



**bellas artes**

2016-2017



**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** Col·lecció Mariner. *El Puigcampana i l'illa de Benidorm*

**ESTUDIANTE:** Isabel Vidal Lloret

**DIRECTOR/A:** Rocío Cifuentes Albeza



**PALABRAS CLAVE:** Proyecto editorial, Identidad Visual, Ilustración, Colección, Leyendas

**RESUMEN:** Elaboración y creación de un proyecto editorial y en concreto de la identidad visual de una colección de leyendas junto a la ilustración y maquetación de una de ellas, generando así una estética personal y reconocible, fácilmente asociada a la colección con las subtemáticas de la naturaleza, refiriéndonos a ella como los entornos naturales, y de las siluetas a modo de síntesis de las formas.

## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

05 - 05

2. Referentes

06 - 10

3. Justificación de la propuesta

11 - 12

4. Proceso de Producción

13 - 16

5. Resultados

17 - 18

6. Bibliografía

19 - 19

## 1. Propuesta y objetivos

La propuesta que se presenta consiste en la realización de un proyecto editorial, y en particular la ilustración y maquetación de la leyenda popular titulada “ El Puigcampana i l’illa de Benidorm”, de conocida tradición en la comarca de la Marina Baixa de Alicante. La principal intención es que este proyecto forme parte de una colección de publicaciones que se centran en diferentes leyendas del área geográfica anteriormente citada. Por ese motivo adicionalmente diseñaremos la identidad visual de la colección, como herramienta que dote de ser o esencia y de visibilidad pública al conjunto de publicaciones ilustradas que la integran.

Las ilustraciones que hemos creado unifican conceptualmente la síntesis de la forma y la simplicidad mediante siluetas que juegan con los espacios en negativo mientras plasman de un modo reconocible los entornos narrados. Para su creación he tenido en cuenta la escala de iconicidad de Justo Villafañe, en concreto el nivel 4 de pictogramas, ya que buscaba la esencia mínima reconocible de las formas. Por otra parte, también he tenido en cuenta las leyes de la Gestalt, en concreto la ley de relación de figura-fondo donde interactúan varias figuras mediante los espacios en negativo.

Las ilustraciones han sido generadas digitalmente ya que pretendemos que el concepto de leyenda evolucione y adopte una estética más actual. Nuestra intención es conservar ese aire tradicional que caracteriza las leyendas y a su vez aportarle cierta innovación, motivo por el cual le daremos un toque vintage.

### Objetivos:

- Divulgar la cultura popular y promocionar la lengua valenciana.
- Crear un proyecto editorial basado en leyendas populares de la comarca de la Marina Baixa, como oferta alternativa a las publicaciones ya existentes similares que aporte, a su vez, un mapa de los lugares que aparecen en la historia para añadir un punto turístico.
- Actualizar la temática de las leyendas populares y dotarla de una estética más actual.
- Integrar la temática de la naturaleza y modelizar la realidad basándonos en la escala de iconicidad de Villafañe, Justo relacionadas con las siluetas como pilar central de nuestras ilustraciones.
- Elaborar la Identidad Visual de una colección de leyendas junto con la ilustración y maquetación de una de ellos.
- Generar una estética reconocible que fácilmente se asocie a la colección.

## 2. Referentes

*“Menos es más”*

Partiendo de esta frase y puesto que vamos a dirigirnos a un público adulto y estéticamente pretendemos simplificar las formas llegando incluso a cierta abstracción, hemos tenido en cuenta los siguientes referentes visuales:

### Escala de iconicidad:

La escala de iconicidad se basa en el grado de semejanza entre una imagen y su referente. Justo Villafañe establece en 11 niveles diferentes dentro de esta escala, ordenada de mayor o menor, los diferentes tipos de imágenes de acuerdo a su nivel o grado de iconicidad. En nuestro caso, las imágenes utilizadas serán de un nivel 4 (Pictogramas); En este nivel las imágenes son muy sintéticas y tienen abstraídas todas las características sensibles, excepto la forma, la cual representan de un modo muy sintético.



Fig.1. Pictogramas JJOO Beijing 2008

## La Gestalt

La psicología de la Gestalt es una corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX la cual se centra en el modo de la percepción visual y su interpretación en los humanos.

La teoría que la Gestalt defiende es que el todo es más que la suma de las partes, es decir, que la globalidad de nuestras formas mentales se impone a lo que nos llega a través de los sentidos y no al contrario. De este modo nuestra mente crea imágenes más o menos coherentes sobre lo que nos rodea.

- Ley de relación figura-fondo nos cuenta que según las experiencias o los intereses, el cerebro percibe un elemento primeramente como figura o como fondo, pero no como ambos al mismo tiempo. Esta ley será primordial para las ilustraciones de nuestro proyecto, pues consisten en espacios en positivo y negativo por los cuales entenderemos las formas que convergen en ellas.



Fig.2. Ejemplo relación figura-fondo.

## Noma Bar

Noma Bar es un diseñador gráfico a quien hemos tenido en cuenta como referente visual. Sus ilustraciones son complejas y tienen un aspecto minimalista, en ellas juega con los espacios en negativo para integrar varias formas en una, hecho que hemos decidido adoptar en nuestro proyecto.

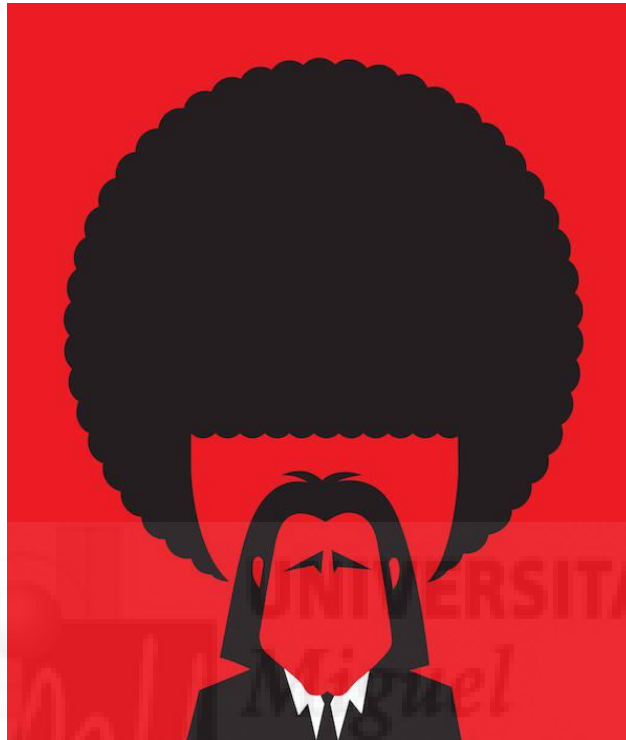


Fig.3. Noma Bar. *Pulp Fiction*



Fig.4. Noma Bar. *Red Riding Hood*

En cuanto a los referentes temáticos o de voluntad, hemos analizado otras colecciones y publicaciones ya existentes que también traten el tema de las leyendas en valenciano buscando su reconocimiento y puesta en valor:

### Llegir en valencià, paisatges de llegenda

*Llegir en valencià, paisatges de llegenda* es una campaña de la Fundació Bromera que pretende promover la lectura en valenciano acercando leyendas de la provincia de Alicante y las cuales están ambientadas en los paisajes más emblemáticos. Consta de 11 libros que se podían conseguir con el diario Levante y el periódico Información entre junio y julio de 2014. No están dirigidas para un público en concreto pero están pensadas para gente que se está iniciando en la lectura al valenciano, en todo caso se podría orientar a los últimos cursos de educación primaria o los primeros de secundaria. A diferencia de nuestro proyecto, esta colección de libros no estaba ilustrada más que en la portada y pese a que la finalidad puede ser la misma, en nuestro caso hemos decidido ir un paso más allá complementándolo más visualmente.

El cartel promocional para la campaña 'Llegir en valencià, paisatges de llegenda' presenta un fondo con una ilustración de un niño y una niña mirando un libro. El título principal 'Llegir en valencià' está en verde y blanco, con 'paisatges de llegenda' debajo. Un recuadro blanco indica: 'El primer llibre GRATIS amb Levante EL MERCANTIL VALENCIANO Diumenge, 22 de juny'. A la izquierda, un triángulo blanco apunta a: 'Descobreix les llegendes millor guardades de les nostres terres'. En la parte inferior izquierda, se anuncia: 'Participa en el concurs setmanal i guanya 100 € RESERVA LA COL·LECCIÓ AL TEU QUIOSC! Dissabtes i diumenges, per només 1€'. La base del cartel muestra una fila de once libros con portadas ilustradas. En la parte inferior, hay una línea de logos de patrocinadores: Levante, INFORMACIÓ, CONSUM, BAHICAINA, A.V. (Alicante Valenciana), Universitat d'Alacant, y FUNDACIÓ BROMERA.

Fig.6. Cartel *Llegir en valencià. Paisatges de llegenda*.



## Col·lecció Aladroc

La *Col·lecció Aladroc* es una colección de leyendas en valenciano de la provincia de Alicante. Están dirigidas a niños de entre unos 8 y 10 años con la finalidad de darlas a conocer, motivo por el cual se reparten gratuitamente entre los centros escolares de la provincia. La finalidad de esta colección es muy parecida a la nuestra aunque el punto de diferencia sería el público al que van dirigidas. También nos diferencia la zona que abarcan las leyendas, ya que en nuestro caso nos restringimos a la comarca de la Marina Baixa y, además, hacemos la aportación de un mapa de la zona para que ayude a conocerla mejor.



Fig.7. Col·lecció Aladroc

### 3. Justificación de la propuesta

Desde pequeña, tanto mis abuelos como mis padres, incluso mi hermano, me han contado infinitas historias populares de nuestra tierra. Las hadas, brujas y caballeros formaban parte del halo mágico y misterioso que envolvía el paisaje: montañas, ríos, fuentes, árboles... Ya desde niña consiguieron atraerme y captar mi atención, y como adulta, siguen suscitando mi interés. Todo ello ha generado en mí un vínculo cultural y territorial hacia nuestras leyendas. Este ha sido el motivo que me ha llevado a sentirme responsable de querer transmitir ese mismo sentimiento a otras personas.

“Qui perd els orígens perd identitat”

“Quien pierde los orígenes pierde identidad”

Raimon. Jo vinc d'un silenci. 1975.

Pero, ¿Qué es una leyenda?

Una Leyenda es un relato de transmisión oral o escrita de hechos humanos y sobrenaturales que se transmiten a través de las generaciones. Se dice que cuando observamos algo peculiar a lo cual no sabemos dotarle de una explicación clara y lógica inventamos una de origen mágico para justificarlo, es así como suelen surgir las leyendas.

Hemos decidido llevar a cabo este proyecto para fomentar la cultura territorial popular así como la lengua valenciana, motivo por el cual utilizaremos las leyendas en valenciano de la Marina Baixa como medio. Consideramos que crear un proyecto editorial con ellas puede ser la mejor forma de difundir la cultura popular de los diferentes pueblos que conforman nuestra comarca y que pese a las nuevas tecnologías, aquellas historias que se han contado de generación en generación no dejen de ser conocidas.

“Un poble es defineix en la seua veu i els seus somnis: en les paraules, les meravelles, les ficcions.”

“Un pueblo se define en su voz y sus sueños: en las palabras, las maravillas, las ficciones”.

Joan Borja. Rutes de llegenda. 2016

Puesto que en el mercado ya se encuentran diversas propuestas del mismo estilo, aunque enfocados a un público infantil (de entre 8 y 10 años), hemos decidido orientar el proyecto a un público más adulto, interesado por los pueblos de la comarca y sus tradiciones, por ello, sus imágenes serán un tanto más complejas y sobrias debido a su grado de síntesis. No se pretende

representar la realidad al detalle, sino un esbozo de la misma para que dé lugar a la imaginación y así incitar a la visita del lector.

En cada libro se incluirá un mapa actualizado donde situar los lugares en los que transcurre cada leyenda. Con ello se pretende que el lector, si es de su gusto, pueda visitarlos para conocer el territorio y, además, recrear en su mente o vivenciar esas historias sintiendo la magia y/o el misterio de los entornos narrados.



#### 4. Proceso de producción

A la hora de realizar el proyecto, este se ha dividido en varias fases que se explicarán a continuación:

En primer lugar leímos el relato elegido (*El Puigcampana i l'illa de Benidorm*) y fuimos anotando las ideas que podían representar visualmente cada párrafo narrado.

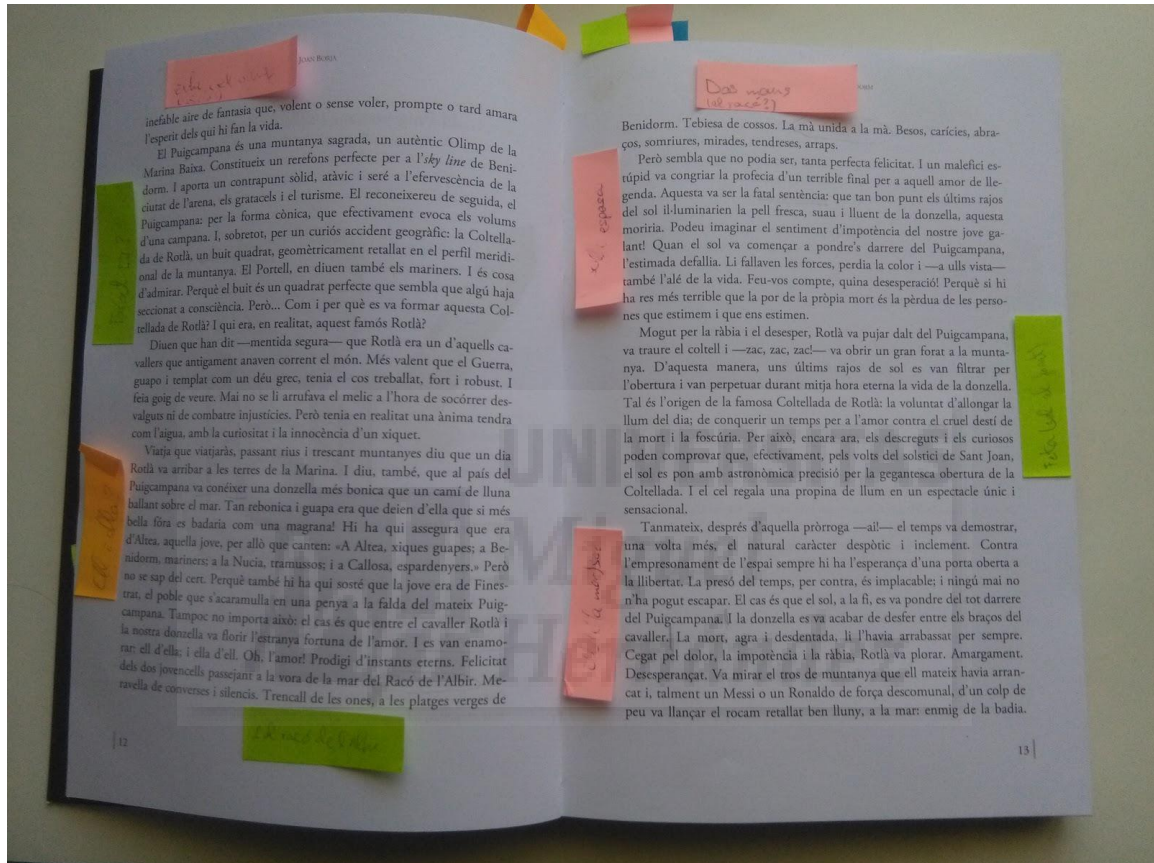


Fig.8. Anotaciones de ideas por párrafo para las ilustraciones.

Posteriormente hicimos varios bocetos a mano hasta encontrar el estilo adecuado y finalmente elegido para que cumpliera nuestros requisitos de sencillez de las formas mediante siluetas.



Fig.9.Ejemplos de bocetos a mano.

A continuación nos dispusimos a crear las ilustraciones digitalmente mediante vectores generando formas simples y cerradas.

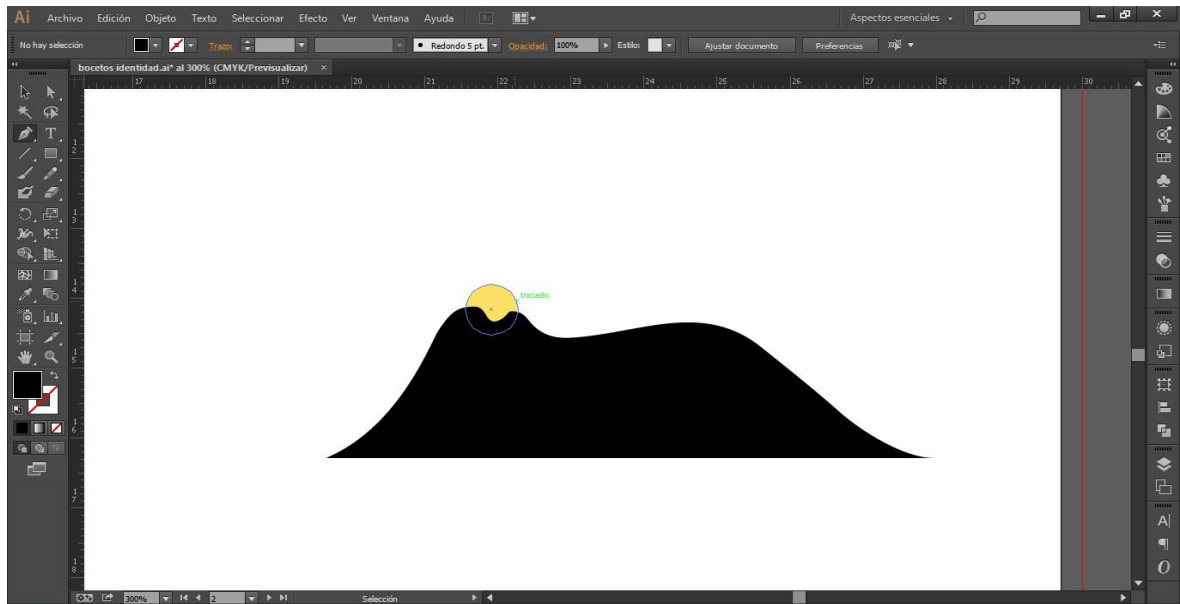


Fig.10. Captura de pantalla. Uso de la herramienta pluma.

Una vez generadas las formas necesarias nos encargamos de agruparlas, dividir las y entintarlas de un modo adecuado para que los espacios en positivo y en negativo convergiesen y tuviesen el mismo valor representativo al igual que hace nuestro referente en cuanto a la ilustración Noma Bar.

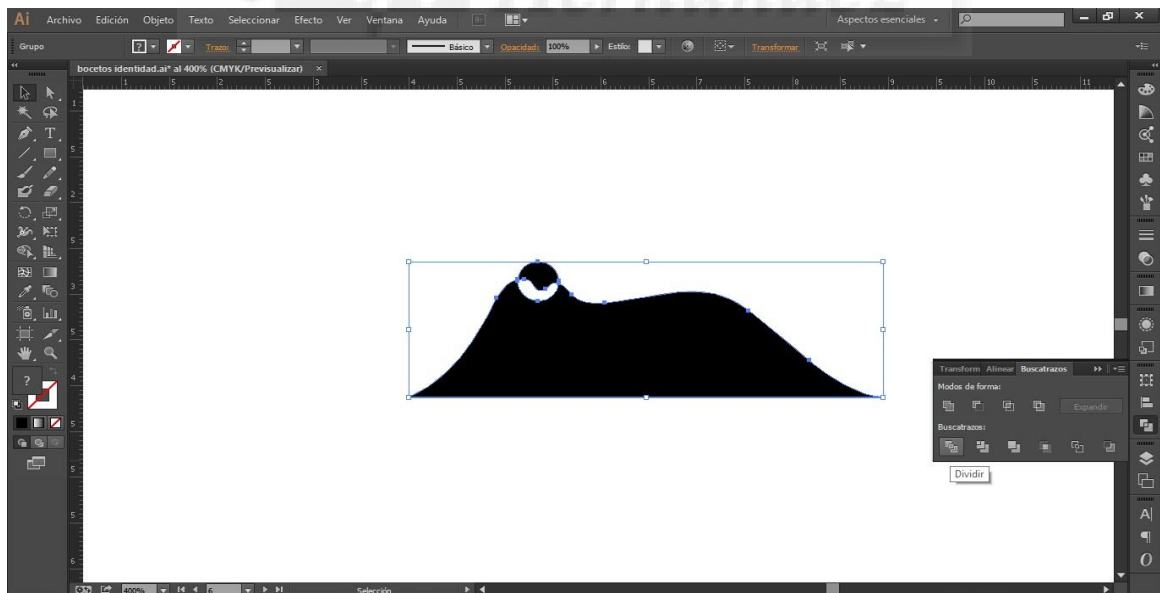


Fig.11. Captura de pantalla. Uso de la herramienta buscatrazos.

Puesto que decidimos darle un aspecto más gráfico aunque conservando un aire clásico hemos decidido generar este tipo de formas a una tinta, la negra, ya que esta le puede aportar más neutralidad y sobriedad al diseño, sobre un fondo color tierra o crema el cual nos puede recordar al papel antiguo para aportarle ese aire vintage que buscamos.

Finalmente seleccionamos las ilustraciones correspondientes y nos encargamos de la maquetación de la leyenda.

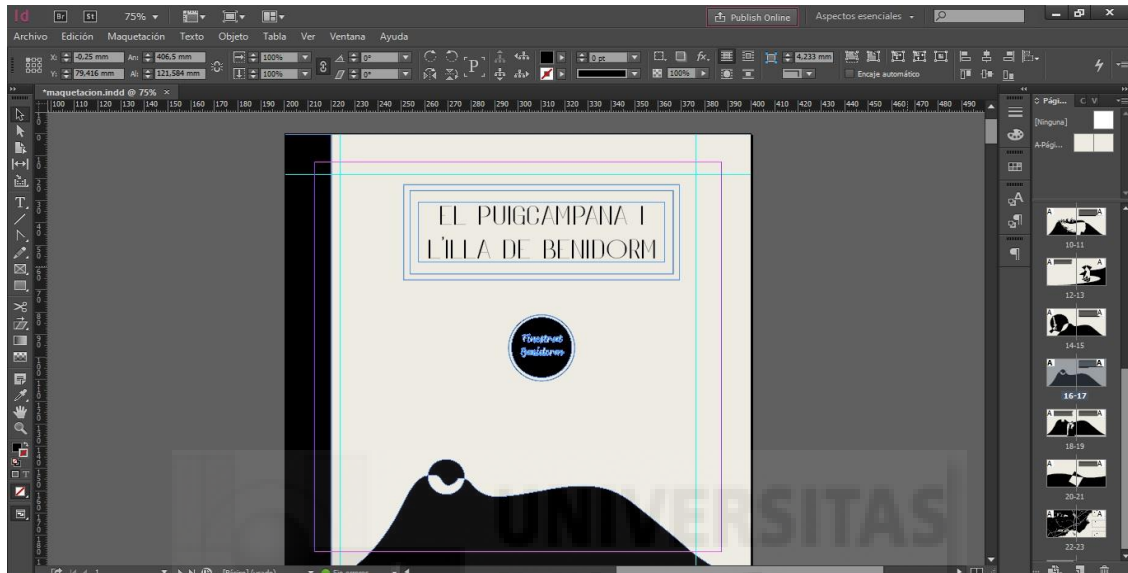


Fig.12. Captura de pantalla de Indesign. Proceso de maquetación.

## 5. Resultados

Los resultados del proyecto han sido satisfactorios puesto que vemos que hemos cumplido con el objetivo de generar una propuesta de colección sobre leyendas alternativa a las ya existentes. Esto ha sido posible gracias al análisis de la competencia, el ver qué se había hecho, cómo y para quién nos ha resultado esencial para crear las bases sobre las que se fundamentaría nuestro proyecto.

Hemos elaborado la marca de la colección. Para ella nos hemos centrado en el territorio sobre el cual vamos a desarrollar las leyendas, y, puesto que gran parte de ellos son pueblos de costa y son de la Marina, hemos elegido un barco como elemento representativo el cual tiene un diseño adaptado al estilo de las ilustraciones de la colección.



Fig.13. Logo colección Marinera

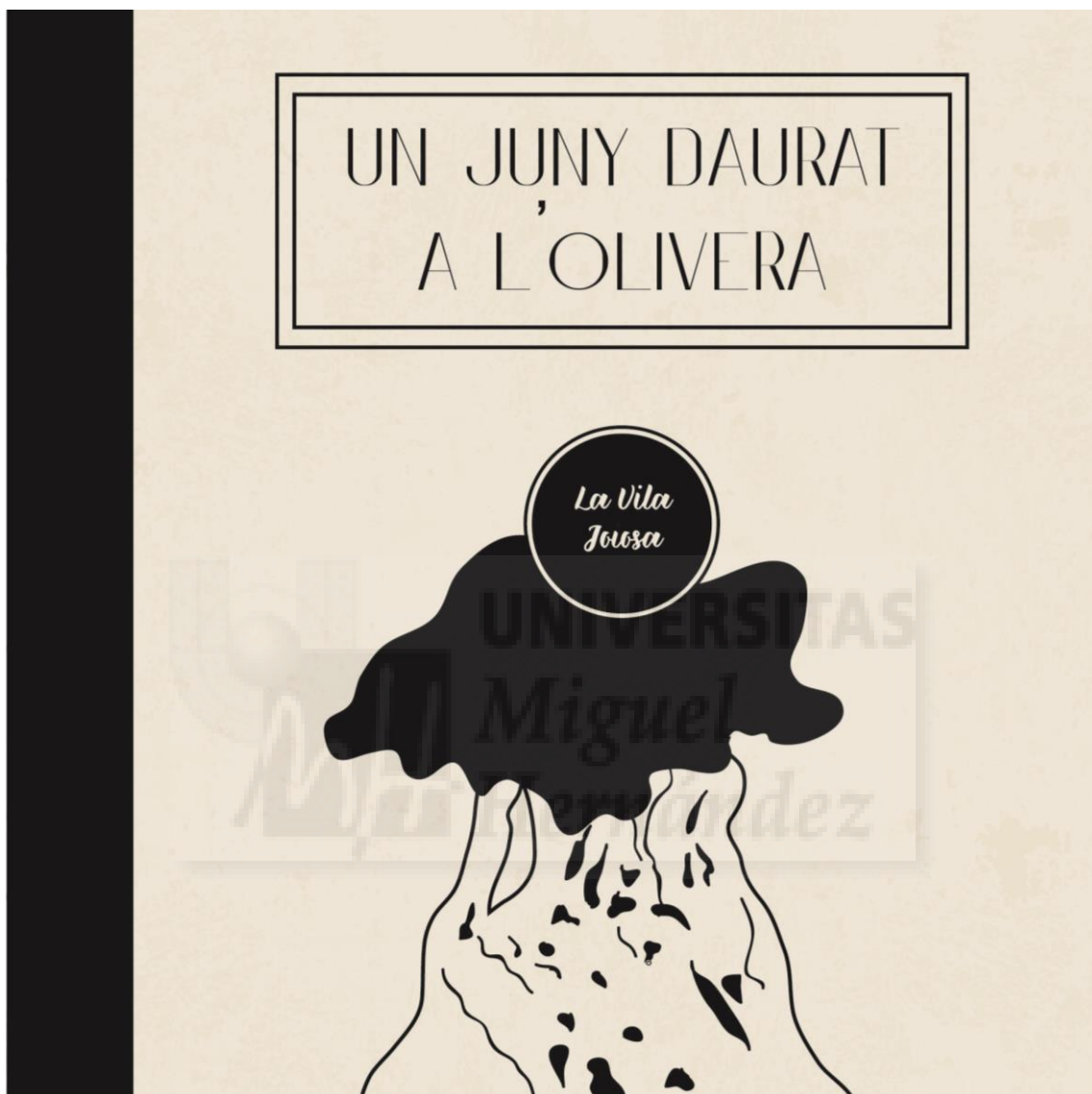
En alguna ocasión el proceso ha resultado más complejo a la hora de la ilustración en cuanto a unir las formas y generar los espacios en negativo, ya que buscábamos una sencillez que a su vez estuviese dotada de todos los elementos necesarios y esto nos hacía plantearnos cuál era la forma más adecuada para su representación.

Enlace a la maqueta de *El Puigcampana i l'illa de Benidorm*:

[https://issuu.com/isabelvidallloret/docs/el\\_puigcampana\\_i\\_l\\_illa\\_de\\_benidorm](https://issuu.com/isabelvidallloret/docs/el_puigcampana_i_l_illa_de_benidorm)



Hemos generado, además, la portada de otra de las leyendas de la colección para mostrar las demás posibilidades que nos brinda esta propuesta a la hora de ser ampliada y seguir cumpliendo los objetivos inicialmente planteados.



## 6. Bibliografía/ Webgrafía

### Libros:

Borja, J. y Cols. (2016) *Rutes de llegenda*. Aila Edicions.

### Páginas Web:

Escala de iconicidad de Justo Villafañe:

<https://chelouve.wordpress.com/la-imagen-fija/escala-de-iconicidad/>

Organización perceptual. La Gestalt:

<http://www.ub.edu/pa1/node/60>

Noma Bar, el rey del espacio negativo.

<https://www.mensajedepublicidad.com/blog/noma-bar-el-rey-del-espacio-negativo/>

Llegir en valencià. Paisatges de llegenda:

<https://veu.ua.es/es/noticias/2014/09/llegir-en-valencia-paisatges-de-llegenda.html>

