



**bellas artes**

2017-2018

---



**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** *Legacy*

**ESTUDIANTE:** Belen Ibáñez Ruiz

**DIRECTOR/A:** Imma Mengual Pérez



**PALABRAS CLAVE:** Editorial, ilustración, libro ilustrado, novela, *Crónicas Marcianas*

**RESUMEN:** El proyecto se compone de una dualidad que tiene como punto en común la novela *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury. Por un lado busca replantear la concepción de “libro de bolsillo”, explorando la posibilidad de añadir nuevos componentes a estos documentos portátiles, y así aumentar su valor propio. Por otro lado presenta añadir un valor personal a las versiones digitales de obras literarias, a través de la incorporación de nuevos elementos propios de ejemplares físicos.

Ambas adaptaciones de la novela, emplean la ilustración como medio de narración, complementando los principios que la novela literaria transmite.

# Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	04	-	04
2. Referentes	05	-	05
3. Justificación de la propuesta	06	-	07
4. Proceso de Producción	08	-	09
5. Resultados	10	-	13
6. Bibliografía	14	-	14

## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El proyecto se compone de una dualidad que tiene como punto en común la novela *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury.

Por un lado busca replantear la concepción de “libro de bolsillo”, explorando la posibilidad de añadir nuevos componentes a estos documentos portátiles, y así aumentar su valor material. Se busca conseguir esto mediante el uso de tipografías que nos remiten a la época que la novela evoca, o con el uso de cromatismos y texturas que reflejen la época en la que la novela se editó. Por otro lado presenta añadir un valor personal a las versiones digitales de obras literarias, a través de la incorporación de nuevos elementos propios de ejemplares físicos. Siendo capaz de atraer a un mayor público cuya, principal opción no es el consumo de libros digitales debido a la escasez de recursos gráficos que estos ejemplares pueden presentar.

Ambas adaptaciones de la novela, la digital y la impresa, emplean la ilustración como vehículo narrativo, complementando los principios que la novela literaria transmite. Y permitiendo, además, la generación de un mayor acercamiento y ampliación del target (público objetivo potencial).

Como continuidad a estas dos primeras versiones se ha ideado una tercera, siempre y cuando las circunstancias lo permitan, la cual consiste en la adaptación de la novela a un formato web interactivo. La arquitectura web se articularía desde los escenarios de la novela, incluyendo animaciones e iconos que incrementarían la experiencia del público lector, pero falto de tiempo, en la navegación.

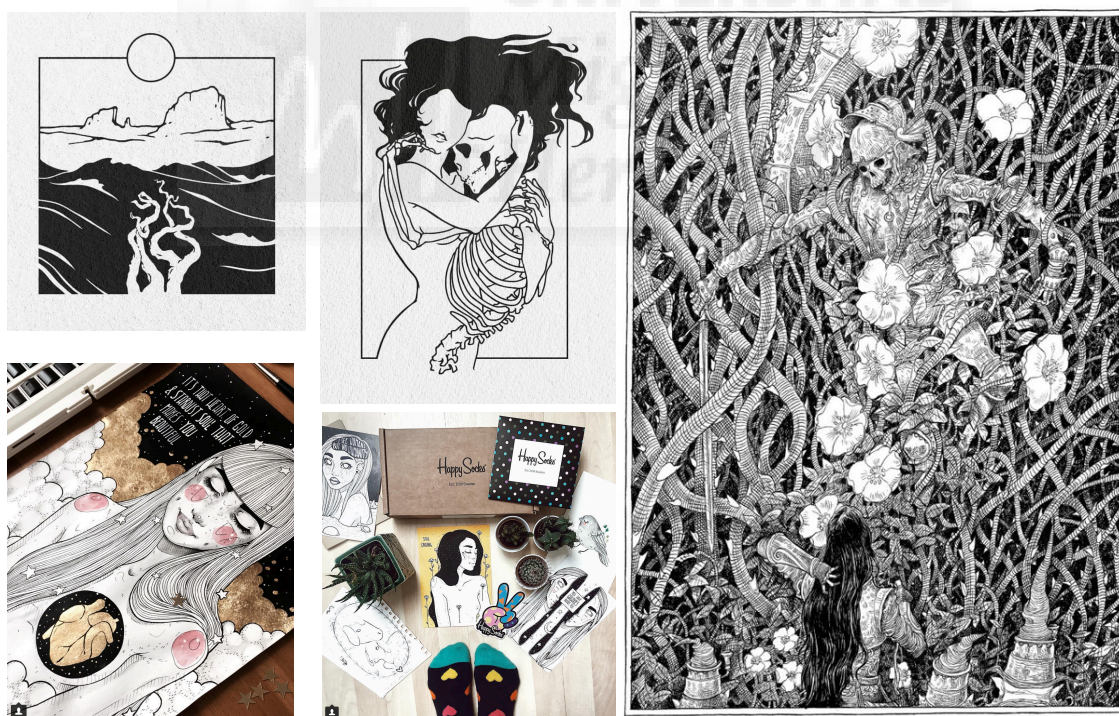
Los objetivos de la propuesta son los siguientes:

- Permitir que la edición de bolsillo sea portátil, al mismo tiempo que distinguible.
- Innovar, acortando las distancias entre la edición digital y la impresa.
- Facilitar la comprensión del texto a partir de los recursos gráficos.
- Generar una experiencia lectora completa y paralela, tanto en el soporte digital como en soporte impreso.

## 2. REFERENTES

Un referente para el desarrollo del concepto ha sido el diseñador Chip Kidd. Mediante sus diversos trabajos y publicaciones, reflexiona el modo en que se transmite y se percibe la información de manera visual. Así como un diseño editorial ha de reflejar qué expresa un texto sin llegar a desvelarlo. Transmitir la personalidad de un libro sin exponer su historia o contenido.

En la realización de las piezas ilustradas el trato de la línea de Dario Anza a través de su red social Instagram (@ariarosso), inspira en cómo usar la línea para mostrar el movimiento de sus trazos, al igual que la sintetización de sus diseños a la hora de trasladar sus pensamientos al papel. También se ha de nombrar a Dina Abdel (@dinasaurus.art), otra ilustradora cuyo trabajo ha servido de modelo a seguir. En su obra encontramos el uso de diversos materiales y de colores como medio de evocación de texturas, unidos a la continuidad del trazo y el color negro. Del mismo modo que Chris Riddell usa las líneas para transmitir texturas y perspectivas en los paisajes y espacios que ilustra.



#31

Figura1: Dario Anza : @ariarosso; marzo / mayo (2018 ), diseño de álbum y diseño de tatuaje.  
Dina Abdel: @diansaurus.art; marzo / abril (2018) publicación instagram y campaña publicitaria.  
Chris Riddell: *The Sleeper and The Spindle* (2014).

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El proyecto parte de la concepción de la novela de Ray Bradbury, mediante la cual buscamos transmitir de una manera visual los valores que el autor difunde a lo largo de la historia.

La elección de dicha novela viene dada por los principios que replantea el autor a través de la narración de la conquista del Planeta Rojo llevada a cabo por los terrestres. Con ella podemos apreciar los estragos que causan la conquista y la guerra hacia un ecosistema que ha sobrevivido y evolucionado sin nuestra presencia (terrícolas).

Con dichos acontecimientos Bradbury, realiza un crítica social no sólo de lo que fue la sociedad de los años 50's, sino que también es una llamamiento al comportamiento de la sociedad actual, el parece no haber evolucionado.

Partiendo de la novela; nos centramos principalmente en la versión de bolsillo, debido a que se buscaba crear un libro que fuese atractivo, portátil y económico para todo tipo de público. Los diversos libros que han servido de referentes para el proyecto, eran versiones de bolsillo de diversos tamaños, aunque al final todos ellos resultaban no ser cómodos a la hora de manejarlos cómo se debiera esperar.

Se eligió un formato que aportase calidad a la versión impresa sin que disparase los costes de producción y que facilitase su transporte en cualquier tipo de bolsa y bolsillo, siendo este formato de 12x17 cm, el idóneo/mejor. Crónicas Marcianas está impresa en Papel Offset Coral Book Ivory (90 gr.), ya que tras haber estudiado diversas posibilidades de la textura de este papel, encaja a la perfección con el tema de la novela y mantiene una buena relación calidad-precio.

Completando la propuesta inicial, existe la versión digital de la novela, diseñada para atraer a más seguidores de la versión impresa hacia la digital. Se busca facilitar la transición de papel a pantalla, para ese público de edad adulta para el que todavía el versión digital le resulta incómoda, incorporando ciertos elementos estéticos que son asociados comúnmente a las versiones impresas frente a las digitales.

La cubierta busca reflejar el ideal de sencillez de aquella época (1950) en concordancia a las ilustraciones que posteriormente encuentras en el interior del libro. Estas son lineales y monocromáticas, ya que complementan el texto, sin quitarle importancia. A través del color se definen las formas y, con las líneas y puntos se aportan texturas.

Los iconos de las páginas de capítulo ayudan al lector a situarse más fácilmente en el lugar en que se desarrolla la historia, al mismo modo que el "subtítulo" centra al público en el mes y año de la acción.

La elección de colores de las versiones, se basa en el ideal de transmitir la frialdad del espacio y el metal de los cohetes mediante los tonos azules/grises que se encuentran en la cubierta y el papel, en contraste con la calidez de los tonos tierra del planeta Marte, que se pueden ver en los iconos y portada.

Las ilustraciones están creadas específicamente para esta novela, teniendo como medio de expresión la publicación editorial, tratándose de diversas ilustraciones entre las páginas de la novela. Y que acompañan al texto. Ambas adaptaciones buscan un mayor acercamiento al público mediante ilustraciones fácilmente comprensibles.

Al componerse el proyecto de dos versiones tanto la sangría, como el tamaño de fuente son distintas. La versión impresa consta de una sangría lateral de 1cm, 2cm. el superior (sin contar el subtítulo de los capítulos) y 1cm. el inferior; junto a una fuente de 9pt (3'15 mm). Por otro lado la versión tecnológica tiene una sangría lateral de 1'5 cm, compartiendo el resto con la versión principal. El tamaño tipográfico es de 13pt (4'55mm), aunque en este caso es una medida orientativa, ya que como regla general se puede ajustar el tamaño de fuente según al lector le parezca más cómodo en todos los libros digitales.

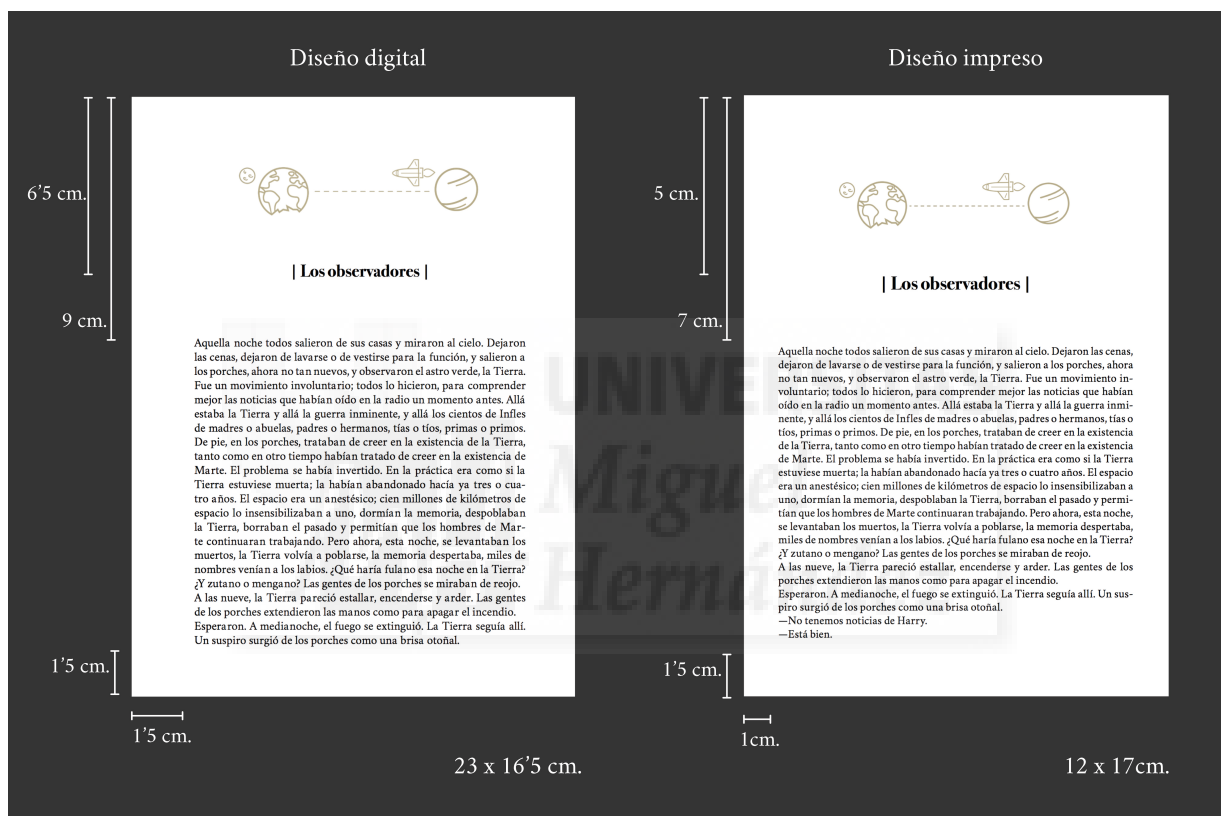


Figura 2: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), Illustrator, esquema disposición elementos.

## 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proyecto se inicia con el desarrollo conceptual de las ilustraciones, mediante la lectura de la novela se registran las sensaciones e imágenes que esta inspira en el lector. Además de la búsqueda de referentes para abordar las técnicas a desarrollar en las piezas ilustradas. Del mismo modo se estudian los distintos formatos de impresión y se investigan los diversos papeles para encontrar el adecuado en lograr la finalidad que se desea. Esta primera fase consiste principalmente en anotaciones, bocetos, tableros y mapas mentales. según el auto-briefing de partida.

Una vez decidida la estética y técnica a desarrollar en las piezas, se procedió a su evolución; con la personalización de pinceles en Adobe Illustrator se consigue una amplia selección de texturas y tramados, los cuales generan dinamismo en las composiciones.

La elección de las tipografías es el resultado del estudio de artículos y documentos, que reflejan cual es la mejor según el documento editorial creado. Así como el visionado de ambas versiones contará de varias pruebas en la que se determina el tamaño de la fuentes, los márgenes de encuadernación y el kerning.

En las versiones la maquetación se realiza de distinta forma, pues dependiendo del tamaño de letra será de mayor extensión los documentos.

Una vez dispuesto el texto en ambas versiones se dispone a la creación de los iconos, al mismo tiempo se llevan a cabo las pruebas de color de las piezas ilustradas. Obteniendo así, todos los elementos necesarios para la posterior maquetación de los escritos.

La última fase consta del diseño de la cubierta, para el cual, se necesitaba saber el color del papel, ilustraciones y tipografías a usar. Con la cubierta se busca una concordancia entre exterior e interior del libro. Llevándolo a imprenta y comprobando el funcionamiento de la versión digital.



Figura 3: Belen Ibáñez: *chap. 3, Legacy* (2018), Illustrator, evolución ilustración.



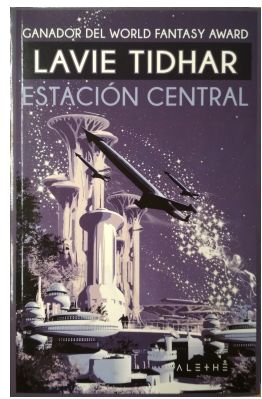
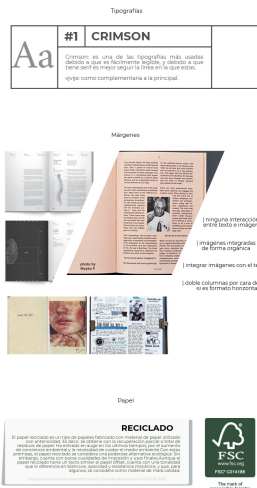


Figura 4: Pruebas de cubierta (2018), D-impresión Alicante. Cubierta *Estación central* Alethé (2018).

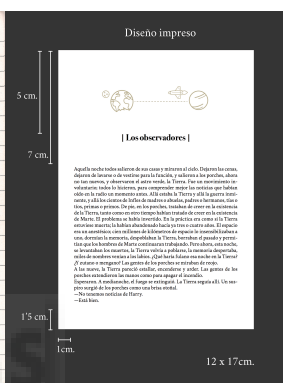
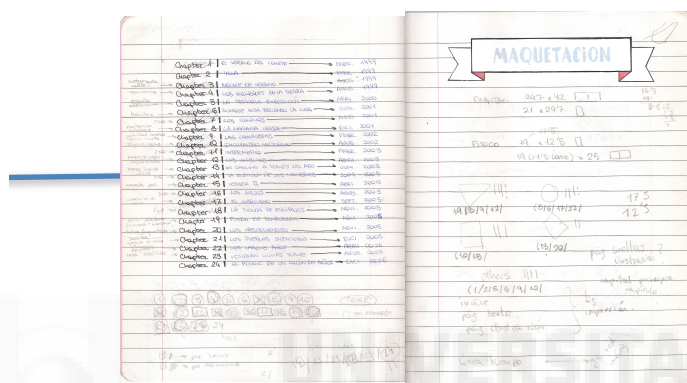
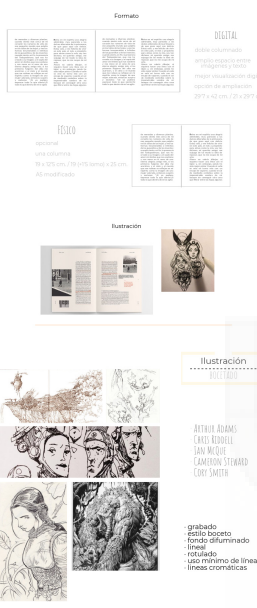


Figura 5: Tamaños de formatos (2018) Mapas conceptuales y anotaciones, cuaderno de campo.

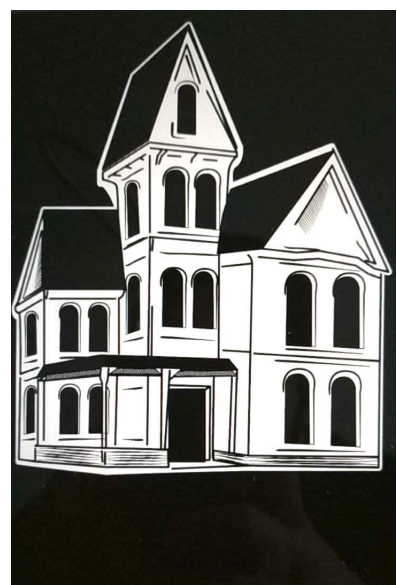
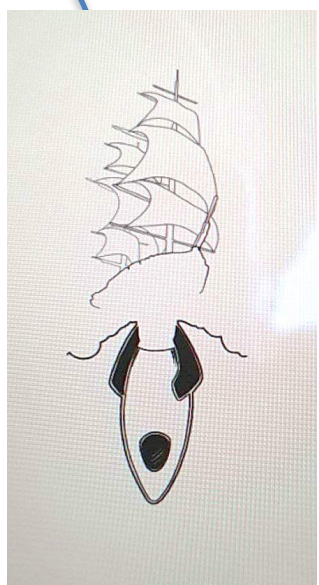
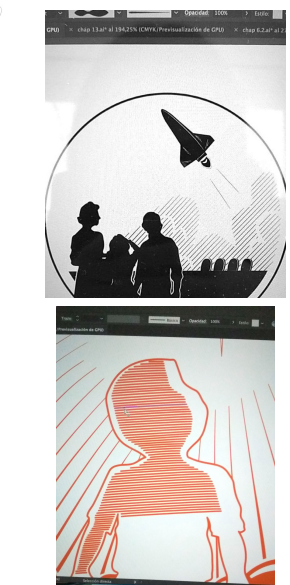
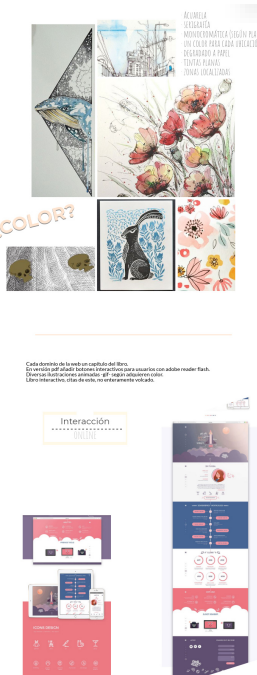


Figura 6: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), Illustrator, evoluciones de bocetos. Infografía conceptual.

## 5. RESULTADOS

Durante la realización de este proyecto se ha explorado una nueva concepción de libro en varios ámbitos adecuándolo a los tiempos actuales, transformando un tomo mundialmente famoso cómo es *Crónicas Marcianas*, a un ejemplar portátil y atractivo para todo tipo de público.

Del mismo modo, estas adaptaciones aportan componentes únicos a cada ámbito correspondiente, frente a las adaptaciones que comúnmente se encuentran y que pueden carecer de dichos elementos. Mediante texturas, colores, acabados, ilustraciones y figuras se transmite la esencia de la novela al lector, ayudándole a introducirse en un nuevo mundo de sensaciones y pensamientos.

Las piezas se desarrollan a través de la ilustración gráfica y el diseño editorial, que aportan ligereza al documento. Así como un nuevo aspecto en ambos tipos de versiones, que son el económico y el tecnológico. Probando que con la evolución de los documentos a lo digital no se está perdiendo una parte importante de la experiencia de la lectura, sino que se abre nuevos caminos a las innovaciones en diversos soportes y formatos. En los que la imagen en



Figura 7: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), versión digital *Crónicas Marcianas*.

movimiento puede suponer un punto de inflexión en la concepción de lectura que tenemos actualmente.

Al elaborar este tipo de piezas se logra alcanzar a un mayor número de consumidores, acercando la lectura a una sociedad cada día más desapegada de la literatura y expandiendo la concepción de libro a novedosos ámbitos.

Descubriendo en ellos nuevos recursos formales a desarrollar de los cuales se desconocía que pudiesen llegar a ser tan versátiles. Esto nos ha generado una inquietud, que ha dejado como consecuencia líneas de trabajo a explorar de cara a futuros proyectos, girando en torno a sacarle el máximo partido a la expresión gráfica y comunicacional que respalda un objeto tan cotidiano como es un libro.



Figura 8: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), versión impresa, diseño cubierta.



Figura 9: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), versión impresa, diseño del interior.



Figura 10: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), versión impresa, detalles de paginado.

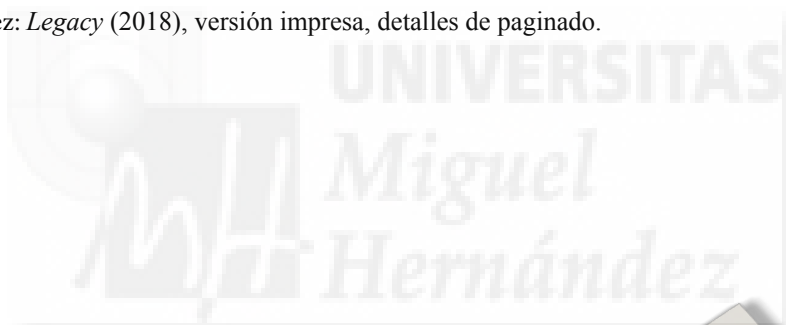


Figura 11: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), versión impresa, diseño contra/portada.

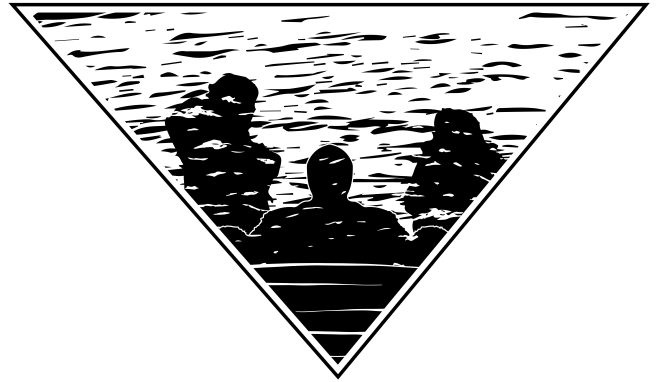


Figura 12: Belen Ibáñez: *Legacy* (2018), Illustrator, ilustraciones varias.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

- Bradbury, Ray. (2014). *Crónicas Marcianas*. Barcelona: booket, Minotauro.
- Walter, Scott (1973). *El Monasterio*. Barcelona: Editions Ferni Genève.
- Harris, Charlaine (2016). *Midnight Crossroad*. New York: Penguin Random House.
- Shelley, Mary (2015). *Frankenstein*. Barcelona: Austral, Espasa.

### Filmografía:

- Blanco, Jorge (2009). *Planet 51*, España: Ilion Animation Studios, Atresmedia Cine; Reino Unido: HandMade Films; Estados Unidos: TriStar Pictures, Jim Henson Pictures. 191 min.
- Howard, Todd (2015). *Fallout 4* [DVD] Estados Unidos: Bethesda Softworks.
- Kleiser, Randal (1978). *Grease*, Estados Unidos: Paramount Pictures Corporation. 120 min.
- Burton, Tim (2014). *Big Eyes*, Estados Unidos: Silverwood Films. 106 min.

### Webgrafía:

- Anza, Dario (2015) [INSTAGRAM] <https://www.instagram.com/ariarosso/>
- Ibáñez, Belen (2017-18) [PINTEREST] <https://pin.it/yoaldhwwzravr5>
- [WEB] <https://ninjacosmico.com/33-bold-illustrations-blackwork-tattoos/>

