

Universidad de Costa Rica
Facultad de Bellas Artes
Escuela de Artes Plásticas

“EN EL BORDE DE MI CAMA”
Elaboración de un álbum ilustrado

Proyecto de graduación para optar por el grado de Licenciatura en
Artes Plásticas con énfasis en Diseño Pictórico

Karina Siliézar Delgado
A76193

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio,
Costa Rica

2017

COMITÉ ASESOR

Director de la Escuela de Artes Plásticas:

Ma. Erick Hidalgo Valverde



Director de Tesis:

Lic. Jose Pablo Ureña



Lectores:

Licda. Ileana Alvarado Venegas

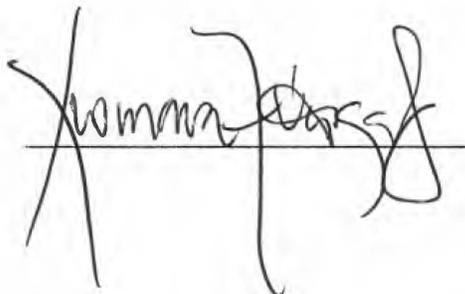


Lic. Arturo Peña Hurtado



Profesora invitada:

Prof. Xiomara Zúñiga Salas



A mi antiguo hogar...

*En agradecimiento a toda mi familia, profesores y
amigos que me apoyaron durante este proceso, que
me brindaron uno de los regalos más grandes que
uno puede dar y recibir:
el tiempo...*

ÍNDICE

CAPÍTULO I	11
Tema	13
Delimitación del tema.....	15
Introducción	17
Justificación	19
Objetivo general.....	21
Objetivos específicos.....	21
Estado de la cuestión.....	23
Metodología	31
CAPÍTULO II	35
<i>Etapa 1</i>	35
CAPÍTULO III	47
<i>Etapa 2</i>	47
Desarrollo de la propuesta.....	49
1.Cuento y Guión Estructural.....	49
2. Storyboard	49
3. Páginas y viñetas.....	50
4. Diseño y caracterización.....	51
5. El color	59
<i>Etapa 3</i>	64
Montaje del libro.....	64
CAPÍTULO IV	73
Conclusiones	73
ANEXOS	77
BIBLIOGRAFÍA	114

Capítulo I

INTRODUCCIÓN



TEMA

“En el borde de mi cama”

Elaboración de un álbum ilustrado

DELIMITACIÓN DEL TEMA

El presente trabajo plantea el diseño de una metodología para la realización de un álbum ilustrado de autoría propia, únicamente a partir de imágenes. También muestra cómo, a través de la definición de un proceso, una idea que se viene trabajando desde hace mucho tiempo desemboca en el presente producto. La temática en la cual se centra el cuento es el poder reminiscente que tienen los objetos ante la memoria de quienes los conservan.

INTRODUCCIÓN

La temática del cuento sobre el cual se va a desarrollar este trabajo es la importancia del recuerdo como elemento formador del ser humano a través de su crecimiento. Además, aborda cómo, con el paso del tiempo, se suele olvidar personas o momentos que fueron esenciales en la vida.

Al contemplar un objeto que fue conservado porque contiene una carga emocional para la persona que lo guarda, se trae al presente momentos o personas que ya no lo acompañan.

Mantener la memoria a través de la conservación de objetos es una práctica personal desde hace muchos años, y se torna interesante si se observa como un hábito que la mayoría de las personas pone en práctica. Los objetos conservados, además de poseer memoria, hablan de la persona que los atesora.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo es un tributo a la memoria de mi antiguo hogar, que no existe más que en mi memoria y a través de objetos que conservo. Así pues, parte de la historia se desarrolla en una casa basada en ese antiguo hogar.

Este proyecto nace de la tendencia personal hacia la ilustración y de la inquietud acerca de cómo realizar un álbum de propia autoría. También se busca desarrollar con más profundidad la técnica de la pintura digital y aplicar los conocimientos de la pintura al óleo y acrílica, en cuanto a teoría del color. Además, utilizar herramientas nuevas, como el desarrollo de un storyboard, un guión y un diseño de personajes.

Puesto que al álbum ilustrado no se le da mucha importancia a nivel nacional como una herramienta en el sistema educativo (a pesar de ser recomendado por el Ministerio de Educación de forma opcional) es preciso darlo a conocer como un recurso creativo valioso, tanto visual como de contenido. Representa una forma más de expresión, un lenguaje, por lo que puede ser una herramienta valiosa para el aprendizaje y la sensibilización de un público meta. Al desarrollar una metodología para elaborar un álbum ilustrado, se quiere sumar un aporte a la labor de los profesionales que llevan más tiempo en este campo.

OBJETIVO GENERAL:

Elaborar un álbum ilustrado de autoría propia a partir de elementos específicos para lograr una obra narrativa pictórica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir los elementos temáticos y técnicos en combinación con el cuento escrito que se van a utilizar para la creación del álbum ilustrado *En el borde de mi cama*.
- Diseñar un método para la creación de un álbum ilustrado.
- Explorar pictóricamente posibles técnicas a utilizar en la creación las ilustraciones para el libro.
- Concretar el proyecto con la producción de las ilustraciones y el montaje del álbum ilustrado.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En Costa Rica ha habido artistas-ilustradores que son quienes bien pudieron haber construido las bases para lo que hoy se cataloga como el álbum ilustrado. Uno de los que se pueden considerar es Carlos Salazar Herrera (1906-1980), escritor e ilustrador de “Cuentos de angustias y paisajes”, un libro de cuentos cortos que se apoyan con pequeñas xilografías elaboradas en blanco y negro. Los grabados, muy trabajados a nivel de diseño, distribución de blancos y negros y síntesis de forma, funcionan como un apoyo al contenido del cuento escrito.

Se puede hacer una revisión de las versiones de “Cuentos de mi tía Panchita” de la escritora costarricense Carmen Lyra (1888-1949), en particular dos versiones del libro: una de las primeras, ilustrada por el escultor Juan Manuel Sánchez (1907-1990) con dibujos a línea en blanco y negro; más tarde es Ruth Angulo, ilustradora costarricense, quien hace una interpretación diferente, tanto en la estilización de las figuras como en la utilización del espacio de la página ilustrada. La colocación de los elementos y personajes suspendidos en el aire hace que el espacio se perciba con mayor profundidad. Ambas representan épocas distintas en cuanto a la gráfica y a los intereses de los artistas y los autores.

Adián González, artista cubano radicado en Costa Rica, elabora el libro llamado “El ABC Diablo”, donde utiliza como estructura el abecedario para presentarnos la figura del diablo como un personaje amistoso, tierno y juguetón. Es un libro formalmente muy sencillo: elaborado a lápiz sobre papel, con personajes estilizados y muy buen aprovechamiento del espacio y el formato del libro.

En Costa Rica, Virginia (Vicky) Ramos sobresale entre los ilustradores por su labor especializada en libros para niños. También es docente, diseñadora publicitaria y tallerista de ilustración. Es reconocida entre los ilustradores por su labor de difusora de la lectura como herramienta de conocimiento. Es una de las fundadoras del foro costarricense de Ilustradores GAMA. Ha ilustrado más de 80 textos, por lo que en 1997 se le otorgó el Premio Nacional Aquileo Echeverría en Artes Plásticas en Dibujo entre otros múltiples reconocimientos por su labor.

Para el presente trabajo, también se revisó la tesis “Propuesta

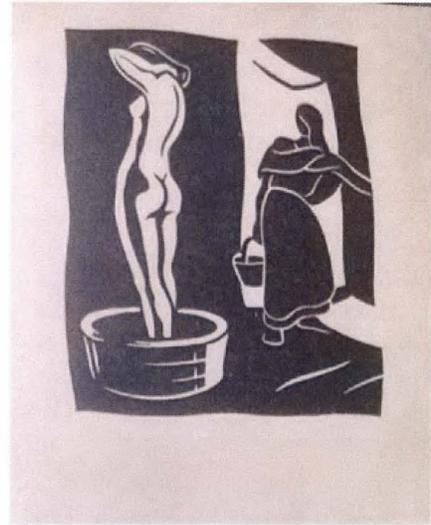


Figura #1: Imagen del cuento “La bruja” del libro “Cuentos de Angustias y Paisajes”, de Carlos Salazar Herrera, 1970.



Figura #2: Ilustración del libro “Cuentos de mi tía Panchita: Tío conejo y los quesos” ilustrado por Juan Manuel Sánchez (1907-1990).



Figura #3: Ilustración del libro “Cuentos de mi tía panchita: Tío Conejo y los quesos” ilustrado por Rut Angulo (2015).

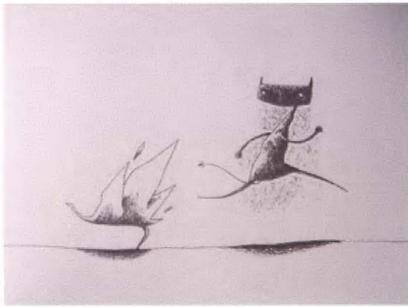


Figura #4: Imagen del libro “El ABC Diablo” escrito e ilustrado por Adián González (2012).



Figura #5: Portada del libro “Delia Degú y su sombrero” ilustrado por Vicky Ramos (2011).

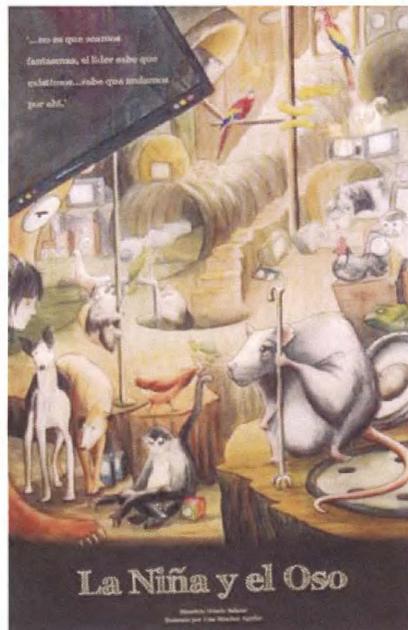


Figura #6: Ilustración de un cartel, tomada de la tesis de Lisa Sánchez. “Propuesta de carteles ilustrados para la novela “La niña y el oso” (2011).

de carteles ilustrados para la novela “La niña y el oso” de Lisa Sánchez. En ese proyecto, a partir de la lectura de la novela “La niña y el oso” de Mauricio Oviedo, y escenas previamente escogidas, Lisa elabora un conjunto de carteles con énfasis en la imagen, trabajados en acuarela y tinta china. Esta tesis es un trabajo que pasa de una interpretación literaria a una pictórica.

“Del relato a la novela gráfica: Adaptación del texto literario Cocorí” es la tesis de Arturo Peña. En este trabajo se hace una adaptación del texto del escritor costarricense Joaquín Gutiérrez como una novela gráfica. La tesis, tanto en forma como en contenido es muy completa, ya que es muy puntual y clara en el desarrollo de cada etapa de la novela gráfica. Arturo hace un proceso riguroso respetando la historia original de Cocorí, y le da un giro estético transformándola en una novela gráfica. Por el solo hecho de contar la historia a través de viñetas, esta toma un ritmo más dinámico. Utiliza también armonía de colores para resaltar estados de ánimo y contraste entre los lugares donde se desarrolla la historia. De su tesis se va a utilizar específicamente el proceso de montaje de la novela gráfica.

En la historia del álbum ilustrado a nivel internacional, hay una constante que señala al escritor e ilustrador Maurice Sendak (1928-2012) como el que crea una ruptura en la fórmula tradicional del libro de cuentos para niños, el cual pasa a llamarse poco tiempo después “álbum ilustrado”, con su libro “*Where the wild things are*” (1963). Este relata la aventura de Max, un niño a quien una noche, por su mal comportamiento, su madre lo manda al cuarto sin haber cenado. En el momento en que llega decide escaparse a un lugar de fantasía en su barco, y al tocar tierra encuentra un bosque, un lugar salvaje, donde conoce a un grupo de monstruos que lo hacen rey por su valentía. El relato acaba cuando Max decide volver a su cuarto, harto de comportarse como un rey malo, regresa esperando encontrar la sopa de su madre aún caliente.

En una entrevista Maurice Sendak habla de cómo a través de esta historia él manifiesta los estados de ánimo más oscuros del ser humano, argumentando que el hombre no se encuentra aún muy lejos del mono y que mantiene su lado salvaje. En el caso de esta historia, Sendak proyecta estos comportamientos en Max, abriendo un espacio para que los niños entiendan que es parte del ser humano tener esos sentimientos y esa conducta.

Jimmy Liao es un ilustrador y escritor taiwanés nacido en 1958,

trabajó ilustrando para revistas y periódicos. Sus libros más conocidos son “Secrets in the forest” y “A fish with a smile”. Jimmy Liao tiene una manera muy particular de enfocar la temática de sus álbumes ilustrados, haciendo uso de un gran bagaje cultural que lo respalda y que se puede leer de forma latente en sus libros. Liao utiliza metáforas sencillas para contar una historia con enseñanzas de vida muy poderosas, es él quien fortalece el desarrollo de la historia escrita para el presente trabajo.

Nacido en Inglaterra en los 70’s, Olivier Tallec estudió en L’ Ecole Supérieure d’Art Graphique en Paris. Antes de dedicarse a la ilustración era diseñador gráfico en revistas y periódicos. En la actualidad ha publicado más de 50 álbumes ilustrados.

El estilo de Tallec es caricaturesco, la mayoría de sus álbumes son dirigidos principalmente a niños y adolescentes; sin embargo, para el presente trabajo va a ser utilizado como referente por la parte pictórica: las gamas de color que utiliza y la forma en que aplica la pintura, para esto nos centraremos en el álbum “Grand loup et petit loup” escrito por Nadine Brun-Cosme e ilustrado por Tallec. La historia trata acerca del encuentro y desencuentro de dos tímidos lobos solitarios y cómo se desarrolla una amistad a pesar de la aparente indiferencia.

Shaun Tan, radicado en Australia, es artista, autor, ilustrador, dibujante, diseñador escenográfico y conceptual, ha participado haciendo adaptaciones de teatro y cine de sus propias historias. “The lost thing”, basado en su álbum ilustrado con el mismo título, ganó el Oscar al mejor corto animado en el 2011.

En cuanto al estilo, Tan se ha dedicado especialmente al dibujo de fantasía y tiene una gran preferencia por la ciencia ficción. En sus historias opta por personajes reflexivos y temas como el olvido, la indiferencia y la incompreensión.

Uno de los temas recurrentes en sus obras es el ser extranjero, manifestado en “The Arrival” uno de los álbumes ilustrados más sobresalientes del 2006, narrado a través de secuencias de imágenes dibujadas a lápiz e intervenidas, algunas, con texturas digitales. Esta no-



Figura #7: Ilustración tomada de la tesis de Arturo Peña: “Del relato a la novela gráfica: Adaptación del texto literario Cocori” (2015).



Figura #8: Ilustración tomada del libro “Where the wild things are” (1963) escrita e ilustrada por Maurice Sendak.

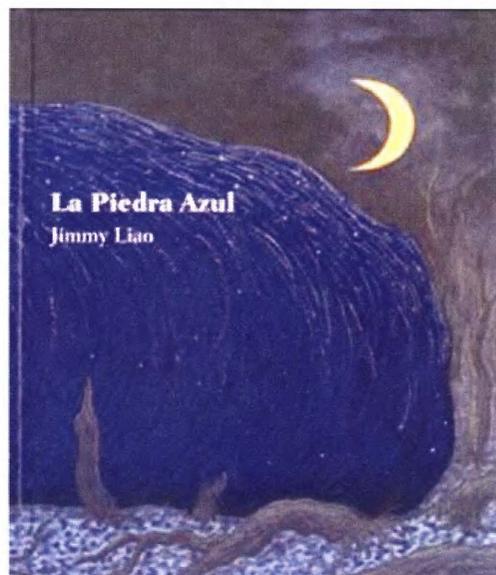


Figura #9: Portada de “La piedra azul” escrito e ilustrado por Jimmy Liao, 2006.



Figura #10: Ilustración tomada del libro "Grand loup et petit loup" de Nadine Brun-Cosme ilustrado por Olivier Tallec.



Figura #11: Parte del libro "The Arrival" (La llegada), elaborado por Shaun Tan, 2006.



Figura #12: "Early Sunday morning" pintura de Edward Hopper, 1930.

vela trata la experiencia de un inmigrante en una tierra totalmente desconocida y de cómo aprende a vivir en ella, donde debe adaptarse a una ciudad extraña con un lenguaje y tradiciones diferentes a los suyos.

En cuanto a técnica, Tan se especializa en el dibujo a lápiz y medios secos, sin embargo, últimamente realiza paisajes experimentando con la pintura al óleo.

En el presente trabajo, es utilizado como referente, ya que es una prueba de la interdisciplinariedad entre ramas artísticas, pues cuenta con encuadres fotográficos y es por el uso de las viñetas que su álbum coquetea con la clasificación entre álbum ilustrado y novela gráfica. Tan mantiene al mismo tiempo la trama del lápiz que nos sigue dando pistas de sus preferencias por que se vea el carácter de la línea de este instrumento. De esta forma, su libro "The Arrival" lleva a la decisión de experimentar y elaborar el presente proyecto sin texto escrito.

Edward Hopper, pintor norteamericano de principios del siglo XX, realiza composiciones que hacen énfasis en el ser humano y su entorno: el norteamericano, enajenado y vacío.

El interés en este pintor para el presente trabajo radica en el manejo de sus composiciones en función de crear en el espectador sentimientos como incertidumbre, angustia, vacío, inquietud y contemplación. También son de interés los encuadres incómodos de sus personajes, la tendencia a desvanecer las caras y poner mucho énfasis en las atmósferas y la forma en la que ilumina sus cuadros con paletas cálidas o frías.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

LA MEMORIA Y EL RECUERDO

La RAE define la memoria como: “la facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado” y “Recuerdo que se hace o aviso que se da de algo pasado”. Asimismo, el recuerdo es definido como: “Memoria que se hace o aviso que se da de algo pasado o de que ya se habló”, “cosa que se regala en testimonio de buen afecto” y “objeto que se conserva para recordar a una persona, una circunstancia, un suceso”.

Una vez claros los términos, se procede a hacer una reflexión acerca de la práctica personal de conservar objetos con alto valor sentimental relacionados con la infancia. Se nota que esta práctica tiende a repetirse de una u otra forma en los seres humanos en general, y se hace énfasis en la permanencia del recuerdo de forma positiva, el recuerdo como punto de partida para crecer como ser humano, el recuerdo de los orígenes personales, los seres amados, la familia, el hogar, momentos importantes, etc. De igual forma, existe también esa preocupación latente por la pérdida de la memoria: el olvido de momentos, personas y experiencias ya vividas. Es interesante mirar cómo los recuerdos vienen a la mente a partir de los objetos que se conservan. Es por esto que los objetos en la historia actúan como eslabones para encontrar lo que la persona parece haber perdido. En relación con los eslabones, dice Aristóteles en su escrito “De la memoria y el recuerdo”:

“El proceso de recordar es una especie de búsqueda”... y “Sucede a menudo que uno no puede recordar de momento, pero puede conseguirlo buscando y acaba por hallar lo que quería. Esto tiene lugar, iniciando muchos movimientos o impulsos, hasta que al fin se inicia uno de tal clase que conducirá efectivamente al objeto de su búsqueda. Porque el recuerdo consiste en la existencia potencial, en la mente, del estímulo efectivo; como se ha dicho, de tal manera que el sujeto es movido o estimulado desde el mismo impulso y desde los demás impulsos que él contiene en sí mismo. Pero se debe asegurar el punto de partida, por esta razón algunas de estas personas parecen recordar, partiendo de los lugares (para el cuento de este trabajo, son los objetos). La razón de esto se halla en que ellos pasan rápidamente de un eslabón de la cadena continúa al siguiente... (Aristóteles).

Sobre la temática del cuento, más allá de tratar de dar un mensaje o una moraleja, la historia es una especie de rompecabezas de pequeños mensajes a descifrar por el espectador. Es por esto que el trabajo no contará con diálogos y utilizará imágenes en viñetas que invitan al espectador a acercarse y mirar más de cerca.

EL ÁLBUM ILUSTRADO

Hay una gran gama de clasificación acerca de las características de los álbumes ilustrados, sin embargo, quienes buscan características particulares aclaran que el buscar encasillarlos y delimitar sus características es solamente para lograr una mejor comprensión. El texto “Hacia una definición de Álbum” de Emma Bosch, investigadora graduada de la Universidad de Barcelona y especialista en esta área, habla de hacer una clasificación de aspectos precisamente para diferenciar un álbum ilustrado de un cómic, pues ambos tienen fundamentos conceptuales similares. Cita Emma Bosch sobre

la búsqueda de la clasificación (en este caso sobre el cómic, que a la vez es válido para el álbum ilustrado):

“Nuestro afán por definir el cómic, es un proceso que no tiene porqué alcanzar una conclusión definitiva. Estoy seguro de que una nueva generación rechazará lo que la nuestra haya decidido aceptar e intentará una vez más reinventar el cómic”. (McCloud, 1993:23).

La cantidad de álbumes ilustrados que existe hace que una clasificación sea ardua: hay alegres álbumes para niños pequeños; álbumes de temática didáctica, abecedarios, álbumes lúdicos, libros que narran historias, para aprender a mostrar sentimientos, libros para adolescentes, para adultos, álbumes sin moralejas o álbumes de humor negro etc. Queriendo dar una sola definición sobre el álbum ilustrado, Emma Bosch llega a la conclusión de que:

“Álbum es arte visual de imágenes secuenciales fijas e impresas afianzado en la estructura de libro, cuya unidad es la página, la ilustración es primordial y el texto puede ser subyacente” (Bosch, 2007:41).

Después de investigar acerca de los parámetros que interesan, sobre los que se quisiera trabajar y buscar las características en las cuales enmarcar el presente trabajo, se llega a la decisión de utilizar el término “*álbum ilustrado*” pues se aprovechará que es aún un término muy flexible en cuanto a posibilidades de experimentación, tanto en contenido como técnicamente.

EL PÚBLICO META

Para quién están dirigidos los álbumes ilustrados es también un tema acerca del cual se debate mucho. Se ha querido mencionar el tema en este trabajo, ya que es una constante preocupación para las personas que investigan el álbum ilustrado, porque generalmente se arrastra la idea anticuada del formato de libro de cuentos ilustrado para niños (texto más imagen).

Si bien existen álbumes creados especialmente para niños, para la elaboración de este proyecto se está de acuerdo con lo que argumenta Shaun Tan en uno de sus ensayos; “Picture Books: Who are they for”, ensayo que ha elaborado con base en su proceso. Shaun Tan habla acerca de cuándo comenzó en este campo y cómo tenía el prejuicio de que los álbumes eran específicamente libros para niños pequeños, sin que pudieran tener un alto grado artístico y profesional, Tan llegó a la conclusión de que la idea de limitar la edad del público al que va dirigido el álbum es algo contraproducente para el acceso en general al libro. En relación con esto, dice:

“Rather than talk about the differences between older and younger readers, however, I would prefer to consider what they might actually have in common. In particular, we are all interested in playing. We like to look at things from unusual angles, attempt to seek some child-like revelation in the ordinary, and bring our imagination to the task of questioning everyday experience. Why are things the way they are? How might they be different? As an artist, these “childish” activities are the things that preoccupy me when I draw pictures and make up stories, and they don’t necessitate a consideration for any particular audience”. (Tan, 2002).

El autor se refiere a que antes de pensar en cuál es la diferencia entre un lector joven o un lector adulto, prefiere pensar en las cosas que tienen en común, particularmente se interesa en el juego de ver cosas desde ángulos diferentes, intentar buscar con ojos infantiles y cuestionar las experiencias diarias, cuestionar por qué las cosas son como son y qué las hace diferentes, estas son las cosas que le preocupan como ilustrador y autor sin enfocarse mucho en su tipo de audiencia. Personalmente, para este trabajo, se quiere que sea el espectador quien tome su propia decisión a partir de la historia que está mirando.

GUIÓN ESTRUCTURAL

El guión es una herramienta de escritura descriptiva utilizada en cine, televisión, novela y novela gráfica que se elabora según los elementos específicos que se requiera para su finalidad, es una guía escrita sobre los personajes y acontecimientos, incluye una línea de tiempo, el desenlace de los hechos e incluso elementos técnicos, si se requiere.

STORYBOARD

Es utilizado principalmente en cine y televisión: es una descripción gráfica paso a paso del desarrollo de los hechos en una historia y, dependiendo de las necesidades, es más o menos complejo. Se utiliza para visualizar la narración sucesiva en un solo formato, un solo tipo de viñeta, por ejemplo: formato rectangular, sus características varían según las necesidades.

LA VIÑETA

La viñeta es un espacio que delimita una acción en una representación gráfica, en caso de la novela gráfica o el cómic, la secuencia de viñetas es la columna vertebral para entender una narración en secuencia y para guiar el ojo del espectador. Le dan mayor o menor importancia (dependiendo de su tamaño) a los hechos que se nos están mostrando. La lectura de las viñetas se relaciona con la forma en la que se escribe y lee, en este caso, la occidental: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, del mismo modo, hay historietas y novelas gráficas orientales que están hechas para ser leídas de derecha a izquierda, y de arriba hacia abajo, correspondiendo a su forma lógica de leer. La disposición, cantidad, tamaño y componentes de las viñetas en el espacio de la página, guían la manera en que el mensaje debe ser leído. Una viñeta del tamaño de toda la página hace que el espectador se detenga por mucho más tiempo a ver los detalles. Una página con excesivas viñetas que explica una acción corta movimiento por movimiento da la sensación de monotonía. También se puede jugar con el orden de las

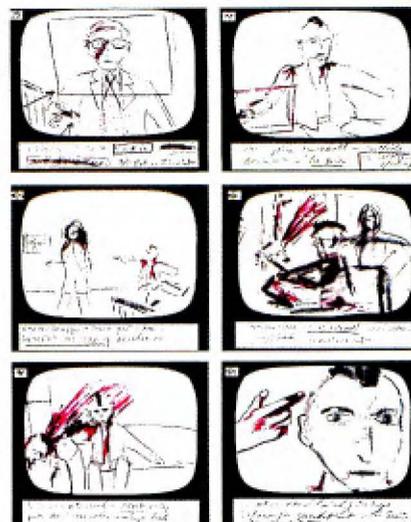


Figura #13 Storyboard realizado por el director Martin Scorsese para su película "Taxi driver", 1976.



Figura #14 Ejemplo de viñeta, "Leyendas costarricenses en Novela Gráfica" de Céspedes y Céspedes.

viñetas y mensajes cuando lo que quiere el autor(a) es manifestar una serie de acciones que no tienen un orden específico y que, leído de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha no altera el orden del mensaje.

DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes es la forma en la que se crea un personaje a partir de características descriptivas; en este caso, a través del cuento como base. Se toman en cuenta los rasgos psicológicos, las formas de responder a los hechos que se le presentan en la historia y qué es lo que se quiere comunicar de la personalidad de cada uno. En el libro “Diseño de personajes para novela gráfica” de Withrow y Danner, los autores nos presentan una forma meticulosa de recopilar todos los datos de los personajes en una ficha, de aquí se tomarán los aspectos de nombre, edad, y características principales en el cuento para caracterizar los personajes de la presente historia.



Figura #15 Hoja de diseño del personaje “George” del corto animado “Paperman”, Disney.

METODOLOGÍA

ETAPA 1.

En el capítulo II se abre un espacio de experimentación técnica y de diseño:

Durante y después de la elaboración del cuento, se realizan muchos bocetos. Para experimentar se eligen la pintura al óleo, el acrílico y los medios digitales. Con base en esta experimentación, se escoge el medio en el que se va a aplicar el color en las ilustraciones.

Se escribe un cuento que sirve como texto base para la realización de las ilustraciones. A partir de la lectura del cuento se procede a elaborar un guión estructural. Ya que la parte pictórica tiene como base el cuento escrito, el guión será el que describa cómo se piensa y visualiza la sucesión de hechos entre las viñetas y a la vez el ritmo de los sucesos, tomando los elementos más significativos del cuento. Al mismo tiempo, se describen los elementos pictóricos que requerirá cada etapa.

Para definir la secuencialidad de los hechos de forma gráfica se elabora un storyboard trabajado en pliegos de papel tamaño 11" x 17" con un solo tamaño de viñeta y unidos en sentido vertical para poder desplegar toda la historia y manipular mejor la secuencia de sucesos. En este punto se decide la dinámica y el ritmo que llevarán las ilustraciones dentro de la secuencia de imágenes. A continuación se decide la colocación de las viñetas y cuántas son utilizadas por página según el ritmo e importancia de los hechos y se elabora una maqueta con todas las viñetas de la historia. Esto para totalizar el conteo de páginas necesarias para el proyecto. Se contabilizan alrededor de 37 páginas ilustradas, lo cual aumenta a 50 páginas con el resto del cuerpo del libro.

Se elabora, a partir del cuento, una lámina en la que se hará bocetos con diferentes diseños de cada uno de los personajes, para tener variedad de diseños y escoger la apariencia del personaje que se busca. Se trabaja paralelamente con referencias para definir mejor detalles. Después de definir cómo se verá cada uno de los personajes, se realiza las hojas de modelo donde, se hará tres vistas diferentes de cada uno (lateral, frontal y trasera) para tener una guía de cómo se verán estos al momento de realizar las ilustraciones. Esto hace que la dinámica del dibujo de los personajes sea más práctica para trabajar.

Para el personaje de Demetrio, se elabora una maqueta tridimensional en arcilla cocida, lo anterior para facilitar la definición de volúmenes y poses del mismo en el diseño de las ilustraciones. Seguidamente se elabora el diseño y caracterización de los entornos en los que se desarrolla la historia: la oficina, la ciudad, el apartamento, la antigua casa.

ETAPA 2.

A partir de la elaboración de los dibujos de personajes y entornos, teniendo el soporte escogido, se procede a experimentar con la técnica escogida en la búsqueda de la paleta de color adecuada para cada etapa de la historia: la oficina, la ciudad, el apartamento y la casa antigua, así como los personajes y elementos más detallados. Se experimenta siempre en láminas de mayor tamaño antes de elegir y trabajar las ilustraciones finales, esto para una mayor comodidad al momento de dibujar y colocar el color.

Elegidos el soporte, la técnica y la paleta de color, se busca el formato en que se quiere trabajar las ilustraciones, así como su proporción, que corresponderá al tamaño de las láminas que serán las páginas del futuro libro.

Seguidamente, se diseña una plantilla que servirá de guía, de acomodo en todas las hojas con sus respectivas viñetas y calles (espacios entre viñetas) en las cuales se va a trabajar.

Se realiza las ilustraciones escogidas. Inicialmente, se transferirá los diseños a la lámina con el formato definido para comenzar a dar color a las ilustraciones. Una vez colocado el color a las láminas se procederá a dar los detalles finales que requiera.

Para la toma de decisión sobre la aplicación de los colores se consultará el estilo de Olivier Tallec. Este ilustrador utiliza capas de colores para resolver tonos para sus personajes y ambientes.

Para la aplicación de color, a las primeras dos páginas del álbum donde se quiere resaltar el peso de la monotonía se utiliza blanco, negro y grises, para los colores del apartamento se busca una paleta de colores azules, colores que se relacionan con su estado de ánimo: la frialdad la soledad y el vacío.

Para los colores del antiguo hogar se busca usar una paleta cálida relacionada a un ambiente confortable. Cada personaje manejará una escala de color determinada, sin embargo para algunos personajes ya se ha definido una paleta de color: Teo, el pájaro, es de color rojo, color que es contrastante en el libro. Demetrio, es pensado crema con algunos sectores cafés. Erick viste una pijama de rayas azules durante la mayoría de la historia.

ETAPA 3.

Para el montaje del libro, se cuentan las láminas ilustradas terminadas y se realiza un esquema sobre la organización de las hojas para el posterior montaje del libro, añadiendo dos contraportadas, los créditos, la dedicatoria y un colofón.

El libro se monta digitalmente con el programa Adobe InDesign CC, se diseña una plantilla general para montar el libro, en la página base se marca el sangrado y los márgenes, tomando en cuenta el espacio extra que se debe dejar para el empastado del libro.

Una vez montado el libro se hace un esquema para el diseño de la portada, lomo y contraportada. Se elabora la portada, lomo y contraportada usando pocos elementos, que sugieran de qué se trata la historia sin ser muy descriptivos, y que inviten a abrir el libro a quien lo mire por fuera.

Capítulo II

ETAPA 1:

EXPERIMENTACIÓN



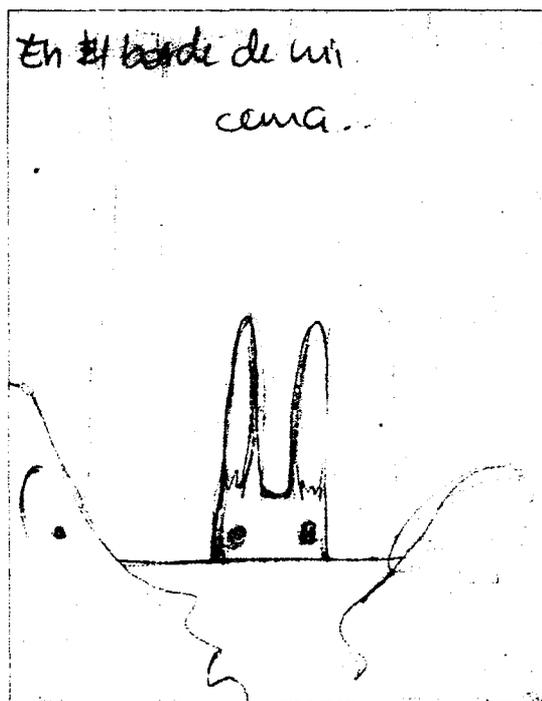


Figura #16: Primer boceto del cuento, idea tentativa de la portada del álbum ilustrado.

Como inicio de la propuesta se tuvo una idea predominantemente estética sobre el cuento y se realizaron los primeros bocetos. Se mantuvo siempre como personaje principal a un animal que estéticamente fuera una mezcla de conejo y zorro, que caminara sobre dos piernas, que no hablara (únicamente por medio de gestos) y que tuviera un rostro poco expresivo. Más adelante al personaje se le da el nombre “Demetrio.”

Los objetos que se describen en el cuento son parte fundamental del trabajo, ya que son la conexión para que el personaje principal recuerde a sus familiares, se hizo un pequeño conteo de cuáles eran esos objetos-elementos y finalmente se escogieron:

- Un plato: abuela
- Una cuchara: abuelo
- Un geranio: padre
- Teo (el pájaro): metáfora de sus emociones o falta de ellas
- Un trozo de muñeca de un juguete: madre
- Un carrito: su hermana
- Tranca de puerta: la puerta de su casa
- Un pilot: su niñez (Dibujo) elemento que enlaza al personaje principal con sus recuerdos y familiares a través de los objetos.



Figura #17: Primeras ideas acerca de cómo debía ser el personaje Demetrio.

Además dentro de la representación gráfica del cuento se agregan otros objetos que acompañan los anteriores para hacer mayor énfasis en la importancia de los mismos dentro de la historia.

Se hizo fotografías que sirvieron de referencia para visualizar los lugares donde se desarrollaba el cuento: la oficina, el apartamento, la casa antigua, la ciudad (ver anexo 3).



Figura #18 Del storyboard 1: objetos en el fondo de la caja.

Para el apartamento, siempre se pensó en un lugar frío poco acogedor y neutro, con pocos elementos. Para la casa antigua, dado que estaba abandonada, se pensó igualmente en pocos elementos pero con una paleta de color cálida.

La ciudad en general está poco presente en el cuento, sin embargo, en los momentos en que el personaje sale de su casa, la ciudad se trata de forma distante y fría, casi inexistente en relación con

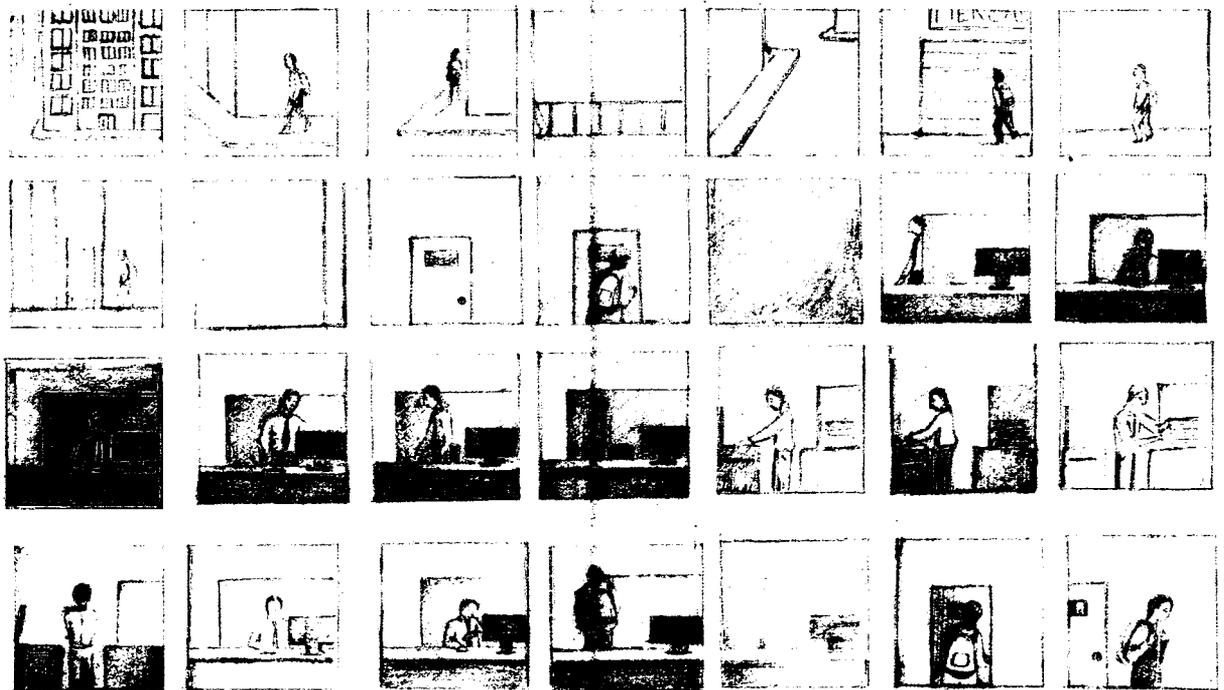


Figura # 19 Lámina de storyboard: secuencia de la primer hoja del cuento resuelta en lápiz, a mano.



Figura #20 Ejercicio de copia para prueba de colores en base a una ilustración de Oliver Tallec, óleo sobre papel.

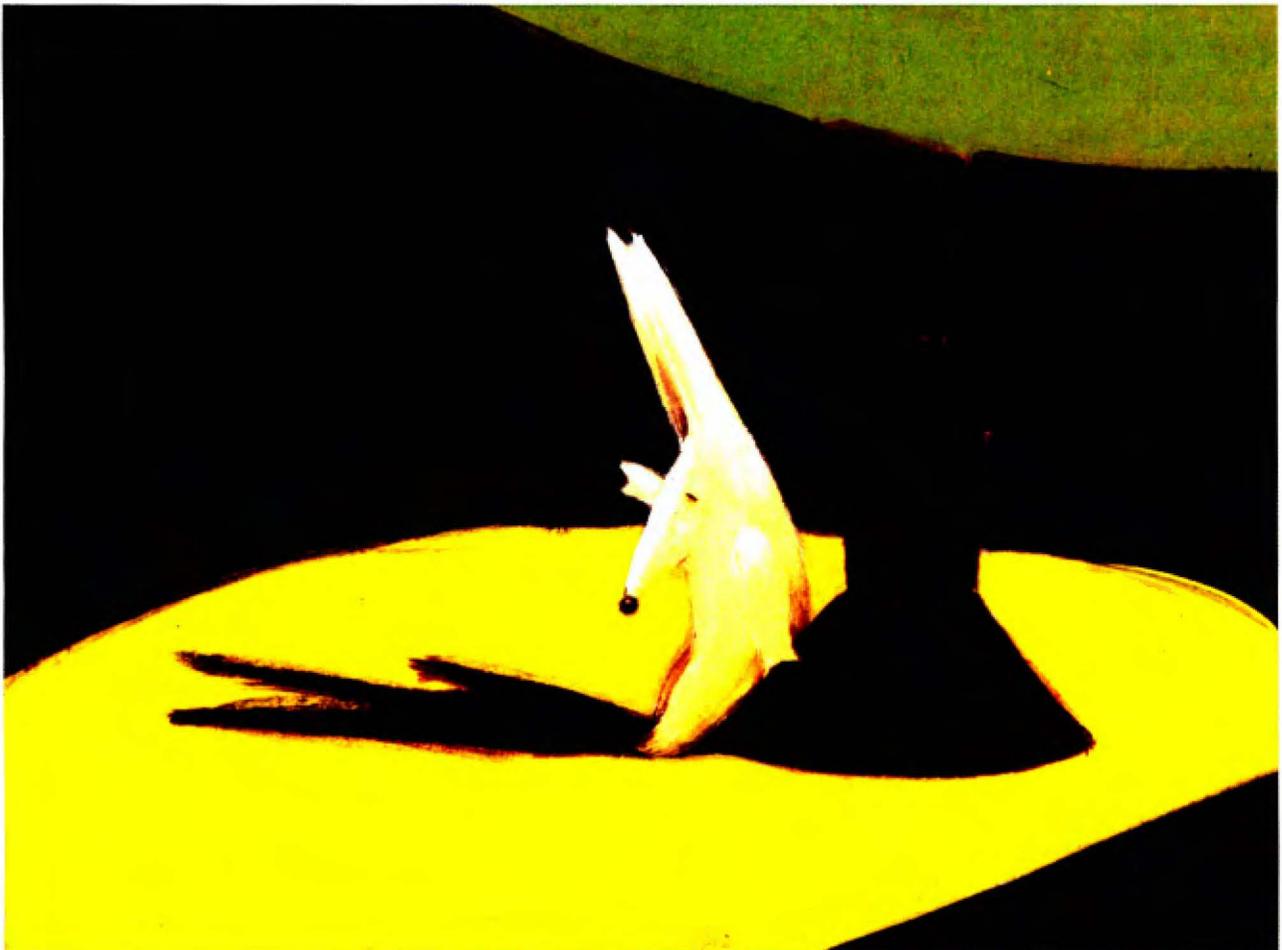


Imagen #21 Ejercicio en acrílico sobre cartón.

seres humanos. Esto fue pensado para aislar de forma significativa al personaje principal.

Se desarrollaron dos storyboards con cuadros del mismo tamaño para resolver la sucesión de hechos.

De manera paralela se desarrollaron pruebas de imágenes ya resueltas a nivel compositivo y pintadas al óleo sobre papel ledger y cartón. Sin embargo, el tiempo de secado de cada ilustración excedía las dos semanas, incluso un poco más si contenía mucho blanco, ya que en óleo es el color que dura más en secar.

A partir de aquí se hicieron pruebas en acrílico y se desarrollaron varias ilustraciones de prueba.

Se tomó un taller de pintura de monotipia experimental, buscando ideas para realizar algunos fondos de las ilustraciones.

Más adelante se tuvo la idea de escribir el cuento y montar el álbum ilustrado con imágenes grandes soportadas por varias líneas escritas debajo o encima de la ilustración (ver figura #23)

Como originalmente se pensaba que el álbum incluyera líneas de texto, se recurrió a un filólogo para hacer correcciones y arreglos en el cuento.

Para agilizar el desarrollo de los dibujos en las ilustraciones, se recurre a la creación del personaje llamado Demetrio en una escultura de arcilla cocida. El modelado tridimensional del personaje ayuda a su visualización al momento de elaborar los dibujos.

Más adelante, buscando más información acerca de álbumes ilustrados, se investiga una rama de los álbumes que son elaborados únicamente con imágenes. A partir de aquí, se decide realizar el álbum exclusivamente con imágenes. Esto implicaría que el cuento incluyera viñetas a manera de novela



Figura #22 Imágenes de las monotipias realizadas con tintade grabado sobre papel rosa espino y prensa de grabado.

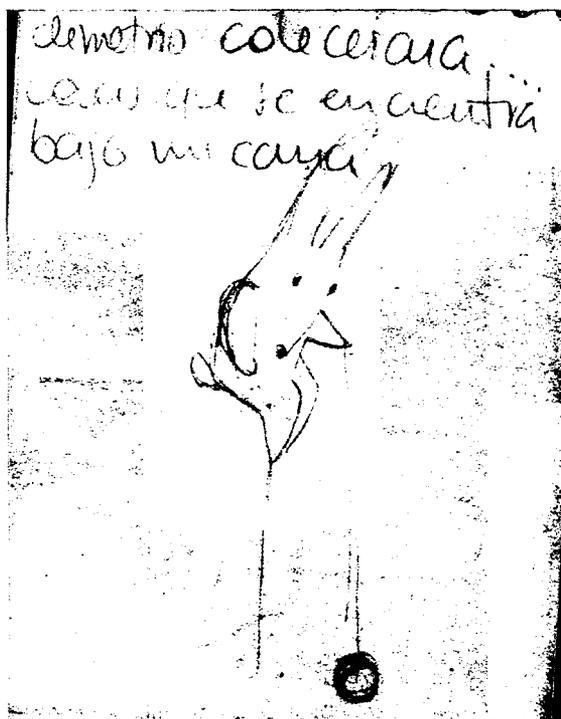


Figura #23 Boceto de una de las ideas de imágenes acompañadas por línea de texto en el álbum ilustrado.

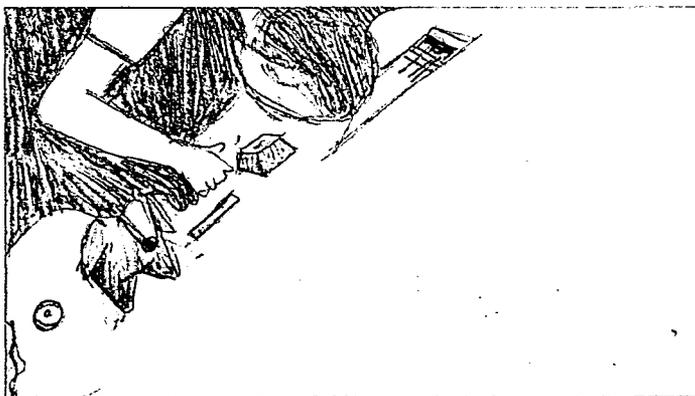


Figura #24 Imagen del storyboard creada pensando cómo sería la escena donde Erick encuentra a Demetrio bajo su cama.

gráfica, incluso, gráficamente el cuento se iba a extender mucho más. Por este motivo, y para ampliar el conocimiento en el uso y manejo de herramientas, se decide aplicar el color de forma digital. Sin embargo, antes de comenzar a poner el color, fue necesario rehacer los dibujos ya elaborados, y realizar un guion estructural a partir del cuento, esto porque a partir de ese momento, la historia pasaría a ser sobre la base del álbum, dado que el texto escrito no aparecería como tal.

En este punto, se retoman y exploran las herramientas digitales, principalmente Adobe Photoshop, programa que tiene herramientas para ilustrar digitalmente. Se toma bocetos y se experimenta buscando acabados que coincidan con lo que se busca. Se tiene la idea de mantener la huella del pincel en las ilustraciones.



Figura # 25 Modelo del personaje Demetrio acabado en arcilla cocinada.

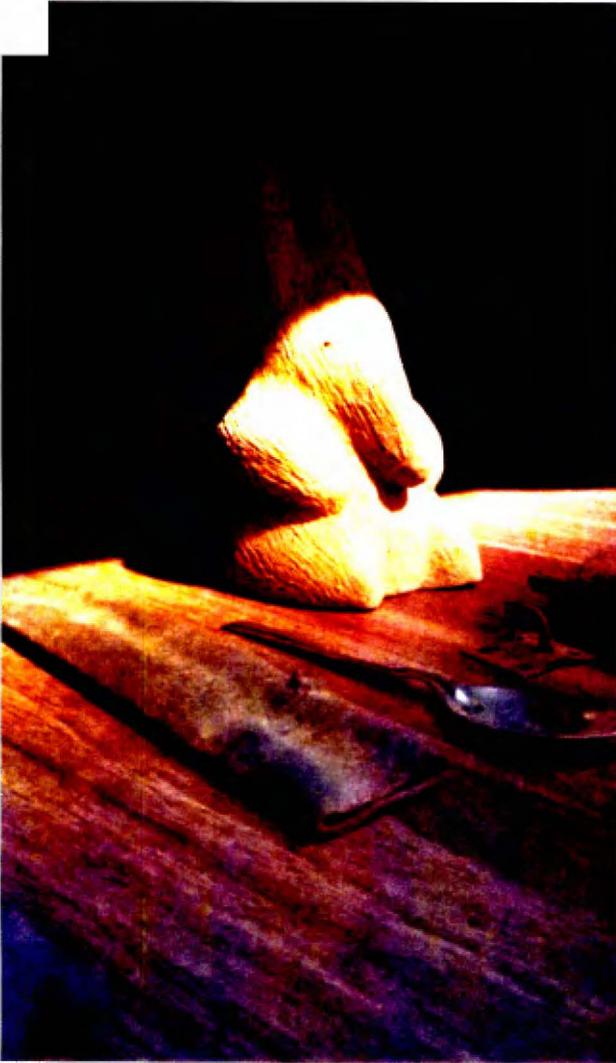


Figura #26 Fotografía tomada con la figura de Demetrio y los objetos alrededor de él.



Figura # 27 Fotografía tomada desde un ángulo diferente.

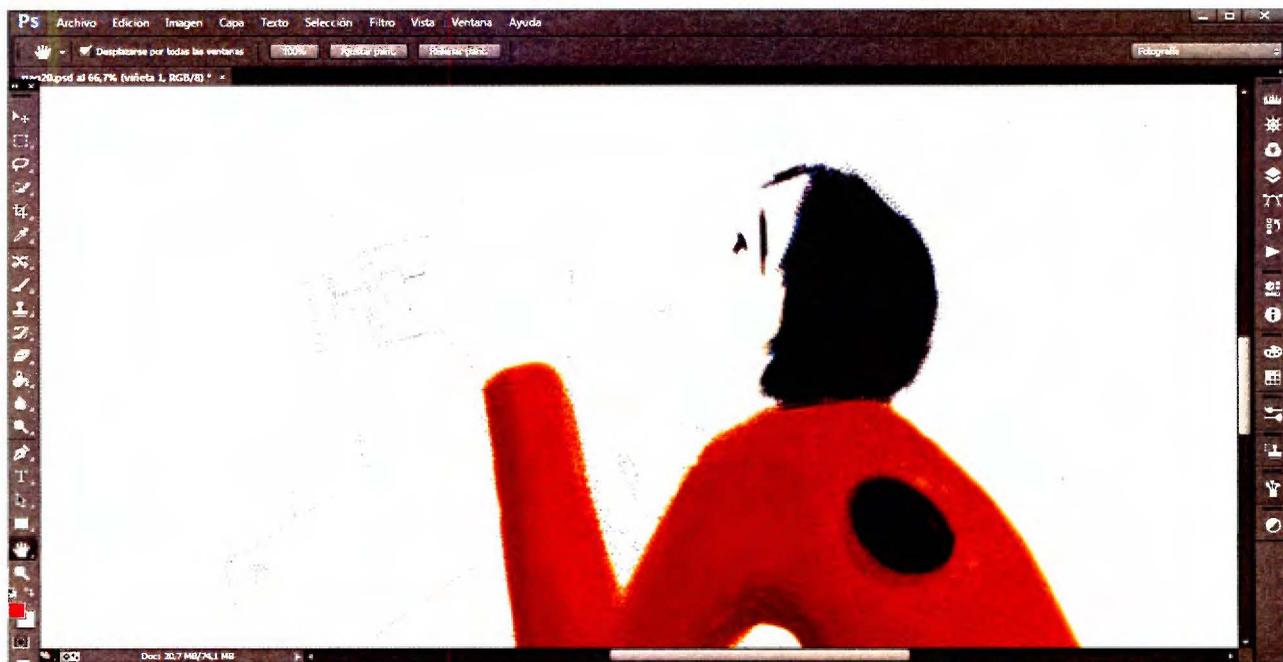
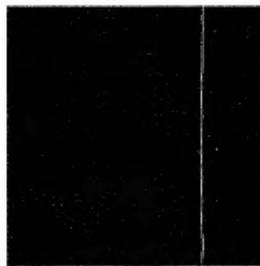


Figura #28 Prueba de color para Erick, muestra la huella de pincel.

Capítulo III

ETAPA 2:

DESARROLLO



1. CUENTO Y GUIÓN ESTRUCTURAL

Una vez decidido que el álbum se desarrollara únicamente con imágenes, el cuento escrito (ver anexo 1) se adapta a un guión estructural (ver anexo 2); que describe cada página de lo que va a ser el libro, viñeta por viñeta, haciendo dos apartados: el primero describe cómo es la escena en general; y el segundo, los elementos pictóricos con una descripción más detallada.

Para el desarrollo y disposición de las viñetas, se estudia el libro de Shaun Tan, con el fin de investigar cómo el autor hace que sus personajes se comuniquen por medio de gestos. Esto se pone en práctica al momento de hacer el cambio de una viñeta a la siguiente.

2. STORYBOARD

En total, se elaboraron dos storyboards en un tamaño L4 con seis rectángulos sencillos en cada página, que se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Se elabora otro de 10 páginas para tomar la decisión acerca de las escenas por desarrollar y un tercer libro de formato media carta que describe el movimiento y la lectura con las viñetas ya aplicadas.

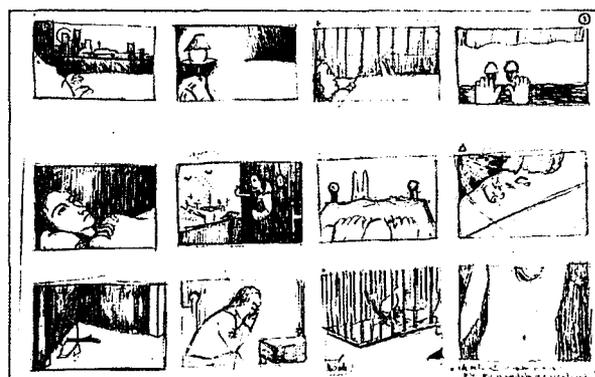


Figura #29 Lámina tamaño L4 del primer storyboard de descripción de sucesos.

Figura #30 Lámina del primer storyboard donde se eliminaron escenas, se agregaron otras y se hacían apuntes con respecto a elementos importantes.

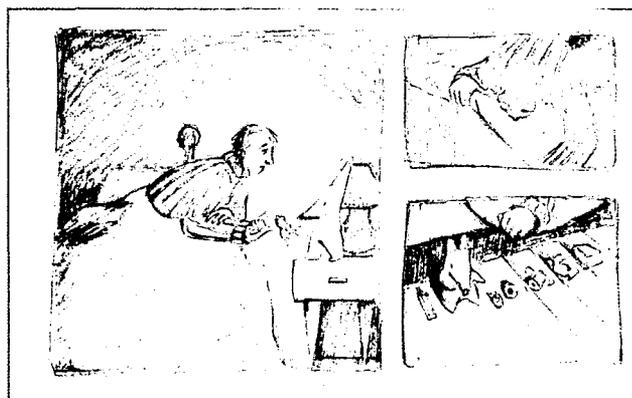
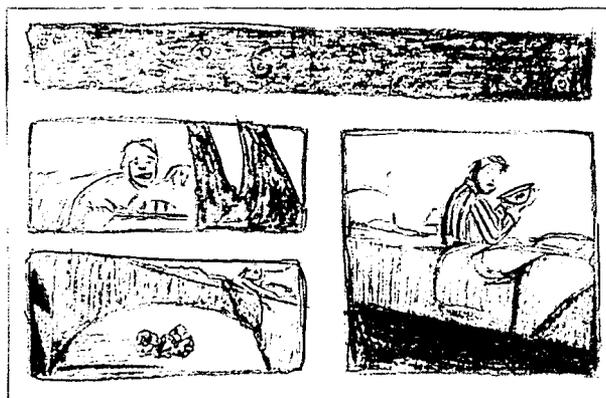


Figura #31 y figura #32 Dibujos del libro que describe el movimiento de sucesos por viñetas.

3. PÁGINAS Y VIÑETAS

Al finalizar el dibujo de todas las páginas del cuento con sus respectivas viñetas en el libro tamaño media carta, se hace un conteo total de páginas, incluyendo la portada y contraportada del libro. Más adelante, en el proceso, se añadirá las hojas y guardas correspondientes a la estructura del mismo.

Se busca experimentar respecto a la orientación y lectura de las viñetas, partiendo de que el tipo de lectura de texto de occidente es igual a como se leen las viñetas de un comic o álbum (de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo) utilizando relaciones de color y forma, por ejemplo:

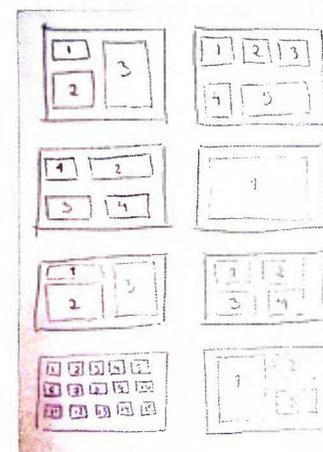


Figura #33 Diseño y experimentación de las viñetas que se utilizarán para las páginas del libro.

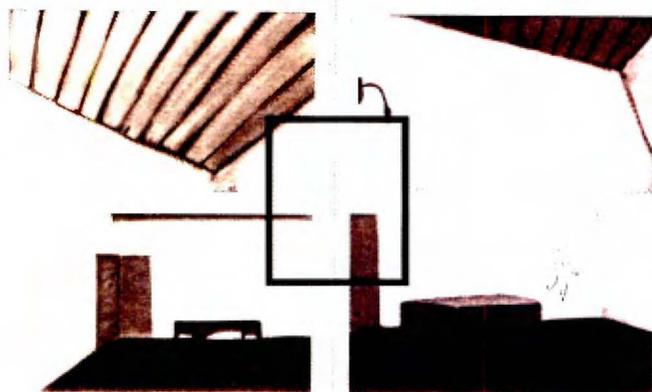


Figura #34 Lectura en cualquier orden.

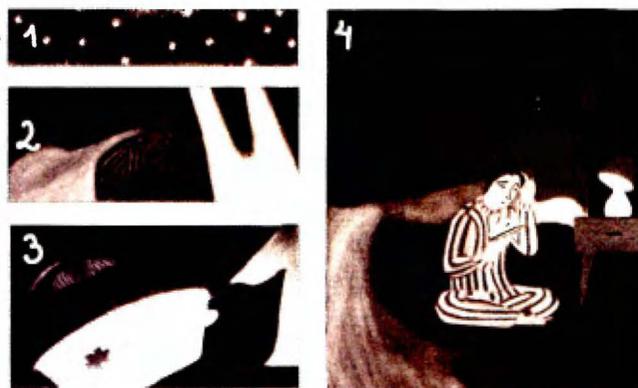


Figura #35 Lectura de viñeta por tamaño.



Figura #36 Lectura por relación de color.



Figura #37 Lectura por fragmentación de imagen.

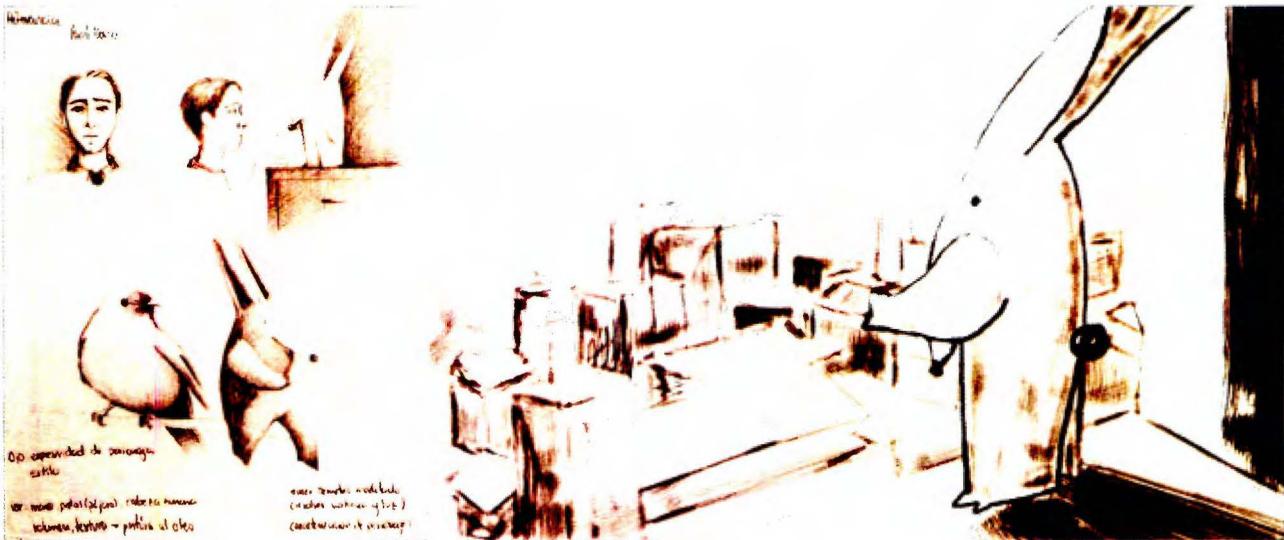


Figura #38 Bocetos de Demetrio.



Figura #39 Hoja de personaje.

4. DISEÑO Y CARACTERIZACIÓN

A partir del cuento escrito, se tiene una idea de cómo van a ser los personajes en cuanto a estados de ánimo, su papel en el cuento y cómo se van a ver físicamente. Sin embargo, se tiene en cuenta que en cualquier momento se pueden hacer cambios si los recursos que se pensaba no resultaron la mejor opción para la parte pictórica.

DEMETRIO:

Es el primer personaje. Surge con la idea del cuento. Es una especie de animal-espíritu que al principio merodea por el apartamento de Erick (el personaje humano), asustándolo. Con el tiempo, se acostumbran a interactuar en el apartamento. Este es el personaje que conecta el pasado y el presente con los objetos que le entrega a Erick. Demetrio no habla, pero se comunica por gestos. Estéticamente, es una mezcla de conejo y zorro, sin cola y de orejas largas.

Desde el principio se pensó en colocarle un color crema y una sombra siena tostado, colores que refieren a la casa antigua.

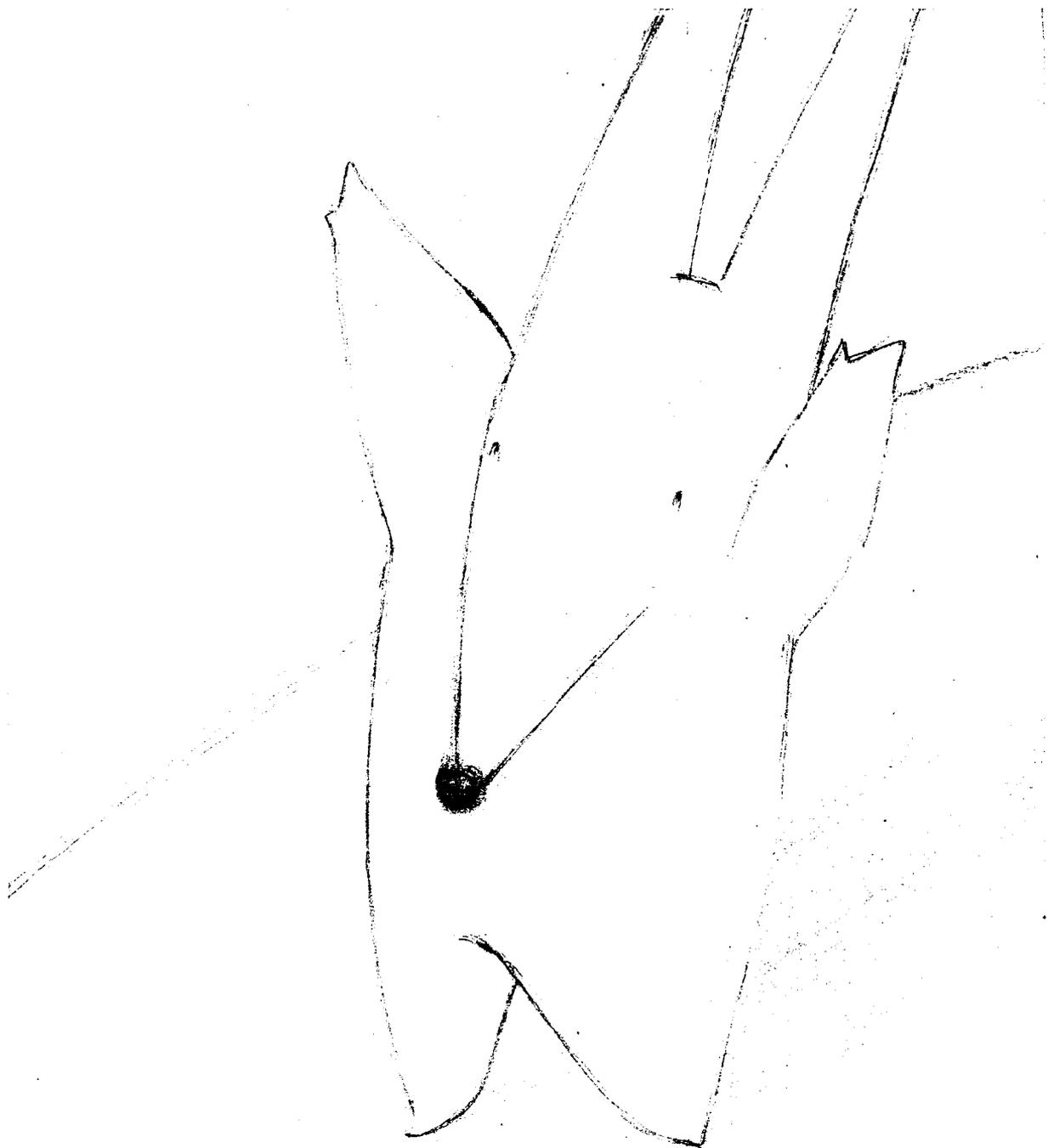


Figura #40 Dibujo de Demetrio en una viñeta.

TEO:

Teo es el jilguero con un ojo que Erick conserva enjaulado desde que ambos son pequeños y sobre el cual Erick no hace una reflexión sino hasta que comienza a sentir el vacío en el pecho. Estéticamente es una mezcla entre los pájaros conocidos popularmente como *cardenal* y *cucarachera*. Se escogió el color rojo de forma simbólica, para que el pájaro, en cierta parte del cuento, se pueda leer como una metáfora de las emociones o de la falta de ellas. Además, a nivel visual, se busca que este color destaque y contraste con los tonos azules del apartamento, haciéndolo saltar a la vista, aunque al principio fuera ignorado por el propio protagonista.



Figura #41 Teo y Erick.

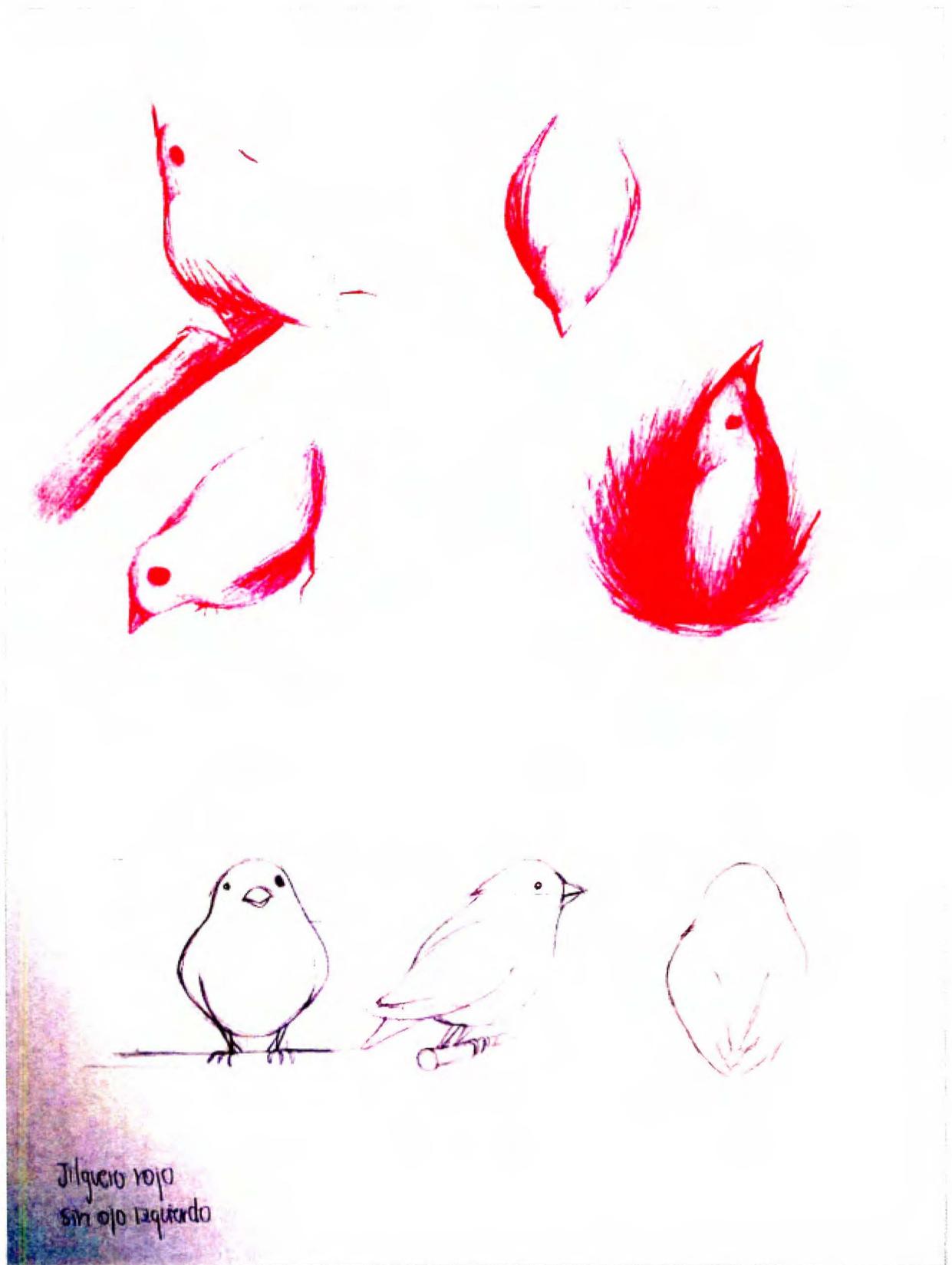


Figura #42 Lámina de posiciones de Teo.

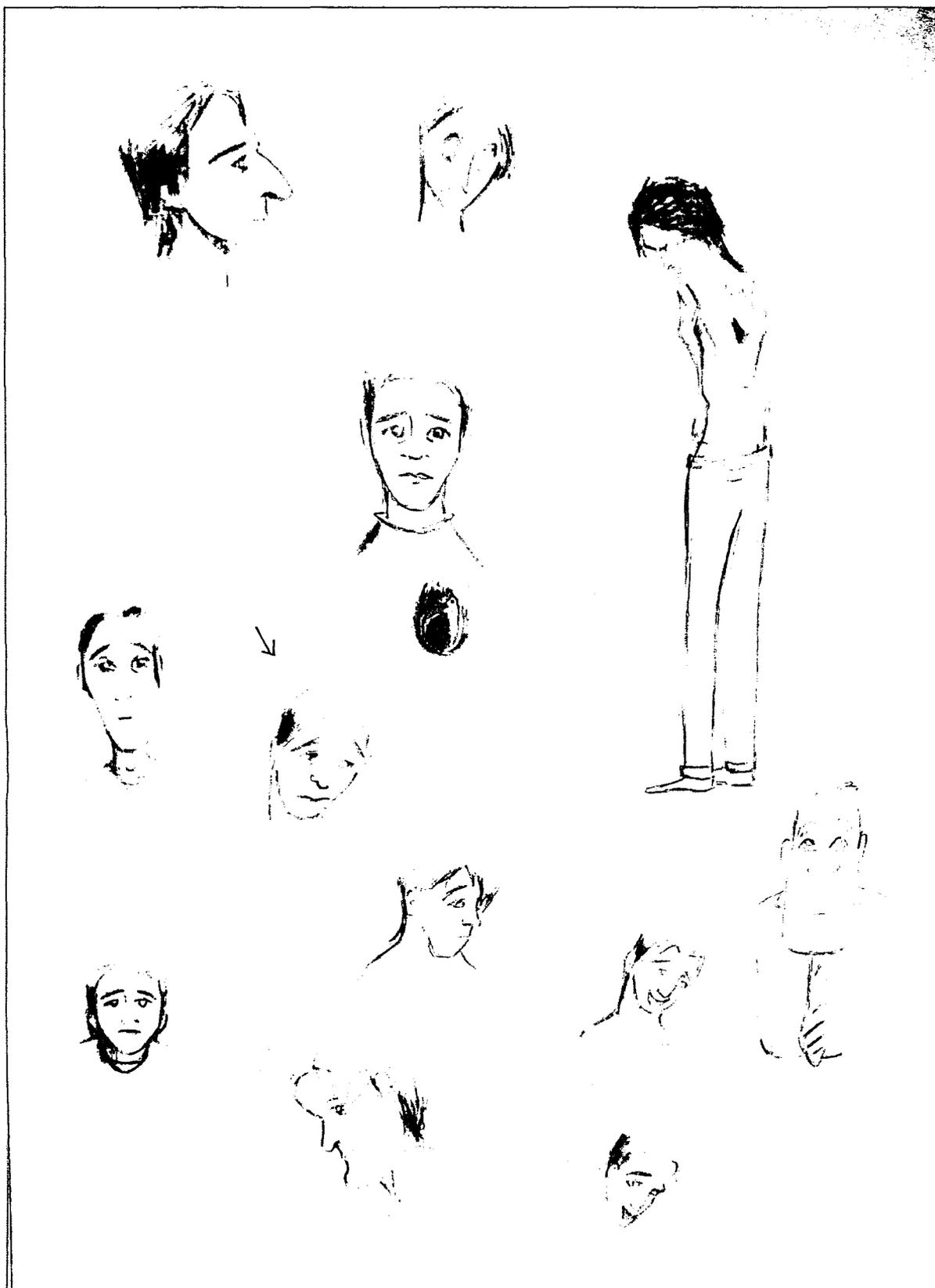


Figura #43 Definiendo rasgos y expresiones de Brick.

ERICK:

Erick es el personaje principal, quien vive una vida plana, sin memoria de su niñez ni contacto con su familia. Emocionalmente es inestable y no manifiesta emociones, hasta el momento en que tiene contacto con Demetrio.

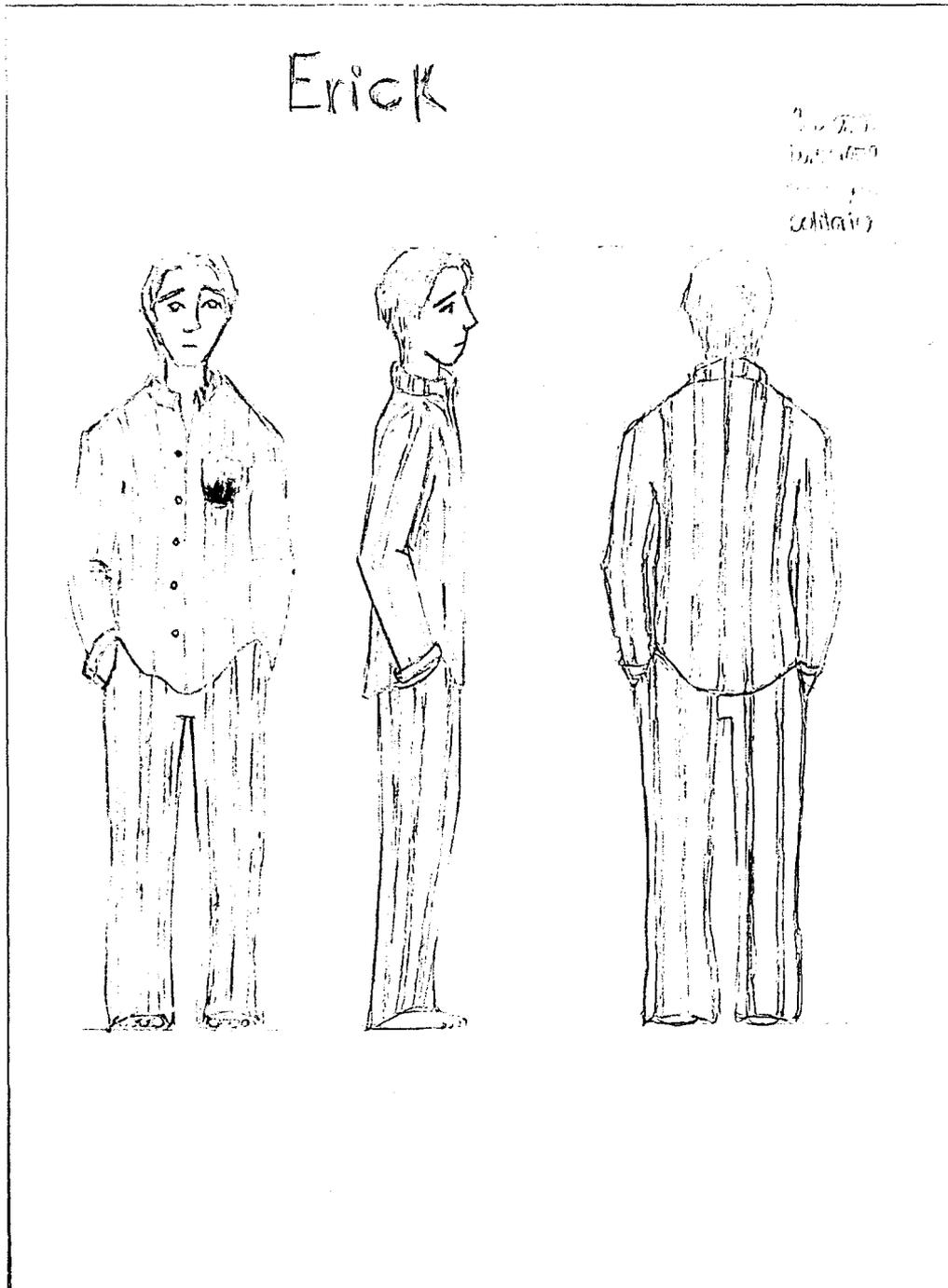


Figura #44 Lámina de tres vistas de Erick.

AMBIENTE:

Los lugares en los que se desarrolla la historia son básicamente dos: el apartamento donde vive Erick y su antiguo hogar, al que después retorna. Como lugares secundarios, están la oficina en la que trabaja y la ciudad, que en determinado punto de la historia es atravesada por el Erick. (ver Anexo 3 para referencias)

LA OFICINA:

Se desarrollan las primeras dos láminas del libro con base en el inicio del cuento:

“Llegaba a mi casa solamente a comer y a dormir. Tenía un trabajo común, de escritorio: hacía papeleo, llenaba formas, hacía facturas, sacaba copias del papeleo, de las formas y las facturas. En fin, la mayoría del tiempo lo pasaba concentrado en mi trabajo. Los días eran así desde que tengo memoria. No había nada que me animara, lo que venía lo tomaba, pasaba y esperaba lo siguiente. Vivía solo en un pequeño apartamento en la ciudad...”

A partir de estas líneas se describe en el guion gráfico las dos primeras páginas del libro, que serán las más pesadas visualmente (ver anexo 2). Para retratar su rutina, como lo describe Erick, se diseña paso a paso un día común de su vida, desde que sale del apartamento, pasando por su trabajo y hasta volver a su apartamento. Se piensa que esta secuencia debe ser relatada en cuadros muy pequeños y monocromos para que refleje un estado de ánimo pasivo y lineal.



Figura #45 Paleta de colores fríos.

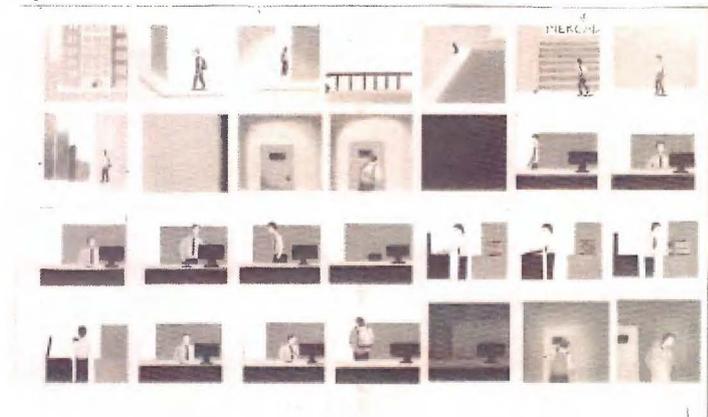


Figura #46 Secuencia de viñetas de primera lámina en blanco y negro.



Figura #47 Secuencia de viñetas de segunda lámina, paso de blanco y negro a color.

En la segunda página se rompe el ritmo en cuanto a color y tamaño de la viñeta con tres viñetas más grandes y a color, ya en estas viñetas se acercan más a la intimidad del personaje.

APARTAMENTO:

Para el diseño del apartamento se pensó que el ambiente se percibiera frío a través de una paleta de colores fríos, tanto fuera como dentro del lugar. Erick vive en un edificio de apartamentos donde al parecer no vive nadie excepto él. Se hace un esquema previo de la casa y del cuarto para ubicar los elementos dentro de la misma.



Figura #48 Esquema de distribución elementos del apartamento y cuarto de Erick.

LA CIUDAD:

Parte de la ciudad está retratada en las dos primeras páginas con el mismo estado de ánimo rutinario y solitario, tampoco se ven personas en ella. Únicamente las luces encendidas dan señas de que hay habitantes.

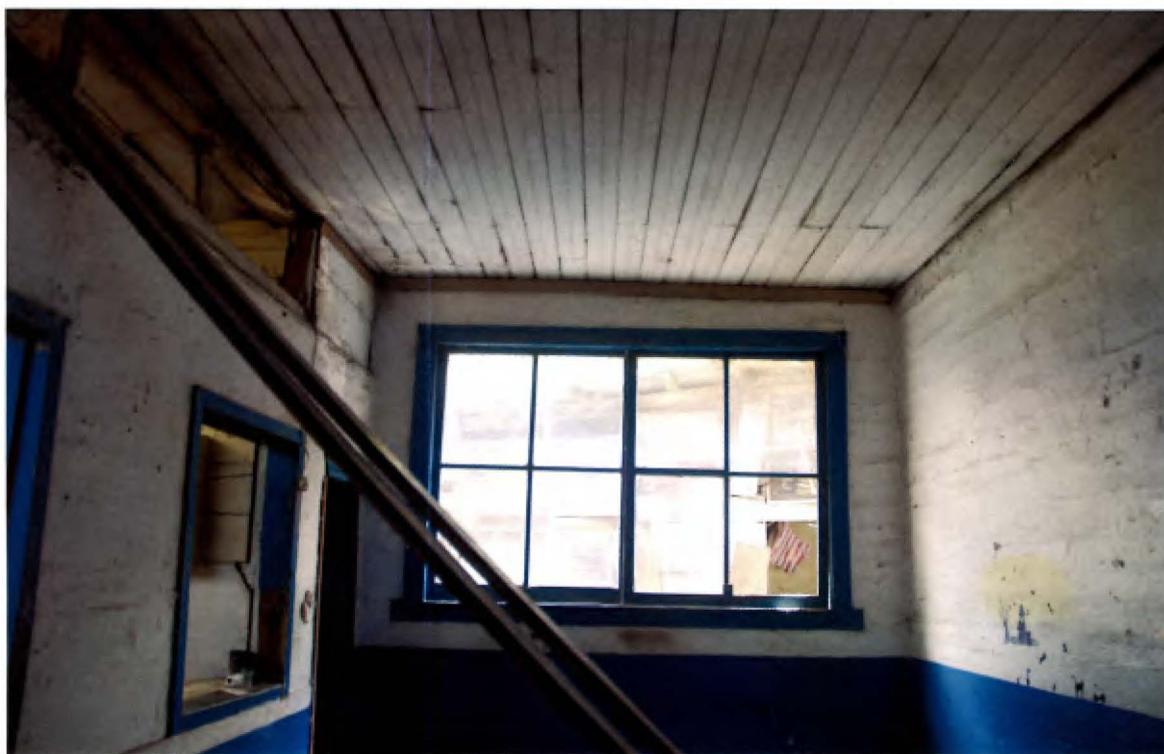


Figura #49 Foto de interior de casa para referencia de la casa antigua.

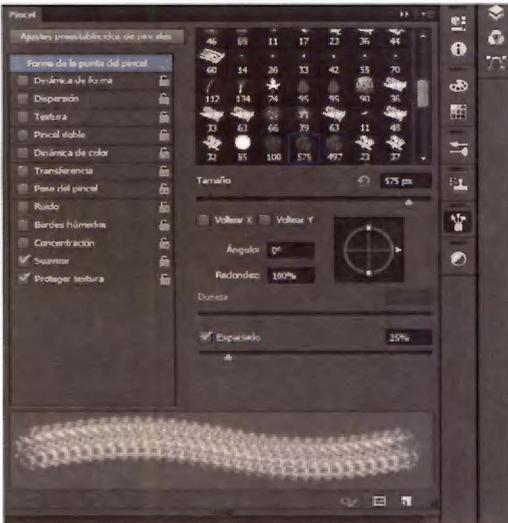


Figura #50 Ajustes para el pincel digital.



Figura #51 Diseño de la paleta de color a utilizar.

LA CASA:

Para este elemento se buscó una serie de fachadas de casas viejas de madera. El diseño de su interior se basa en mi antigua casa, por esto los colores son una combinación de crema, azul y blanco.

5. EL COLOR

Se procede a dibujar a lápiz todas las láminas en hojas tamaño 11" x 17", para tener mayor espacio de trabajo. Seguidamente, se escanean y se trabajan digitalmente en el programa Adobe Photoshop, con una tablet Intuos pro de Wacom.

Antes de comenzar el proceso de añadir el color, se crea un pincel, buscando que el trazo conserve la huella del pincel. Por tanto, se toma un pincel predefinido y se adapta de la siguiente forma: se busca que sea redondo y que muestre textura, por lo que se le adapta un espaciado al 25%, y que conserve suavidad, se le numera como el 575 y se une a los pinceles del programa. Este es el pincel que se usará mayormente en las ilustraciones.

A continuación, se elabora una paleta de color según lo elegido para cada personaje y ambiente. Esta se utilizará al momento de agregar color a cada lámina.

Al comenzar a ubicar el color en cada imagen se busca jugar con saturación, transparencias y superposición de colores, siempre dentro de la paleta escogida y habiendo definido el papel que juegan los colores en cada etapa de la historia.

Para la sistematización del proceso de color, se decide trabajar cada lámina por separado, ubicando en Photoshop cada viñeta en una carpeta con su respectivo conjunto de capas. En cada carpeta de viñeta se trabajan las capas que sean necesarias para la conformación de la misma. Al momento de añadir el color a la lámina se escoge un tono base sobre el cual se trabajará el resto de la ilustración. Se trabaja la lámina del fondo de la composición hacia el primer plano.

Para la colocación de los colores, se trabaja principalmente con los colores cálidos-fríos, asignando al apartamento el ambiente frío para dar una sensación de lejanía y a su antigua casa colores cálidos relacionados con una sensación de calor de hogar. Aparte del contraste de estos dos ambientes y la ciudad tratada en blanco, negro y grises, hay una lámina que se trabaja en colores sepias. Es

la que conecta los objetos con los recuerdos de Erick. La idea es utilizar un color parecido al de una foto antigua, y que el contraste entre color y monocromía le indique al espectador un cambio de tiempo o un recuerdo.

En cuanto al acabado de las ilustraciones, siempre se buscó que las láminas fueran elaboradas con plastas de color, usando el pincel modificado y que se pudiera ver la huella del pincel en el trazo de la lámina, se decide no utilizar línea de contorno a excepción del rostro de Erick (que tiene los rasgos de la cara estilizados), lo que hace que la aplicación de pintura se efectúe de forma más libre.

En cuanto al acabado de las ilustraciones, siempre se buscó que las láminas fueran elaboradas con plastas de color, usando el pincel modificado, y que se pudiera ver la huella del pincel en el trazo de la lámina, se decide no utilizar línea de contorno a excepción del rostro de Erick (que tiene los rasgos de la cara estilizados), lo que hace que la aplicación de pintura se efectúe de forma más libre.

Los colores de ambiente de la casa antigua se basan en los de mi casa. En los sitios donde Erick reencuentra a sus familiares el ambiente se torna amarillo. Además, en el apartamento, cuando Demetrio le entrega los objetos que ha conservado, estos despiden una luz amarilla. Anteriormente, iban a tener solamente un tono más amarillo, pero el objeto perdía protagonismo en las láminas y se decidió que tuvieran un halo de luz amarilla.

Después de la escena en sepia hay una lámina que busca relacionar los objetos a



Figura #52 Comenzando a agregar color desde fondo hacia adelante.



Figura #53 Lámina acabada.



Figura #54 Escena elaborada en tonos sepia.



Figura #55 Ejemplo de huella del pincel.



Figura #56 Lámina de principales objetos con halo de luz amarilla.



Figura #57 Primera resolución de colores en lámina de transición.



Figura # 58 Modificación de colores.



Figura #59 Prueba en miniatura con colores en CMYK.



Figura #60 Fotografía de prueba de impresión (izquierda) comparada con una imagen digital (Demetrio desaparece en la impresión).



Figura #61 Elemento corregido.



Figura #62 y #63 Evolución de viñeta corregida.

los recuerdos de Erick, y es cuando Erick finalmente sale del apartamento con Teo y Demetrio y van en busca de su antiguo hogar.

Durante el proceso del color hubo cambios que fueron tomados en cuenta para mejorar la comprensión en las viñetas. Por ejemplo, como se puede ver en la lámina #57, en la primera viñeta se quería dar la idea de que el sol se ocultaba, y en la segunda viñeta oscurecía completamente. En la primera viñeta, inicialmente se coloca una luz amarilla y se oscurece el edificio en una sombra gris, pero no se logra representar claramente que está atardeciendo. Se procede a buscar referencia por consejo de uno de los lectores y se decide que la transición debe ser menos repentina así que se trabaja la idea del atardecer también en la segunda viñeta (ver Lámina #58), a fin de que la lectura sea más progresiva.

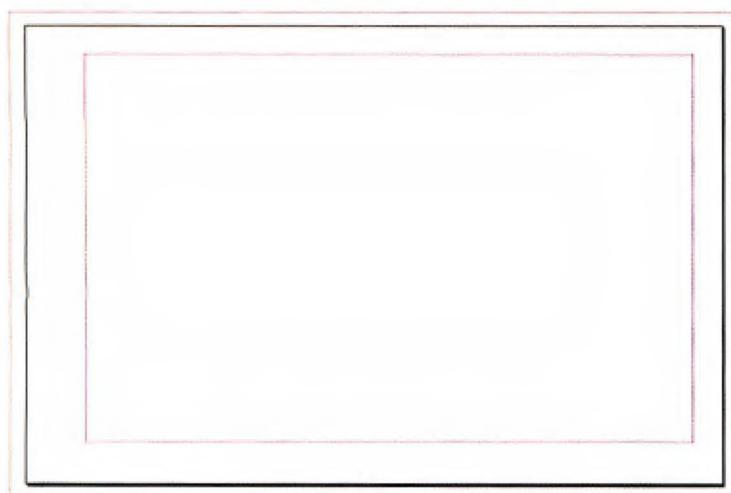
Al acabar las láminas, se hace una prueba de impresión en miniatura con los colores CMYK, para evaluar la funcionalidad de los colores y la claridad de las viñetas en cuanto a legibilidad de los elementos.

El sistema CMYK o cuatricromía es un sistema de impresión que se utiliza en las Artes Gráficas, donde se descomponen los colores en cuatro: Amarillo, Cyan, Magenta y Negro (por sus siglas en inglés) la mezcla de estos en diferentes cantidades hace que se genere un amplio espectro de colores.

El uso de este modo es obligatorio para comparar el acabado de los colores en la relación del monitor de la computadora y la impresión final.

La mayoría de láminas impresas mantienen una buena lectura; sin embargo, hay algunas que se deben corregir. Se decide corregir una viñeta que, compositivamente, no se entiende (Figura #62 y #63) cuando Erick se encuentra con su abuelo en la cocina. La idea inicial era que del abuelo solo se viera su brazo ofreciendo una cuchara con alimento; pero, a nivel visual, con un elemento oculto es muy complejo de interpretar. Por esto que se decide corregir la composición y representar todo el personaje.

Al finalizar el proceso de color, se procede a dar retoques en las láminas que lo requieran. A continuación, se procede a montar el libro.



- Sangrado: 5 mm
- margen interno: 2 cm y externo: 1 cm
- margen superior: 1 cm e inferior: 1,5 cm
- hoja tamaño carta: 11" x 8,5"

Figura #64 Distribución de los márgenes en la página.

		guarda	
guarda	blanca	20	21
creditos	titulo	22	23
blanca	1	24	25
2	3	26	27
4	5	28	29
6	7	30	31
8	9	32	33
10	11	34	35
12	13	36	37
14	15	blanca	blanca
16	17	colofón	blanca
18	19	guarda	

Figura #65 Estructura del libro.

ETAPA 3

MONTAJE DEL LIBRO

Se trabaja el contenido del libro aparte de la portada y contraportada, ya que el esquema de diseño e impresión de ambos es diferente. Es al momento del ensamblaje del libro que se unen. En total se contabilizan 37 láminas ilustradas, y se añade el resto del cuerpo del libro. Para el formato del libro se pensaba en un montaje tamaño 11" x 17", medidas en las cuales se había trabajado originalmente. Sin embargo, haciendo un balance entre legibilidad de viñetas, cantidad de páginas, formato e impresión, se llega a la resolución de montar el libro con un tamaño 8,5" x 11", pues se determina que la legibilidad de las láminas es lo suficientemente adecuada como para reducir el tamaño del formato del libro sin que esto lo afecte. Se toma en cuenta también que por ser pocas hojas es más cómodo manipular un libro de menor tamaño. A continuación, se hace un esquema de las partes que tendrá el libro, el cual será diseñado en Adobe InDesign CC.

Se decide que cada hoja del libro se va a diseñar e imprimir con un formato tamaño carta (11"x 8,5") en sentido horizontal, ya que el diseño general fue propuesto en este sentido desde el principio, dejando 5mm de sangrado para que en el proceso de la impresión no se pierda parte del diseño. Seguidamente, se colocan los márgenes. La medida del margen interno es mayor a todos, ya que se toma en cuenta el espacio extra para el empastado del libro.

Cuando se termina de diseñar cómo va a ser el modelo de la página sobre la que se va a trabajar el libro, se procede a añadir el resto del cuerpo: dos guardas detrás de la portada, una página blanca que por detrás lleva los créditos, una hoja con el título y una blanca que precede a la primera página ilustrada. A partir de esta, son 37 páginas ilustradas, seguidas de dos hojas blancas, un colofón, una hoja blanca y una guarda. Se decide no enumerar las páginas, ya que en los álbumes ilustrados no se acostumbra hacerlo.

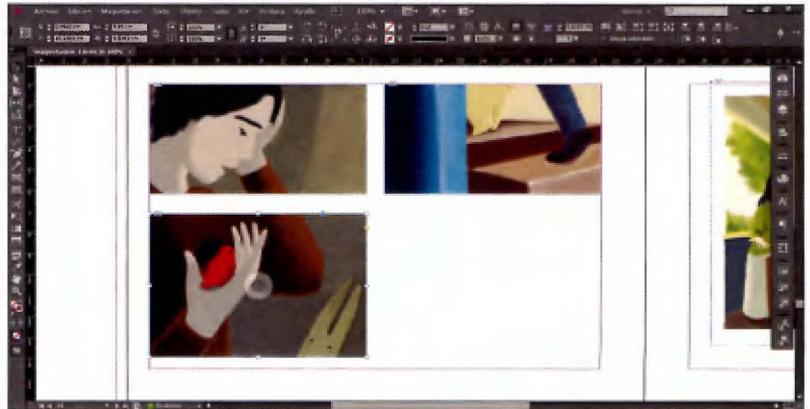


Figura #66 Recorte y acomodo de viñeta.



Figura #67 Colocación y alineamiento de las viñetas.

Una vez diseñado el cuerpo del libro digital, se procede a importar a InDesign una a una las láminas (páginas) antes convertidas en archivos PDF. Se coloca todas en su respectiva página y se procede a acomodar. Dentro del archivo, se recorta cada viñeta y se acomoda, ya que la lámina que se importa conserva el dibujo original a mano por debajo de la pintura digital, asimismo, se limpian las calles.

Se trabaja con las imágenes en rendimiento de “visualización típica”, que mantiene las imágenes en baja calidad mientras el documento se está montando para que el programa no se vea afectado por el peso de imágenes. Es hasta el momento de exportar el PDF para imprimir se que se cambia a “visualización de alta calidad”, para que las imágenes se aprecien con la calidad correspondiente.

Una vez acomodadas las viñetas, se procede a elegir la fuente para escribir los créditos, la dedicatoria, y el colofón. Para esto se decide utilizar la tipografía Minion Pro, por ser una fuente de diseño sencilla.

PORTADA

Para la elaboración de la portada, se tenía inicialmente una idea. Esta surge aun antes de que el cuento sea redactado, y representa el momento en que Erick ve aparecer por primera vez a Demetrio en el borde de su cama. La idea se fue quedando fija, pero el diseño evolucionó poco a poco.

La idea de la portada es que sea sugerente acerca de la historia que hay dentro del libro. A lo largo del desarrollo de la propuesta, se hizo evidente que no era efectivo representar un momento tan importante en la portada. Es por esto que se recurre a revisar los dibujos que anteriormente se había realizado y se encuentra uno donde se muestra a Demetrio escondido tras una cortina. Este diseño se adapta mejor a la idea de dar una pista, ya que muestra una pequeña parte del personaje, además de ser adaptable al título del libro.

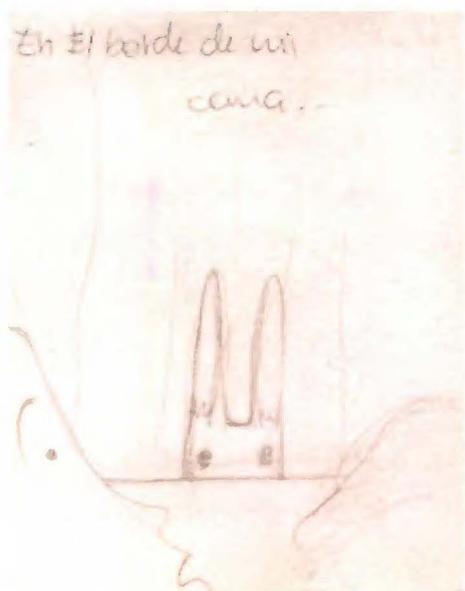


Figura #68 Boceto a lápiz para la portada.



Figura #69 Boceto a color para la portada.



Figura #70 Boceto para la portada.



Figura #71 Primera pintura de la portada.



Figura #72 Ilustración final para la portada.

CONTRAPORTADA

Para la contraportada, se busca usar un fragmento que recuerde la historia y que muestre un cierre. Por ejemplo un objeto de los que Demetrio conserva. Para esto, se hizo varios bocetos. Incluso en algún momento se pensó que los objetos iban a tener vida, sin embargo, la idea fue descartada, ya que no era muy relevante que tuvieran vida. Se hizo un boceto de varios objetos con pies, y se pensó uno para la contraportada. También se pensó en Teo con un objeto para para la contraportada del libro.

Después de varios bocetos, se llega a la conclusión de que hay un elemento que predomina en la historia de forma tácita: la noche. En el libro, varias veces, se repite la noche estrellada en viñetas relativamente pequeñas. Es entonces cuando se toma la decisión de que la contraportada va a ser la noche estrellada en gran formato, funcionando la ilustración en cuanto al concepto de cierre.



Figuras #73 # 74 y #75 Bocetos para la contraportada.

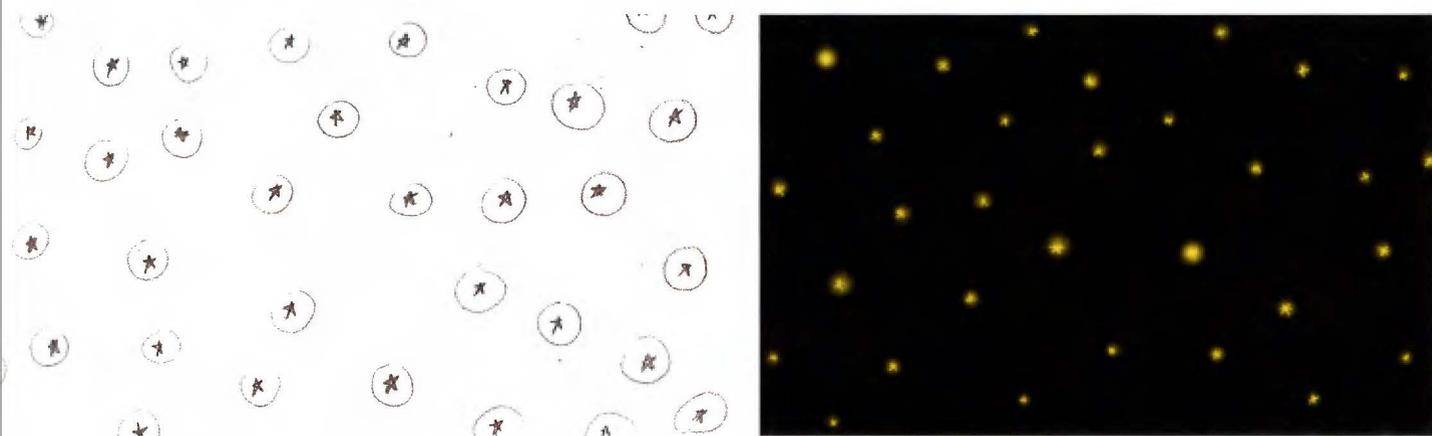


Figura #76 y #77 Boceto e ilustración para la contraportada.

TÍTULO

Para el título “**En el borde de mi cama**”, se piensa una tipografía que tenga congruencia tanto con la historia como a nivel estético. La idea de la que se parte es que la tipografía debe relacionarse al juego: que sea juguetona, que se relacione con rayones hechos en la pared por un niño, que sea variable de tamaño y forma, por ejemplo; que tenga diferentes groesores, es por esto que se investiga en www.dafont.com base de fuentes utilizada a nivel profesional por diseñadores gráficos, ilustradores y similares. Se busca fuentes que sean de uso libre, para que se mantenga el respeto a los derechos de autor.

A continuación, se encuentran dos fuentes con las características que se busca. Son descargadas e incluidas en las fuentes de la computadora para proceder a trabajar y experimentar con ellas.

La forma del título fué variando también por la búsqueda de cómo se debía adaptar a la portada del libro, se buscó que existiera un balance entre el título y la ilustración de la portada, sin que un elemento opacara al otro. Se elaboró dos títulos con diferentes colores para ubicarlos dentro del libro: el primero color lila, para la portada; y el segundo color azul, para una de las páginas internas.

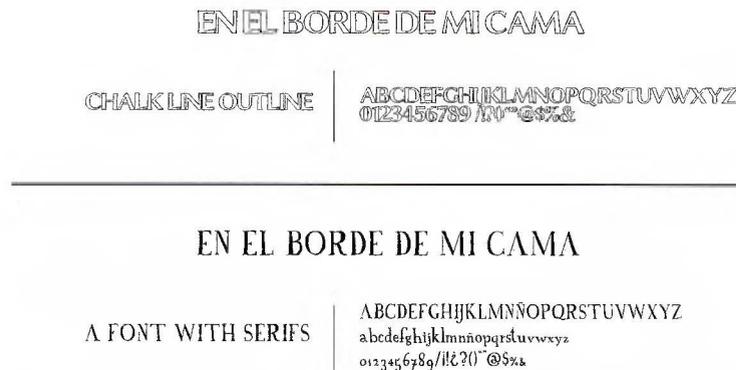


Figura #78 Ejemplo de las tipografías con el título del libro.

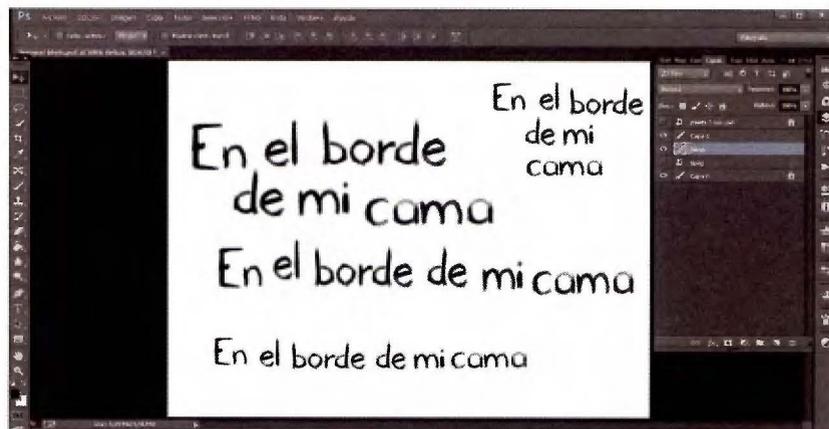


Figura #79 Dibujo digital del título basado en las fuentes escogidas .



En el borde
de mi cama

Figura #80 Pruebas de color para el título del libro.



Figura #81 Ubicación del título y nombre en la portada del libro.

MONTAJE:

Para el montaje de las tapas del libro se elabora en InDesign un esquema desplegado para la portada, lomo y contraportada, el tamaño de estas se crea en relación con el resto del cuerpo del libro. Se diseña para ser impresa dentro de un formato 13"x19". Igualmente se deja un sangrado de 5mm para asegurarse de que la ilustración quepa íntegra. La dimensión total del documento queda de 17 cm de ancho x 48,2 cm de largo (tomando en cuenta sangrado y 2mm de ancho de lomo). Se procede entonces con el montaje de las ilustraciones sobre el esquema.

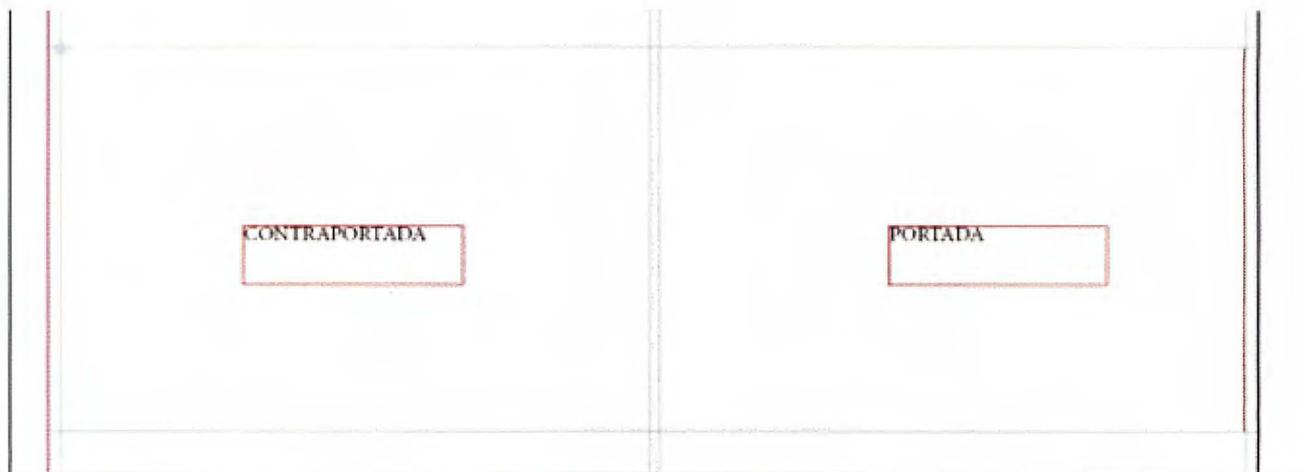


Figura #82 Esquema en InDesign para el montaje de la portada y contraportada.

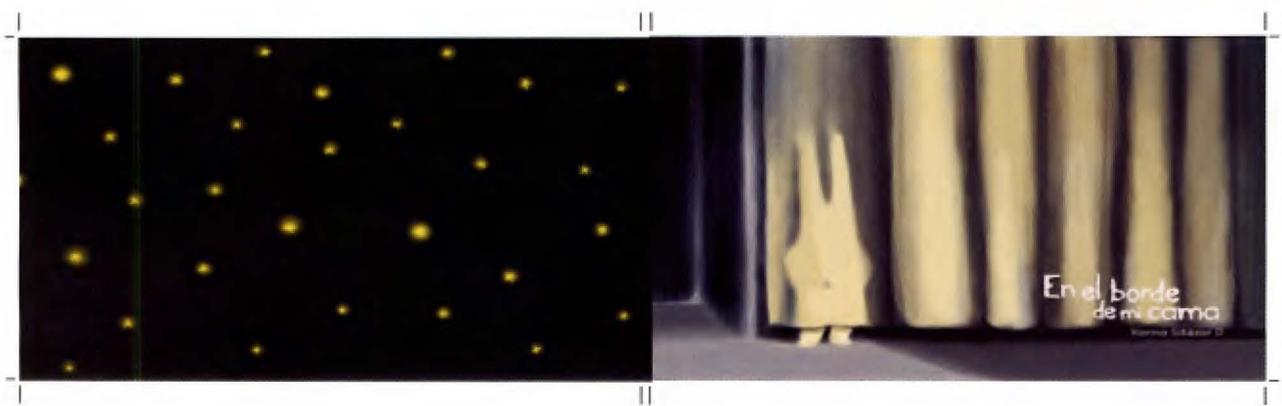


Figura #83 Montaje de la portada, contraportada y título del libro.

Capítulo IV

CONCLUSIONES



Es cierto que enfrentarse a un proyecto en el cual al principio no se manejan todas las herramientas, hace que el proceso sea más extenso y arduo. Sin embargo, se puede llevar a cabo. Dejando a un lado el resultado, la experiencia y lo aprendido hacen que el proceso se disfrute y al final del proyecto se sienta verdaderamente el valor del esfuerzo.

Se debe elaborar el trabajo manejando las ideas de forma concreta acerca de lo que se va a hacer y cómo se va a desarrollar. Se pueden tener ideas fijas desde el principio del proyecto y también aceptar que esas ideas se pueden transformar en el transcurso del mismo. También que, en el caso del presente trabajo, hay elementos que a nivel visual funcionan mejor que otros.

Para el desarrollo del trabajo escrito, se recomienda también buscar los elementos y recursos que se necesiten para que funcionen como una buena columna vertebral que dé soporte al trabajo y se logre conceptualizar las ideas para trabajar.

En cuanto al desarrollo plástico del trabajo, la experimentación antes del desarrollo de la propuesta es fundamental, ya que hay que encontrar un punto de manejo fluido de las herramientas, tanto técnicas como visuales. Además, para la elaboración de las ilustraciones finales es preciso sistematizar los pasos para que el trabajo avance con un buen ritmo.

En cuanto al cumplimiento de los objetivos, se logró diseñar un proceso para elaborar un álbum ilustrado, proceso que puede servir de base para la creación de cualquier proyecto de esta índole.

Se beneficia enormemente el aprendizaje al poder mezclar la técnica pictórica tradicional, la cual es el ámbito en el que se tiene más experiencia ya que se tiene conocimiento de teorías del color, aplicación y uso de herramientas, con la técnica pictórica digital, la cual es el conocimiento nuevo. La oportunidad de experimentar es primordial, ya que se debe trabajar hasta buscar el acabado deseado. Ambos métodos (tradicional y digital) son, sin embargo, similares en el momento de la aplicación del color, el esfuerzo mayor radica en el manejo de las nuevas herramientas.

Un conocimiento adquirido importante es el de elaborar y montar un libro; conocer sus partes, la importancia de las hojas en blanco, cómo se elaboran una portada y una contraportada, cómo se hace una prueba de impresión o de color, Además, se aprendió a desarrollar un tipo de letra para el título de una portada.

Se concretó además la impresión física del trabajo, que fue ardua, ya que se realizó varias pruebas, supervisando la definición de la imagen, el diseño de las viñetas en su lugar y la calidad de los colores: hubo que desechar algunas por errores comunes que se corrigieron en nuevas impresiones. Lo que nos lleva a uno de los factores más importantes y tal vez de los menos mencionados en este tipo de trabajo: los errores, las veces en que no hay resultados o en que estos son malos. Es en este punto donde el aprendizaje es más profundo, ya que el éxito del proyecto depende de replantear lo que se falla y encontrar nuevas rutas para lograr lo buscado.

Hay algunos aspectos pendientes en el trabajo, como la redacción de una historia más consciente en cuanto a forma, el manejo y conteo estricto de las hojas en el planeamiento de un libro, y la búsqueda del desarrollo de nuevas historias. Todo esto deja abierta la oportunidad de volver a realizar un proyecto como este.

A nivel visual, en lo que se refiere a la elaboración de un proyecto de esta naturaleza, es importante tomar siempre en cuenta el punto de vista de un público, sea que esté relacionado con el medio o no. Se debe mostrar el trabajo, preguntar, saber escuchar, poder decantar y ser crítico.

ANEXOS



1. ANEXO : CUENTO

EN EL BORDE DE MI CAMA

Llegaba a mi casa solamente a comer y a dormir. Tenía un trabajo común, de escritorio: hacía papeleo, llenaba formas, hacía facturas, sacaba copias del papeleo, de las formas y las facturas. En fin, la mayoría del tiempo lo pasaba concentrado en mi trabajo. Los días eran así desde que tengo memoria. No había nada que me animara, lo que venía lo tomaba, pasaba y esperaba lo siguiente. Vivía solo en un pequeño apartamento en la ciudad. Desde pequeño tuve un jilguero rojo con un solo ojo llamado Teo y varias plantas se estuvieron muriendo, excepto una planta de dos colores que en cambio se puso muy bonita. Ellos me acompañaban en el apartamento.

Sin embargo, aunque no me sentía enfermo, una sensación de vacío y angustia me impedía trabajar. El doctor me ha diagnosticó fatiga y me envió a reposar. Pero por encerrarme tanto, dormir, pensar, y rondar por la casa perdí la noción del tiempo y acabé por olvidarme del trabajo. Dejé de salir a la calle y los días pasaron, me inquietaba mucho ese vacío y comencé a llorar sin razón. Lloraba el día entero. Pasaba los días viendo por la ventana, a veces para ver lo que pasa a fuera, a veces a ninguna parte en especial. Cuando dejaba de llorar me quedaba dormido con la nariz pegada a la almohada. De vez en cuando alimentaba a Teo, y esperaba horas sentado a que cantara, pero apenas revolcaba la comida y me miraba.

Me di cuenta de que mi pecho se hundía; la sensación de vacío se alojó a la altura de mi corazón, no sentía dolor, pero el vacío se hacía cada vez más grande. El hundimiento llegó a mi espalda dejando un hoyo del tamaño de una manzana.

Así pasó mucho tiempo...

Estaba acostado una noche cuando lo vi por primera vez: me volteé y del borde de mi cama se asomaban dos orejas y una mirada ojerosa me observaba fijamente, desapareció un momento, pero volvió a salir y solamente me miraba, desconfiado, yo estaba confundido. Cuando miré a Teo para saber si era un sueño, el otro animal desapareció de nuevo, dejando en su lugar un tazón viejo de lata. La noche siguiente se repitió. Cuando veía por la ventana antes de dormir, se me acercó y dejó a mis pies una pequeña cuchara herrumbrada. Volvió a bajar por el borde de la cama, yo me estiré para verlo pero lo perdí de vista, me confundí un poco. Al momento me quedé dormido, creí que lo había soñado todo, pero al día siguiente, cuando abrí el cajón de mi mesa de noche: ahí estaba la cuchara.

Por varios días no lo volví a ver, me dediqué a sacar objetos de los armarios y a escudriñar gavetas, pensando que tal vez lo sucedido era producto de mi cabeza agotada, y que lo único que debía hacer era limpiar y acomodar el caos en el que vivía, aunque seguía sin descifrar el significado de la cuchara que había amanecido en la mesita de noche.

Como si sintiera que lo estaba llamando esa noche, apareció de nuevo. Creo que mi llanto lo hacía aparecer. Algo apresurado, me dio un trozo de vidrio azul, esta vez en la mano; me miró y lo vi saltar de mi cama al piso. Por la impresión sujeté mal el vidrio y me corté, me volqué sobre el colchón y me asomé bajo la cama buscándolo. Estaba sentado junto a un montón de objetos y me observaba, al parecer, quería que los viera.

Estuve boca abajo viéndolo, parecía que coleccionaba objetos encontrados en mi casa, iba hacia la oscuridad del fondo de la cama y cuando regresaba tenía un nuevo objeto en la mano, los acomodaba a su lado y me miraba, eran su tesoro. Me miró todo el tiempo con la misma expresión indiferente. Volví a sentir el vacío y me vi la cortadura en la mano, me senté en la cama para ver si el sentimiento desaparecía. Y en mi mesa, junto a la lámpara, estaba este animalito con una media en la mano. Cuando lo volví a ver se la puso en una oreja y me miró fijamente (supuse que estaba tratando de hacerme reír). Me tendió su pata, se quitó la media y me la amarró en la palma para detener el sangrado. Antes de bajarse me dejó un lápiz sobre la mesa.

Una madrugada, mientras dormía, se abrió lentamente la puerta, él se me acercó: tenía entre las patas, algo parecido a una muñeca: un cuerpo de lata sin cabeza con un vestido pintado. Al animalillo no parecía importarle que yo durmiera, me había despertado especialmente para darme ese esperrpento.

Pasado el tiempo sus visitas se volvieron más frecuentes, nos hacíamos compañía; él me enseñaba cosas y yo le hablaba. Aunque no me respondía, sabía que me escuchaba y me entendía, me acostumbré a él, lo veía mover objetos de allá hacia acá: tuercas, pequeños platos de colores, unos anteojos. La criatura no hablaba, sin embargo siempre que se dirigía a mí nos entendíamos, lo llamé Demetrio y parecía que el nombre le gustaba, era muy sigiloso y callado. Además, tenía las patas pequeñas y cuando caminaba, no lo escuchaba. Más de una vez me asustó apareciendo cerca de mí con algo nuevo para mostrarme. Yo continuaba sin entender el porqué de los objetos, llegaron a ser tantos que comencé a echarlos en una caja.

Un día, se le ocurrió arrastrar hasta mi cama con mucho costo, la planta que había revivido como por arte de magia, y me mostró que era él quien la mantenía con vida, Demetrio me enseñó que la planta era un geranio, que se alimentaba de sol y tomaba agua dos veces al día. Incluso insistió en dejar el geranio sobre mi mesa de noche, así todos los días debía encargarme de él, de darle agua y sol.

Demetrio intentaba subirme el ánimo, a veces hacía cosas tontas como construir una torre hasta que, víctima de la gravedad, sucumbía.

Tiempo después Demetrio se encerró con Teo en la jaula, para saber qué le pasaba, supongo. Estuvo mucho tiempo ahí; hasta que metió un trozo de espejo dentro de la jaula. El pájaro veía su reflejo, yo me asomaba también de vez en cuando a la jaula, pero me parecía que Demetrio hablaba en clave con mi ave.

Caí en cuenta de que nunca había visto volar a Teo, y en efecto no sabía volar. A Teo me lo regalaron cuando aún era un pichón y apenas tenía plumas. A Demetrio se le ocurrió que le podríamos enseñar a volar.

Una vez que salió de la jaula, Teo no lograba volar; agitaba las alas torpemente pero no entendía cómo funcionaba, lo que si noté es que fuera de la jaula mejoraba su estado de ánimo, así que se me ocurrió que el hueco de mi pecho era mejor para resguardarlo.

Me senté a revisar los objetos y encontré cosas que seguro Demetrio había metido, incluso la media con la sangre de mi mano, entonces recordé que, de pequeño, me había cortado la mano con un vidrio azul, y mi hermana la había vendado con una media. En una travesura rompimos el vidrio de la casa del vecino y nadie lo supo. El recuerdo era borroso, pero la media me lo había devuelto. También reconocí objetos míos que hacía mucho no veía, entonces me pregunté desde hace cuánto vivía Demetrio en mi apartamento. Otras cosas no eran mías o no las recordaba. No entendía de dónde las había sacado. Incluso me parecía que algunos no servían para nada, pero aun así los dejé en la caja. Revolviendo los objetos, saqué una tranca grande, y por forzarla me prensé el dedo y tuve un recuerdo muy fuerte: era la tranca de la ventana de mi casa con la que siempre me atrapaba el dedo. Inmediatamente tuve la necesidad de ir a buscar mi hogar; había olvidado por completo el que fue mi refugio de niño.

Me levanté, puse a Teo en el nido, Demetrio insistió en que nos lleváramos la caja con los objetos y salimos a la calle. Atravesamos la ciudad y finalmente llegamos: la casa me recibió con las ventanas marchitas, sus paredes seguían erguidas. Demetrio me entregó una llave. La cerradura estaba herrumbrosa, sin embargo ambos objetos se recordaban como viejos amigos. Entramos y un olor a recuerdo lo invadía todo, el pasillo que conducía a los cuartos, la sala, la cocina.

Demetrio insistió en que fuéramos directamente al corredor, me llevó a la pila, se subió de un brinco y quiso que yo también me subiera. Cuando pude hacerlo, me enseñó el tazón de lata que estaba entre los objetos e hizo el ademán de echarse agua en la espalda. Recordé que mi abuela se lavaba el pelo echando agua en ese tazón.

En ese momento con la lata en la mano, vi cómo mi abuela se trenzaba el cabello largo y blanco después de lavarlo en esa misma pila, sus prensas colocadas al lado del tubo esperaban el turno para tomar lugar sobre su cabello.

Bajando al patio, Teo quiso salir del nido, se paraba en el borde y estiraba las alas sin animarse a volar. Demetrio y yo lo apoyamos como pudimos y en el primer intento cayó en picada. Algo aturdido y extrañamente animado se levantó y comenzó a revolotear. Se me ocurrió subirlo en el árbol del patio y voló, sin siquiera ver hacia atrás.

Luego de que lo viéramos desaparecer en el cielo, volvimos a entrar a la casa. Hicimos un descanso en la cocina para comer algo y seguidamente poder recorrerla con tranquilidad. Como Demetrio prefiere comer en el piso, nos sentamos en el suelo. Vi a mi abuelo cocinando su miel especial y me ofreció un poco. La cuchara era la misma de la caja, la cual ya no estaba ahí. El sabor del dulce era el mismo.

Seguí el recorrido por la casa, el techo estaba cubierto de telarañas y manchas de agua filtrada, en la sala ya no había piso. Los geranios de dos colores, los favoritos de mi padre, se habían apoderado del espacio. Entraban por un hueco en la pared, junto con un haz de luz amarilla, Demetrio me llevó a la ventana que da al solar interno de la casa, al asomarme vi sentado a mi padre junto a sus flores, hablándoles sonriendo.

Subiendo los dos escalones a la izquierda estaba el cuarto de mis padres. Tirado en la entrada estaba el juguete que mi madre me había regalado cuando cumplí los siete años: tres niños saltando la cuer-

da. Recordé el esperpento que Demetrio me había mostrado. Cuando abrí la puerta del cuarto estaba mi madre sentada en la cama perfumándose rápidamente para ir a despertarme e ir a la escuela.

Y ahora estoy aquí, al final del pasillo he dado un giro y llegué a lo que había sido mi cuarto: empujando la puerta, al entrar me he percatado de que estoy solo y siento que el tiempo se aletarga. De mi cama queda un esqueleto y la ventana frente a mí aún tiene un trozo de cortina que revolotea con el viento. Todo está cubierto por una densa capa de polvo y parece que todo duerme.

Están los carros que había olvidado, compañeros de juego y cómplices de mi imaginación, de uno de ellos, que pertenecía a mi hermana sólo quedaban las ruedas, en mi caja estaba el resto.

Busqué a Demetrio para mostrarle mi cuarto, y los juguetes que había encontrado pero había desaparecido: al lado atrás de mi cama, al fondo la pared estaba rayada; me acerqué: había un dibujo que hice a los cinco años: un esbozo rápido y seguro de un animalillo de orejas largas, recordé que imaginaba que era mi amigo y lo incluía en todas mis ocurrencias, con razón Demetrio ya no me acompañaba: el está aquí

2. ANEXO

GUIÓN ESTRUCTURAL

Página 1

28 viñetas

Descripción de escenas

Diseño / elementos pictóricos

1. Erick sale de la puerta de su apartamento para ir a trabajar	Toma lejana, casi en silueta (monocromía negro blanco grises)
2. Camina por la calle	Caminado
3. Se aleja	Caminando
4. Pasa por baranda	Se ve solo el pie
5. Dobla en la esquina	Se ve solo el pie
6. Pasa por el mercado	Mira hacia el mercado cerrado
7. Sigue caminando	Sigue caminando pared en blanco
8. Pasa por una calle donde al fondo se ve la ciudad	Se ve en el fondo la ciudad
9. Espacio en blanco	Espacio en blanco para descanso visual
10. Se ve solo la puerta	Puerta
11. Llega a la puerta del trabajo	Pone la mano en la puerta
12. Su oficina está oscura	Cuadro oscuro
13. Enciende la luz	Se ve su cubículo, solamente su escritorio panel y computadora
14. Erick está sentado frente a su computadora	Hombre sentado frente a la computadora
15. Prende la computadora	Misma escena con la luz de la pantalla alumbrándole el rostro
16. Se levanta	Se levanta frente a la pantalla de la computadora
17. Se dispone a salir del cubículo	Camina hacia la izquierda
18. Deja el cubículo	Cubículo vacío
19. Colocando material para fotocopiar	Escenario diferente sacando copias con una torre de papeles al lado
20. Bajando la tapa para fotocopiar	Misma escena con tapa abajo
21. Revisa la torre de papeles	Revisa la torre de papeles que tiene al lado
22. Se lleva los papeles	De espaldas, se lleva todos los papeles

23. Vuelve a su cubículo	Cambio de escenario, de nuevo en su cubículo frente a la computadora
24. Mira el reloj	Sentado, mira el reloj mano izquierda
25. Se pone abrigo y bulto y se levanta	De espaldas con suéter y bulto puesto, se dispone a irse
26. A paga la luz del cubículo	Cubículo a oscuras
27. Sale de su oficina	De espaldas, cierra la puerta de donde sale
28. Camina	Dejando atrás la puerta, se dispone a caminar

Página 2

23 Viñetas

1. Camina por la ciudad	Al fondo se ven otros edificios
2. Da vuelta en una esquina	Se ve Erick del lado izquierdo y una puerta al doblar la esquina
3. Entra a un mercado	Erick frente al mercado (iluminado por luz del mercado)
4. Sale del mercado	Sale del mercado con unas bolsas
5. Pasa por una esquina	Imagen de una esquina sola, y en el extremo, parte de su pie
6. Pasa por un puente	Imagen del puente de medio lado y en la esquina parte de su pierna
7. Dobla una esquina	Toma un poco más lejana de Erick doblando la esquina
8. Llega a la puerta del edificio donde vive	La escena se aleja un más y se ve el edificio de apartamentos donde vive Erick, él de espaldas frente a la entrada
9. Toma la manigueta de la puerta y abre la puerta	Su mano izquierda toma la manigueta de la puerta
10. Entra al edificio	Toma lejana desde adentro del edificio donde entra Erick por la puerta
11. Sube las escaleras	Un encuadre de sus piernas (y bolsas de compras) subiendo las escaleras
12. Llega a su puerta y abre	Deja las bolsas de compras a un lado y mete la llave en la cerradura.
13. Entra	Una toma de la sala de su apartamento y al fondo la cocina
14. Cocina	En frente a la cocina con las manos en una olla, detrás el desayunador

15. Come	Erick sentado en el desayunador comiendo
16. El baño	Escena vista desde afuera, un cuarto más oscuro. Se distingue una silueta de una cortina y un lavatorio de medio lado
17. Se desviste	Erick de espaldas a la ventana, desvistiéndose
18. Se mira en el espejo	Colocado frente al lavatorio (se obvia que hay un espejo) se mira y toca el pecho con la mano
19. Se baña	Se ve su silueta en la ducha, moviendo los brazos
20. Se viste y toca el pecho	De frente a la ventana, tiene el pantalón puesto, y se coloca la camisa, se toca el pecho (lado izquierdo) con la mano izquierda
22. Parte una manzana	Acercamiento de la escena donde la mano de Erick (se ve parte de la piyama rayada) parte un trozo de manzana con un cuchillo.
23. Mete en la jaula de Teo un trozo de manzana	La toma se ve desde adentro de la jaula, en el fondo se ve el ojo de Erick y su dedo introduciendo el trozo de manzana que empuja hacia Teo. Teo (que se le ve el hueco del ojo que le falta) se ve incómodo y apagado.

Página 3

1 Viñeta

1. Erick mira a Teo desconcertado	Toma abierta de Erick en su cuarto de pie frente a la jaula de Teo, de espaldas al espectador, al lado de su cama. La luz viene de la lámpara.
-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 4

3 Viñetas

1. Erick durmiendo en su cama	Erick con los ojos entreabiertos, agarrado a su almohada, acostado, con cara ojerosa, parece que sufre
2. Se levanta y abre la ventana	Envuelto en sus cobijas, frente a la gran ventana de su cuarto, que da al exterior, no mira, está ensimismado y triste
3. En el baño nota el hueco que se le está haciendo	Erick con un paño amarrado a la cintura, consternado, frente al espejo del baño, toca el hueco que se le está abriendo hasta la espalda

Página 5

4 viñetas

1. Es de noche	Viñeta oscura con estrellas, alargada, colocada en la parte superior de la hoja
2. Ve a Demetrio por primera vez	En primer la parte superior del cuerpo de Demetrio, al fondo se ve Erick acostado boca abajo levantando la cabeza con cara de miedo
3. Demetrio deja un plato de lata blanco con borde azul con una flor pintada al lado	Al fondo se ve Erick con cara de asombro, en primer plano se ve parte del plato que se sale del cuadro, se ve claramente una flor en un costado del plato y la sombra de parte de Demetrio al lado *plato con veladura amarilla
4. Erick recoge el plato	Erick sentado en el suelo con la lámpara prendida toma el plato y lo analiza

Primer objeto: plato

Página 6

4 viñetas

1. Mira por la ventana	Toma abierta de Erick pensativo mirando por la ventana en el cuarto. Sobre la cama tendida el plato de lata. Tiene la pijama aún puesta
2. Erick sentado en el desayunador mira el plato	Sentado en el desayunador toma el plato con la mano izquierda y con la derecha apoyada en el la mesa sostiene su mejilla
3. Mira el plato de largo	Desde la puerta que da a la pila mira el plato sobre el desayunador
4. Mira el plato de nuevo en su cama	Sentado en su cama, con la pijama, mira el plato desconcertado. Se ve el hueco del pecho

Página 7

4 viñetas

1. Es de noche	Cuadro oscuro con estrellas
2. Erick tiene una pesadilla donde Demetrio se aparece con algo en la mano	La cara tensa de Erick en pequeño en una esquina y sobre el parte de la sombra de Demetrio con algo en la mano
3. Erick se despierta súbitamente	Acercamiento de la cara de Erick, despierto y sobresaltado
4. Abre el cajón de la mesita de noche y ve la cuchara	Sus mano abren el cajón de la mesita de noche y al fondo hay una cuchara *cuchara veladura amarilla

Segundo objeto: la cuchara

Página 8

3 viñetas

1. Sale al patio	Toma de Erick viendo hacia atrás, entrando por la puerta al cuarto de pilas con la cuchara en la mano
2. Mira hacia atrás	Misma toma pero de entre plantas , está Erick con el hueco en la espalda viendo hacia atrás en pijamas de espaldas, lavando
3. Mira a Demetrio escondido	La vista es desde la perspectiva de Erick, Demetrio está medio escondido entre las plantas moribundas que están en el cuarto de pilas, le presenta el único geranio que no está marchito

Tercer objeto: el geranio

Página 9

1 viñeta

1. Erick en el cuarto con los tres objetos	La toma desde la puerta del cuarto, se ve a Erick sobre la cama, de espaldas al espectador con el geranio, el plato, la cuchara y un pedazo de carrito detrás de él que parece que no ha visto, al borde de la cama se ve una mancha que parece Demetrio. Teo se ve apenas al fondo en su jaula
--------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cuarto objeto: pedazo de carrito

Página 10

5 viñetas

1. Erick mira a Teo	Toma desde la jaula de Teo hacia abajo, sólo se ve parte de la cabeza de Erick. Teo sobre el palo dentro de su jaula lo mira (se le ve el hueco del ojo)
2. Erick se levanta, le abre la jaula y hace el ademán de que salga	Toma lateral de Erick (sólo se ve la cabeza) abriendo la jaula y ofreciéndole la mano como invitándolo a salir. Teo está abajo en el fondo de la jaula, denota miedo e indiferencia
3. Erick espera reacción de Teo	Toma abierta de Erick con los hombros caídos frente a la jaula esperando reacción de Teo
4. Erick se dispone a apagar la luz	Erick, triste, en el fondo de su cuarto, con la mano levantada junto al apagador cerca de la puerta mira hacia el frente
5. Luz apagada	Cuadro negro

Página 11

1 viñeta

1. En la noche se aparece Demetrio	En una escena horizontal a oscuras, Erick está acostado con cara de susto, tapándose con la cobija se abre la puerta y con la luz se dibuja una sombra grande de algo que entra (sombra distorsionada de Demetrio)
------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 12

3 viñetas

1. Demetrio se acerca a Erick a darle un trozo de muñeca	El cuarto a oscuras, con la lámpara encendida Erick sentado en su cama, Demetrio le entrega en la mano un pedazo de muñeca de lata *muñeca con veladura amarilla
2. Erick se inclina por el borde de su cama a mirarlo	Erick boca abajo en su cama, asomado por el borde de la cama recogiendo las cobijas
3. Demetrio bajo la cama rodeado de objetos	Se ve parte de la mano de Erick (juego con la viñeta anterior) se ve bajo la cama a Demetrio sentado rodeado de objetos mirando a Erick *objetos con veladura amarilla

Quinto objeto: trozo de muñeca

Página 13

5 viñetas

1. Amanece	Se ve la luz en los edificios
2. Erick despierta	De frente, acostado en su cama, Erick abre los ojos
3. Mira hacia un lado y está Demetrio con una regadera en la mano	Erick de espaldas mira hacia su izquierda y sobre la mesita está Demetrio con una regadera en la mano
4. Demetrio riega los geranios	Demetrio riega el geranio, sólo se ven los pies de Erick
5. Erick se inclina y huele los geranios	Erick se agacha y huele los geranios, se ve Demetrio de $\frac{3}{4}$ al espectador

Página 14

3 viñetas

1. Erick da de comer a Demetrio	Erick recostado a una mesa viendo a Demetrio comer
2. Miran los objetos juntos	Ambos viendo los objetos tirados en la mesa
3. Erick lee a Demetrio	Sentados uno junto a otro en el borde de la cama, a Demetrio le cuelgan los pies y presta atención

Página 15

3 viñetas

1. Erick mira atentamente a Teo	Toma cercana de la mirada curiosa de Erick frente a la jaula de Teo
2. No sabe que le pasa a Teo	Erick frente a la jaula de Teo, señalándolo se dirige a Demetrio haciendo el gesto de no comprender lo que le pasa a Teo
3. Demetrio le dice que le abra	Una toma desde arriba muestra a Demetrio haciendo el gesto de que abra la jaula, Demetrio, con los brazos arriba de su cabeza, manos abiertas

Página 16

3 viñetas

1. Erick abre la jaula	La toma desde detrás de Teo, está Teo al borde de la jaula, Erick abre la puerta de la jaula
2. Teo sale	Teo choca contra Erick, se ven algunas plumas sueltas
3. Teo se aloja en el pecho de Erick	Erick conmovido se mira el pecho y mira al pájaro

Página 17

4 viñetas

1. Erick mira los objetos en la caja	Toma desde arriba de Erick sentado en el suelo con los objetos afuera de la caja, toca un picaporte grande en la mano pero mira los otros objetos *objetos y picaporte con veladura amarilla
2. Demetrio le da un pilot	Demetrio le ofrece a Erick un pilot, Erick juega con la tranca *picaporte y pilot con veladura amarilla
3. Se maja con la tranca	Erick se maja con la tranca y grita
4. Recuerda	Mira la tranca y su otra mano recordando

Sexto objeto: picaporte

Sétimo objeto: pilot

Página 18

1 viñeta

1. Recuerdo de su casa	Sobre la imagen de la tranca, se superpone la imagen de la casa antigua, se ve Erick de niño *veladura amarilla
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 19

4 viñetas

1. Toma todo y sale de su casa	Toma lateral: saliendo de la puerta del edificio Erick con prisa, casi corriendo, Teo en el pecho y Demetrio empujando la caja
2. Caminan por la calle	(viñeta larga) toma abierta de las siluetas atravesando una gran ciudad

3. Caminan por entorno verde	Toma desde arriba, se ve solo vegetación y campo
4. Llegan	Llegan a la casa, se ve la casa, se ve parte de Erick *la casa tiene veladura amarilla

Página 20

3 viñetas

1. Frente a la casa	Erick y Demetrio van frente a la puerta de la casa y se arrodilla tocando el picaporte
2. Erick mira del lado de la casa	Se sostiene de la esquina derecha de la casa y mira hacia el fondo junto a la casa, hay mucho verde junto a la pared
3. Llegan al patio trasero	Toma desde arriba entre varios árboles, los tres viendo hacia arriba, se ve vegetación.

Página 21

3 viñetas

1. La parte trasera de la casa	Desde el patio se ve la puerta trasera de la casa y la pila roja de lado, en el corredor. Demetrio entrando en la escena por la esquina derecha, se ve por detrás con el plato en la mano
2. Demetrio se sube a la pila	Toma de lado de Demetrio subiendo a la pila con el plato de lata, se ve Erick
3. Demetrio le acerca el plato de lata a Erick	En la pila, Demetrio empuja el plato de lata hacia Erick, Erick lo toca (sólo se ven las manos de él)

Página 22

2 viñetas

1. Su abuela lavándose el pelo con el plato	La abuela sonrío a Erick mientras se hecha agua en el pelo, él la mira
---------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

2. Escena Erick de niño viendo a su abuela	En un encuadre parecido Erick es niño y le da las prensas a su abuela mientras ella sonriente se trenza el pelo *escena con veladura amarilla
--------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 23

3 viñetas

1. Erick se asusta	Un acercamiento, de espaldas la abuela, Erick tienen cara de asustado
2. Se alejan de ella	Demetrio y Erick se aproximan y entran a la casa, Erick sigue mirando a su abuela que está de espaldas al espectador
3. Entran en la casa	Se ve el pasillo de la casa hasta el fondo *color más cálido

Objeto: Plato: Abuela

Página 24

3 viñetas

1. La casa por dentro	Toma de la casa, desde la mirada de Demetrio hasta el techo que tiene un hoyo y se ve el exterior *Colores más cálidos y veladura amarilla
2. Demetrio pide comer	Acercamiento a Demetrio pidiendo comer (gesto con las manos)
3. Se sientan	Se sientan, Demetrio come unas frutas rojas, Erick lo mira

Página 25

1 viñeta

1. Se presenta su abuelo	Erick y Demetrio sentados en el suelo, su abuelo le ofrece de su cuchara para comer algo, Erick pone su mano y lo mira sonriendo. Se ve solo parte del cuerpo del abuelo *amarillo en cuchara
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objeto: cuchara: abuelo

Página 26

3 viñetas

1. Mira hacia el pasillo	Se ven dos gradas, a la par un geranio, se ve el pasillo al fondo (oscuro)
2. Sala de televisión	Esquina y una ventana (luz por la ventana)
3. Erick mira hacia la ventana del patio interior	Acercamiento de sus ojos viendo hacia la izquierda

Página 27

1 viñeta

1. Su padre y los geranios	Al fondo en la sala del comedor hay un hoyo por donde entra un haz de luz amarilla y donde hay geranios, su padre está de pie regándolas y hablándoles. Erick contempla de espaldas al espectador
----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 28

4 viñetas

1. Erick sonrío viendo a Teo	Erick mira sonriendo hacia abajo (hacia Teo) viñeta
2. Teo mira hacia arriba	Teo mira a Erick animado. Viñeta parecida a la 1, Demetrio al fondo
3. Sube la grada	Erick (los pies) y Demetrio subiendo las dos gradas

4. Erick se asoma al cuarto de la izquierda	Erick y Teo asomándose en el cuarto del lado izquierdo
---------------------------------------------	--------------------------------------------------------

Página 29

3 viñetas

1. Su madre lo invita a venir con ella	Una mujer sonriente en el cuarto lo invita a pasar y ver algo ofreciéndole la mano, el cuarto tiene una ventana sin vidrio
2. Se toman de las manos	Ambas manos juntas
3. El juguete completo sobre la cama	Erick mira el juguete completo de cerca, las piernas de su madre se ven a la par (en bloque de color) *veladura amarilla

Página 30

3 viñetas

1. Erick sonríe	La escena vista desde arriba, Erick sonríe a su madre levantando la cabeza, se ve Teo abriendo las alas
2. Mira hacia atrás	Erick mira hacia atrás, se ve parte de la puerta azul de su cuarto
3. Abre la puerta de su cuarto	Se ve su mano apoyada en la puerta abriéndola, se ve oscuro dentro

Página 31

1 viñeta

1. Se ve su cuarto completo	Se ve su cuarto (se ve trozo de cortina que revolotea) Prevalece el amarillo cálido
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

Página 32

4 viñetas

1. Mira la ventana	Llega de frente a la ventana Teo se sale del pecho de Erick, Demetrio no está.
2. Teo se tira de su pecho al pie de la venta	Cae al pie de la ventana
3. Ambos se miran	En el borde de la ventana Teo mira a Erick
4. Se va por la ventana	Emprende el vuelo, se ve Erick sonriendo, ya no tiene el hueco en el pecho

Página 33

4 viñetas

1. Erick se queda viendo donde Teo se aleja	Erick, con el gesto triste apoya la mano en la ventana, Teo se ve a lo lejos, la cortina revolotea
2. Mira al suelo	Dirige su mirada al suelo hincándose
3. Acercamiento al suelo	En el suelo , un carro completo y cuatro ruedas sueltas, se ven las rodillas de Erick
4. Erick saca su carrito de la caja	Arrodillado saca el carro para ponerle las ruedas

Página 34

2 viñetas

1. Hermanita de Erick	Se ve la hermana de Erick extendiendo el brazo tomando el carrito, al lado de ella sus otros carritos. *viñeta con veladura amarilla
2. Erick sentado en el suelo sonrío sorprendido hacia la izquierda	Toma el carrito , se asoma una mano pequeña por el borde izquierdo de la viñeta, tomando el carro que tiene Erick en la mano

Página 35

4 viñetas

1. Techo	Mira al techo (oscuro) se ve alto
----------	-----------------------------------

2. Bombillo encendido	Bombillo encendido pegado en la pared y espacio vacío
3. Erick mira hacia la puerta	Se ve la puerta del cuarto abierta y cama
4. Mira su cama	Vista de lejos; se ve una cama y a la par Demetrio dibujado, se ve un esbozo a penas, más énfasis en la cama.

Página 36

3 viñetas

1. Imagen de la cama	Imagen más de cerca el dibujo se ve mejor
2. Erick mira el dibujo	Se aproxima a ver el dibujo de la pared agachado
3. Se sienta en el piso	Se ve todo el cuerpo de Erick sentado en el piso de espaldas elevando la mano para tocar la mano del dibujo

Página 37

1 viñeta

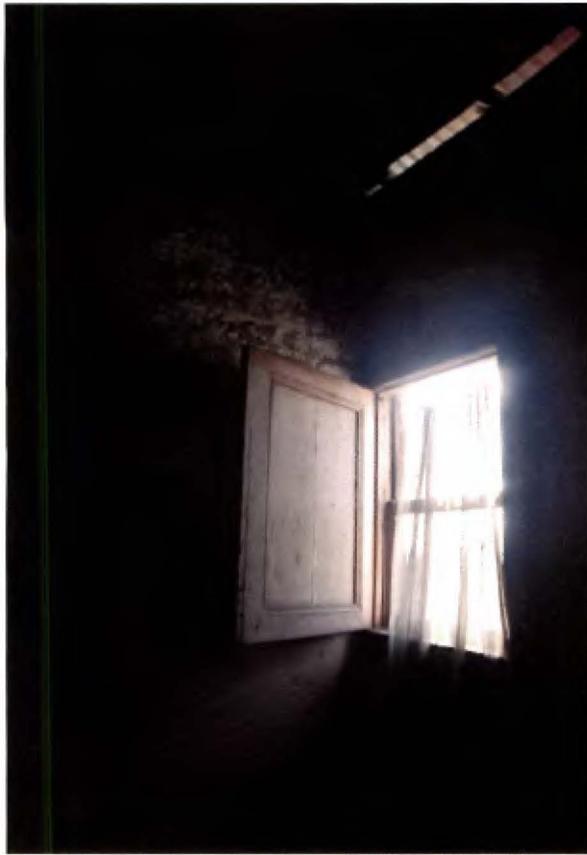
1. Erick de niño dibujando a Demetrio en la pared	Erick de niño con un pilot en la mano, en la misma posición que en la viñeta pasada, con la misma ropa, contento. Alrededor se ve como era su cuarto cuando era niño el lugar tuene un tono mas cálido.
---------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. ANEXO

FOTOGRAFÍAS RECOPIADAS PARA REFERENCIA

Referencias casa antigua:





Referencias para el apartamento:



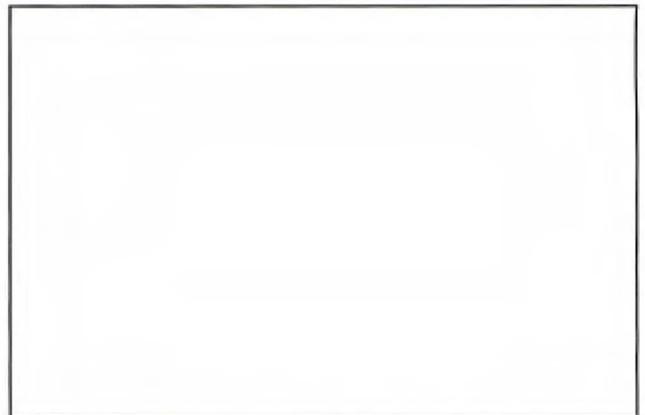
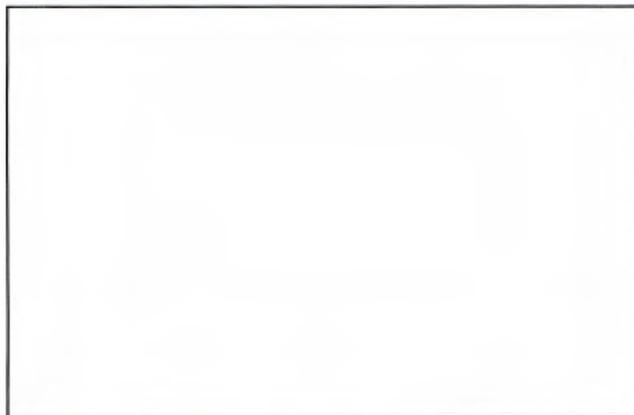
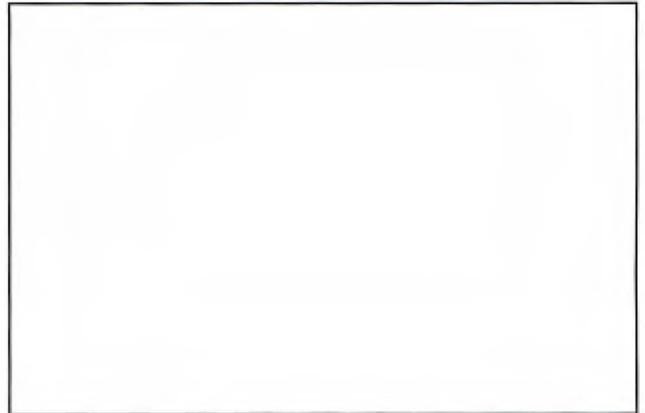
Referencias para los objetos:





4. ANEXO

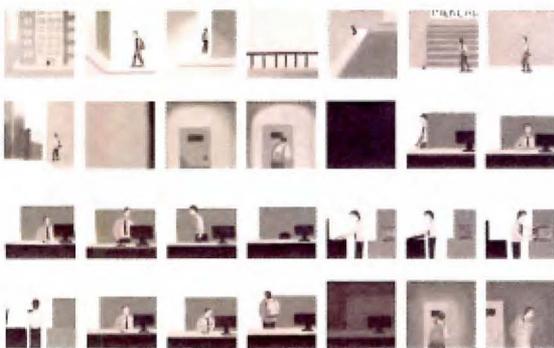
MAQUETA

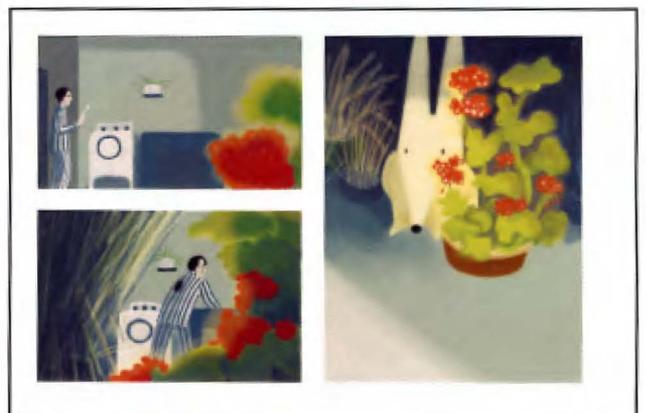


A mi antiguo hogar...

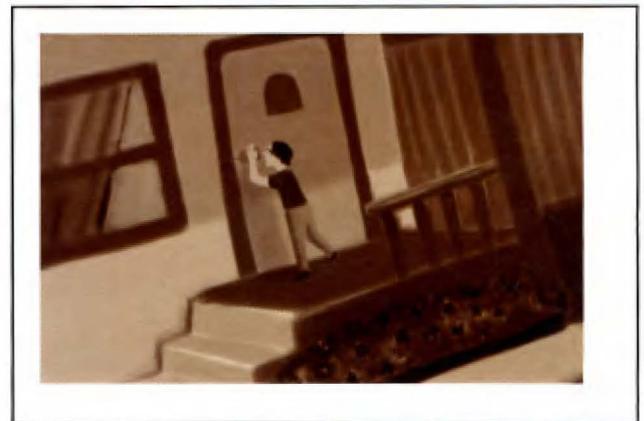
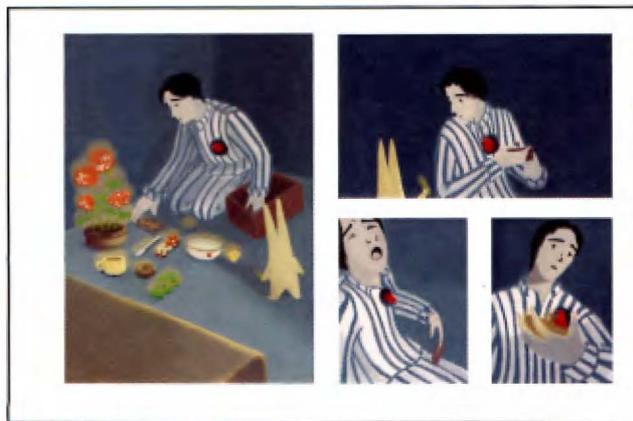
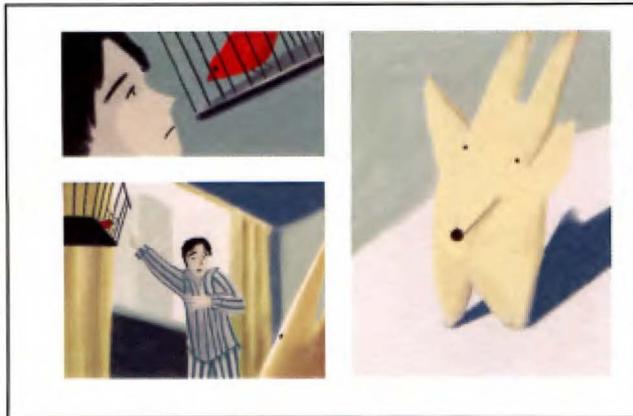
Este álbum ilustrado fue elaborado por Karina Silézar Delgado como proyecto de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Pintura, en la Universidad de Costa Rica, San José, 2017.

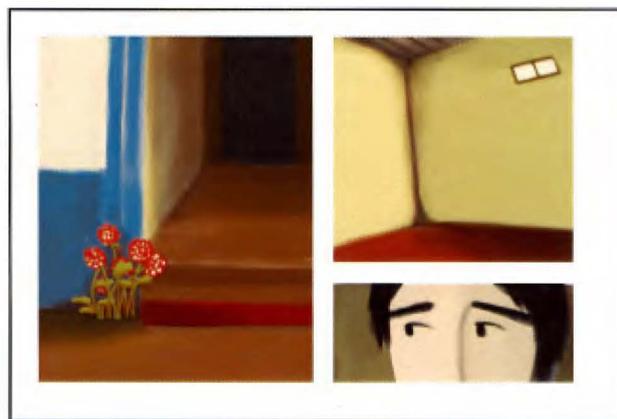
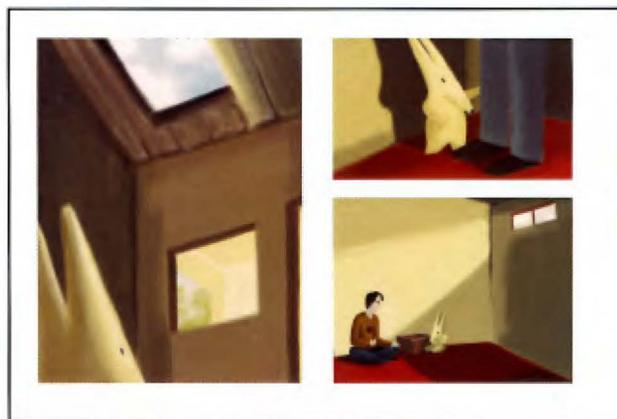
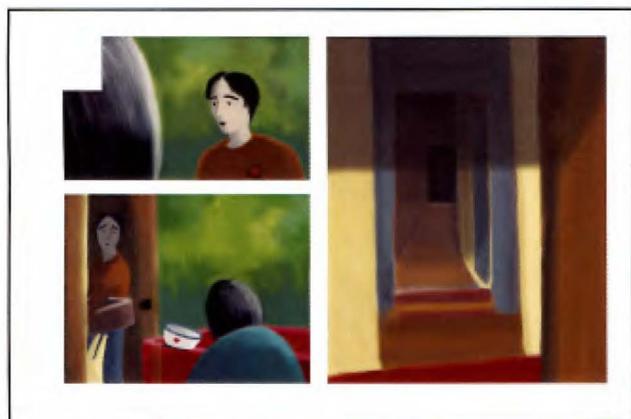
En el borde
de mi cama

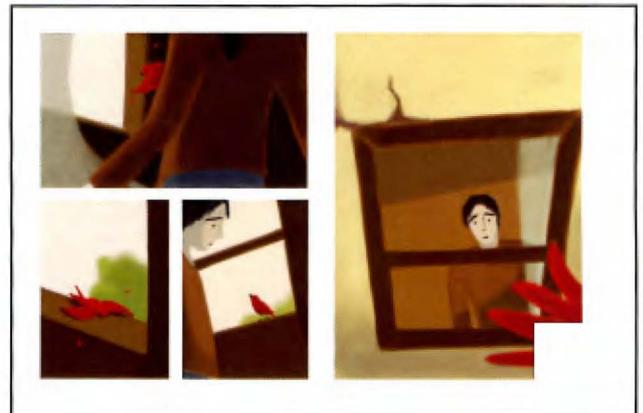
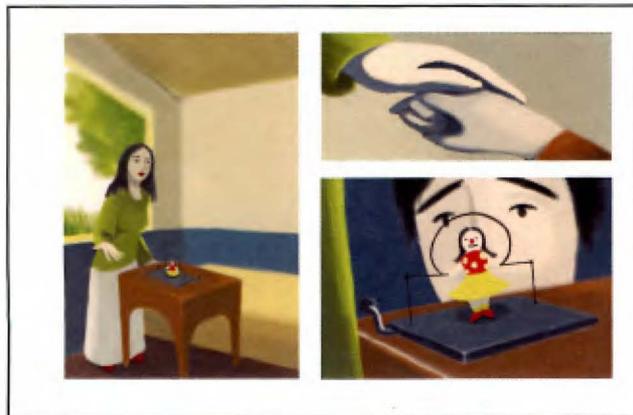


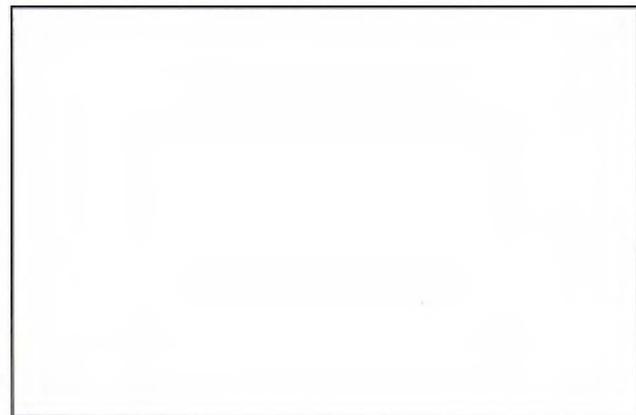


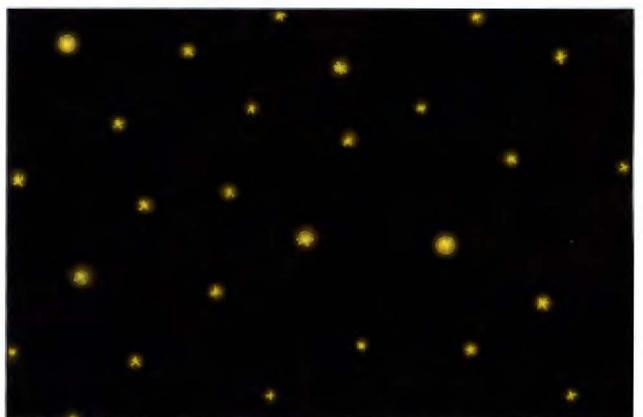
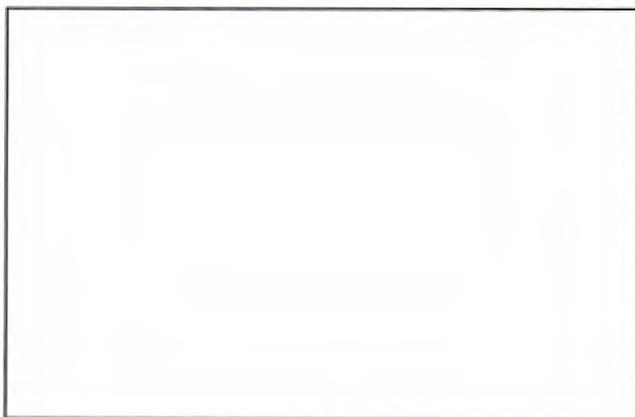
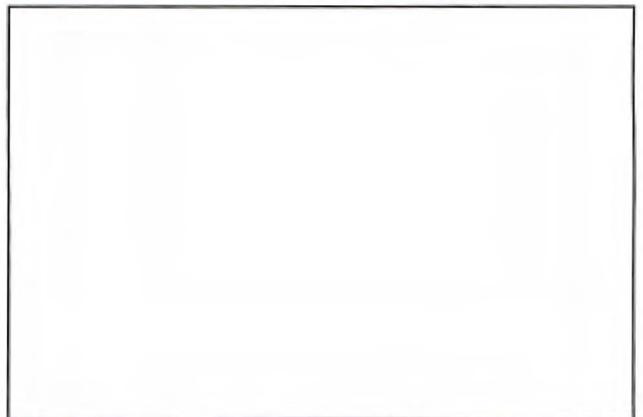
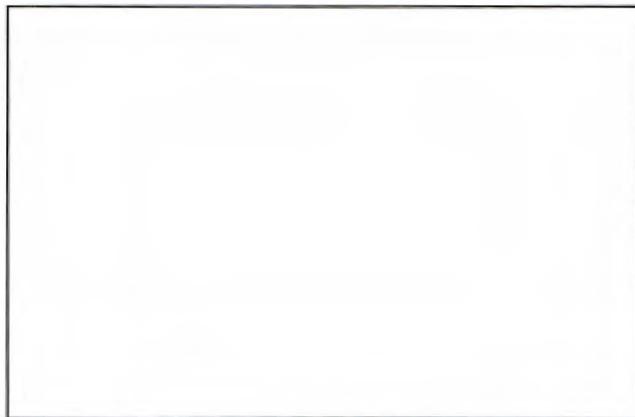
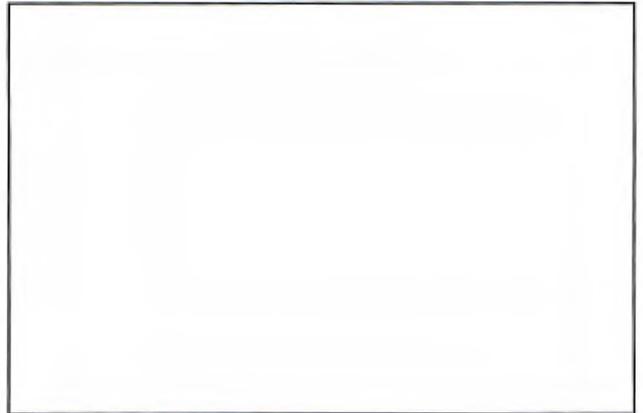
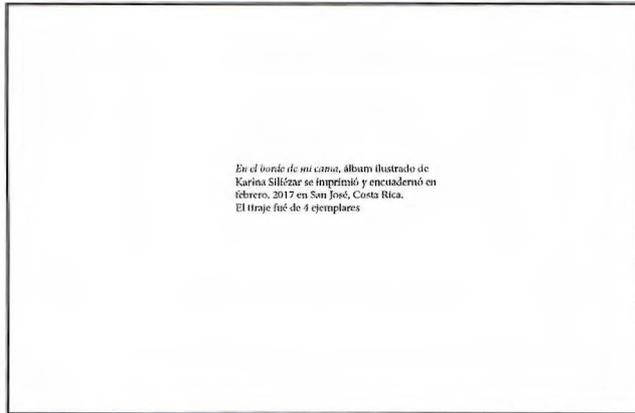












BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Aristóteles. (1980). Del sentido y lo sensible y de la memoria y el recuerdo (4ta ed). Buenos Aires (Argentina): Editorial Aguilar Argentina S.A.

Bachelard, G. (1957). La poética del espacio. París: Editorial Fondo de Cultura Económica.

Brun-Cosme N, Tallec, O. (2005) Grand loup et petite loup. Francia: Editorial Flammarion

Carrere, A. (2000). Retórica de la Pintura. Fuenlabrada, Madrid: Editorial Grupo Anaya S.A

Céspedes, F., Céspedes, F.sr. (2014). El Hallazgo. San José: Editorial Costa Rica

Eco, U. (1977). Cómo se hace una tesis. Barcelona: Gedisa, Tomado de: http://www.upv.es/laboluz/master/seminario/textos/umberto_eco.pdf.

Erlbruch, W. (2011) El pato y la muerte. Alemania: Editorial Barbara Fiore

González, A. (2012). El ABC diablo (1era edición). San José, Costa Rica: Editorial: La Jirafa y yo.

Le Chermeier, P, Dautremer, R. (2014). Une Bible. París, Francia: Editorial Gautier-Languereau

Liao, J. (2006). La piedra azul, China: Editorial EFE.

Renner, G. (1991). Edward Hopper. Koln, Alemania: Editorial Taschen

Salazar, C. (1970). Cuentos de Angustias y Paisajes. (4ta edición). San José, Costa Rica: Editorial Fernández- Arce.

Salisbury, W. (2007). Imágenes que cuentan (edición.). Lugar de publicación (ciudad estado o país): Editorial Gustavo Gili.

Sierra, O., Cabrera, O. (2011). Leyendas costarricenses en Novela Gráfica. San José: Editorial La pluma.

Tan, S. (2006). The Arrival. Melbourne: Arthur A. Editorial Levine Books.

Whitman, W., Long, L. (2004). El Astrónomo. (2da edición). Barcelona (España): Editorial Serres.

Zappelli, G. (2010). Guión: escritura activa. San José: Editorial UCR.

TESIS

Artavia, A. (2013). Relato a través del diseño gráfico: libro ilustrado utilizando discursos narrativos gráficos innovadores. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Costa Rica, Facultad de Bellas Artes Escuela de Artes Plásticas, San José, Costa Rica.

Morales, E. (2011). La muerte secuestrada: el concepto de muerte en la sociedad urbana industrializada posmoderna (Tesis de Licenciatura) Universidad de Costa Rica, Facultad de Bellas Artes Escuela de Artes Plásticas, San José, Costa Rica.

Navarro, V. (2010). De la plástica a lo cinematográfico, una pintura en movimiento (Tesis de Licenciatura). Universidad de Costa Rica, Facultad de Bellas Artes Escuela de Artes Plásticas, San José, Costa Rica.

Peña, A. (2015). Del relato a la novela gráfica: Adaptación del texto literario Cocorí (Tesis de Licenciatura). Universidad de Costa Rica, Facultad de Bellas Artes Escuela de Artes Plásticas, San José, Costa Rica.

Sánchez, L. (2011). Propuesta de carteles ilustrados para la novela “La niña y el oso” (Tesis de Licenciatura). Universidad de Costa Rica, Facultad de Bellas Artes Escuela de Artes Plásticas, San José, Costa Rica.

REVISTAS Y ARTÍCULOS EN LÍNEA

Arboccó de los Heros, M. (2009). Piaget y Freud: acerca de la memoria infantil [versión electrónica]. Revista de investigación en psicología, Vol.12 (nº2), págs. 207-215. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es>.

Arboccó, M. (2009). Piaget y Freud: Acerca de la memoria infantil (vol. 12 - N.º 2). Universidad Inca Garcilaso de la Vega (Lima, Perú): Revista II PSI

Boch, E. (2012). ¿Cuántas palabras puede tener un álbum sin palabras? OCNOS (nº 8), p. 75-88.

Bosch, E. (2008) ¿Cuántas veces hay que leer un álbum sin palabras? recuperado de Actas do 7mo Encontro Nacional/5to Internacional de Investigacao. Braga: Universidade do Minho, Outubro 2008, recuperado de https://somiari.files.wordpress.com/2011/07/2008_bosch_cuantasvecesleeralbumsinpalabras.pdf

Bosch, E. (2007). Hacia una definición de álbum. Recuperado de Universidad de Barcelona, recuperado de <https://somiari.files.wordpress.com>.

Gutiérrez, F. (2011). La metáfora visual en el álbum ilustrado.[versión electrónica]. Clij: Cuadernos de literatura infantil y juvenil (183), 30-36. Recuperado de <http://prensahistorica.mcu.es>.

Lovato, MJ (2007). El valor de la ilustración en álbumes para una educación en la no violencia. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es>.

Polo, I. (2005, 09,01). Edward Hopper: Desolada América. Rebelión. Recuperado de <http://www.rebellion.org>.

Tan, S. (2010). Words and Pictures, an Intimate Distance. agosto 8, 2015, de Lingua Franca, Radio National ABC Sitio web: <http://www.shauntan.net>

Tan, S. (2002). Picture Books: Who Are They For? agosto 8, 2015, recuperado de : www.shauntan.net

VIDEOS

HCB0z (productor).(2013). Shaun Tan talks about Rules and Rabbits - The 'Extras' for Rules of Summer.(on line). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nkGDEDxoO7k&index=11&list=PLWt5cAJig-sJo-3G5GBHhPegjN3NgtTA8>

Rodríguez, C. (productor). (2005). Edward Hopper: el pintor del silencio (en línea). Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=oGsmhUQNZf0&list=PLWt5cAJig-sIPBMXMFYza236793qZ-3QsF>

TALLERES

Taller en línea de pintura digital con Peña, A. julio, 2016

Taller experimental de grabado con Zamorán, F. octubre, 2015

Taller para elaboración de figura en 3D con Montero, J. 2015

Mayo, 2017