

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**



TÍTULO

ESTUDIANTE

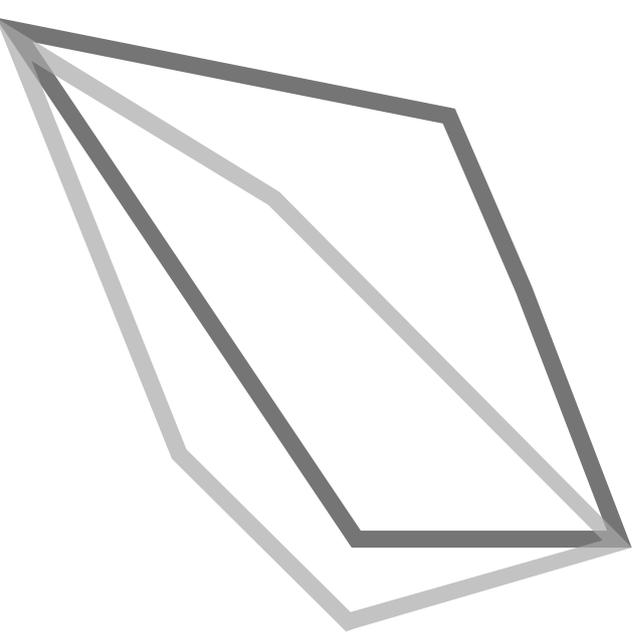
TUTOR/A





PALABRAS CLAVE

RESUMEN



INDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS
2. REFERENTES
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN
5. RESULTADOS
6. BIBLIOGRAFÍA

1. Propuesta y objetivos

Con este trabajo se pretende a través de una historia de fantasía, enfatizar en la importancia fundamental de la creatividad y el arte en la vida cotidiana. De esta manera no solo nos permite enfrentar y superar los desafíos que se nos presentan diariamente, sino que también sirve como motor para el cambio, transformando nuestra percepción tanto del mundo como la nuestra propia.

Para ello se ha realizado un libro que contiene una historia reflexiva acompañada de imágenes y un texto narrativo. Con esta historia no solo se pretende mostrar una visión personal, también trata de que el lector reflexione sobre su propia creatividad y que así sea capaz de valorarla y usarla más a menudo en su vida.

Como objetivos principales que impulsan la realización de este proyecto encontramos los siguientes:

- Realización de un proyecto personal basado en una historia propia, con la intención de plasmar la visión y opinión del autor sobre la creatividad.
- Maquetar un libro con una historia original y sus propias ilustraciones.
- Contar una historia de manera sencilla y artística.



2. Referentes

Referentes conceptuales:

- *La invención de Hugo*, es una película realizada en el año 2011 que está basada en un libro de Brian Selznick. Ambas obras tratan sobre la historia del mago Méliès, figura importante en ciertos descubrimientos del cine.

En la película nos cuentan la vida de Hugo, un niño huérfano que vive en una estación de tren en París, sustituyendo a su tío fallecido, que reparaba los relojes de la estación. Mientras tanto, en su tiempo libre trata de reparar un autómata que su padre rescató tiempo antes de morir, no obstante, no tiene las piezas necesarias para repararlo, por ello, opta por robarlas de un puesto de juguetes de la estación.

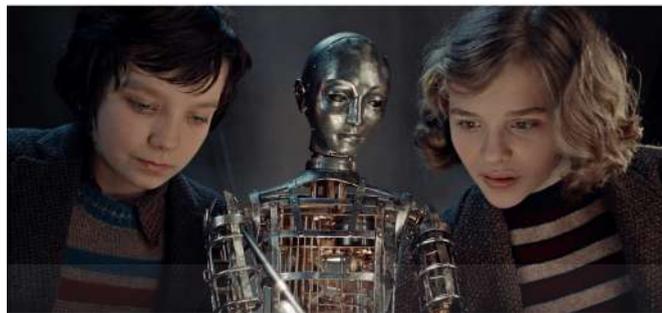


Fig. 1, Fotograma de la película de *La invención de Hugo*.

- *Juliana Del Burgo*, una artista nacida en Lisboa, Portugal. A través del arte encontró su manera de poder escapar de su depresión y angustia. En 2017 decidió crear una serie de dibujos llamada *Monstruos felices*, en los cuales se pueden ver un conjunto de dibujos de personajes imaginarios bastante coloridos. Con este proyecto la artista pretende plasmar y mostrar a la humanidad en sus momentos más felices y relajados.



Fig. 2 y 3, dos dibujos de la serie de *Monstruos felices* de Juliana Del Burgo.

Referentes artísticos:

- *Kara Walker*, es una artista polifacética, ya que es pintora, grabadora, artista de instalaciones. No obstante es principalmente conocida por sus panorámicas de siluetas de papel negro con fondo blanco, que principalmente tratan el tema de la esclavitud, recreando escenas duras.



Fig. 4, obra *Gone: An Historical Romance of a Civil War as It Occurred between the Dusky Thighs of One Young Negress and Her Heart* de Kara Walker.



3. Justificación de la propuesta

Gracias a las artes una persona es capaz de conocer a fondo una cultura y comprender a su gente. A través del color, se pueden expresar ciertos sentimientos, a través del volumen una persona puede comprender cómo están hechas las cosas, etc. y con el tiempo las artes se han convertido en una huella íntegra de todas y cada una de las diferentes sociedades, que consigue moldearlas y conservarlas para siempre. En tiempos de adversidad, la creatividad se presenta como una herramienta poderosa para reconfigurar la realidad, permitiéndonos encontrar soluciones innovadoras, expresar emociones complejas y conectar con los demás de maneras profundas y significativas. Las películas, los libros, las ilustraciones, todos ellos influyen en las emociones del espectador y juegan un papel muy importante en la sociedad y en la construcción psicológica de cada uno de nosotros.

De esta manera, en un pequeño libro que, de manera sencilla y desde mi punto de vista, cuenta la importancia del arte y de cómo este puede llegar a mejorar la vida de la gente, justo como en la historia se muestra, se puede pasar de un mundo gris a unos colores vívidos.

Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha sentido una profunda fascinación por las creencias mágicas y los seres sobrenaturales, como brujas, hombres lobo, pociones encantadas, etc. Estas creencias han sido una fuente constante de inspiración, estimulando la creatividad y la imaginación de generaciones enteras. Desde mi perspectiva, la magia y el arte están intrínsecamente ligados. La magia libera la imaginación, permitiendo explorar mundos y conceptos más allá de la realidad, mientras que el arte tiene la capacidad de capturar esas ideas y darles forma, creando historias y obras que nos transportan a esos reinos mágicos.

Además, como el arte es un concepto tan amplio, consigues un abanico enorme de posibilidades en las cuales expandir esa imaginación, en una canción que te narra las aventuras de un grupo de aventureros, a través de una decoración que te transporta a la habitación de una princesa. disfrutando de un libro sobre hadas, etc .

Por esta razón, se ha elegido una historia de fantasía para transmitir el mensaje que se desea comunicar con esta historia. Este género permite que el lector experimente la transformación como algo mágico y emocionante.

A través de una historia sencilla que recoge típicos elementos que una historia de fantasía suele tener: héroes, destinos y profecías, se muestra una enseñanza más allá de lo que nos podría entretener la historia. En nuestro caso nos hemos basado en parte el tropo narrativo de la *profecía autocumplida*, que se podría describir como:

Si nadie entiende el significado real de la profecía, cualquier intento de evitarla será naturalmente inútil. Un cínico señalará que, según esta medida, una profecía debe ser vaga. De lo contrario, sería fácil de derrotar, o bien, aquellos a los que afecta deben llevar una pelota idiota y no adoptar el enfoque directo que no tendría margen para el fracaso.¹

¹ Tropes, C. T. T. *Self-Fulfilling prophecy*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SelfFulfillingProphecy>

Mostrando una profecía que desde el inicio ha tenido cambios y ha estado envuelta en dudas e incertidumbres incluso para la autora, para así lograr conseguir una profecía confusa. No obstante, en la historia a la protagonista le cuesta entenderlo, pero nosotros somos capaces de entender que algo ha cambiado tras tocar ese punto de luz, por ello, al ver los colores de la pared comprendemos que representan el arte y la creatividad cómo al descubrirlo la vida de la protagonista se ha transformado.



4. Proceso

Para comenzar a crear el proyecto final se tuvieron que hacer algunas reorganizaciones sobre el material original, ya que la historia inicial fue contada ya anteriormente pero en formato de animación, dividida en dos vídeos. Esta reorganización se centró en mejorar la coherencia y el flujo narrativo.

Una vez la historia ya estaba estructurada, se inició un proceso de división en las diferentes páginas que formarían el libro final. Esta división jugó un papel muy importante a la hora de organizar la historia, además también de facilitar mucho la planificación de las ilustraciones que acompañarán a cada texto.

Esta tabla está dividida en diferentes secciones: la escena (si es la numero 1, 2 o 3, etc), las hojas en las que se desarrollará esta parte de la historia, el encuadre; para que a la hora de realizar la ilustración sea un poco más sencillo visualizar cómo ha de ser; la ilustración, una explicación de cómo es la ilustración y finalmente el texto correspondiente a la ilustración.

Sec	Pág	Encuadre	Ilustración	Texto
			Unos seres oscuros tratando de salir de una masa oscura que cubre la parte de abajo, Amarie aparece en la parte izquierda. Por esa zona está en vertical el título y en la parte inferior el nombre de la autora.	Portada: amarie, verónica ferrer cardona Contraportada: <i>Cerca del gran roble en la cueva más húmeda y oscura encontrarás la luz más clara, aquella que iluminará a una nueva civilización.</i>
1	6-7	Plano americano	Amarie en un bosque en el lateral izquierdo, junto a unos seres extraños caminando por las calles.	Nos ubicamos en El Mundo de los Monstruos. Entre la densa vegetación podemos encontrar "El bosque de las civilizaciones antiguas", lugar en el que vive una joven elfina llamada Amarië, la protagonista de nuestra historia. Amarië vive una vida aparentemente tranquila en su poblado rodeada, sin embargo, de unos seres oscuros que aparecieron en la aldea hace, aproximadamente, diez años atrás. Cuando era pequeña, esas criaturas eran igual a ella: habitantes del pueblo; gente curiosa, culta e interesada en el aprendizaje... Pero poco a poco fueron tornándose en esas figuras oscuras.

				<p>Todo esto provocó también que la zona en la que vivían, lentamente, perdiera el color y las zonas verdes se marchitaran, ya que los elfos se encargaban de cuidar del bosque y de las plantas.</p>
2	8-9	Plano entero	<p>Aparece ämarie rodeada de las caras de sus seres queridos con formas oscuras. mientras que ella está con la cara tapada y triste.</p>	<p>Al inicio, al verse completamente sola pensó que la atacarían, pero más pronto que tarde se dio cuenta de que esas no eran sus intenciones, simplemente se habían convertido en unas cáscaras vacías, que habían perdido toda aspiración de vida y que solo continuaban haciendo sus labores cotidianas.</p> <p>Por ello, decidió iniciar conversaciones con estos seres para tratar de obtener respuestas sobre lo que estaba aconteciendo, pero la única respuesta que obtenía era el silencio. Esto causó que tuviera que mantener una vida solitaria.</p> <p>Había pasado de tener una familia cariñosa donde se apoyaban entre ellos, a quedarse completamente sola.</p> <p>Todos los días soñaba con descubrir qué le había ocurrido a su pueblo, y así poder recuperar su vida y la de sus seres queridos. Dedicaba la mayor parte de su tiempo a investigar el bosque, para así encontrar algo que le diera pistas o la pudiera ayudar a descubrir una solución.</p>

Para realizar la composición y las referencias de la mayoría de las ilustraciones, también se ha usado la página web llamada PoseMy.Art (<https://app.posemy.art/?lang=en>). De esta manera modelando manualmente al personaje 3d se han conseguido posturas muy fieles a lo que se pretendía en un principio.

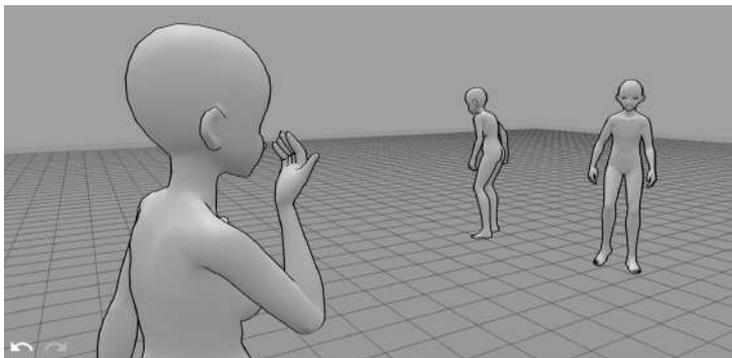


Fig. 5, referencia para la escena 1



Fig. 6, referencia para la portada

Bocetos de ilustraciones:



Fig. 7, boceto inicial de la portada y contraportada.



Fig. 8, boceto escena 2



Fig. 9, boceto escena 2

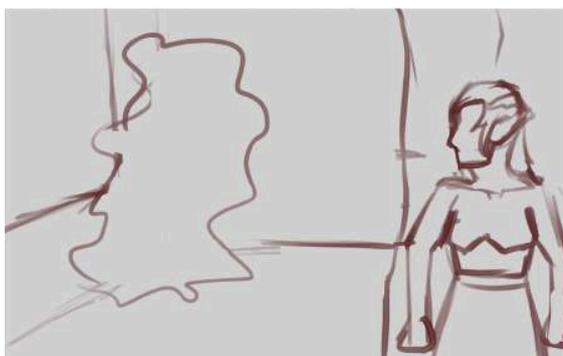


Fig. 10, boceto escena 2



Fig. 11, boceto escena 2



Fig. 12, Boceto escena 3

3	10-11	Plano detalle	Se ve un bosque y en el lateral izquierdo, está el mercader sentado de espaldas sosteniendo un bastón, junto a una mochila que está apoyada en un árbol y detrás se encuentra la protagonista mirando al mercader.	<p>En uno de estos días que se encontraba vagando por el bosque, se encontró con un ser bastante extraño, uno completamente diferente a los habitantes de su aldea.</p> <p>El individuo estaba sentado en una roca de espaldas a Amarië. Ella se quedó quieta en la lejanía, tratando de no alarmarlo. De esta manera pretendía analizar a quien se encontraba ahí sentado y averiguar si podría ser una amenaza para sí misma o para su aldea. A pesar de todo, su pueblo era lo más importante para ella.</p> <p>Nuestra protagonista no se había dado cuenta, pero el extraño ya se había percatado de su presencia y se encontraba alerta ante cualquier movimiento que ella realizara.</p> <p>Tras reflexionar unos minutos, Amarië decidió acercarse de manera sigilosa. Pero para su sorpresa el otro se giró y comenzó a observar a la joven de manera extraña.</p>
4	12-13	Plano detalle	Las manos del mercader están sujetando las manos de amarie	<p>Amarië pudo ser capaz de apreciar como la expresión del ser frente a ella pasó de mostrar sorpresa a alivio en unos segundos. Miró a su alrededor y gracias a la mochila y a todas las baratijas que se encontraban cerca, supuso que era una especie de comerciante.</p> <p>El alivio del mercader se debía a que, finalmente, tras el largo viaje realizado, por fin había sido capaz de completar aquella misión que se le había encomendado tiempo atrás. Su sorpresa fue mayor</p>

				<p>al conocer a la persona a la que debía confiarle el porvenir de su cometido: una joven aparentemente débil e inexperta en la aventura.</p> <p>Se acercó a ella tomándola de las manos y comenzó a hablarle de manera efusiva. Amarië no entendía el lenguaje que utilizaba pero por lo poco que podía distinguir (y por la intensidad que empleaba), intuía que le estaba cuestionando sobre su vida entera.</p> <p>De repente, El mercader se detuvo. Suspiró. Su tono ahora era más sosegado y calmado, aunque seguía siendo incomprendible. Amarië comenzó a entender en ese momento que el mensaje era importante.</p> <p>Gracias a los miles de libros que tenía en su biblioteca, sabía que existían diferentes lenguas, por ello Amarië comprendió que ambos no serían capaces de comunicarse. Había que encontrar otra manera.</p>
5	14-15	Plano corto	<p>En el mismo escenario pero un poco desplazado hacia la derecha, el mercader buscando algo en la mochila y Amarie en segundo plano con los brazos algo elevados para mostrar sorpresa</p>	<p>Amarië lo alejó de los hombros y comenzó a negar con la cabeza, e inmediatamente comprendió lo que la elfina estaba tratando de decirle. El extranjero introdujo sus manos en una mochila que se encontraba a su derecha, comenzando a buscar en ella algo.</p> <p>Tras unos minutos escudriñando sus propias pertenencias, se giró hacia la chica y, muy emocionado, le entregó un pergamino antiguo.</p> <p>Amarië se quedó muy sorprendida. Al abrir el pergamino vio que en éste había un dibujo de una cueva y un viejo roble junto a un escrito con letras élficas bastante primitivas. No obstante, esto no era un problema para ella, ya que tras tanto tiempo de soledad había podido aprender bastante sobre culturas antiguas y sus lenguajes.</p>

Mientras se llevaban a cabo las ilustraciones, al mismo tiempo se empezaron a integrar en el documento de InDesign los bocetos ya realizados. De esta manera no solo se probaban las composiciones finales, sino que también se experimentaba con la organización del texto junto a las ilustraciones. De esta manera, se podía visualizar cómo convivían ambos elementos en la página, ajustando los detalles para lograr una armonía visual y narrativa en el diseño final.

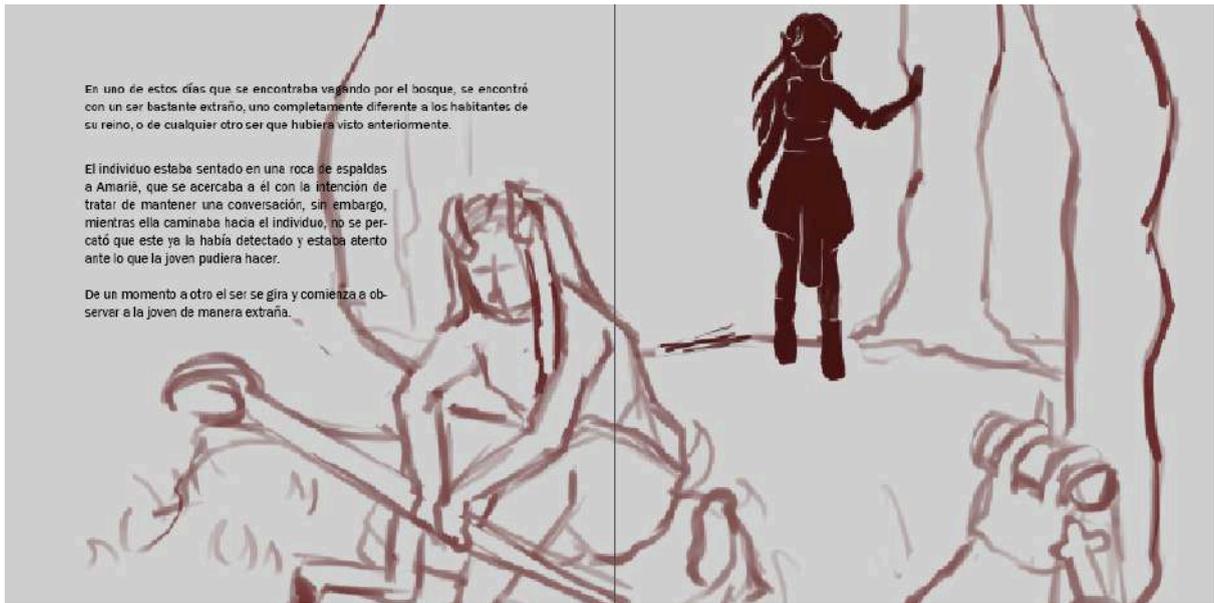


Fig. 13, Composición de la ilustración y el texto de la escena 3

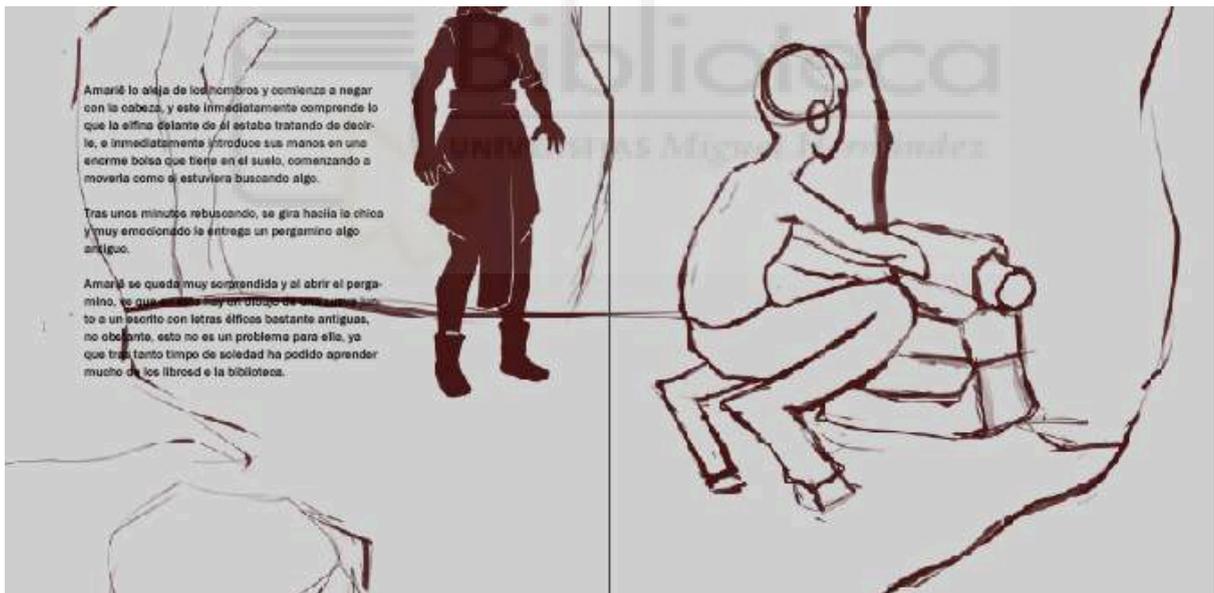


Fig. 14, Composición de la ilustración y el texto de la escena 5

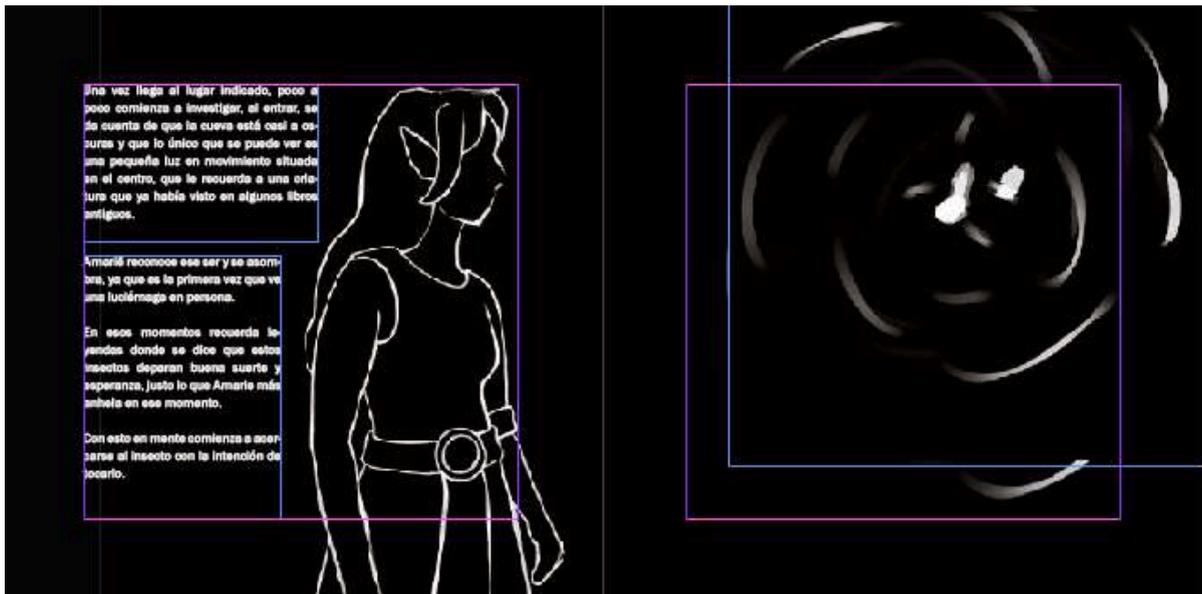


Fig. 15, Composición de la ilustración y el texto de la escena 9

Bocetos de ilustraciones:



Fig. 16, Boceto escena 3

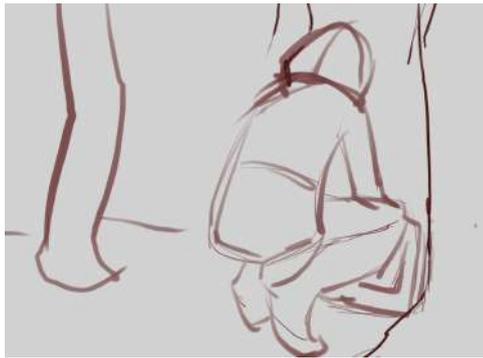


Fig. 17, Boceto escena 5



Fig. 18, Boceto escena 5

6	16-17	Primer plano	<p>Un fondo sobre un roble y una cueva que se encuentran en el interior del bosque, rodeado de árboles. La imagen tiene los bordes difuminados dando a entender que es un recuerdo.</p>	<p>En ese momento a Amarië le vino una imagen a la cabeza, sabía exactamente de qué roble y cueva estaba hablando ese texto.</p> <p>Era esa cueva que se encontraba en el centro del bosque, aquella que, cada vez que veía, le proporcionaba un sentimiento de nostalgia mezclado con miedo, por ello, nunca se sintió con las fuerzas suficientes para adentrarse en ella e investigar su interior.</p> <p><u>Inscripción (a parte del texto):</u> <i>Cerca del gran roble en la cueva más húmeda y oscura encontrarás la luz más clara, aquella que iluminará a una nueva civilización.</i></p>
7	18	Plano de conjunto	<p>El mercader reunido junto a un ser encapuchado con las manos extendidas con la intención de entregarle algo.</p>	<p>Amarië levantó la mirada en busca de su acompañante con cara de asombro. Pero el mercader ya no estaba delante de ella. Éste, mientras la elfina agarraba el pergamino, se fue con una sonrisa en la cara, ya que por fin había podido cumplir lo que aquel desconocido del bazar, le había pedido y por el cual inició su aventura hacia el misterioso Bosque de las civilizaciones antiguas.</p>
8	19	Primer plano	<p>Un mapa donde se ve el camino que tiene que recorrer Amarië para encontrar la cueva.</p>	<p>Amarië inició su camino hacia aquel lugar exacto que sus recuerdos habían evocado momentos antes. Para ello, tuvo que adentrarse en aquel bosque que, día tras día, recorría sin rumbo fijo. Pero ahora sabía exactamente dónde tenía que ir para encontrar esa solución que, desde hace tiempo, buscaba. No sabía cómo ni por qué, pero estaba segura que esa criatura le había dado la respuesta para salvar a su gente.</p>

Bocetos de ilustraciones:

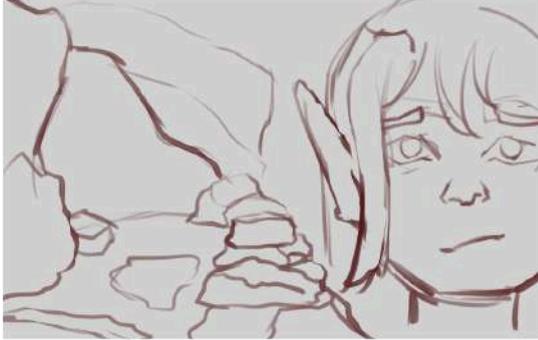


Fig. 19, Boceto escena 6

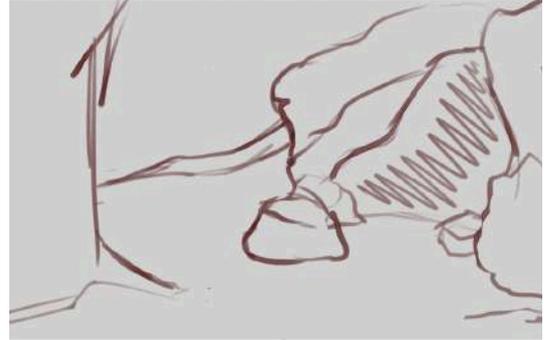


Fig. 20, Boceto escena 6

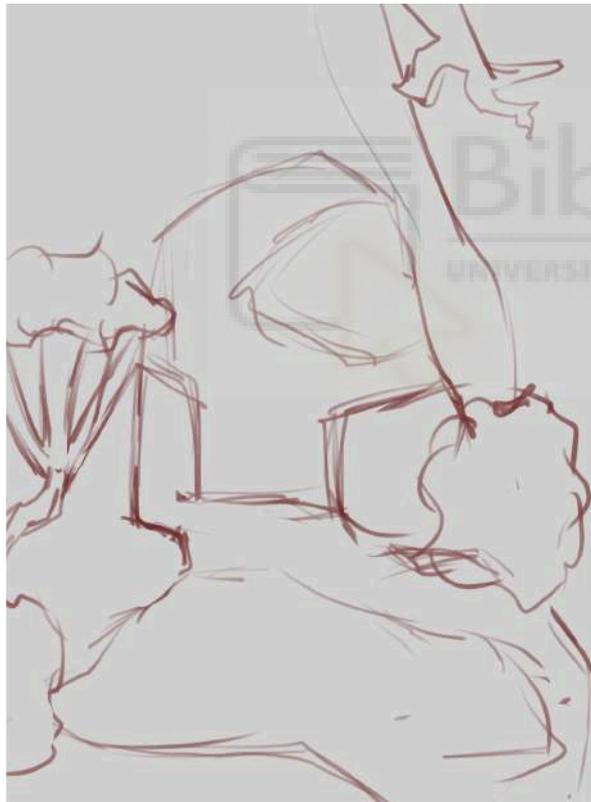


Fig. 21, Boceto escena 6



Fig. 22, Boceto escena 6



Fig. 23, Boceto escena 7

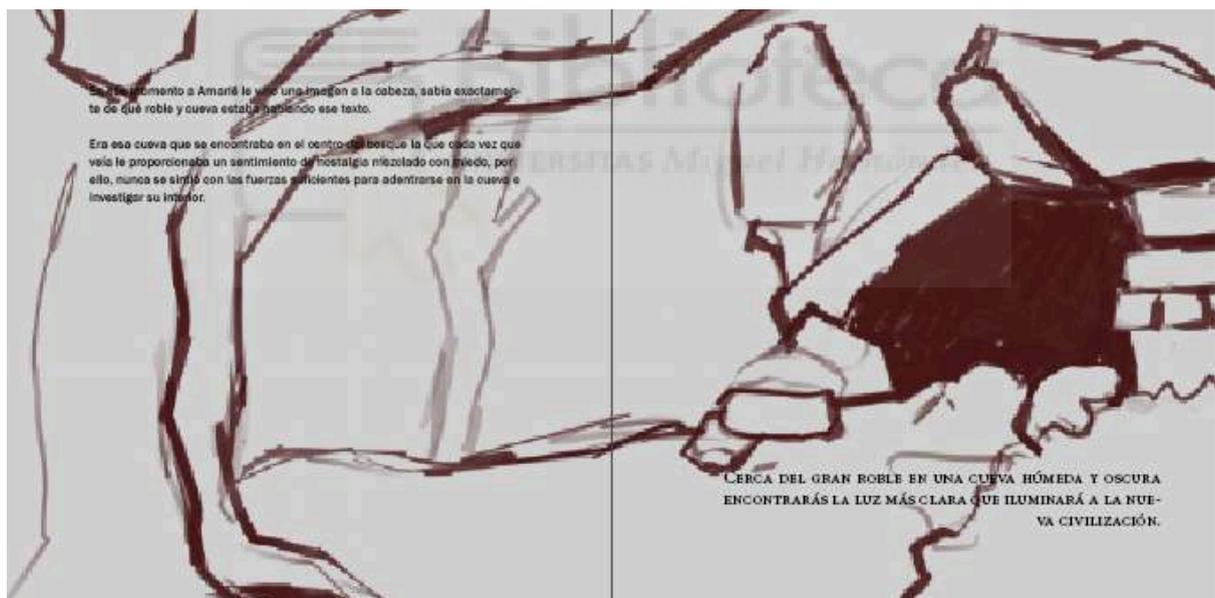
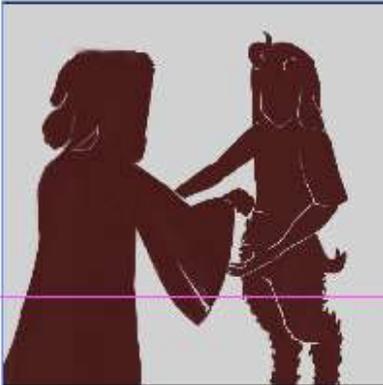


Fig. 24, Composición de la ilustración y el texto de la escena 6

levantó la mirada y miró al individuo con cara de asombro. Pero el mercedario no estaba delante de ella, este, mientras la elfina agarraba el pergamino se fue con una sonrisa en la cara, ya que por fin había podido cumplir lo que qué el ser extraño le había pedido que hiciera hace un tiempo y por el cual soló su aventura hacia el bosque de las antiguas civilizaciones.



Ämarie inicia su camino, directa hacia el lugar exacto que su cabeza le había mostrado momentos antes.



Fig.25, Composición de la ilustración y el texto de las escenas 7 y 8

Al comenzar a hacer los bocetos de las ilustraciones aún se le estaban haciendo algunos ajustes al guión técnico, por ello en las partes iniciales del proyecto se pueden apreciar más bocetos que en las finales.

Además, al ya haber trabajado con esta historia anteriormente habían ciertas escenas las cuales ya sabía cómo tratarlas, simplemente había que adaptarse al nuevo formato y conseguir que todas las ilustraciones fueran armoniosas las unas con las otras.

9	20-21	Primer plano	Ämarie en la parte izquierda en un fondo negro dando a entender que ya ha entrado en la cueva. Delante de ella aparece una mancha de colores (rodeada de líneas de colores) y ella curiosa está acercándose.	Una vez llegó al lugar indicado, poco a poco comenzó a investigar. Al entrar, notó que la cueva estaba casi en penumbra y lo único visible era una pequeña luz en movimiento en el centro, que le recordó a una criatura que ya había visto en algunos libros antiguos. Al reconocer a ese ser, se asombró, pues era la primera vez que veía una luciérnaga en persona. En ese instante recordó las leyendas que rodeaban a ese insecto, donde se decía que traían buena suerte y esperanza, justo lo que más anhelaba en esos momentos. Con esto en mente, se acercó con cautela al insecto, con la intención de tocarlo.
10	22-23	Primer plano	En la parte izquierda en grande un	Al tocar el pequeño insecto colorido, este comenzó a irradiar una luz que terminó por deslumbrar toda

			<p>llamarada de fuego y amarie en la parte derecha de la página mirando sus manos, las cuales se encuentran extendidas de donde sale una llama de fuego.</p>	<p>la cueva.</p> <p>Amarië cerró los ojos y, al abrirlos, se dió cuenta de que ahora la cueva entera estaba en completa oscuridad. Desesperada, extendió los brazos en un intento de alcanzar la pared rocosa de la cueva.</p> <p>De repente, mientras estiraba los brazos, de sus manos brotó una llamarada, iluminando su entorno y lo que se encontraba a su alrededor.</p>
11	24-25	Plano general	<p>Una pared que cuenta una historia dividida en tres partes. Parte de abajo izquierda un ser le entrega algo a un elfo, parte de arriba un elfo robando el regalo anterior y a su lado dos elfos convirtiéndose en seres oscuros y finalmente en la parte derecha de abajo una mano tocando un punto de luz.</p>	<p>La elfina se asustó y comenzó a mirar las paredes, dándose cuenta de que estaban llenas de dibujos que narraban una historia.</p> <p>Se vislumbraba a un ser de luz, que le entregaba a un elfo una masa misteriosa que le otorgaba al ser colores brillantes. En la siguiente escena, unos aldeanos intentaban robar el regalo, pero al hacerlo se convertían en unas figuras oscuras y perdían el color que recibieron anteriormente. Finalmente, alguien desconocido encontró una luciérnaga y, al tocarla, recuperó el color perdido.</p> <p>Amarië no entendía el significado de las inscripciones. Pero este nuevo descubrimiento la impulsó a salir al exterior para ver si algo había cambiado.</p>
12	26-27	Plano general	<p>Al salir Amarie de la cueva se da cuenta de que ahora todo tiene colores. Aparece ella corriendo en su aldea hacia sus familiares para poder encontrarse con ellos.</p>	<p>Al salir de la cueva, el antiguo bosque, que antes era oscuro y apagado, había recuperado su color característico. Las flores, que habían perdido su esencia, volvían a esparcir su fragancia y mostraban colores deslumbrantes.</p> <p>La elfina no pudo evitar sonreír de satisfacción. Este mundo nuevo le parecía increíble; cada paso que daba le revelaba sensaciones y visiones que no había experimentado en años.</p> <p>Amarië se acercaba lentamente a su antiguo pueblo. Desde la distancia, podía ver una ciudad mucho más alegre e iluminada que antes, y vió a algunos habitantes caminando por las calles, Aunque no comprendía la razón, todos habían recuperado la vitalidad que recordaba.</p> <p>Llena de euforia, la chica comenzó a correr de vuelta a su hogar. Por fin todo había vuelto a la normalidad, y la soledad con la que había aprendido a vivir desapareció.</p>

Bocetos de ilustraciones:



Fig. 26, Boceto escena 9

La escena 11 fue la más complicada de realizar, ya que toda la imagen es importante para el flujo de la historia, en un principio no quería cortar ninguna parte de la ilustración, por ende, se probaron diferentes maneras de composición. No obstante no conseguí que la imagen se mantuviera intacta por el texto, ya que también quería que el texto siguiera una forma similar en todas las páginas.



Fig. 27, Boceto escena 9 (recomposición)

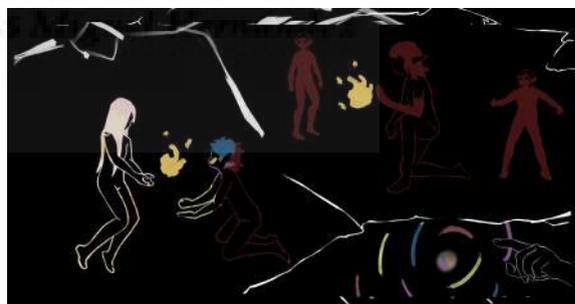


Fig. 28, Boceto escena 9 (recomposición)



Fig. 29, Boceto escena 9 (recomposición)



Fig. 30, Boceto escena 9 (recomposición)



Fig. 31, Boceto escena 9 (recomposición)

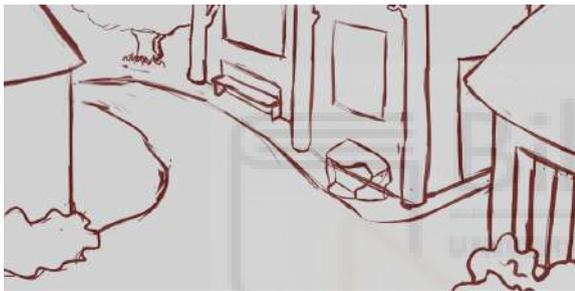


Fig. 32, Boceto escena 12



Fig. 33, Boceto escena 12



Fig. 34, Boceto escena 12



Fig. 35, Boceto escena 12

5. Resultados

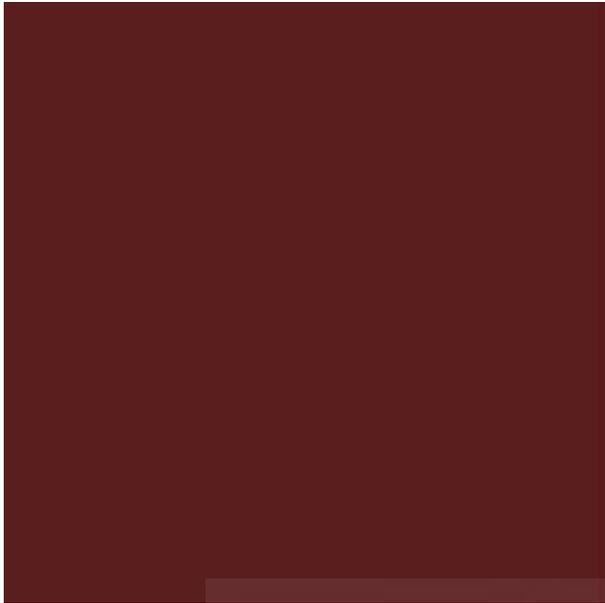
En este apartado se mostrará el trabajo final seccionado por diferentes hojas para que se puedan ver todas las partes bien, incluso la portada y contraportada.



Fig.36, Portada y contraportada



Fig.37, 1ª guarda



AMARIË

Fig.38, 2ª guarda y título del libro



Fig.39, créditos, Pág 4-5

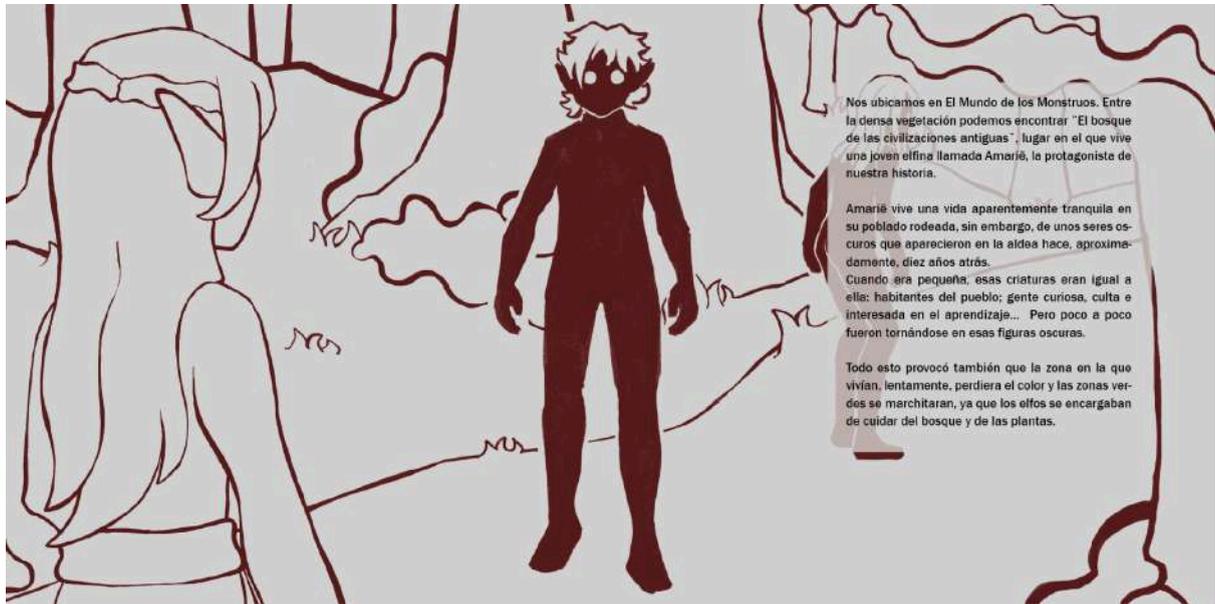


Fig.40, escena 1 del libro Amarie, Pág 6-7

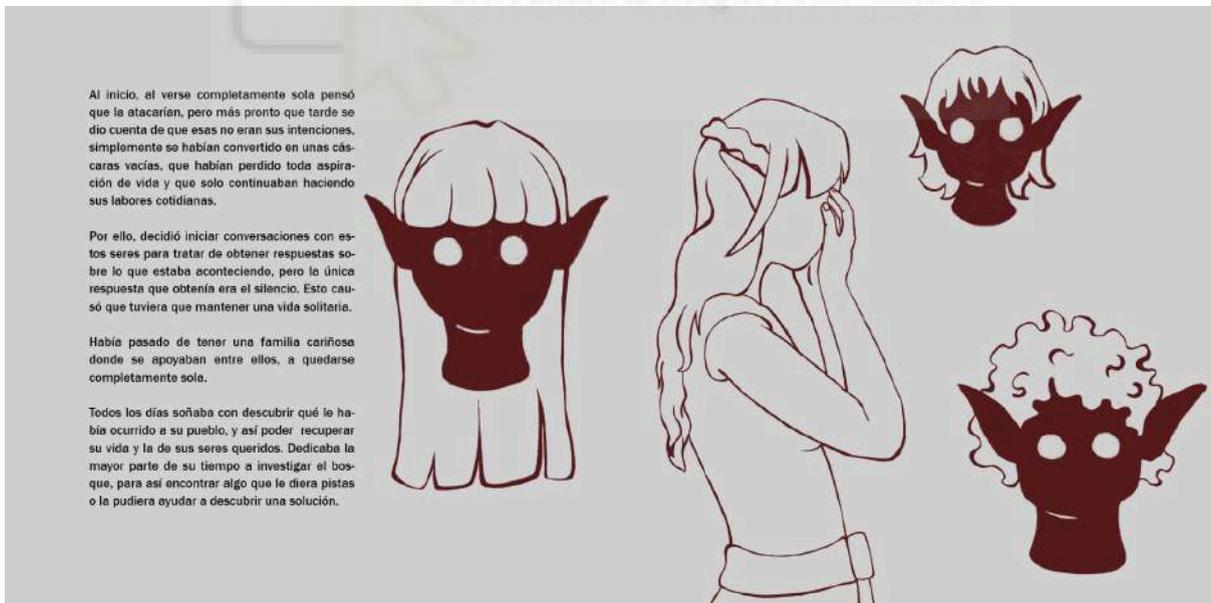


Fig. 41, escena 2 del libro Amarie, Pág 8-9

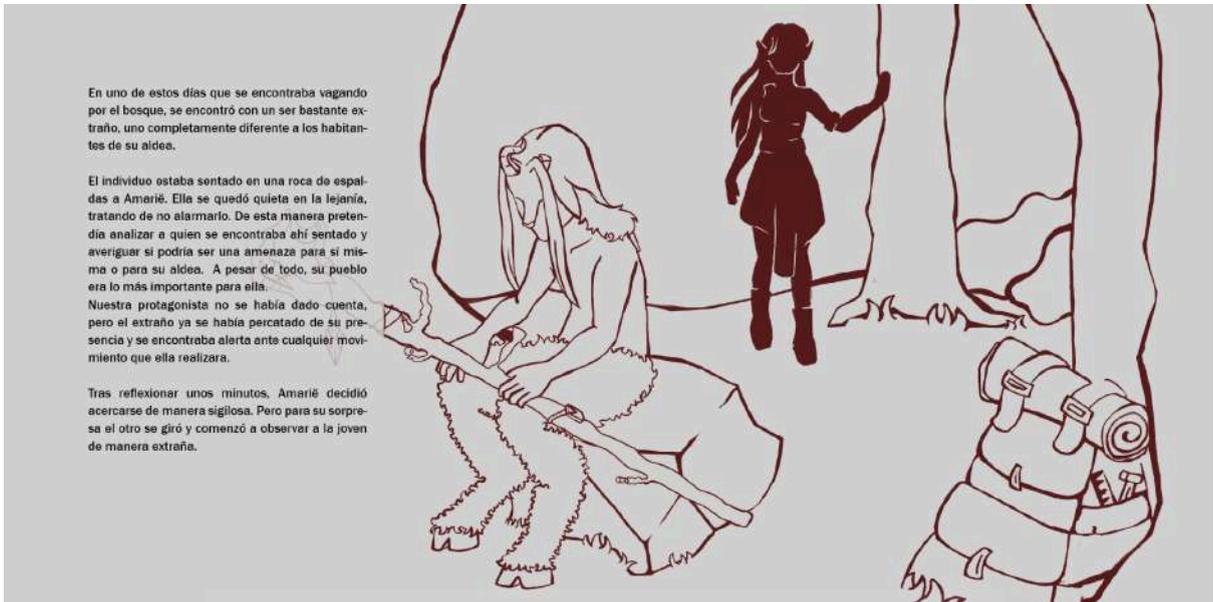


Fig. 42, escena 3 del libro *Amarie*, Pág 10-11



Fig. 43, escena 4 del libro *Amarie*, Pág 12-13



Fig. 44, escena 5 del libro Amarie, Pág 14-15

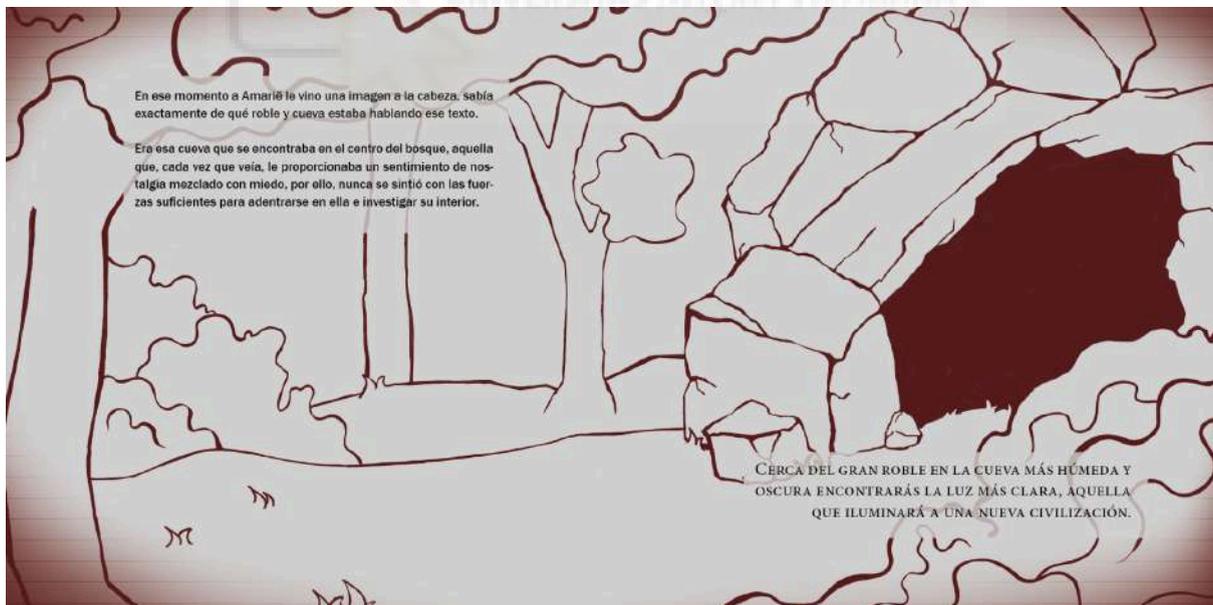


Fig. 45, escena 6 del libro Amarie, Pág 16-17

Amerié levantó la mirada en busca de su acompañante con cara de asombro. Pero el mercader ya no estaba delante de ella. Éste, mientras la elfina agarraba el pergamino, se fue con una sonrisa en la cara, ya que por fin había podido cumplir lo que aquel desconocido del bazar, le había pedido y por el cual inició su aventura hacia el misterioso Bosque de las civilizaciones antiguas.



Amerié inició su camino hacia aquel lugar exacto que sus recuerdos habían evocado momentos antes. Para ello, tuvo que adentrarse en aquel bosque que, día tras día, recorría sin rumbo fijo. Pero ahora sabía exactamente dónde tenía que ir para encontrar esa solución que, desde hace tiempo, buscaba. No sabía cómo ni por qué, pero estaba segura que esa criatura le había dado la respuesta para salvar a su gente.



Fig. 46, escena 7 y 8 del libro *Amarie*, Pág 18-19

Una vez llegó al lugar indicado, poco a poco comenzó a investigar. Al entrar, notó que la cueva estaba casi en penumbra y lo único visible era una pequeña luz en movimiento en el centro, que le recordó a una criatura que ya había visto en algunos libros antiguos. Al reconocer a ese ser, se asombró, pues era la primera vez que veía una luciérnaga en persona.

En ese instante recordó las leyendas que rodeaban a ese insecto, donde se decía que traían buena suerte y esperanza, justo lo que más anhelaba en esos momentos.

Con esto en mente, se acercó con cautela al insecto, con la intención de tocarlo.



Fig. 47, escena 9 del libro *Amarie*, Pág 20-21



Fig. 48, escena 10 del libro Amarie, Pág 22-23



Fig. 49, escena 11 del libro Amarie, Pág 24-25

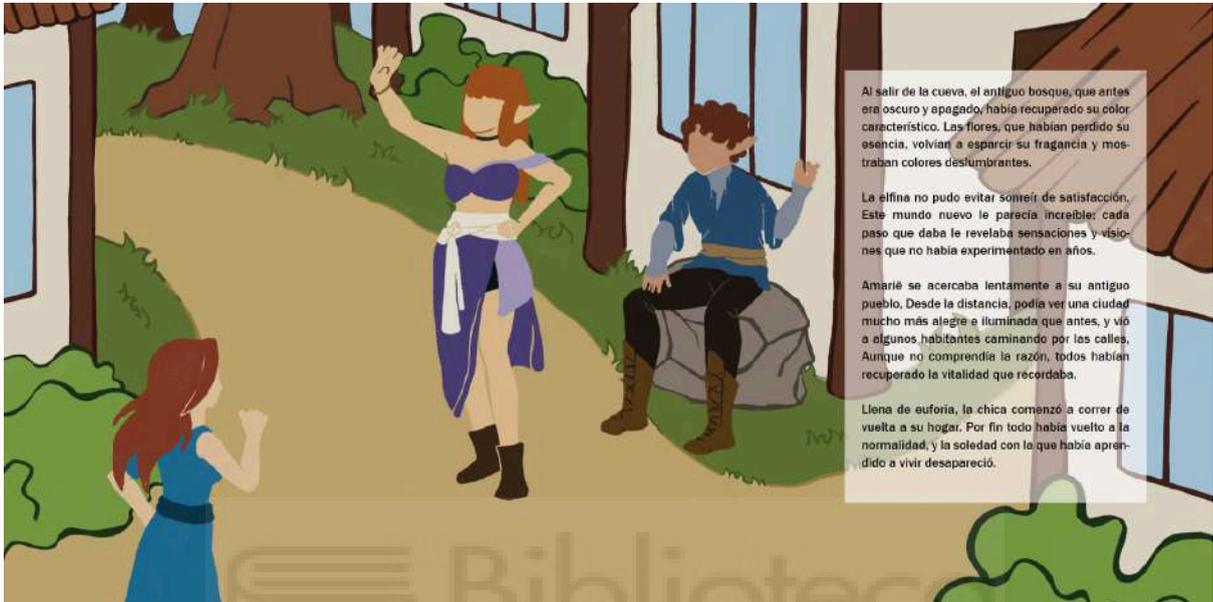


Fig. 50, escena 12 del libro *Amarie*, Pág 26-27

AMARIË

Fig. 51, título y 3ª guarda, Pág 28-29

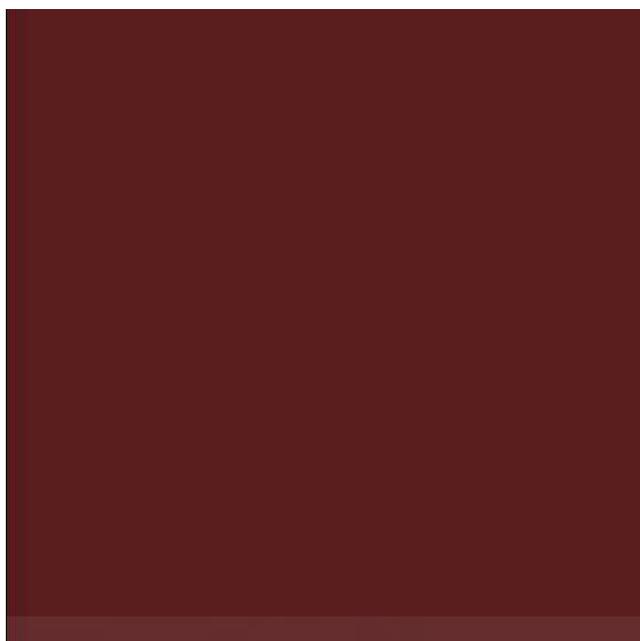


Fig. 52, 4ª guarda, Pág 30

6. Bibliografía

- Martín Scorsese (2011). La invención de Hugo.
- Kara Walker (1994). Gone: An Historical Romance of a Civil War as It Occurred between the Dusky Thighs of One Young Negress and Her Heart
- Eddie, (2004). Tv tropes.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SelfFulfillingProphecy>
- Juliana del Burgo (2017). Happy monsters.
- Salgado, P. (2018, 6 julio). La Transformación a través del Arte - Esta historia de vida pertenece a Juliana del Burgo - Cuentamealobueno. Cuentamealobueno.
<https://www.cuentamealobueno.com/2018/06/la-transformacion-a-traves-del-arte-est-a-historia-de-vida-pertenece-a-juliana-del-burgo/>
- PoseMy.Art. (s. f.). <https://app.posemy.art/?lang=en>

