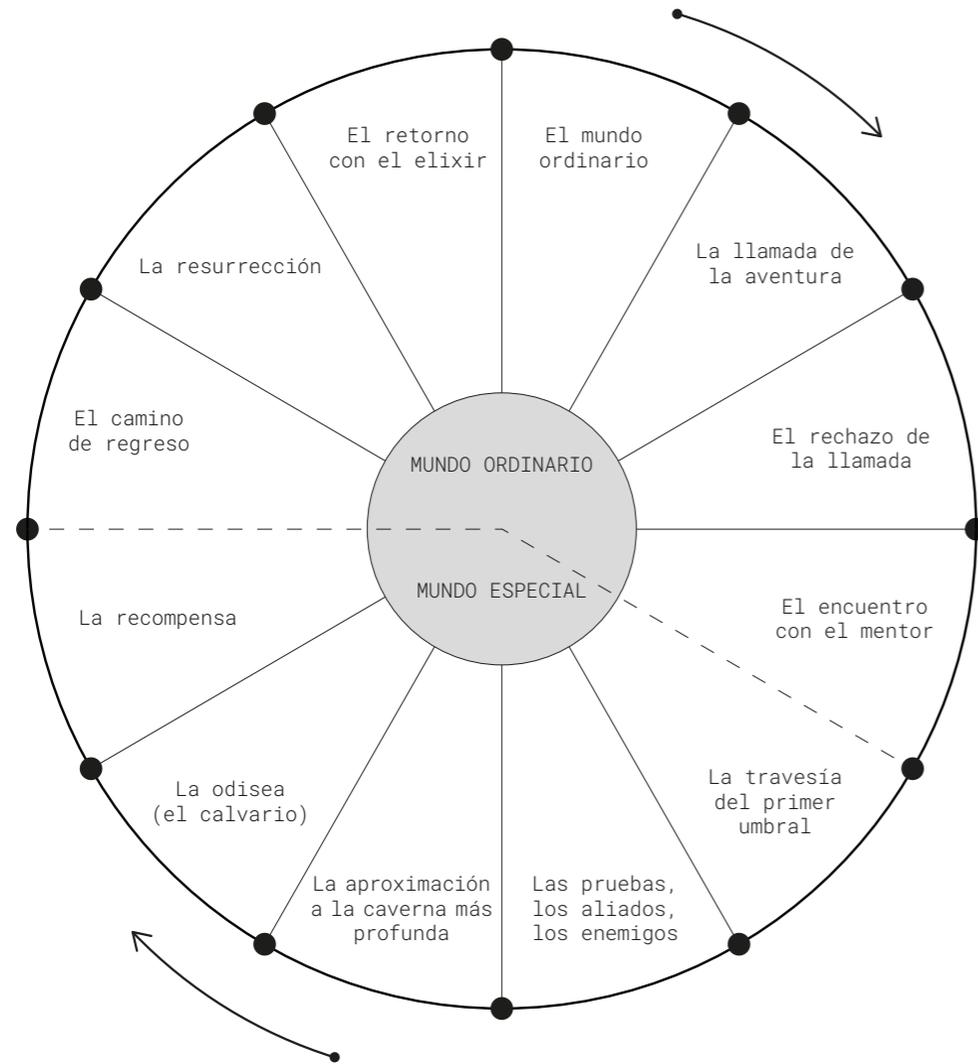
En el arte narrativo se distinguen producciones ficticias (temas imaginarios y relatos inventados) y no ficticias (testimonios reales o hechos mundiales). La no ficción en literatura corresponde a la biografía, ensayo o historia y en el cine, al documental.

El cómic autobiográfico muestra con frecuencia una temática reconocible que suele tener relación con experiencias traumáticas (guerras, enfermedades, periodos emocionales complejos...) y conforma una narrativa visual y gráfica con gran potencial expresivo que genera una mayor empatía por parte del lector. "Narrar supone, en cierto sentido, buscarle sentido a lo que puede no tenerlo, un consuelo contra lo absurdo e inexplicable de las grandes quiebras del dolor." (Trabado, 2010, p.227)

En los años 70, tras la constante democratización de la sociedad y el hecho de perseguir la libertad individual, las personas cobran mayor importancia y sienten su derecho de expresar historias privadas y personales, por lo que se empieza a explorar la potencialidad del cómic desde diferentes perspectivas, apareciendo así la subjetividad y los aspectos autobiográficos. *Binky Brown meets The Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green es considerado el primer cómic autobiográfico según Jean-Pierre Mercier, pero se conoce como fundador del género a Robert Crumb tras su obra *My Trouble with Women* (1980).

El punto de inflexión en el cómic tuvo lugar con Art Spiegelman y su obra *Maus: A Survivor's Tale* (1980-1991) al que además se le otorga el premio Pulitzer un año después, el único cómic al que se le ha otorgado éste en la historia. Esta obra ha sido de gran inspiración para muchos otros autores jóvenes que surgieron posteriormente y también recurrieron a la historieta gráfica para expresar lo que sentían como es el caso de *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi, *La ascensión del gran mal* (1996), de David Beauchard, entre otros. Ambos casos son un claro ejemplo de que el discurso autobiográfico es bastante común en los cómics que han conseguido llegar a un gran número de personas.

"Según Lipovetsky, en el avance cultural de Occidente durante las últimas décadas, la libertad individual ha adquirido una relevancia absoluta, lo que explica que las manifestaciones artísticas hayan perdido su antiguo enfoque social para centrarse de forma preferente en el individuo. En una sociedad democrática en la que todo ciudadano es importante y donde los derechos de cualquiera deben ser respetados, hasta la circunstancia autobiográfica más anodina merece ser contada; una «obsesión moderna del Yo en su deseo de revelar su ser auténtico» (Arroyo, 2012, p.121)



Esquema Viaje del escritor

La autobiografía se encuentra en ocasiones entre el punto de ficción y no ficción, ya que debido a la subjetividad de la misma puede generar en el público dudas sobre la veracidad de los hechos al no haber pruebas más allá del testimonio y los recuerdos, además de haber realizado una previa selección de éstos para componerlos de manera artística. No obstante, hay diversos recursos narrativos que nos ayudan a comprobar la fidelidad del relato en relación a los hechos reales.

“[...] los autores de no ficción, para garantizar ante su público que están siendo fieles a los hechos que cuentan, buscan establecer con el público pactos «pragmáticos» o comunicativos mediante diversas estrategias o recursos narrativos: prefacios, firmas, el uso de sus nombres propios, acumulación de datos, fechas, etcétera.” (Arroyo, 2012, p.111)

Además, es importante centrarse en las características externas (portada, título, subtítulos, prefacios, postfacios...) para luego ir profundizando en los aspectos más internos como las viñetas, estructura o contenido. Will Eisner definió el cómic como <<arte secuencial>>, ya que está compuesto por una sucesión de dos o más imágenes ubicadas de manera que el lector pueda clausurar las viñetas, es decir, rellenar los espacios vacíos entre ellas para conformar un relato. El autor deberá componer las imágenes de manera que el lector pueda buscarle sentido porque cuanto más se desvinculan las viñetas entre ellas o si las ilustraciones son más complejas, más difícil será que el lector pueda relacionarla y por tanto tendrá que hacer un esfuerzo mayor para comprenderlo.

La narrativa se ve condicionada por el lenguaje y la ilustración, el hecho de que el guionista de una obra sea también el dibujante, crea una fusión aún más potente que añade valor y contenido personal a la obra. Los dibujos pueden presentar un menor o mayor grado de iconicidad, pero en cualquiera de los casos son iconos aspectuales ya que la apariencia y la manera en la que se han hecho influye en el significado posterior y por ende también en la percepción del lector. Además, cuanto más sencillos sean los personajes, más probabilidad de que el receptor se pueda empatizar con ellos.

En relación a lo comentado anteriormente, con la llegada del relato autobiográfico en el cómic se desencadenó un nuevo problema, ¿cómo representar gráficamente ese <<yo>>? “Podría decirse, en consecuencia, que el cómic autobiográfico esboza una doble poética: una de índole narrativa y otra de tipo icónico representativa que podría tener sus puntos de contacto con la práctica del autorretrato, habitual dentro del discurso pictórico.” (Trabado, 2010, pp.225-226) Este tipo de ejercicio autobiográfico no sólo es un reflejo de nuestra vida, recuerdos o heridas que nos ayuda a expresarnos, liberarnos, y seguir adelante sino también una manera de conservar el pasado y sumar nuestra memoria individual a la memoria colectiva, que a su vez recibirá diversas interpretaciones de índole social, político o histórico que incentivan el diálogo, el debate y la reflexión.

Lauro Zavala (2013) establece diferencias entre la narrativa gráfica clásica, moderna o posmoderna según pertenezca a una tradición estética u otra. Tras leer las diferentes características, he llegado a la conclusión de que la narrativa gráfica posmoderna es la que más se acerca al proyecto desarrollado. Es lúdica, presenta textos filosóficos o morales (en muchas ocasiones con autorreferencias) y también se llega a incluir al autor en el relato transformándolo en personaje. El inicio de este tipo de historietas sirve generalmente de introducción, presenta habitualmente a los personajes, el tiempo y el espacio o incluso aporta información fuera de contexto que puede generar intriga.

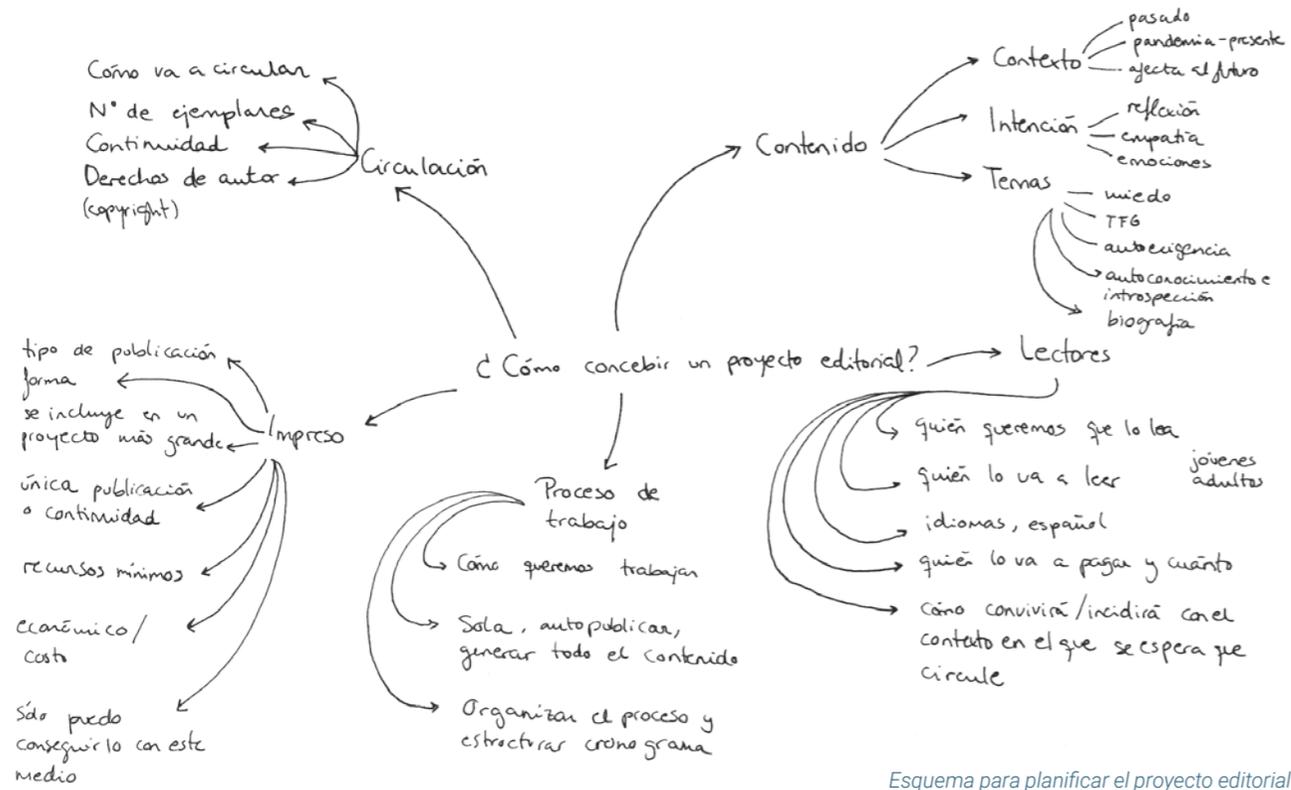
En lo referente al diseño, las imágenes se relacionan entre sí mediante la secuencialidad, pero también pueden funcionar de manera autónoma. Este tipo de proyectos conecta con la nueva generación de lectores que se interesan cada vez más por el lenguaje gráfico proveniente de los videojuegos, el cine o los videoclips a pesar de que no se adapta a las necesidades de un lector que pueda estar acostumbrado a la narrativa clásica o moderna (el propio lector se desarrolla durante la lectura). La composición fondo-forma del espacio y los personajes al igual que el aspecto de diseño de las páginas influye en el ritmo de las ilustraciones y puede variar en cualquier momento. El final depende de la interpretación del lector ya que en estos casos la narrativa ofrece diferentes posibilidades de exploración.

5.2.4 Proyecto de diseño editorial

La función habitual del diseñador es la de resolver los problemas que nos planteen nuestros clientes mediante encargos, pero ¿qué ocurre cuando no tenemos oportunidades de este tipo?, ¿si no estamos en un momento adecuado para ello?, ¿qué se puede hacer?

El paso por la asignatura optativa Proyecto Editorial, impartida por María Requena, despertó mi interés por los proyectos autoeditados y autopublicados al igual que me ayudó a descubrir un nuevo espacio desconocido donde poder experimentar e intervenir, ya que se adapta a mis necesidades actuales. Me ha interesado mucho la figura del diseñador como productor, ya que no sólo somos capaces de resolver problemas de la sociedad, sino que podemos detectarlos y resolverlos nosotros mismos, tomando la iniciativa y generando proyectos propios. Con la actual situación de pandemia por Covid-19, por ejemplo, se presentan aún más dificultades a nivel laboral en todos los ámbitos y es un buen momento para realizar trabajos de este tipo.

A la hora de comenzar un proyecto editorial debemos cuestionarnos ciertas preguntas para tener presente una serie de aspectos imprescindibles que nos ayudarán a desarrollarlo. Me he apoyado en el libro *Autopublicando juntas*, porque ayuda a entender y visualizar la producción editorial además de plantear diversas preguntas sobre el proceso de publicación

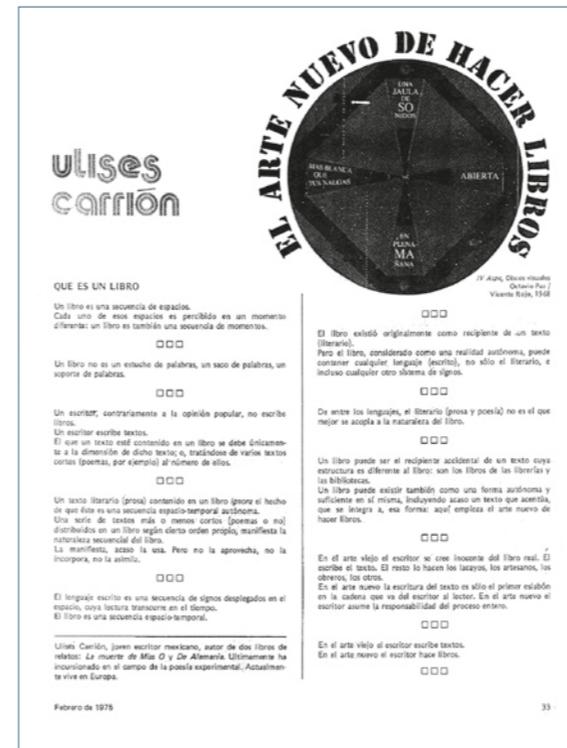


Esquema para planificar el proyecto editorial

Teniendo en cuenta el género al que se enfocaba el proyecto y las posibles temáticas, tuve que decidir qué tipo de publicación se adaptaba más a mis necesidades: Cómics, libro ilustrado, libro objeto, novela gráfica, libro de artista, libro álbum...

Desde un principio descarté la idea del cómic y el libro ilustrado porque consideraba que no encajaban con lo que buscaba, pero no conocía las características de los soportes gráficos así que hice una pequeña búsqueda para informarme y ver algunas referencias de autores, tratando de enfocarlo a aquellos que hubieran realizado obras autobiográficas.

Ulises Carrión fue un pilar fundamental en todo lo relacionado con el libro como objeto (para él llamados nolibros, pseudolibros, libros conceptuales, libros visuales...), ya que su investigación sirvió como punto de inflexión en el plano artístico. Fue el cofundador del In-Out Center (<https://inoutcenterarchives.nl/doc/publications-various-self-publishers>), un espacio colaborativo en Ámsterdam gestionado por artistas independientes donde desarrollaban creaciones experimentales. Ofreció por primera vez un espacio de este tipo donde podían compartir producciones novedosas para la época como libros de arte, arte conceptual, poesía visual, videoarte, audioarte, etc.



El arte nuevo de hacer libros (1975), Ulises Carrión

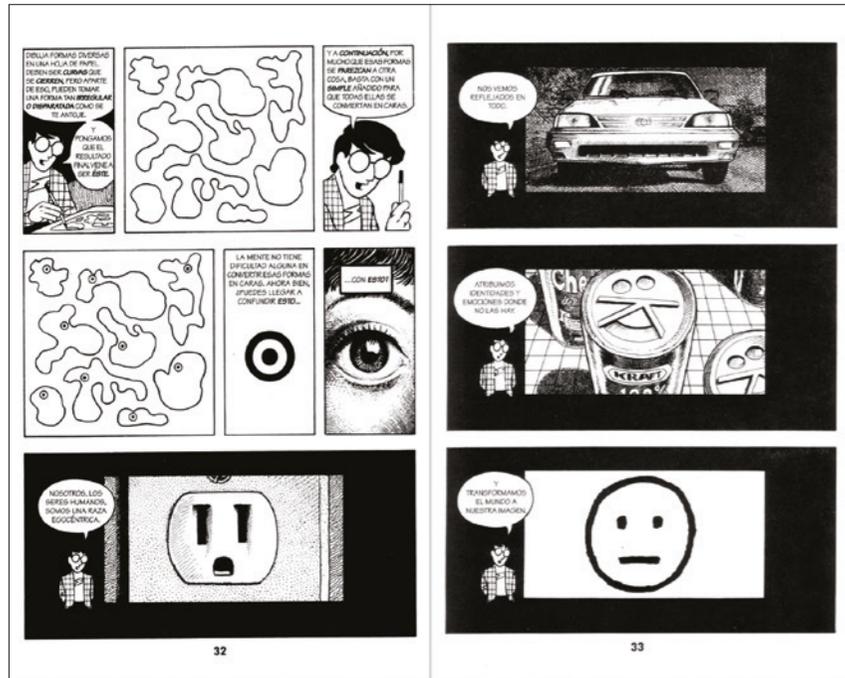


Víbora, Antorcha Ediciones www.instagram.com/antorchantorcha

Monstruo Azul (2020), Olga de Dios <https://olgadedios.es>

Los libros ilustrados contienen mayoritariamente texto y éste funciona de manera independiente a las imágenes.





Cómo se hace un cómic: el arte invisible (1993), Scott McCloud



Persépolis (2000), Marjane Satrapi



Las novelas gráficas son historias más largas y complejas que los cómics, que suelen agruparse en uno o dos libros. Además, los personajes se desarrollan más en profundidad.

Maus (1980-1991), Art Spiegelman



Memorias de un hombre en pijama (2011), Paco Roca



*Mi adolescencia trans (2020),
Josephine Yole Signorelli*

Libro de artista que combina el juego, la imaginación y la creatividad, ya que puedes construir tu propia historia.

*Più e meno, Bruno Munari
y Giovanni Belgrano*



LIBRO ÁLBUM

Los libros álbum son objetos cuyo contenido se basa en elementos artísticos, y desde el pasado siglo se relaciona con la disciplina del diseño por desarrollar obras innovadoras al aportar un lenguaje distinto desde el punto de vista narrativo y estético.

“De manera somera, un libro álbum es un tipo de libro cuya narrativa se establece con imágenes, fotografías o ilustraciones, en algunos casos aparecen de manera exclusiva en todas las páginas y, en otros casos se acompañan de texto para que éste complemente o contradiga lo que se dice en las imágenes pero jamás para ilustrarlo.” (Lonna, 2015, p.68)

El origen del libro álbum tiene cabida en la literatura infantil y juvenil, cuando Juan Amos Comenio reconoce a los niños como motivo principal para desarrollar narrativas diferentes que sirvieran de alternativa a las creadas hasta el momento específicamente para adultos. Posteriormente surge la idea de narrar e ilustrar simultáneamente para conmovir al lector, y poder explicar temas cotidianos relacionados con la enseñanza básica o temas morales, lo que expandía el mensaje hacia niños, personas analfabetas, etc. Poco a poco la literatura infantil se nutrió de conceptualización y arte de muy buena calidad, lo que fomentó la lectura, el interés por las artes plásticas y fue cautivando también al público adulto.

En palabras de Sophie Van der Linden (2015) *el álbum es un soporte de expresión cuya unidad primordial es la doble página, sobre la que se inscri-*



El libro de artista es un soporte ideal para la experimentación tanto en forma como en contenido. Hace la función de obra de arte en formato libro, la tirada suele ser muy limitada.

*Shvilishvili, Jana Romanova
<https://janaromanova.com/shvilishvili-book>*

ben, de manera interactiva, imágenes y texto. Mantiene una organización libre de la página y una concatenación articulada de página a página. La gran diversidad de sus realizaciones deriva de su modo de organizar libremente texto, imagen y soporte. Ella hace diferencia entre tres tipos de álbumes:

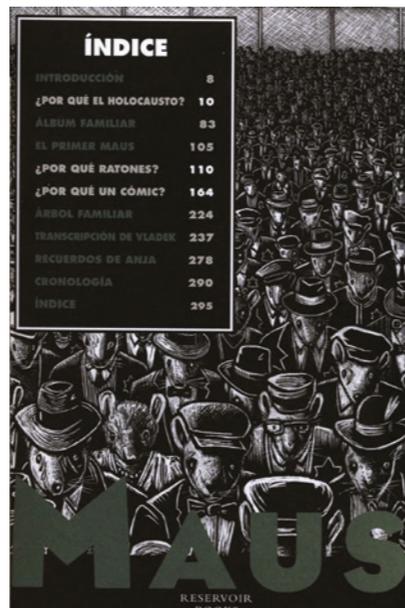
- Ilustrados: El texto es la parte principal y se encuentra separado de las imágenes.
- Narrativos: Se centra en generar la mejor narración posible, trabajando el texto y las imágenes de manera conjunta.
- Gráficos: Lo más importante es la relación entre las imágenes y el soporte, por tanto el texto y las imágenes se generan a la vez que el álbum, priorizando en todo momento la percepción visual.

LIBRO ARCHIVO

Una vez acabado el libro álbum, descubrí *MetaMaus*, así que me pareció una buena idea inspirarme en él para incorporar algo similar en el anexo de la memoria e incluir textos, bocetos, etc que explicaran la realización de éste. No tenía pensado realizar un segundo libro, pero la idea de llevarlo a cabo como parte del TFG surgió cuando debía presentar una autopublicación como proyecto final en la asignatura Proyecto Editorial, así que fue una oportunidad perfecta para unificar temáticas y sacarlos adelante juntos.

La fase de estudio para llevar a cabo este libro fue bastante breve porque tenía un propósito claro, una estética predefinida y una idea de qué textos y elementos gráficos quería plasmar. Como mencioné anteriormente, la idea surge a partir del descubrimiento de *MetaMaus* (2011), un libro que se basa en conversaciones entre Art Spiegelman (el autor) y Hillary Chute (antigua ayudante de investigación en la Universidad de Harvard). En él se incluyen archivos diversos que fueron una parte fundamental a la hora de desarrollar *Maus*, una novela gráfica cuyo relato cuenta las experiencias de Art y también las de su padre como judío polaco superviviente del Holocausto. Cuando ojeé el índice, parte del contenido y los elementos gráficos incorporados, pude hacerme una idea de cómo quería que fuera mi libro y qué quería incorporar: recopilaciones de textos con pensamientos y explicaciones de cómo me sentía durante ese periodo de tiempo, preguntas hechas a mí mismas, preguntas hechas por otras personas hacia mí, bocetos, ilustraciones, fotografías o documentos interesantes.

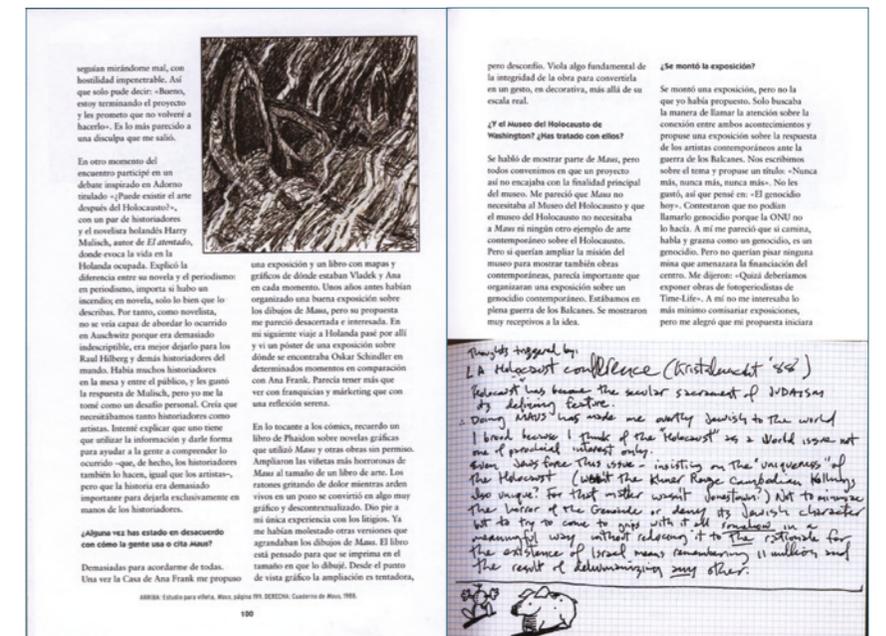
Además, este libro hace la función de diario de abordaje que decidí llevar a cabo durante mi trayectoria con el TFG o incluso antes, desde el periodo de confinamiento cuando ya tenía ganas de escribir mis reflexiones. Una referencia a esto se encuentra en *Conquista de lo inútil* (2004), de Werner Herzog, donde el autor nos cuenta su experiencia durante la filmación de Fitzcarraldo, pero no desde la perspectiva de diario de rodaje sino como viaje personal en el que queda retratado.



MetaMaus (2011), Art Spiegelman



MetaMaus (2011), Art Spiegelman



MetaMaus (2011), Art Spiegelman

5.2.5 Conclusiones de la segunda fase de estudio

En esta fase se buscó información relacionada con mis nuevos intereses para poder saber qué nuevos caminos se abrían y cómo podría plasmar mi historia. La información disponible sobre el tema en libros, artículos o diferentes webs es amplísima, por lo que se seleccionó aquello que era necesario para entender la propuesta en cuestión.

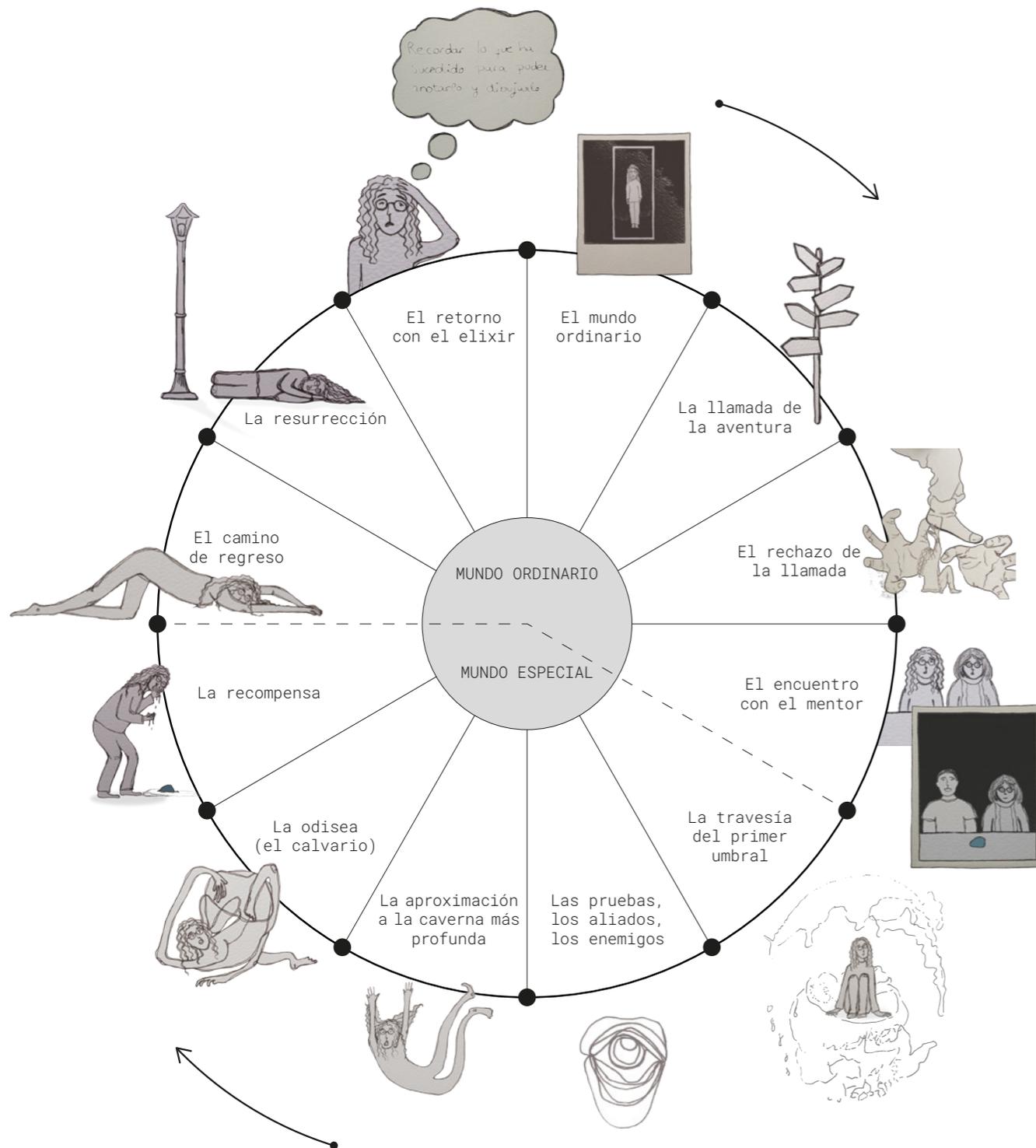
Se pretende hacer un proyecto editorial que conste de dos libros: un libro álbum narrativo que combine ilustraciones con textos reflexivos y un libro archivo que lo complemente y reúna todo el material generado para el primero ordenándolo de la mejor manera posible.

6 . D E S A R R O L L O

En esta fase, que tuvo una duración de tres meses aproximadamente, se explica el proceso de ideación y desarrollo llevado a cabo para realizar el proyecto. Parte del desarrollo y el camino recorrido se explica en el contenido de los propios libros, por ello invito a visualizar ambos: ***A través*** y ***A través (entre anotaciones)***. No obstante, se explicarán en este apartado aquellos aspectos técnicos o relacionados con la ejecución y ciertas decisiones que tomé. Cuando tuve claro el tipo de proyecto que quería realizar, empecé a desarrollar los diferentes apartados casi de manera simultánea entre sí y alternando entre ellos.

6.1 Relato

Para estructurar mi propia historia me inspiré en las diferentes etapas del *Viaje del escritor* mencionadas anteriormente en el apartado 5.2.2 *Creación de un relato*. Reflexioné sobre cada uno de los títulos de las etapas y traté de generar los capítulos para empezar a idear el contenido. Aunque no seguí el esquema al pie de la letra, sino que alteré el orden e iba haciendo lo que surgía según mis necesidades, es cierto que todas las etapas encajan de alguna manera con la historia desarrollada por el hecho de que es una guía que se adapta fácilmente a los estándares de cualquier relato.



Esquema Viaje del escritor con fragmentos añadidos del libro álbum

Dado que el proyecto se generó a partir de una necesidad personal, el texto generado para el relato es propio y autobiográfico. Se basa en mi propia experiencia con el TFG y las diversas sensaciones a las que me enfrenté durante el proceso de realización. Además, se narra el proceso introspectivo en el que me adentré y el motivo por el cual retomé el dibujo, entre otras cosas. Para generar el relato, hice una serie de anotaciones, las cuales fui depurando y me sirvieron posteriormente para realizar la parte visual.

Al principio consideraba que cada capítulo merecía ser explicado, pero en ocasiones sentía que se podía prescindir del texto y además veía raro que al inicio de cada uno se explicara lo que iba a pasar después de manera ilustrada. Planteé varias opciones como explicarlo todo junto al inicio, al final o narrado con voz a modo de *podcast* o audiolibro ya que quería introducirlo de alguna manera. Finalmente, decidí incluir texto sólo en algunas partes que hacían alusión a recuerdos o reflexiones y por tanto requerían de palabras para crear un contexto, el resto decidí no añadirlo porque al ser un libro narrado de manera gráfica no necesitaba obligatoriamente texto para ser entendido. Este paso en el que se selecciona el texto que se va a incluir es muy importante a la hora de desarrollar un libro álbum, hay que saber depurar y simplificar para enriquecer las imágenes y no sobreexplicarlas.

Para la asignatura optativa Proyecto Editorial, se planteó como entrega final la realización de una publicación autoeditada. Esto se presentó como una oportunidad para poder realizar un proyecto independiente pero complementario al libro álbum y aprovechar todas esas anotaciones que sirvieron de cimientos para el primer libro y había decidido no añadir. Era una buena manera de reunir todo ese proceso reflexivo anterior generado a lo largo de 6 meses de incertidumbre y 3 de producción que también estaba lleno de contenido importante y servía como complemento adicional para contextualizar la obra.

6.2 Identidad editorial

Uno de los problemas que se presenta durante el desarrollo del proyecto es el hecho de tener que unificar las publicaciones, es decir, tenía que generar publicaciones que funcionaran de manera independiente pero que tuvieran una cohesión formal y estética entre sí, de manera que ambos libros conformaran una identidad editorial. Esto se consigue con determinados elementos identitarios comunes relacionados con el formato, la tipografía, el color, etcétera que he agrupado de la siguiente manera:

- La estructura general y organizativa de la tripa
- Recursos gráficos, color y secuencialidad
- Aspecto del diseño de las páginas
- Naming
- Aspecto del diseño de la cubierta y encuadernación

6.2.1 Estructura interna y organizativa de la tripa

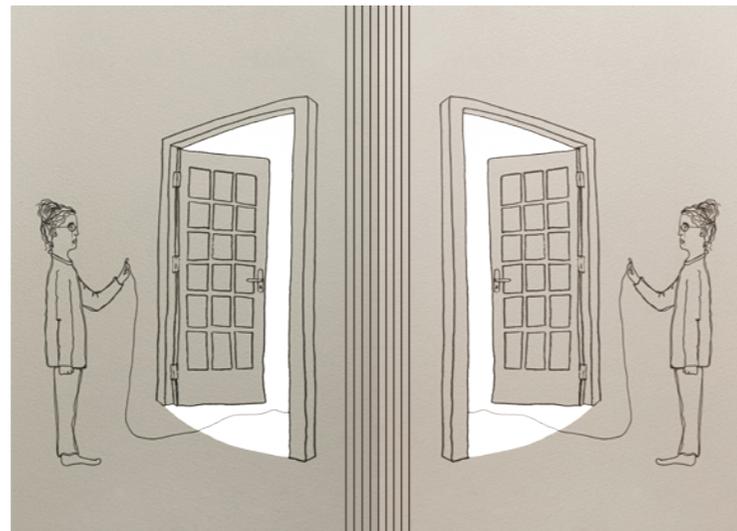
LIBRO ÁLBUM

Una vez pensado el tema, planteé la estructura general e interna del libro álbum. La intención principal era pensar y formalizar el proyecto para generar una edición impresa y poderla presentar físicamente, así que lo primero que decidí fue generar una estructura espejo entre las propias páginas.

El libro se inicia con una frase que se completa al final y también se plantea un juego visual en el que si se unen todas las páginas centrales de la tripa, se ve la interacción entre ambas ilustraciones. Debido a la continua referencia a la introspección, me pareció la forma más adecuada para reflejar la sensación de encontrarse a mí misma a través de esas propias páginas generadas que han hecho posible el trabajo. Además, es una buena manera para hacer que el lector pueda interactuar con el libro, descubrir al llegar al final de la lectura la imagen repetida y la frase acabada y así asociarlo con el principio. Esta doble página, que se inserta como un juego visual, se relaciona profundamente con el relato ya que funciona como moraleja: *La vida se compone de ciclos, aprendizajes, problemas, caídas, recaídas, resurgimientos... pero hay momentos que se deben respetar, momentos de soledad e introspección, momentos en los que tenemos que ser nosotros nuestra propia compañía, tratar de estar conectados con nosotros mismos para poder reconectar con lo que nos rodea.*

En ambos casos la página contigua a ilustración va acompañada de "El principio" en referencia al hecho de iniciar el mismo proceso una y otra vez, pero de otra manera, desde un punto diferente en el camino tras un aprendizaje. "El principio" hace la función de prefacio o antecedentes, en referencia al periodo de confinamiento, momento en el cual retomé el dibujo como una práctica diaria y pude generar algunos bocetos que han sido redibujados e incorporados en este proyecto editorial.

El libro álbum se compone de cuatro capítulos, (Empezar, Transitando, Cayendo y Renacer) cuyo contenido estuvo condicionado por mi situación con el TFG: desde el bloqueo inicial que tuve, momentos de caos, pérdida, estrés y frustración que viví en esas fechas y formaron parte del proceso o cuando al fin encontré el camino que quería. Es por ello que cada una de las fases del trabajo se resuelve como un problema narrativo por capítulos:



Esquema interacción entre las ilustraciones

- Empezar: el primer capítulo narra el momento en que me tuve que enfrentar al TFG y lo que supuso a nivel personal. En este capítulo (y en el siguiente) narré experiencias relacionadas con mi etapa de estudiante que acaban generando una crítica al sistema educativo.

- Transitando: en el segundo capítulo explico las inquietudes que tenía en ese entonces y las sensaciones que experimenté al leer *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* de Betty Edwards para mi investigación del TFG.

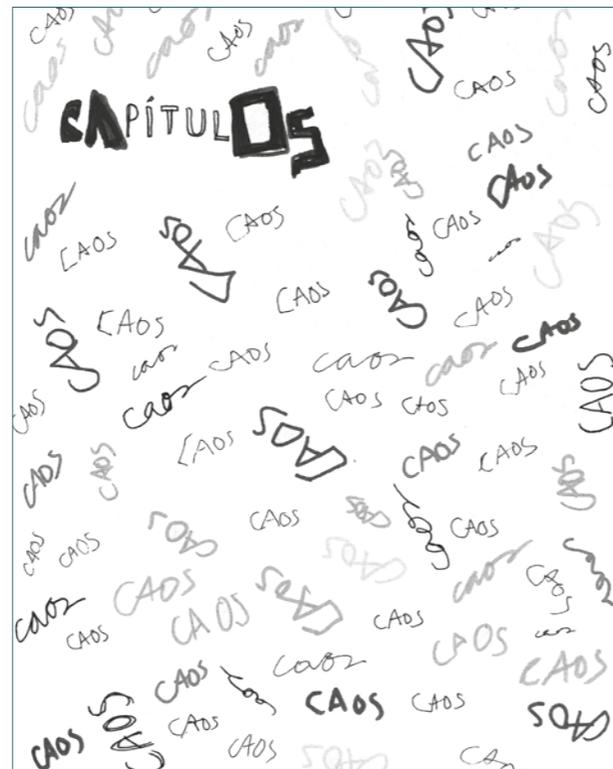
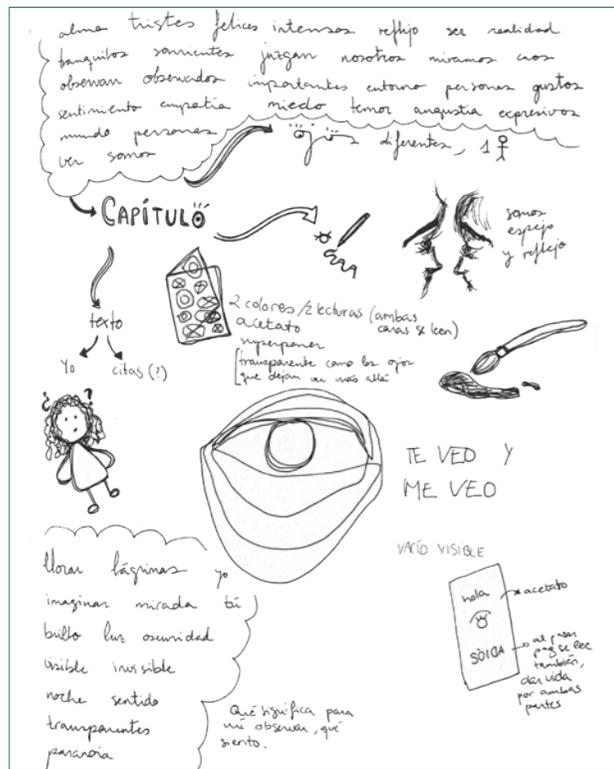
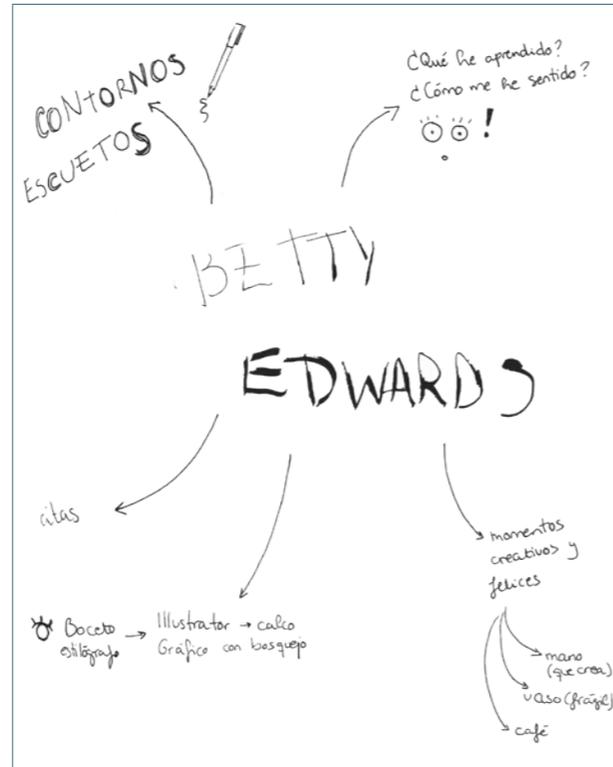
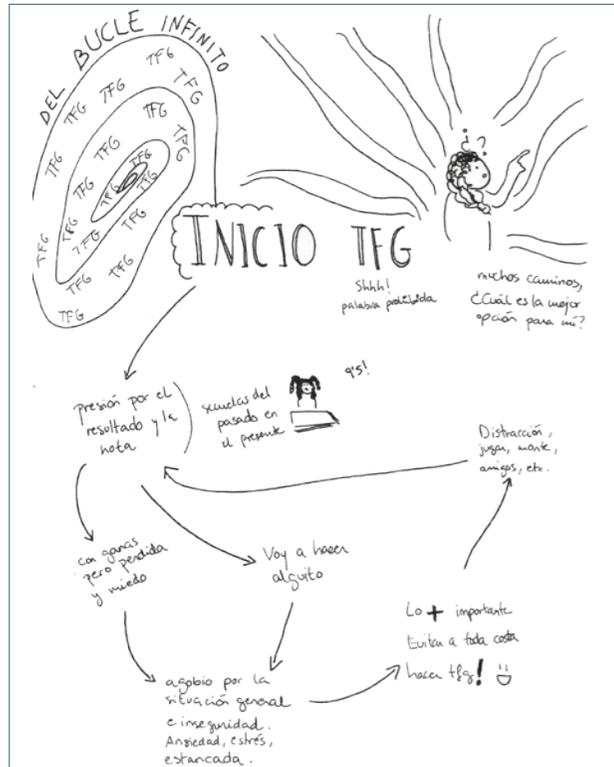
- Cayendo: el tercer capítulo representa un momento de pérdida en el que no tenía ganas de hacer nada, pero esencial en el proceso para darme cuenta de lo que quería hacer en realidad.

- Renacer: el cuarto y último capítulo refleja el momento en el que me di cuenta de lo que quería hacer y pude llevarlo a cabo. Estaba contenta, motivada, tenía muchas ideas pero también mucho trabajo por delante y poco tiempo.

Al inicio pretendía realizar para cada capítulo una portadilla con gráficos sencillos a modo de infografía, algo visual, resumido, con palabras, flechas o pensamientos que fueron previos a la concepción de ese propio capítulo. Hice esquemas que me servían para plantear la idea general del capítulo, aunque esto se descartó posteriormente, pero me ayudó a aclarar qué incorporar en alguno de ellos. A continuación, realicé una lista de posibles ilustraciones para cada capítulo que podían encajar con la parte de la historia correspondiente para facilitar el proceso de trabajo.

Una de las dudas que surgió era si incorporar o no la portadilla mencionada anteriormente para cada capítulo ya que estaban correctamente hilados entre sí. Mi intención era hacer una pequeña distinción sutil para no interrumpir la lectura, ya que incorporar una página normal con título lo consideraba una especie de obstáculo. Para poder solucionar esto, se añade papel vegetal para diferenciar las portadillas y los textos incorporados a lo largo del libro, de manera que su propiedad translúcida transforma el obstáculo en una pequeña pausa, ya que se ve lo que hay detrás. A raíz de no querer diferenciar estrictamente los capítulos entre sí, preferí no incorporar índice.

A parte de generar la versión impresa, que era la intención principal, luego se consideró la opción de mantener la versión digital. Esto supone la pérdida de aspectos de gran relevancia como es el juego visual de la doble página, o la presencia de los materiales elegidos por ser una particularidad del objeto físico, así que se tuvieron que adaptar algunos aspectos intentando que sufriera las mínimas alteraciones posibles: el papel vegetal se simuló introduciendo un sólido de color amarillento a 50% de opacidad; los elementos que quedaran detrás del vegetal también tendrían una opacidad de 50% y se añadió "sombra paralela" (modificando algunos parámetros) para generar el efecto difuminado.



Esquema general de las páginas

Esquemas para generar ideas por capítulos

LIBRO ARCHIVO

Cuando tuve que plantear la estructura del libro archivo, me basé en lo realizado anteriormente para el libro álbum. Partí de la idea de espejo, esta vez utilizando fotografías y también añadí una frase diferente que comienza al principio y se completa al final.

Este libro sigue el mismo criterio de las portadillas, a diferencia que este proyecto sí lleva índice debido a su tipología más descriptiva y sus 3 partes bien diferenciadas:

- Introducción: se refleja una breve descripción del libro álbum y por qué surge este segundo proyecto.
- Por partes: se compone de aquellas reflexiones, anotaciones, sentimientos, pensamientos, documentación gráfica, etcétera que reuní y ubiqué según los capítulos mencionados a los que pertenecían (El principio, Empezar, Transitando, Cayendo, Renacer).
- ¿?: se resuelven aquí algunas cuestiones generales relacionadas con el proyecto o la autora.

Siguiendo el mismo criterio que el libro álbum, al inicio de cada capítulo va el título en papel vegetal seguido de una ilustración sencilla a línea negra (la mayoría recopiladas del periodo de cuarentena). Detrás de la ilustración siempre se incorpora una fotografía en blanco y negro y a continuación empieza la parte textual. En la versión digital se realiza también una adaptación para que sufra las mínimas alteraciones posibles.

También se puede comprobar la utilización del mismo juego visual en esta memoria



Resultado final del libro archivo. Portadilla en papel vegetal con el título impreso

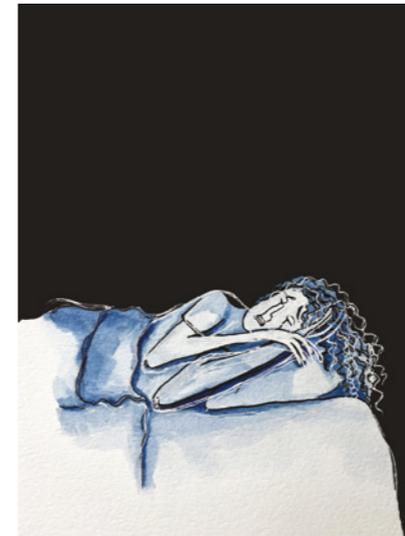
6.2.2 Recursos gráficos, color y secuencialidad

LIBRO ÁLBUM

Me gusta mucho la ilustración tradicional y considero que me desenvuelvo mejor que con herramientas de dibujo digitales, por lo que desde el principio no concebía otra manera de hacer el proyecto que sobre papel. Por esa razón, en un inicio pretendía hacer ilustraciones analógicas con acuarela azul, es una de mis técnicas preferidas ya que su versatilidad me permite explorar, experimentar y transmitir sensaciones diversas.

Debido al poco tiempo del que disponía, tuve que buscar alternativas que me permitieran lograr el resultado deseado en las ilustraciones y que me facilitara el proceso para trabajar a contrarreloj, así que decidí utilizar la fotografía como recurso. Para el proceso de creación de las ilustraciones se llevaron a cabo una serie de pasos:

- Fotografiarme en algunas ocasiones como modelo de referencia para las ilustraciones.
- Realización de ilustraciones analógicas. Bocetaje a lápiz sobre papel de acuarelas (280 g/m²), posteriormente delineado con estilógrafo negro.
- Fotografías de las ilustraciones realizadas.
- Edición en Lightroom para conseguir el color deseado, luces y sombras dependiendo de la ocasión.
- Edición en Photoshop para hacer cualquier tipo de retoque, borrar el fondo, limpiar la imagen en el caso que fuera necesario, etc. El papel seleccionado aporta una textura al dibujo de forma natural, por lo que en algunas ocasiones se quedaban ciertos restos tras la eliminación del fondo que decidí mantener por aportar un efecto extra.
- Composición en InDesign.



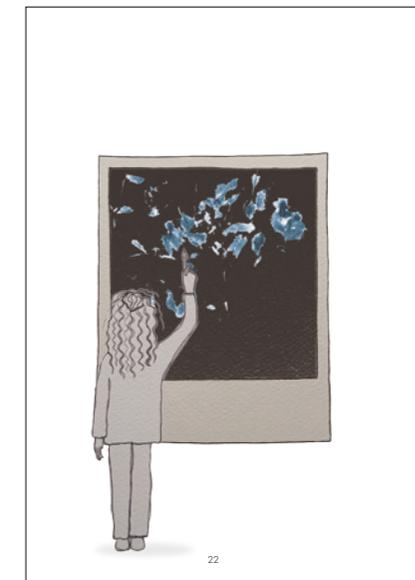
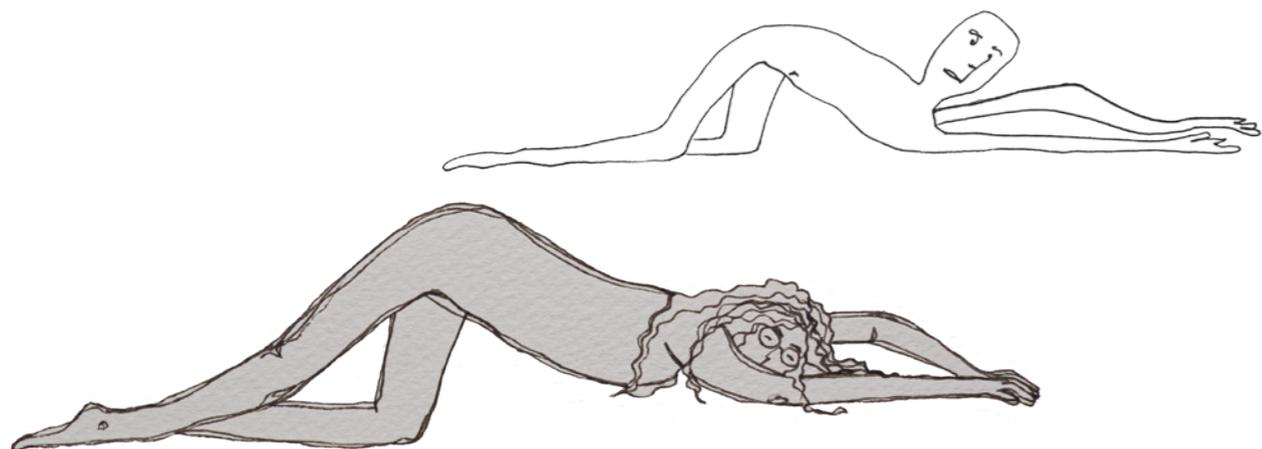
Boceto inicial con acuarelas



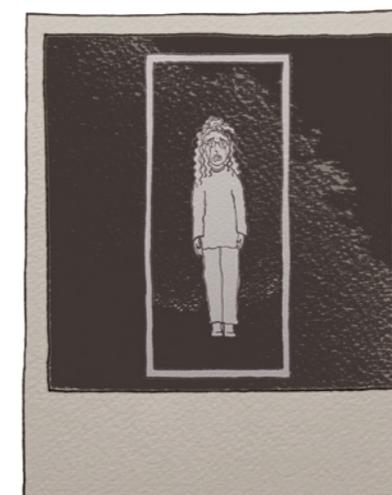
Al ser la protagonista del relato, para casi todos los dibujos de personajes utilicé fotos propias de referencia, que luego utilizaba para ilustrar, aunque también hay alguna ilustración donde aparecen mis tutores de TFG o mi madre para las que no usé ninguna fotografía de ejemplo.



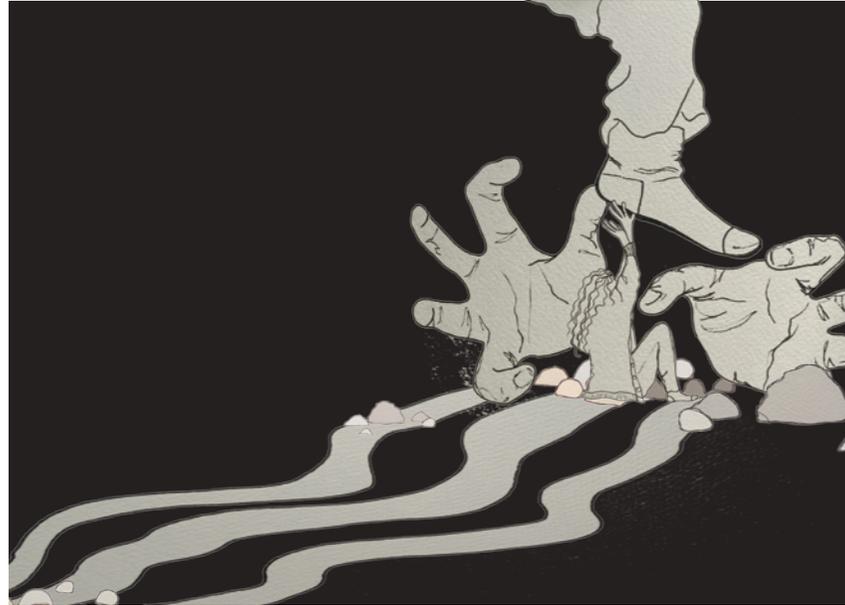
En otros casos, pude redibujar bocetos del periodo de cuarentena que estaban destinados a la idea de álbum ilustrado que quería realizar en un principio o en el caso de las manchas azules del dibujo que se muestra a continuación, escaneé una servilleta llena de acrílico seco que tenía junto a otros recuerdos que guardo de las noches de confinamiento en las que pintaba.



La estética y el color de las ilustraciones se definió en relación a lo que se quería contar. En el caso de los recuerdos, la página se identifica a través de un fondo blanco e ilustraciones encerradas en un marco simulando una fotografía instantánea tipo Polaroid.



El ambiente que acompaña a las ilustraciones va en relación con lo que el personaje sentía en cada momento, por ejemplo, cuando ésta entra en un hoyo, la atmósfera pasa a tener un color oscuro, más triste y solitario.



Los dibujos de contornos escuetos incorporados en el libro se generaron de manera digital tras realizar calcos de imagen en Illustrator de dibujos a lápiz y posteriormente se incluyeron en color gris. El guiño al hilo que aparece en diversas páginas se hizo mediante trazos vectoriales en el momento de la propia maquetación en InDesign para cuadrarlo de la mejor manera posible según la colocación de los elementos.

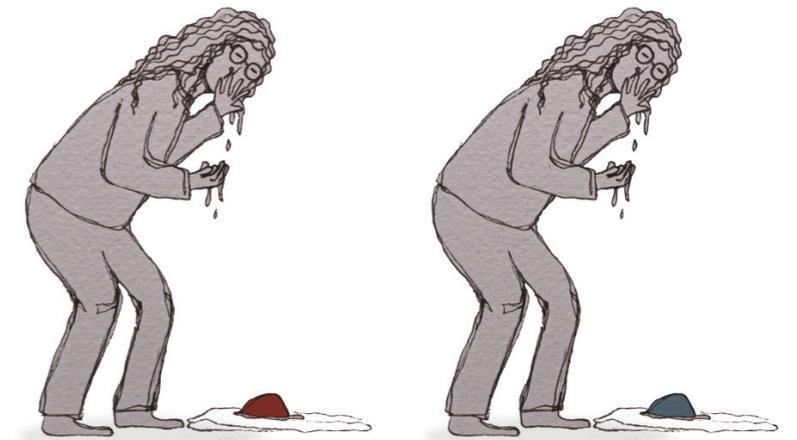


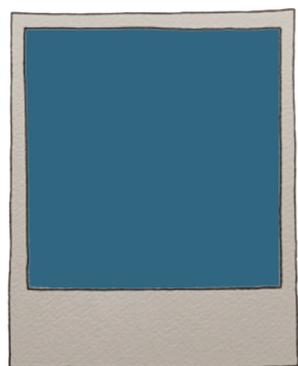
Finalmente, las secuencias de acciones se visualizan como viñetas para poder agrupar varias ilustraciones en una misma página y amenizar la lectura.

En cuanto a los colores utilizados, se emplean tonos neutros, sobrios y elegantes, en su mayoría marrones y tierra o grises. Se decide incorporar un único color ajeno a la paleta neutra para complementar, que se aplicaría en el reverso de la cubierta, las guardas o páginas de cortesía, el texto y algún otro elemento que se quisiera destacar. El color elegido inicialmente fue el rojo, ya que hacía referencia directa a la leyenda del hilo rojo del destino (que se relaciona con el hilo del relato) y combinaba bien con el resto de tonalidades empleadas, pero posteriormente me percaté de que debía cambiarlo por otro. Esta decisión fue tomada en primer lugar porque en un momento determinado del relato, aparecía una imagen que se tornaba casi violenta con dicho uso del color y en segundo lugar porque no me sentía representada por el rojo, algo significativo tratándose de lo personal que es el proyecto. La imagen que se muestra a continuación es a la que hago referencia, narra el momento en el que me di cuenta de que necesitaba sacar algo hacia el exterior y expulsé de dentro una pequeña piedra para continuar con la metáfora usada hasta el momento, pero esta vez la diferencié de las demás añadiéndole color azul. A diferencia de lo ocurrido con el rojo, el azul siempre fue una opción que no dudé en elegir debido a la buena combinación con el resto de tonalidades, mi cercana unión a dicho color y su significado. Es un color frío que desde el punto de vista de la psicología del color se relaciona con la paz, la calma y sentimientos de tristeza, nostalgia o melancolía. Además, se aplica un significado extra ya que el nombre del color azul proviene del lapislázuli, una roca de la que se extraía pigmento de dicha tonalidad.

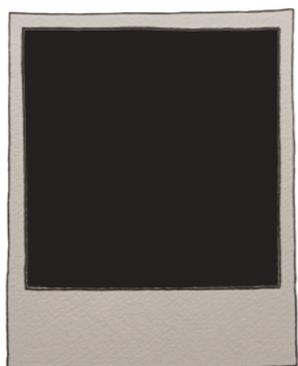
[FRAGMENTO EXTRAÍDO DE A TRAVÉS (ENTRE ANOTACIONES)]:

La ducha, lugar de reflexión. Un sitio donde siempre se despierta mi imaginación. El agua, pensar en la ducha y el hecho de imaginar cómo impactan las gotas sobre ciertas superficies como la piel, es una de las cosas que me ha inspirado para realizar el tipo de ilustración que hago con frecuencia. El agua y la lluvia, también metáfora de la tristeza, simbología de las lágrimas. Observar el movimiento del agua es lo que me ha llevado a desarrollar la mayoría de mis creaciones artísticas.

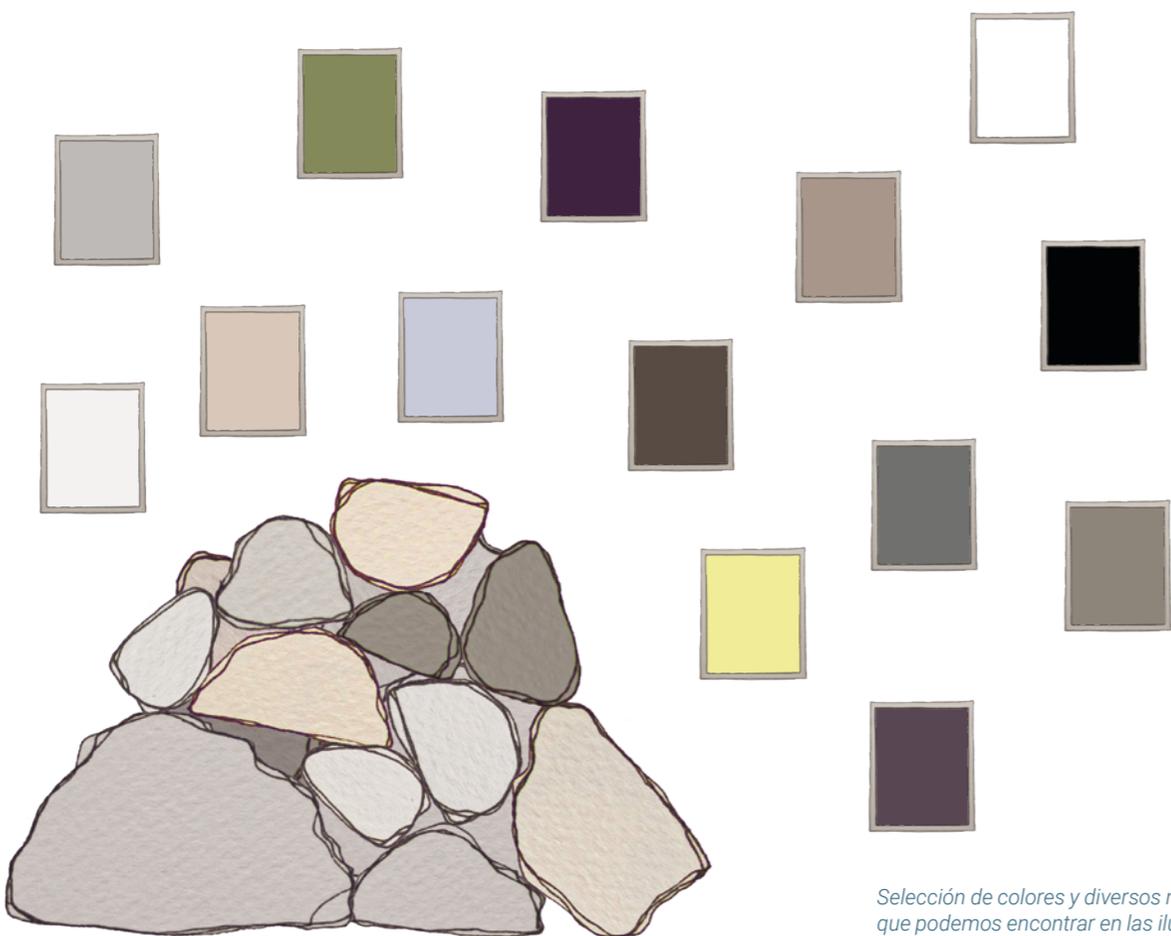




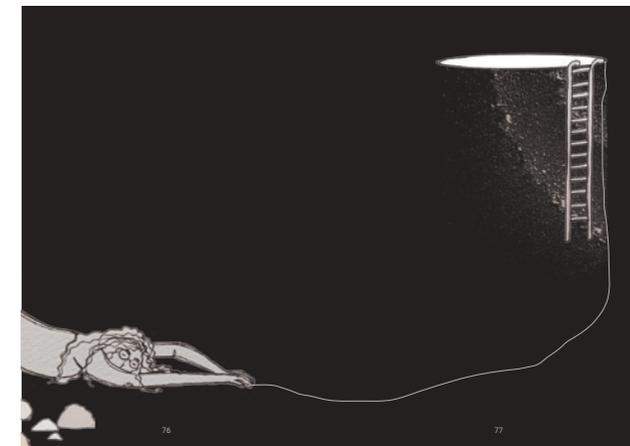
Pantone 7699C
#33647E
C81 M48 Y33 K19
R51 G100 B126



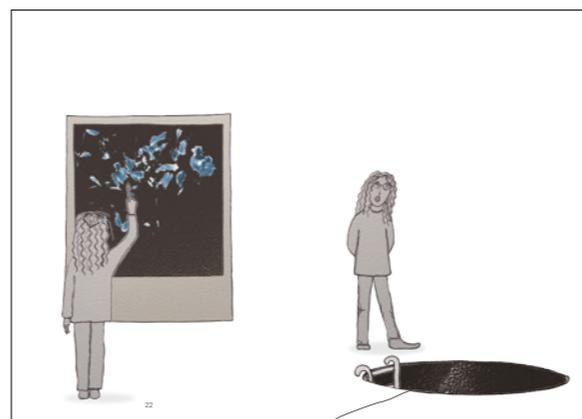
Pantone Neutral Black C
#24201F
C71 M66 Y60 K79
R36 G32 B31



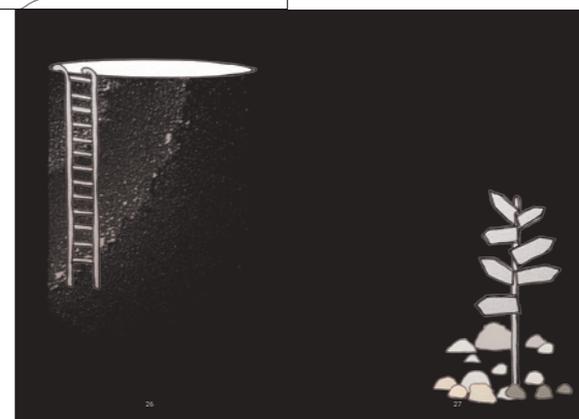
Selección de colores y diversos matices que podemos encontrar en las ilustraciones



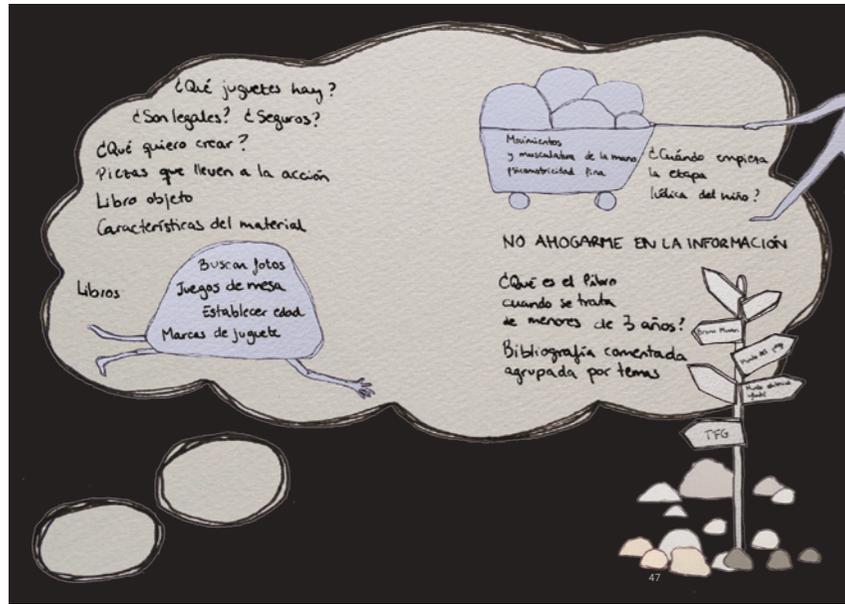
Además, la distribución y colocación de las ilustraciones se realiza bajo total conciencia, generando un recorrido implícito para el ojo al igual que varios juegos visuales que generan interés en la lectura y conforman la secuencialidad del libro. Cabe destacar la importancia del vacío y los espacios en blanco a lo largo del libro, ya que forman parte de la composición y de la ilustración, jugando un papel fundamental a la hora de distribuir los elementos y generar las diferentes escenas.



Trabajé con páginas enfrentadas porque me permitía desenvolverme en una mayor superficie para poder generar un diálogo entre el propio contenido y una lectura inmersiva, pero también se conectaron páginas que no estaban enfrentadas para conseguir efectos determinados como es el caso del hueco que continúa en la siguiente página o la persona que se arrastra y consigue llegar a la siguiente página. La intención de todos estos juegos visuales es transmitir sensaciones al lector (ya que es uno de los objetivos perseguidos), por lo que la colocación de los elementos es de vital importancia. Otro caso es el que se muestra



cuando el personaje arrastra una carreta llena de piedras y se sale de la página, dando como resultado una ilustración a sangre que transmite esa sensación de empuje y fuerzas necesarias para arrastrar dicho peso fuera del lugar.



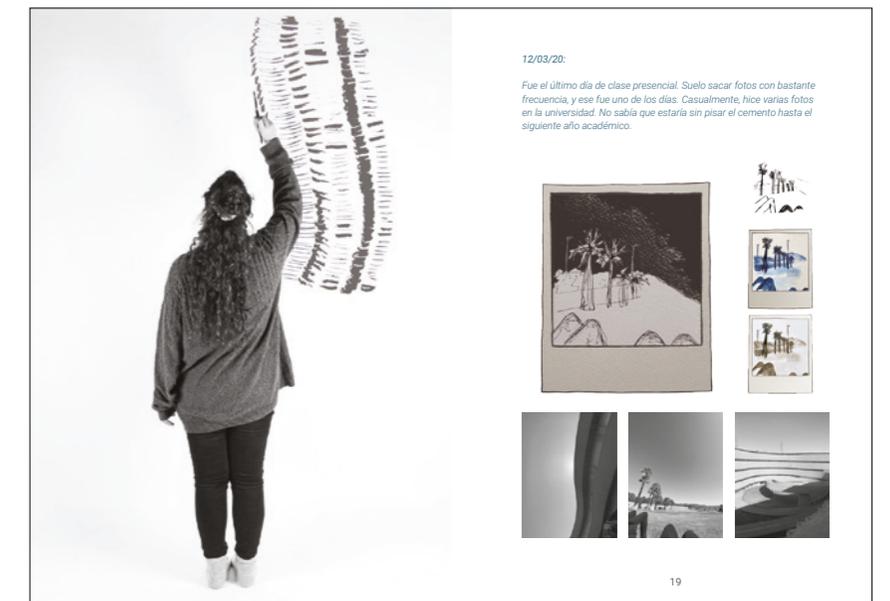
Durante el desarrollo del libro, planteé diversas cuestiones como la encuadernación, algo que se debe tener en cuenta a la hora de imprimir los proyectos, pero luego se barajó la idea de tener también el libro en formato digital. En algunos casos, como el que se mostró anteriormente, se respetó el espacio correspondiente al margen de lomo por tener palabras que no quería cortar, dando lugar a una franja vertical vacía. En otros casos, como los que se muestran a continuación, las ilustraciones quedaban en el centro del libro, lo que significaba que tras el proceso de encuadernación, parte de la información se iba a perder. Se decidió dejar así, ya que en los casos particulares en los que ocurría, el ojo sería capaz de reconocer o intuir la información restante.



LIBRO ARCHIVO

En el libro archivo se incorporaron diversos recursos gráficos atendiendo a las necesidades del texto, que es lo que predominaba en este caso. Se eligieron varias de las ilustraciones finales que realicé para el libro álbum, pero también bocetos previos, fotografías, documentos, dibujos de cuando era pequeña, las notas de mi paso por el colegio, etc. Quería hacer una recopilación de cosas que ayudaran a entender mejor el proceso del proyecto y la profundidad del asunto porque da más sentido al relato, aporta mayor valor personal y veracidad. Quise acercar al lector lo máximo posible a mi posición, ponerlo en la piel de una niña que crecía mientras evaluaban todo a su alrededor en el colegio y en su día a día, generando futuras inseguridades o autoexigencias, (como ocurre en este caso con el TFG), pero poco a poco me he convertido en la persona que soy ahora y soy capaz de exteriorizarlo expresándome de esta forma.

También pretendía que los elementos incorporados fueran lo más sencillos posibles, por lo que decidí eliminar todo el color e incluir todas las fotografías en blanco y negro. No obstante, hice algunas excepciones, incorporando bocetos previos en acuarela azul o las notas de infantil 5 años coloreadas con rotulador para apreciarlos tal y como son.



6.2.3 Aspecto del diseño de las páginas

El formato elegido para ambos libros fue 148 x 210 mm, lo que corresponde a un DIN A5. Se eligió este tamaño por ser pequeño, manejable y recordar a las agendas personales o diarios. Además, por ser un libro pensado para ser autopublicado, se puede imprimir fácilmente en una impresora básica de uso personal en caso de que sea necesario.

No obstante, se planteó la imposición de la cubierta y la tripa en un formato de pliego 500 x 700 mm, dejando el espacio de seguridad correspondiente para la pinza (15 mm), la contrapinza (10 mm), taquete y contra-taquete (5 mm) además de asegurar que sobran al menos 3 mm para el sangrado alrededor de cada una de las páginas.



$$\begin{array}{r}
 \text{Unidades en mm} \\
 500 \quad X \quad 700 \\
 (x3) \quad 148 \quad X \quad 210 \quad (x3) \\
 \hline
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 444 \quad 630 \\
 \downarrow \quad \downarrow \\
 13 \quad 42 \\
 \text{(sobra)}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 500 \quad X \quad 700 \\
 (x2) \quad 210 \quad X \quad 303 \quad (x2) \\
 \hline
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 420 \quad 606 \\
 \downarrow \quad \downarrow \\
 43 \quad 72 \\
 \text{(sobra)}
 \end{array}$$

Esquema imposición
Arriba: imposición de la tripa,
válido para ambos libros

Abajo: imposición de la
cubierta del libro álbum

Respecto a la maquetación de la página, la mancha tipográfica mide 108 x 170 mm, los márgenes son iguales dos a dos (margen superior y de corte 15 mm, margen inferior y de lomo 25 mm) dejando mayor espacio en la zona inferior para la paginación y en el margen de lomo para tener menos problemas a la hora de encuadernar y que parte del texto se pueda perder o quedar ajustada al centro dificultando la lectura. Se establece una cuadrícula base para el texto respecto al margen superior que incrementa cada 13,224 pt. Para los demás elementos gráficos, tuve en cuenta la existencia de los márgenes pero por lo general no se sujetan en ninguna estructura reticular, sino que se ajustan de manera óptica para generar equilibrios visuales que se relacionan con la secuencialidad mencionada en el apartado anterior.

Se utiliza la familia tipográfica de libre uso Roboto, por ser una *sans serif* moderna, versátil, sencilla y legible, con una amplia variedad de pesos para poder jerarquizar la información correctamente y utilizar la que más convenga en cada momento. Además de la *condensed* o la *slab*, tiene una variante monoespaciada, la Roboto Mono que recuerda a los tipos de una máquina de escribir, evoca el pasado, estéticamente bella y elegante,

aporta un toque personal, recuerda lo analógico, el papel y la tinta. En un inicio pensé en escribir los textos a máquina pero finalmente no pudo ser posible, así que sustituí esa opción por la tipografía mencionada.

En el libro álbum, el texto se incorporó de forma intercalada entre ciertas ilustraciones, ya que se buscó el lugar idóneo para explicar aquellos recuerdos de la infancia que eran más difíciles de entender para el futuro lector. Debido a que la parte textual es mínima en comparación con los elementos ilustrados porque se compone de cinco páginas, decidí incorporar los textos impresos en papel vegetal para que éstas se pudieran ver veladas o con líneas poco definidas debido a las propiedades de dicho papel al igual que ocurre con las portadillas de los títulos. De esta forma, el texto interrumpiría la lectura de las imágenes lo menos posible y a su vez serviría como una pausa. El texto en este caso tiene una relación complementaria y de ampliación a las ilustraciones, además de ser otra manera de conectar con la autora del libro.

La manera de colocar el texto en el papel vegetal es siempre en páginas enfrentadas, lo que significa que se aprovecha sólo una de las dos caras del papel, ya que en caso de utilizar ambas caras, se solaparían las líneas de texto. Esto genera un juego visual curioso con el texto, ya que al ser un papel translúcido se puede ver el texto al revés y solapado cuando hay dos páginas de texto.



Libro álbum (en versión digital) que muestra el efecto del papel vegetal

		15 mm
	<p style="text-align: center;">MANCHA TIPOGRÁFICA 108 x 170 mm</p>	
25 mm		

Roboto

DISEÑADOR	Christian Robertson
AÑO	2011
ENCARGADA POR	Google
LICENCIA	Apache (software libre)
TIPO	Sans serif, neogrotesca

Roboto black
Roboto black italic
Roboto bold
Roboto bold italic
Roboto medium
Roboto medium italic
Roboto italic
Roboto regular
Roboto light
Roboto light italic
Roboto thin
Roboto thin italic

Roboto mono bold
Roboto mono bold italic
Roboto mono semibold
Roboto mono semibold italic
Roboto mono medium
Roboto mono medium italic
Roboto mono italic
Roboto mono regular
Roboto mono light
Roboto mono light italic
Roboto mono extralight
Roboto mono extralight italic
Roboto mono thin
Roboto mono thin italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

<!¿?#€%&/()[]=*".,:;>

1234567890

30 pt. 24 pt. 18 pt. 16 pt. 14 pt. 12 pt.

11 pt. 10 pt. 9 pt. 8 pt. 6 pt.

Para el texto seguido de ambas publicaciones, se compone en columnas de texto anchas al tener una media de 78 caracteres por línea, con alineación de párrafo izquierda, lo que significa que el texto se acomoda de manera natural generando bandera, que favorece la correcta legibilidad.

El color azul elegido para combinar en las ilustraciones es el mismo que se aplica en el texto de ambos libros. A pesar de que es un tono bastante oscuro, es más suave a la vista que el negro y aporta un toque diferente y personal como explico en el apartado anterior en relación a la elección de colores.

La jerarquía tipográfica es sencilla ya que la mayoría del texto es seguido y no cuenta con numerosos apartados. Aún así, cuenta con ciertas distinciones tipográficas:

1. Frases: Roboto light italic, 10 pt, alineado a la izquierda, color negro.
2. Título de las portadillas: Roboto Mono light, 10 pt, alineado a la derecha, color negro.
3. Texto general. Libro álbum: Roboto light italic, 9 pt, alineado a la izquierda, sangría de 5 mm en primera línea de párrafo, color azul.
4. Texto general. Libro archivo: Roboto light, 10 pt, alineado a la izquierda, sangría de 5 mm en primera línea de párrafo, color azul (a excepción de la página 14 porque al utilizar un fondo negro, se usa el color blanco para la tipografía).
5. Data: Roboto italic, 10 pt, alineado a la izquierda, color azul.
6. Texto datado. Libro archivo: A pesar de que el relato de ambos libros se compone en su totalidad de pensamientos y reflexiones propias, en el libro archivo hay una pequeña distinción tipográfica entre el texto general y el texto datado. Roboto light italic, 10 pt, alineado a la izquierda, color azul.
7. Preguntas: Roboto regular, 10 pt, alineado a la izquierda, color azul.
8. Poema: En la página. 45 del libro archivo. Roboto light italic, 9 pt, alineado a la izquierda, sangría izquierda de 5 mm, color azul.
9. Marcadores: la foliación se coloca en el margen inferior, ya que se dejó margen suficiente para poder ubicarlo en dicho lugar por comodidad para colocar el resto de elementos. Roboto Mono light, 10 pt, alineado al centro respecto a los márgenes laterales, color negro.

En la página que se muestra a continuación se puede observar un ejemplo de la jerarquía tipográfica utilizada, para ello se asigna el mismo número que aparece en el listado explicativo.

1 . *Hace tiempo que deseaba hacer esto, pero me daba miedo.
Y ya sabes eso que dicen de "si no puedes con tu enemigo, únete a él"*
...

2 . *E l p r i n c i p i o*

3 . *El inicio del año había sido complicado, pero ese jueves parecía otro cualquiera. Hacía varios días que todo se sentía diferente: desconcierto, inquietud, miedo, indiferencia, subestimación... Pero nadie esperaba lo que pasaría después.*

4 . *La habitación se hacía cada vez más pequeña, pero yo también me hacía pequeña con ella, así que se hizo cómodo y me habitué rápido. Estaba sola, oyendo el silencio. Ya no había horario para escucharnos.*

5 . *30/04/21:*

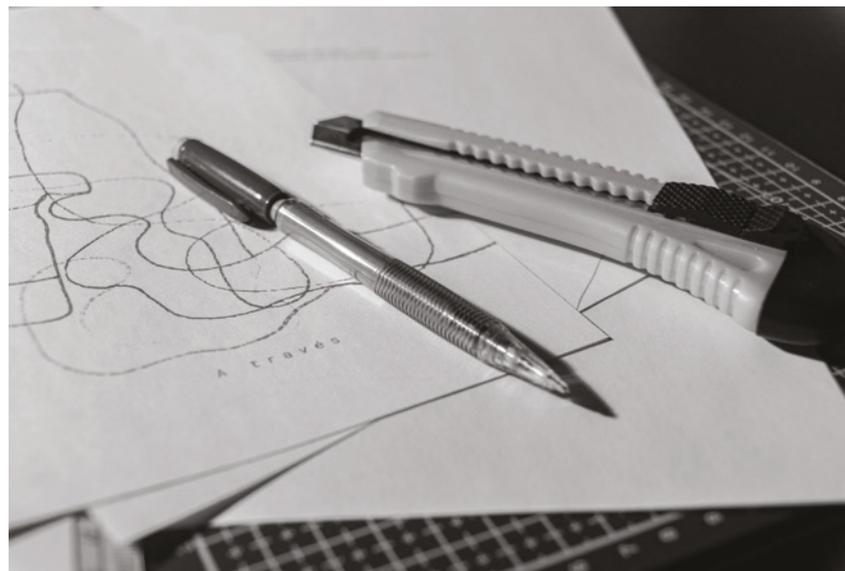
6 . *Ahora mismo me hallo escribiendo esto, un año después, como parte de mi TFG para graduarme en Diseño. Y me resulta imposible encontrar un tema que me ayude a seguir adelante. Siento que sólo quiero contar al mundo una parte de mí. Mi historia. Y dibujar, dibujar, dibujar. Necesito realmente expresar lo que siento.*

7 . *¿Por qué ojos? ¿qué significan?*

8 . *Ojos.
Ojos expresivos.
Ojos inocentes.*

9 . *83*

Antes de la impresión definitiva, se realizaron pruebas de impresión y maquetas para verificar que el tamaño de la publicación era adecuado, asegurar la correcta legibilidad tipográfica, los colores, etc.



6.2.4 Naming

El proceso de buscar título al libro, y por tanto dar nombre al proyecto editorial, tuvo lugar de manera progresiva. Desde que inicié el desarrollo de las ilustraciones y la historia iba cogiendo forma, fui anotando una serie de conceptos o frases que me parecían interesantes y que me pudieran ayudar a elegir un título.

A la hora de ponerle título al segundo libro, pensé en la función de éste como diario personal, lo que me llevó a la solución de añadirle "(entre anotaciones)" para distinguirlos de una manera sencilla y sin alterarlo demasiado respecto al primero.

[FRAGMENTO EXTRAÍDO DE
A TRAVÉS (ENTRE ANOTACIONES)]:

No sabía cómo darle un título al libro. Pensé que sería un proceso largo, que nada me convencería o al contrario, que vendría de manera repentina a mi mente en algún momento del proceso. El título debía sonar bien, pero también servir de orientación y dar una pista del contenido, siendo sincero con el lector. Hice una lista de conceptos que me pudieran servir de ayuda e inspiración.

Los dos títulos que más me gustaban eran El hilo que me une y A través del hilo. Este último inspirado por el título de la película Alicia a través del espejo. El primero lo acabé descartando porque daba una gran pista del argumento general del libro y el segundo me parecía mejor opción. Cuando se lo propuse a mi tutor, me dijo que dejara sólo A través. A través es un ejercicio de introspección, por eso quería que llevara esa palabra inserta en el título o que fuera solo eso, pero me parecía muy simple y poco profundo para lo que yo buscaba. A través tiene relación con el significado de introspección, mirar hacia el interior, a través de uno mismo. Me pareció un título bastante acertado, concreto y una buena manera de no dar pistas. Además, ampliaba más aún su propio significado. A través del hilo, a través del libro, a través de las páginas, a través del espejo, a través de mí, a través de los ojos, a través del papel, a través de la ilustración, etc.

El libro tiene una estructura simétrica al inicio y al final. Hay una frase que comienza al principio y termina al acabar el libro y a su vez, la misma imagen espejada, de manera que cuando unes todas las páginas centrales, se puede ver la relación entre ambas. Un reflejo, un recorrido a través de las páginas conectadas entre sí con ese hilo, que a la vez me une (como en la leyenda del hilo rojo) y sirve de manera literal como hilo conductor de la narrativa.

NAMING

INTROSPECTION → Introspección → Proceso Introspectivo
 Descubriendo el mundo interior
 El camino al autorconocimiento
 Expres-arte
 Un espacio para conocerse/me
 130320
 Me conozco un poco
 No sé por qué me ocurrió esto, pero me gusta
 No sé quién soy

Invisible

Un reto / Mi reto / El reto

T F G

La piedra / Al fin saliste (cuando escupo la piedra) me gusta entender el título de un libro, la conexión interior e claridad sentido.

Miedo / Darle la mano al miedo

El hilo que me une.

A través del espejo → hilo

se relacionan en la historia

A través

Al final lo luce (frase final)

6.2.5 Aspectos del diseño de la cubierta y encuadernación

Para poder realizar el diseño de la cubierta de un libro, hay que conocer el relato o parte de la historia y posteriormente trabajar en la conceptualización de la misma. En este caso, he sido la autora del contenido textual e ilustrado, lo que se presenta como una ventaja ya que conozco todos aquellos aspectos que conforman la obra y por tanto he podido tener en cuenta hasta el mínimo detalle para que cada significado personal cobrara sentido y aportara valor al proyecto.

El discurso visual en las portadas de los libros juega el papel de atraer, seducir y llamar la atención de los usuarios para que éstos deseen leerlo. En cuanto al modo de simbolización de las portadas en cuestión, se tuvieron en cuenta tres aspectos fundamentales:

1. Definir el objetivo de comunicación del mensaje gráfico: el objetivo podría ser representar al libro, a la editorial o ambos, pero en este caso el objetivo es representar al libro, ya que ofrece información sobre el relato manteniendo cierta distancia para no revelar datos internos de la historia y además carece de editorial por ser un libro autoeditado y enfocado a la autopublicación. Para ello se crean imágenes que sirven como señuelo que logran captar la atención del lector y causar cierto interés en la obra.

2. La argumentación: la retórica es un método de análisis que ayuda a la construcción de un discurso argumentativo. Para generar un buen discurso es necesario partir de ideas que surgen del contenido y a su vez nos sirvan como motor de la construcción visual para posteriormente transformarlas en representaciones que no rocen la literalidad.

3. La codificación: se relaciona con la semiótica, que se encarga de estudiar la comunicación en la sociedad. A partir del estudio de Charles Peirce respecto a la semiótica, se puede dividir la codificación en cuatro tipos diferentes que servirán de ayuda a la hora de analizar portadas: literal, metafórica, metonímica y por convicción. En el caso de las portadas realizadas para este proyecto, se recurrió a un tipo de codificación metafórica ya que se ejecutó una representación gráfica a partir de asociaciones entre el relato y otros símbolos, como el hilo, que ayudaron en la concepción de la obra.

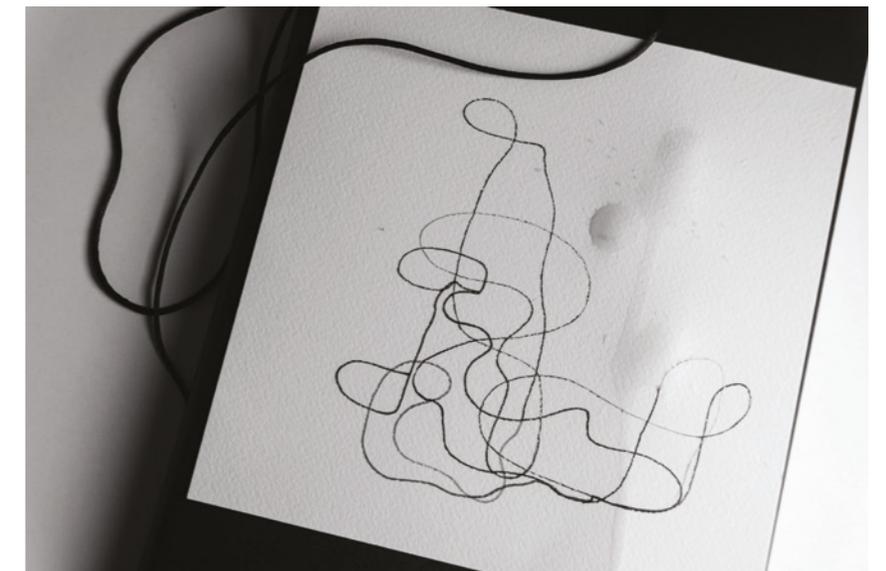
LIBRO ÁLBUM

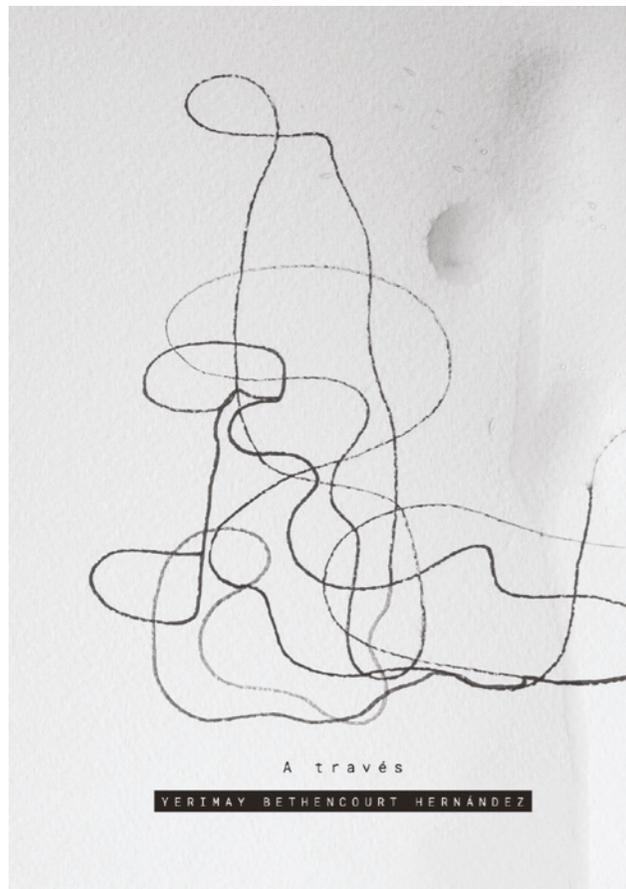
A la hora de realizar una de las escenas del vídeo, explicado en el apartado 6.3.1 *Vídeo para el lanzamiento*, hice de manera aleatoria e improvisada en directo una ilustración con estilógrafo que consistía en una línea y representaba “el hilo que me une”. Para llevar a cabo la idea, me basé en la representación mental de un hilo para plasmarlo de manera arbitraria sobre papel, lo que aporta significado y dota de presencia a diversas

cuestiones tratadas en la obra: *una línea fina, limpia, desgastada y elegante realizada casi al azar pero bajo una idea clara, un camino revuelto lleno de dificultades y caos, una huella que deja mi propia mano a través de un estilógrafo de tinta negra sobre papel, un hilo que tras muchas vueltas vuelve a conectar conmigo, unas lágrimas que caen e interfieren en el camino pero que forman parte del conjunto...*

El resultado me pareció interesante y prácticamente irreplicable debido a la espontaneidad de la línea y las gotas de agua incorporadas, así que aproveché que las salpicaduras seguían húmedas para tomar una fotografía y utilizarla en la cubierta. Tras realizar la fotografía y pensar en la globalidad del proyecto, quise pasarla a escala de grises por lo que realicé un tratamiento en Lightroom para lograr el resultado de luces, sombras y contraste deseado.

El significado de un mensaje gráfico viene determinado por los objetos que componen al mismo y la manera en que se relacionan entre sí, de esto depende la lectura que realice el ojo en la portada. Los objetos gráficos que componen esta portada son: la fotografía en blanco y negro y la ilustración (objetos pictóricos) y los elementos tipográficos (objetos no pictóricos). En inDesign encuadré la imagen y añadí en la parte inferior de la imagen y alineado al centro el título de la obra y la autora, lo que produce un recorrido visual en el eje vertical y de forma ascendente hasta la esquina superior derecha. Además, para generar un poco de peso en la imagen, se añade en el nombre un recuadro sólido del marrón oscuro especificado generando un efecto similar al producido por una rotuladora manual.





Aspectos tipográficos
 Título: Roboto Mono Light, color negro, combina caja alta y baja, 10 pt, kerning modificado a 500.
 Autora: Roboto Mono Light, color blanco, caja alta, 8 pt, kerning modificado a 500.

A la vez que definía la historia, intentaba visualizar el formato del libro al igual que la encuadernación. Al tratarse de una historia personal basada en reflexiones y pensamientos, la idea inicial era darle forma de agenda a modo de diario personal utilizando tapa dura y un resorte metálico tipo wire-o. Cuando establecí el estilo de las ilustraciones y la estética interior, este aspecto de agenda no encajaba del todo, por tanto tuve que explorar otras posibilidades. No obstante, esta opción se trasladó a la idea de libro archivo que surgió posteriormente.

Buscaba un tipo de encuadernación en la que las páginas no se separaran entre sí como ocurre con los resortes, por lo que la siguiente opción que se planteó para la encuadernación fue un cosido japonés, lo que aportaba un gran acabado estético pero seguía teniendo diversas dudas al respecto y pensé que iba a tener bastantes dificultades para ejecutarlo correctamente de forma casera: desde el tipo de hilo a elegir, la realización del perforado, la rigidez de las tapas duras para poder abrir y leer el libro, etcétera, por lo que se acabó descartando. Finalmente, se decide realizar una encuadernación fresada ya que facilitaba el proceso de cara a una posible tirada pequeña, y el reverso de la cubierta se imprimirá en color azul.



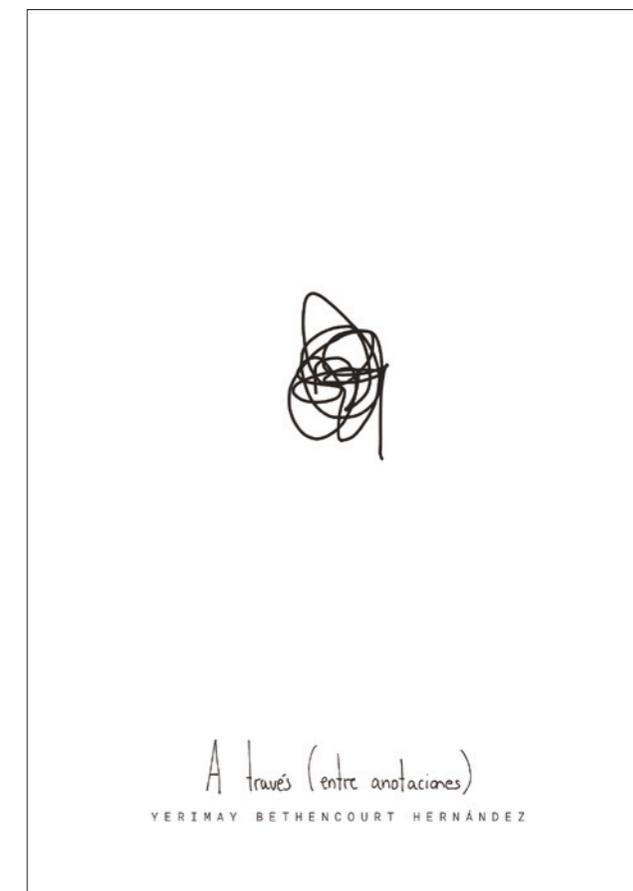
Cómo se hace un cómic: el arte invisible (1993), Scott McCloud

Aspectos tipográficos
 Autora: Roboto Mono Light, color blanco, caja alta, 8 pt, kerning modificado a 500.

LIBRO ARCHIVO

La portada interior del libro archivo quería que fuera bastante sencilla y que funcionara de alguna manera como simplificación de la cubierta del libro álbum, por lo que mantuve el fondo blanco y generé una línea casi arbitraria pero siguiendo el concepto de hilo enrollado explicado anteriormente como metáfora del batiburrillo de pensamientos y anotaciones, que a su vez simula una especie de ovillo de lana o ideas apelotonadas. Esta idea surge a partir de recordar ciertos elementos pertenecientes a la gráfica de los cómics, "los símbolos se suceden o incluso se inventan para representar lo indecible". (McCloud, 1993)

Los objetos gráficos que componen esta portada son: la ilustración del hilo y el título del libro escrito a mano (objetos pictóricos) y los elementos tipográficos (objetos no pictóricos). En inDesign coloqué la ilustración y añadí alineado al centro el título de la obra y la autora en la parte inferior de la página, en el mismo lugar que la cubierta del libro álbum. En este caso, el recorrido visual parte desde el centro, que es donde recae el peso de la página y desciende en el eje vertical hasta el extremo de ésta.

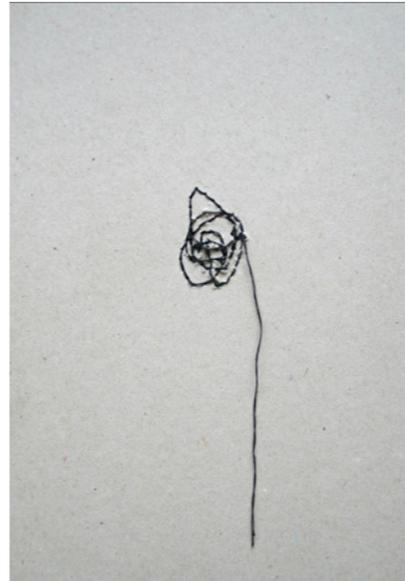


En cuanto a la encuadernación de este segundo libro, se retomó la idea descartada del libro álbum, por lo que se realiza siguiendo como ejemplo el aspecto de una agenda o diario personal. Estos objetos suelen ser de tapa dura, así que decidí elegir las tapas de cartón para aprovechar el grosor, la textura y el color propio del material, de manera que pude obtener una solución estéticamente sencilla y elegante. Además, se encuaderna con resorte negro por esta misma razón y para poder ojear fácilmente el contenido.

Se trasladó la misma idea del hilo de la portada explicada anteriormente a la cubierta, cosiendo a mano ese mismo elemento con hilo negro sobre cartón. Para poder realizarlo coloqué sobre el cartón el modelo de línea de la ilustración, lo agujeré con un punzón y posteriormente lo cosí con hilo negro tratando de conseguir la forma más parecida posible. Esto fue un problema ya que el garabato casi aleatorio y de reducido tamaño me impedía averiguar la trayectoria de la línea. Una vez cosida la tapa delantera, tuve que realizar perforaciones a las tapas y la tripa para poder unir todo el contenido con un resorte metálico negro. La perforación de las páginas que conforman la tripa se hizo en la imprenta, pero la máquina no permitía taladrar el cartón debido a su grosor, esto se presentó como una dificultad ya que tuve que realizar los agujeros a mano con un punzón y llevó varias horas de trabajo.

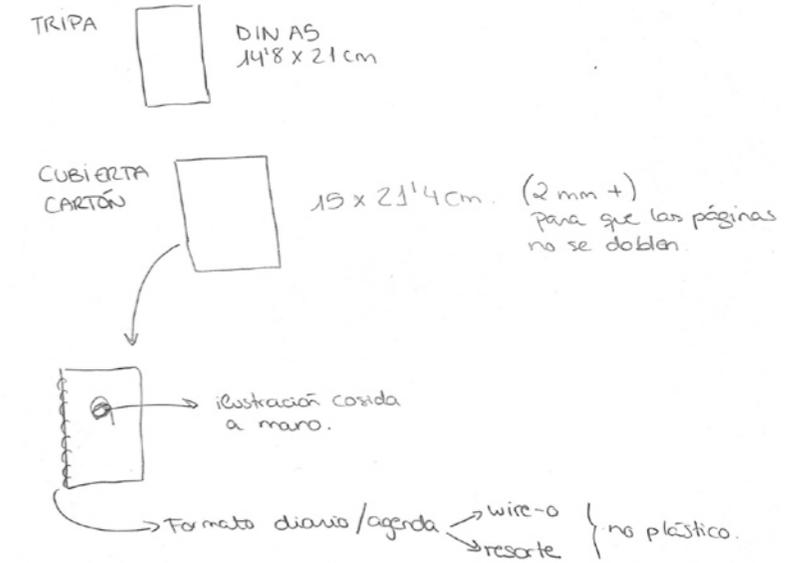
Debido a que se realizó una encuadernación manual única, si se decide publicar o distribuir en un futuro, se podría plantear una cubierta diferente, que sea más viable y menos costosa de realizar.

Aunque ambas cubiertas son diferentes entre sí, se cohesionan haciendo referencia al hilo que menciona el relato y además cada una recuerda al libro opuesto, es decir, la cubierta del libro álbum es una fotografía de una ilustración en blanco y negro (el libro archivo incorpora diversas fotografías en blanco y negro) y la cubierta del libro archivo es una ilustración cosida sobre cartón (el libro álbum incorpora en sus ilustraciones texturas de papel y colores neutros que recuerdan al cartón). A la hora de la encuadernación, se añadirá una página de cortesía en papel vegetal al principio y al final de ambos libros.



Resultado de la cubierta del libro archivo

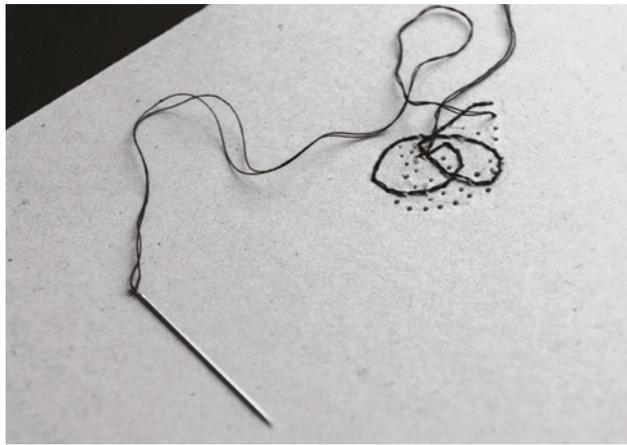
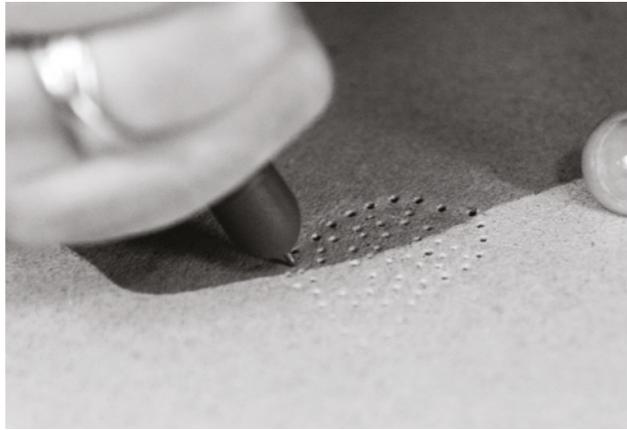
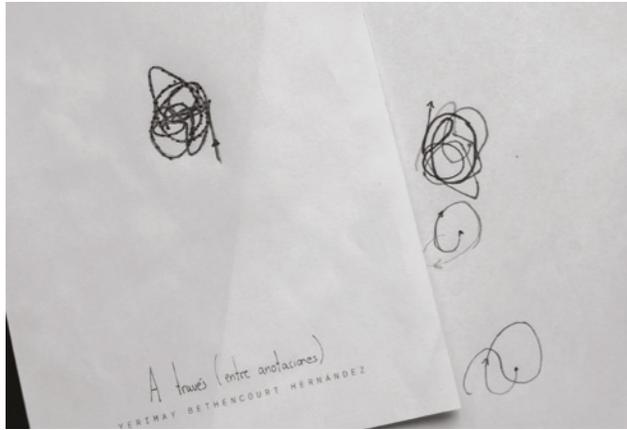
ENCUADERNACIÓN (LIBRO ARCHIVO)



Esquema de la encuadernación

- A través (entre anotaciones)
- A través (entre anotaciones)**
- A TRAVÉS (ENTRE ANOTACIONES)

Pruebas del título escrito a mano





Mockup obtenido de Freepik

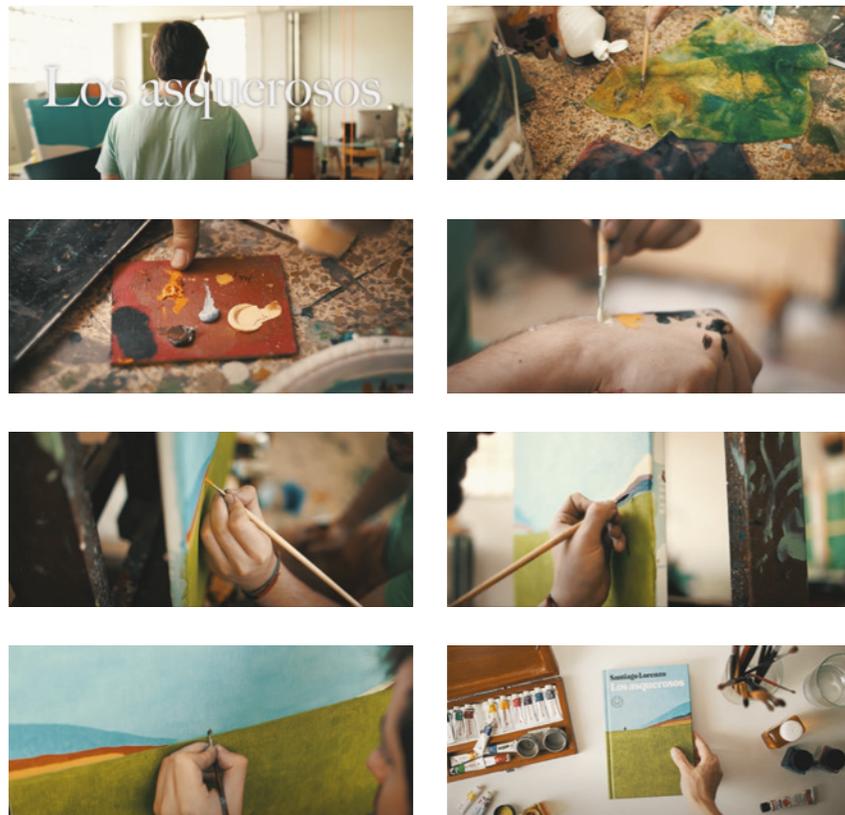


6.3 Aplicaciones gráficas

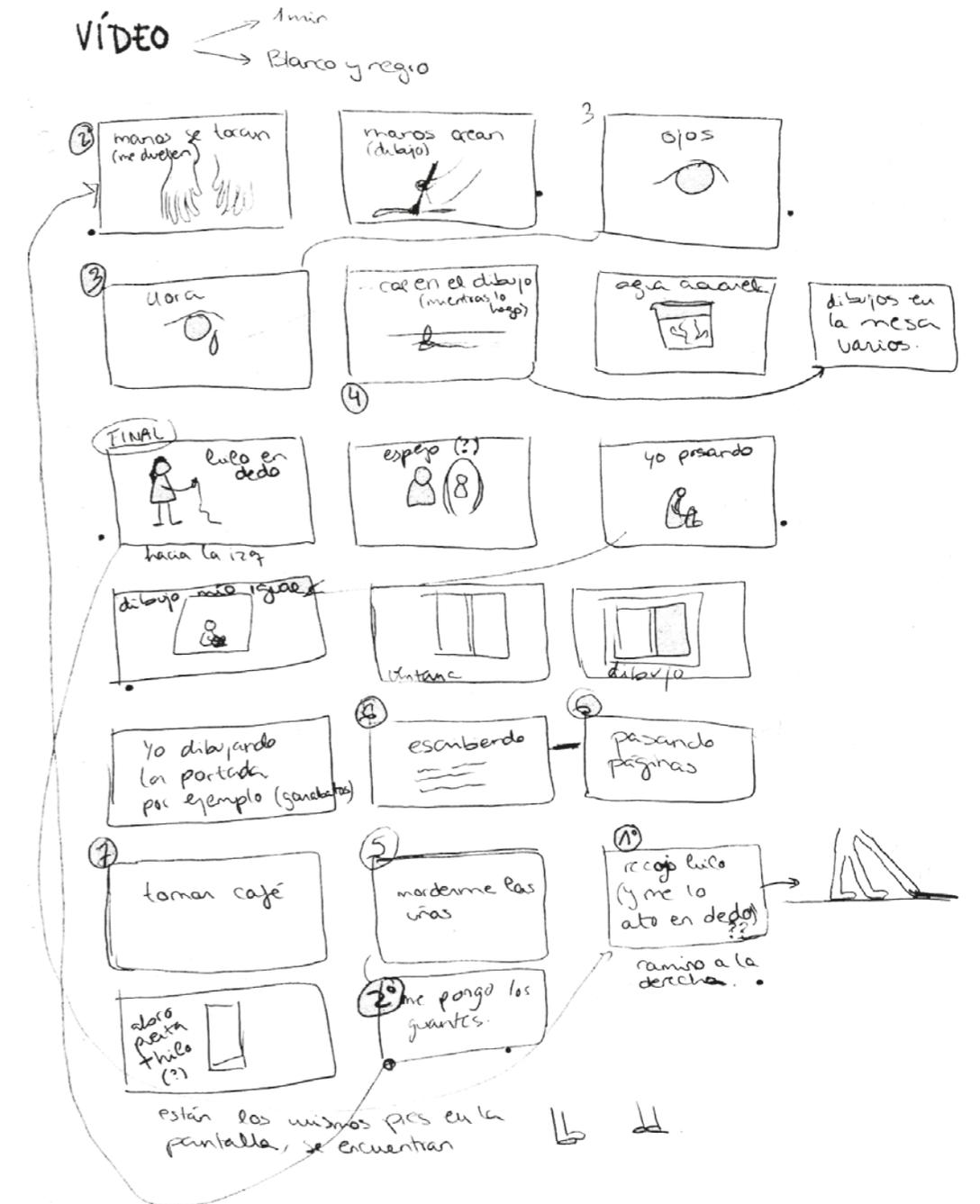
Para publicitar, visibilizar y dar mayor difusión al proyecto, se realizaron algunas aplicaciones gráficas que sirven de apoyo complementario al trabajo realizado. Además, tras el acto oficial de la defensa del proyecto, se llevará a cabo una campaña promocional a través de Instagram para que la información llegue a un mayor número de personas. Dado que es un proyecto personal, el contenido digital se publicará en una cuenta propia ya existente, donde se informará del nuevo proyecto y se anunciará el lanzamiento del mismo. De esta manera, podrán contactar conmigo aquellas personas que siguen mi trayectoria o descubran por primera vez mi perfil y que estén interesadas en obtener el libro y/o el merchandising.

6.3.1 Vídeo para el lanzamiento

Inspirada por el vídeo de *Los Asquerosos* dirigido y editado por Edgar Lledó, donde Guim Tió diseña la portada del nuevo libro de Santiago Lorenzo, planteé la idea de realizar un vídeo promocional para el lanzamiento del libro, ya que me pareció una buena manera de complementar, sintetizar y plasmar el proyecto de manera audiovisual.



Para llevar a cabo la idea, se decidió en primer lugar la duración aproximada que quería que tuviera el vídeo (alrededor de 1 minuto) y la estética. Posteriormente, se realizó una escaleta donde reflejé las diferentes escenas mediante bocetos de imágenes que tenía en mente, lo que me ayudó a visualizar las ideas y agilizar el proceso de grabación.



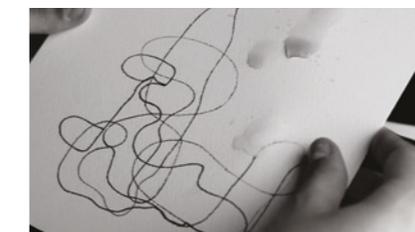
La grabación y sesión de fotos complementaria al proyecto, se realizó en el estudio de la Facultad de Bellas Artes. Además, tuve la suerte de poder contar con la presencia de Javier Díaz Rodríguez, compañero de clase y colaborador que pudo ayudarme en el proceso, para tomar las fotografías y los vídeos bajo mi dirección artística y supervisión. Algunas de las fotografías fueron incorporadas en el libro archivo como recursos gráficos para complementar el texto. El material utilizado constaba de dos cámaras (Canon 1200D 50 mm y Nikon 3100D 18-300 mm), dos focos de luz y fondo blanco.



Al tener bastante clara la idea que quería transmitir y la estética sencilla y natural que quería reflejar, la ejecución y posterior edición del vídeo se hizo relativamente rápido. Al comienzo del vídeo aparece el nombre del proyecto y el mío como autora y al final el mes del lanzamiento, que en este caso es septiembre. Decidí incorporar las escenas grabadas sin voz en off, para acompañarlas únicamente con la música seleccionada y, utilizando los mínimos recursos de manera sencilla, transmitir sentimientos a través de los sentidos. Se incorporan, al igual que en los libros, secuencias que funcionan como juegos visuales entre sí y que conforman la secuencialidad del mismo, como es el caso en el que la lágrima cae en forma de gota de agua a la ilustración, generando un momento muy significativo que representa a la perfección diversos momentos y recuerdos. Este cortometraje da una serie de pistas sobre el contenido del libro al mostrar elementos que revelan la temática autobiográfica e introspectiva, escenas cotidianas de un día de producción, el momento exacto en el que realicé la ilustración para la portada, etc. Para llevar a cabo la edición del vídeo se siguieron una serie de pasos:

- Seleccioné las tomas que quería incorporar
- En DaVinci Resolve, las pasé a escala de grises y ordené de manera coherente para generar un discurso visual
- Incorporé la música. La música *royalty-free* utilizada para el contenido audiovisual fue descargada de Epidemic sound, en este caso se utiliza Evening Angel de Lalo Brickman
- Añadí el texto correspondiente (título, autora y fecha de lanzamiento)
- Exporté el vídeo

El vídeo se puede visualizar a través del link a Youtube (https://youtu.be/tLL_1HQbklw) o en el código QR que se generó para añadirlo en el libro álbum.

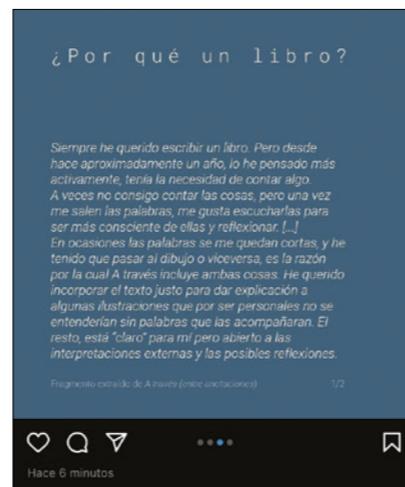


6.3.2 Redes sociales

Continuando con la realización del vídeo para promocionar el proyecto a través de medios digitales, se diseñaron publicaciones para el feed de Instagram. La estructura visual general estará formada por filas de 3 que combinan entre sí, aunque esto se puede cambiar en cualquier momento si resultara un condicionante para futuras publicaciones. El conjunto genera armonía gracias a la estética predefinida (el uso del color, la tipografía...). Se realizaron publicaciones de dos medidas, 1080 x 1080 px (1:1) y 1080 x 1350 px (4:5). La mayoría de ellas llevarán ilustraciones o fotografías, pero también se incorporará algún *post* con información.



Mockup obtenido de Freepik



6.3.3 Pósters, marcapáginas y prints

A parte de realizar una campaña a través de medios digitales, decidí hacer algunos diseños de pósters para poder promocionar el proyecto mediante soportes impresos. En primer lugar, realicé un diseño de banderolas publicitarias para farolas en lona opaca (550 gr.) de 90 x 120 cm, que estando enfrentadas dialogan visualmente entre sí, e incluyen el nombre del proyecto y la fecha de lanzamiento. En segundo lugar, un cartel informativo de 50 x 70 cm, para dar a conocer el proyecto explicándolo brevemente y añadiendo título, fecha y código QR que redirige al vídeo de Youtube. El formato elegido en ambos casos podrá variar dependiendo del lugar donde se quieran colocar.

También realicé marcapáginas y prints que pueden acompañar a los libros o bien funcionar como merchandising del proyecto que sea asequible para aquellas personas que estén interesadas. Hice ocho variaciones de marcadores, de 5 x 18 cm, que se imprimen a doble cara con el mismo diseño. En cuanto a los prints, preparé algunos en DIN A5 y otros en DIN A4 con ilustraciones extraídas directamente del libro.

Mockup obtenido de Freepik





A través

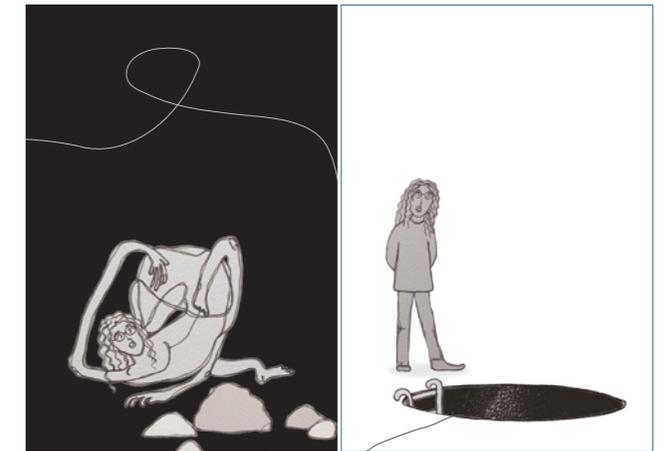
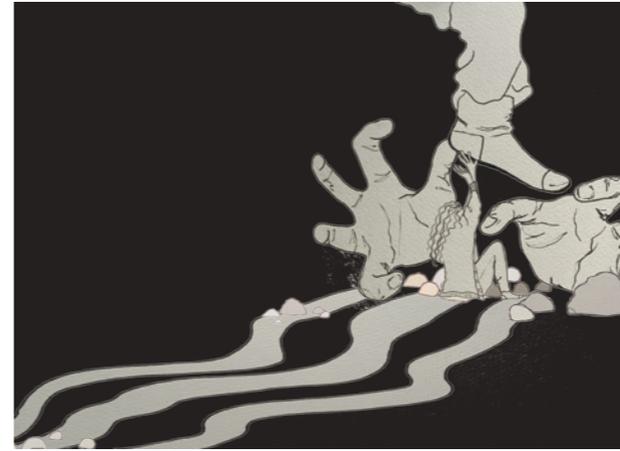
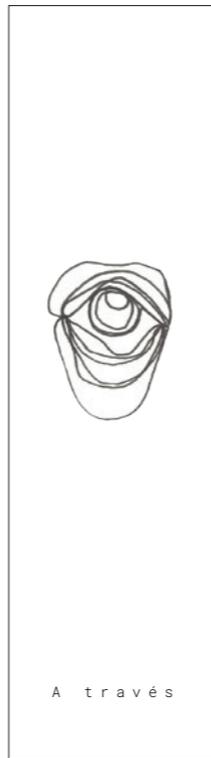
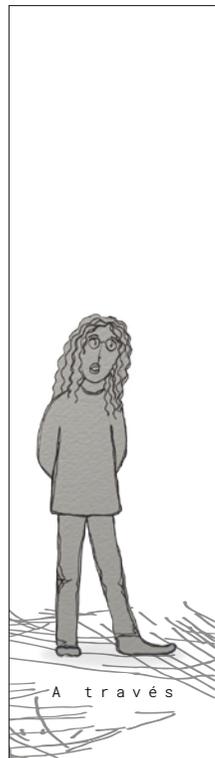
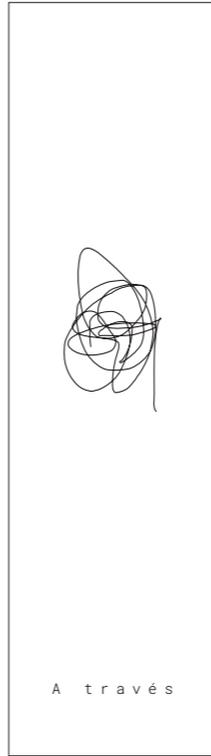
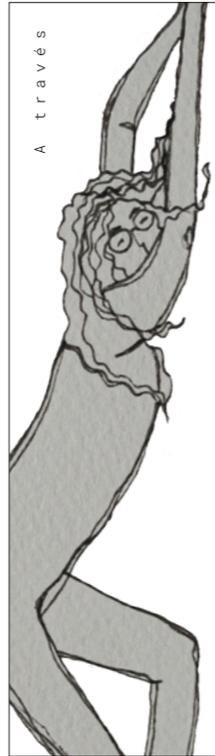
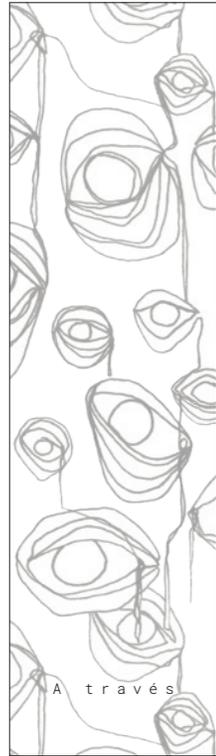
09 / 2021

A través es un proyecto editorial autobiográfico que nace de una insaciable necesidad de proyectar mis pensamientos, sentimientos y sensaciones. Es un ejercicio de introspección que surge a partir de un momento de pérdida y gran desmotivación.

¿Quieres saber más?
¡No te pierdas el vídeo del lanzamiento!



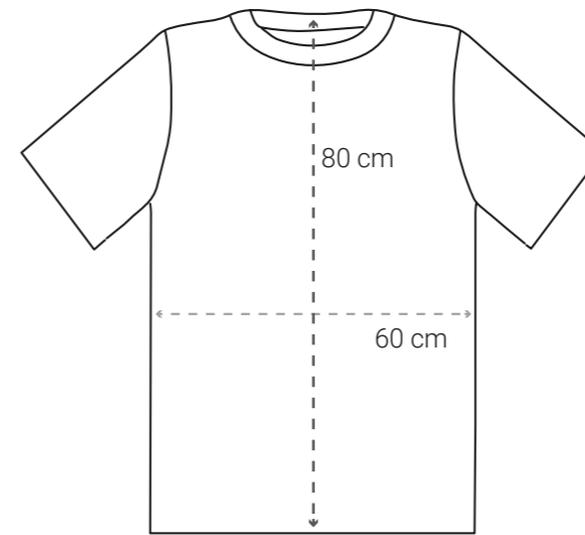
Mockup obtenido de Freepik



Mockup obtenido de Freepik

6.3.4 Gráfica aplicada a textil

Decidí trasladar algunos diseños al textil utilizando para ello diversos productos como sacos y totebags de lino de 15 x 20 cm y 35 x 39 cm respectivamente o camisetas de algodón 100%, pudiéndose adaptar a cualquier otro producto. Las ilustraciones del saco y la totebag las dibujé por uno de sus lados a mano con un marcador textil indeleble de 1,5 mm y color negro. Sin embargo, las camisetas que se muestran se imprimirían mediante serigrafía por la parte trasera y delantera.



CARACTERÍSTICAS

Camiseta unisex
100% algodón
Color blanco roto
3XL
Serigrafiada



Mockup obtenido de Mockup-design



7 . CONCLUSIONES

El punto de partida del proyecto giraba en torno al mundo infantil y del juego, adentrarse en ese tema fue complejo al igual que interesante y no descarto poder retomarlo en algún momento, pero siempre estuvo lleno de caos y confusión. Traté de darle varias oportunidades a dicho enfoque, pero la idea de ilustrar una historia propia siempre estuvo presente.

Ahora que he finalizado el proyecto y veo el conjunto en perspectiva, me doy cuenta de que las inquietudes de las que partía relacionadas con el mundo infantil, el dibujo y el abandono a lo largo del crecimiento eran propias, pues yo misma durante el desarrollo del proyecto dejé de lado mi motivación inicial real por la inseguridad que genera el sistema educativo en los infantes en el ámbito de las artes, lo infravalorado que está el arte en la sociedad y la autopresión que he ejercido siempre sobre mí a la hora de realizar cualquier trabajo.

El hecho de que sea un proyecto autobiográfico lo posiciona como una propuesta arriesgada, por lo que se puede presentar como un punto fuerte y débil simultáneamente. Por un lado, al ser una temática poco frecuente puede despertar el interés del lector e incluso investigadores del sector cuyo objeto de análisis se basa en la producción artística, y por otro lado, es un género poco demandado y se adapta menos al tipo de libro que el público consume generalmente.

Este periodo ha sido muy enriquecedor y me ha servido para ganar mayor confianza en mí misma y en mi trabajo como diseñadora. Además, ha supuesto un reto personal en todos los sentidos, ya que ha sido difícil enfrentarse a recuerdos pasados y presentes que han marcado mi vida pero pude generar casi de manera natural y a partir de mis vivencias, un

proyecto editorial creativo y personal del que me siento muy orgullosa tras haber podido demostrar mis habilidades adquiridas en el grado. Es por ello que la riqueza de este proyecto reside en el hecho de que puedo construir un mundo narrativo propio con mis inquietudes, plasmando ideas de manera gráfica a través de la ilustración, la tipografía, el formato, soporte, etc. No obstante, queda un largo camino por recorrer lleno de aprendizaje, ya que se ha abierto una gran puerta hacia mi futuro laboral al descubrir una rama del diseño fascinante en la que podré seguir trabajando e investigando.

8 . B I B L I O G R A F Í A

Ana Teresa (2021). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CRMAgMFrSMz/>

Andrade, C. (2019). Narrativa visual producida por mujeres en Latinoamérica: el autocómic como espacio de cuestionamiento y denuncia. *Universum: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=12521>

Arroyo, S. (2012). Formas híbridas de narrativa: Reflexiones sobre el cómic autobiográfico. *Escritura e Imagen*, 8, 103-124. https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2012.v8.40525

Bonet, P. (2021). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CNfAm-grJzL/>

Brito, G. (2019). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/B1EgX6oBuvm/>

Bruno, P. (2017, 28 diciembre). Contar con libro álbum. *AEDA*. Recuperado de <https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1378-contar-con-libro-album>

Cantalapiedra, A. (2021). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CRghNXKsKre/>

Chiao, F. (2021). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CRzAtrulZjn/>

Demian 5. (2001). *When I am King*. Recuperado de <https://www.level32.net/when-i-am-king-tablet-mobile/when-i-am-king-tm-008>

Duque, M. I. (2012). La ilustración en el cuento infantil: una aproximación a su desarrollo y transformación en las prácticas gráficas y visuales. *Alarife: Revista de arquitectura*, 23, 12-35. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4546484>

Edgar Lledo. (2018, 2 octubre). LOS ASQUEROSOS por GIM TIÓ / Blackie Books [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WD8Knj7Ss4U>

Edwards, B. (2000). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Ediciones Urano

Escuela, L. (2017, 28 diciembre). Libro álbum. Herramientas para el análisis. AEDA. Recuperado de <https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1377-albumes-ilustrados-herramientas-para-el-analisis>

García, C. (2016). Viñetas de memoria: Los surcos del azar de Paco Roca. *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, 118–130. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=690655>

García, S. (2019). Entre la investigación y el arte. *Papeles de Cultura Contemporánea*, 22, 129-145. Recuperado de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC/article/view/15610>

Hernández, F. (2015). Pensar los límites y relaciones entre la práctica artística y la investigación artística. *II Congreso Internacional de Investigación en artes visuales ANIAV*, 22–24. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2015>

Hidalgo, C. (2013). El libro en manos del artista, un laboratorio para la experimentación del diseño editorial. *i+Diseño. Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 8, 106-111. <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2013.v8i.12604>

Hidalgo, M. (2010). Conquista de lo inútil. *El Cultural*. Recuperado 30 de junio de 2021 de: <https://elcultural.com/Conquista-de-lo-inutil>

Irwin, R. L. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25 (65-66), 106-113. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/>

<index.php/revistaeyp/article/view/328771/20785469>

Johnston, M. (2021). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CMpiJn9pIKQ/>

Lafuente, P. (s. f.). 2021 *Selection*. Escaparate. Recuperado 30 de junio de 2021, de <https://escaparate.librosmutantes.com>

Lonna, I. (2015). Narrativas contemporáneas: el libro álbum. *Economía Creativa*, (3), 65-80. <https://doi.org/10.46840/ec.2015.03.05>

Lorente, D. (2013). Mecanismos de diseño del catálogo contemporáneo. *Elisava Temes de disseny*, 29, 40-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5481770>

Madrid, M. (2013). El lenguaje de la novela gráfica y el cómic como método narrativo de investigación en a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25 (65-66), 28-41. Recuperado de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/328755>

McCloud, S. (1993). *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Ediciones B

Medrano, C., Cortés, A., Aierbe, A. (2004). Los relatos de experiencias en la edad adulta: un estudio desde el enfoque narrativo. *Anuario de Psicología*, 35 (3) 371-393. <https://doi.org/10.1344/%25x>

Meglin, N., & Meglin, D. (2001). *El placer de dibujar: Libera la creatividad que llevas dentro*. Barcelona: Ediciones Urano

Neble, L. (2021). Ropavieja [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CSAc301jgV1/>

Osorno, J. (2017). Antena telepática [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/BZhdbWCDWAB/>

Peñalba, M. (2015). La representación verbal y visual del «yo»: Identidad y autorreflexividad en la memoria gráfica *Blankets* de Craig Thompson. *Cultura, lenguaje y representación: revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I*, 14, 155-180. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5101765>

Pérez, I. (2021). La esencia [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CNiZzG7B3o9/>

Pérez, J. A. (2017, 28 diciembre). La memoria autobiográfica, el libro álbum de nuestra vida. AEDA. Recuperado de: <https://narracionoral.es/index.php/es/docu->

mentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1379-la-memoria-auto-biografica-el-libro-album-de-nuestra-vida

Pozo-Puértolas, R. (2019, 15 julio). La estética gráfica de un libro impreso. Una exploración en la temática de ficción narrativa. *grafica*, 7 (14), 93-102. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.142>

Spiegelman, A. (1986). *Maus I: A Survivor's Tale*. Barcelona: Penguin Books

Spiegelman, A. (2011). *Metamaus: Viaje al interior de un clásico moderno, Maus*. Barcelona: Reservoir Books

TepEe (2017). *Autopublicando juntas*. Oaxaca

thegraphicsideof. (s. f.). Tumblr. Recuperado 30 de junio de 2021, de <https://thegraphicsideof.tumblr.com>

Trabado, J. M., (2010). Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: retratos del artista como joven dibujante. *Rilce: Revista de filología hispánica*, 28.1, 223 – 252. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3755823>

Troche, G. (2020). [Imagen]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CFcZqDIHivY/>

Viadel, R. M., Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Dialnet*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7134299>

Vilches, G. (2018). La página como edificio. *Artes del ensayo: Revista internacional sobre el ensayo hispánico*, 2, 345-349. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/artesdelensayo>

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook

Zavala, L. (2013) Los componentes formales, estructurales e ideológicos de la narrativa gráfica. *DeSignis*, 21, 72-81. <https://www.designisfels.net/publicacion/i21-graphic-semiotics/>

Además, estoy interesada en leer otros artículos y/o libros de autores como Betty Edwards, Will Eisner, Rita Irwin, Ricardo Marín, Anne Whiston, Sergio García, Gary Spencer, Carlos Velázquez, etcétera, para continuar la misma línea de estudio para futuros proyectos.

9 . ANEXO

Ficha técnica

PROYECTO A TRAVÉS: LIBRO ÁLBUM

Yerimay Bethencourt Hernández

7 de septiembre de 2021

TÍTULO	A través
FORMATO	148 x 210 mm 7 mm (lomo)
PÁGINAS	98
TÉCNICA DE IMPRESIÓN	Offset
TIPO DE PAPEL	Cubierta: Invercote 260 g/m ² + laminado mate en una cara Tripa: 80 páginas en estucado mate 150 g/m ² y 18 páginas en papel vegetal (90 g/m ²)
TINTAS	4/4 CMYK (cubierta) 4/4 CMYK (tripa)
TERMINACIÓN	Edición rústica fresada
OTROS	Se incluirá una hoja de papel vegetal al inicio y otra al final.

Ficha técnica

PROYECTO A TRAVÉS: LIBRO ARCHIVO

Yerimay Bethencourt Hernández

7 de septiembre de 2021

TÍTULO	A través (entre anotaciones)
FORMATO	150 x 214 mm (cubierta) 148 x 210 mm (tripa)
PÁGINAS	82
TÉCNICA DE IMPRESIÓN	Offset
TIPO DE PAPEL	Cubierta: planchas de cartón piedra de 1,5 mm Tripa: 66 páginas en estucado mate 150 g/m ² y 16 páginas en papel vegetal (90 g/m ²)
TINTAS	4/4 CMYK (tripa)
ACABADO Y MANIPULADO	Cubierta: cortar, coser y encuadernar a mano Tripa: guillotinar y perforar (Se une mediante resorte metálico negro)
OTROS	Se incluirá una hoja de papel vegetal al inicio y otra al final.

El presente trabajo ha sido impreso en Makarográfica

Universidad de La Laguna. Septiembre 2021

Yerimay Bethencourt Hernández

No temía a nada hasta que descubrí
el poder de la imaginación y los miedos me cortaron las alas.



A t r a v é s

