

LA JOVEN Y EL RELOJ DEL TIEMPO

CREACIÓN DE UNA HISTORIA ILUSTRADA

ARIADNA VOCES GARCÍA

Trabajo de Final de Grado
Facultad de Bellas Artes

Universidad de Barcelona

NIUB: 18052451

Curso 2019-2020

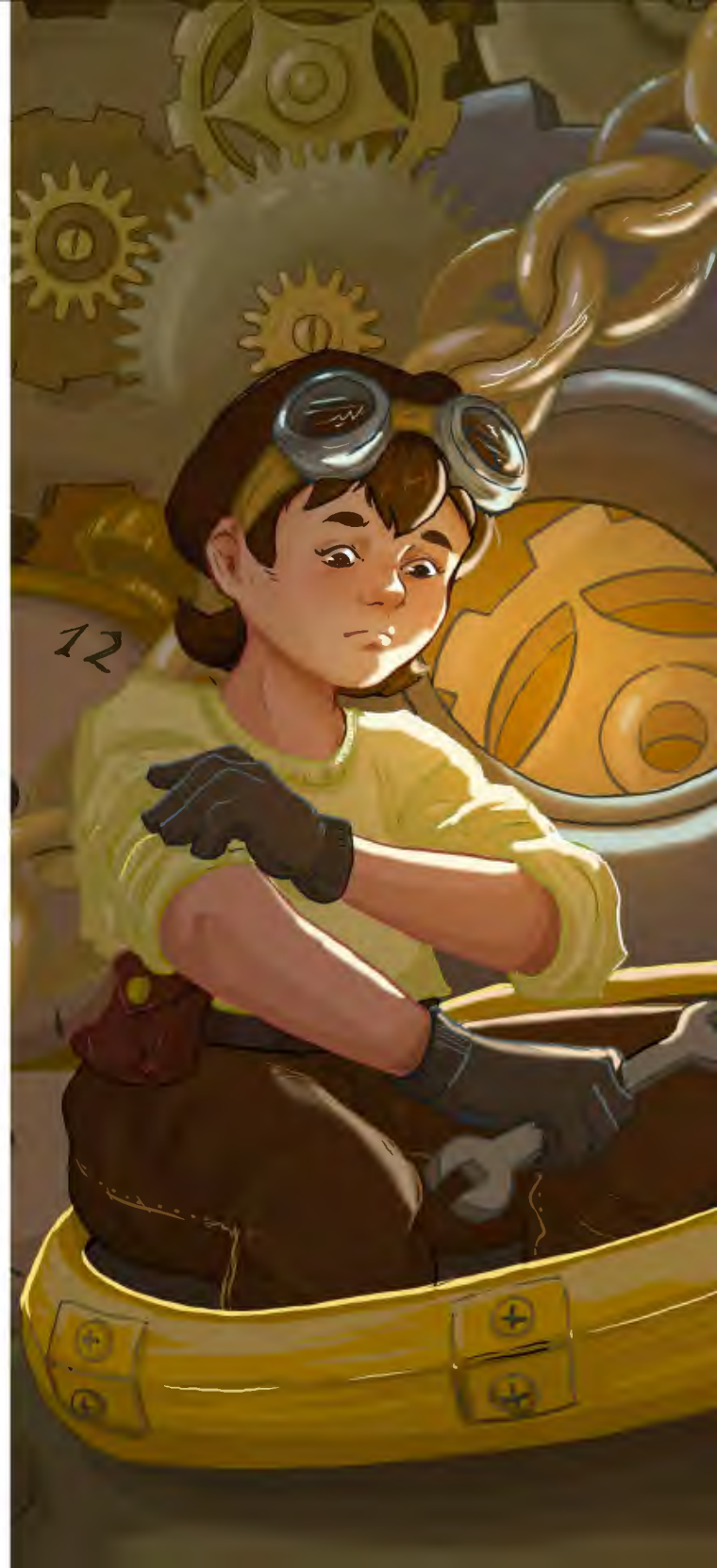
Tutora: Maria Victoria Tébar Avila

Área de conocimiento: Dibujo Línea A1

Departamento de Artes i Conservación-Restauración



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



LA JOVEN Y EL RELOJ DEL TIEMPO

CREACIÓN DE UNA HISTORIA ILUSTRADA

Ariadna Voces García

Trabajo de Final de Grado
Facultad de Bellas Artes



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Universidad de Barcelona
NIUB: 18052451
Curso 2019-2020
Tutora: Maria Victoria Tébar Avila
Área de conocimiento: Dibujo Línea A1
Departamento de Artes i Conservación-Restauración

«Existe una cosa muy misteriosa, pero muy cotidiana. Todo el mundo participa de ella, todo el mundo la conoce, pero muy pocos se paran a pensar en ella. Casi todos se limitan a tomarla como viene, sin hacer preguntas. Esta cosa es el tiempo.

Hay calendarios y relojes para medirlo, pero eso significa poco, porque todos sabemos que, a veces, una hora puede parecernos una eternidad, y otra, en cambio, pasa en un instante; depende de lo que hagamos durante esa hora. Porque el tiempo es vida. Y la vida reside en el corazón. »

Michael Ende, Momo

INDICE

| | |
|--|----|
| 1. RESUMEN | 9 |
| 2. ABSTRACT | 9 |
| 3. INTRODUCCIÓN | 10 |
| 4. OBJETIVOS | 13 |
| 5. PROYECTO | 15 |
| Marco Teórico..... | 15 |
| Proceso de Trabajo..... | 16 |
| - Primeros bocetos y diseños..... | 16 |
| - Historia..... | 29 |
| - Storyboard..... | 30 |
| - Ilustraciones..... | 33 |
| - Maquetación..... | 34 |
| 6. ILUSTRACIONES FINALES | 35 |
| 7. REFERENTES | 68 |
| Referentes Conceptuales..... | 68 |
| - Momo..... | 68 |
| - Alicia en el País de las Maravillas..... | 69 |
| Referentes Artísticos..... | 71 |
| - Estudio Ghibli..... | 71 |
| - Pixar..... | 73 |
| - Posuka Demizu..... | 75 |
| Referentes de Escenarios..... | 77 |
| - Piranesi..... | 77 |
| - Tiempos Modernos..... | 79 |
| 8. CONCLUSIONES | 81 |
| 9. FUENTES CONSULTADAS | 83 |

1. RESUMEN

El presente proyecto de final de grado consiste en la elaboración de una historia ilustrada, produciendo tanto la narración como los dibujos, y posteriormente la maquetación para poder convertirlo en un libro editado. Este libro ha sido resultado de experiencias, reflexiones y documentación acerca de cómo vivimos el tiempo, tanto individualmente como el conjunto de la sociedad. Ha supuesto la creación de mi primer libro ilustrado, y presenta una historia acerca de una niña que tendrá que enfrentarse a una serie de retos, empezando por lograr que el tiempo devuelva a la vida a las personas que dependen de su funcionamiento, después de que el reloj que lo genera se detuviera inexplicablemente. Para resolverlo deberá hacer frente a una serie de enigmas, acompañada por unos misteriosos personajes que habitan en el lugar.

Palabras clave: historia ilustrada, reflexiones, tiempo, sociedad, reloj.

2. ABSTRACT

The present final grade project consists in the elaboration of an illustrated story, producing both the narration and the drawings, and subsequently the layout to be able to turn it into an edited book. This book has been the result of experiences, reflections and documentation about how we live time, both individually and as a whole of society. It has supposed the creation of my first illustrated book, and presents a story about a girl who will have to face a series of challenges, starting with making time bring the people who depend on its operation back to life, after the clock that generates it inexplicably stopped. To solve it, she'll have to face a series of enigmas, accompanied by some mysterious characters that inhabit the place.

Key words: illustrated story, reflection, time, society, clock

3. INTRODUCCIÓN

Pocas han sido las veces que he elaborado proyectos de ilustración durante la carrera de Bellas Artes, pero esta vez se trataba del trabajo de final de grado y quería moldearlo a mi manera. No puedo negar la cantidad de conocimientos útiles que he adquirido en el transcurso de estos cuatro años, pero tampoco puedo evitar pensar que el tipo de arte que se esperaba de mí en la carrera no simpatizaba conmigo. Por ello decidí no vincularme demasiado con la vertiente conceptual del arte y dedicarme a la ilustración, lanzándome a crear mi primer libro ilustrado.

He de reconocer que mi “estilo propio” ha tenido un despertar tardío, debido a que mis referencias estaban algo desorganizadas por la cantidad de imágenes que absorbía sin ningún tipo de filtro. Pero habiendo encontrado un camino en el ámbito de la ilustración —aun en constante evolución— me he dado cuenta de que parece ser el adecuado para mí. Habiéndome dedicado al dibujo desde que tengo memoria por supuesto he tenido etapas de dudas, de poca confianza en mis habilidades, de compararme con otros artistas y por ello creer que lo mío no valdría la pena. Pero siempre llega un momento en el que empezamos a hacer trabajos con los que nos sentimos más cómodos y comenzamos a sentir una sincera satisfacción con ellos. Ese momento llegó a mí cuando empecé a crear escenarios y personajes propios del *concept art* o que podrían utilizarse para ilustrar historias.

Habiendo llegado a ese punto en mi evolución artística empecé también a ganar más seguridad en lo que creaba —en cuanto a ilustraciones y trabajo autónomo, ya que como he dicho antes no es un medio que haya utilizado realmente en los años de carrera—. Por ello esto es a lo que realmente quiero dedicarme como artista, a la creación de historias con mis dibujos, y es lo que he pretendido elaborar en todo momento con este proyecto.

Para dar forma a la historia, además de los conocimientos adquiridos durante la carrera —como la anatomía, el color, la iluminación, e incluso algunas nociones básicas de dibujo digital y maquetación—, también han sido imprescindibles mi propio registro imaginativo, los referentes que he perseguido con los años, los nuevos que he ido descubriendo, y sobre todo mi experiencia personal.

Hace unos años empezó a gestar en mí una ligera ansiedad hacia todo lo vinculado con mi futuro académico y laboral. Lo que antes era lejano y cosa de adultos, parecía estar en boca de todos. Se presentaba como algo complicado para lo que me tenía que preparar con mucha antelación. Todo comenzó a basarse en decisiones importantes que no sabía realmente tomar pero era arriesgado dejarlas al azar de una moneda. Después llegaron las dudas y las miles de preguntas, y las opiniones de la gente que siempre parecían saber más que yo. Y mis decisiones eran cada vez más vacías y muy poco relacionadas conmigo. Me reconfortaba pensar que para cuando llegara el proyecto de final de grado tendría trabajos ambiciosos que podría incluso continuar después de la carrera y que me llenarían personalmente. Pero cuando entré en la recta final seguía sin nada que me identificara. Solo quería gritarle al tiempo que parase, no estaba preparada para que todo fuese tan rápido.

Me sentía un ser pequeño en un enorme espacio en constante actividad, y la cantidad de responsabilidades cada vez era mayor, no me sentía lo suficientemente adulta para afrontarlas. El tiempo no paraba pero tampoco me hacía crecer. Y en un momento en el que parecía que se me venía encima, cuando tenía que decidir qué es lo que me había marcado en la carrera de Bellas Artes para hacer un proyecto al respecto, decidí ser yo la que paraba el tiempo.

Unos meses atrás me topé con un libro, *Héroes y Villanos* de Angela Carter, que, a pesar de no ser un libro que trate en sí sobre el tiempo, hace reflexiones sobre él que me parecieron muy interesantes. De manera metafórica la autora hace referencia a él a través de un reloj, un símbolo totalmente ligado al concepto del tiempo:

“[...] El padre era Profesor de Historia; en el comedor familiar, sobre el aparador en que guardaban la heredada vajilla de acero inoxidable, tenía un reloj al que daba cuerda todas las mañanas. Marianne pensaba que el reloj era la mascota de su padre, como lo fuera el conejito para ella, pero el conejito murió pronto y se lo entregaron al Profesor de Biología para que lo destripara, mientras que el reloj continuó con su inescrutable tic-tac. Marianne concluyó, pues, que el reloj era inmortal pero esto no la impresionó. Mientras comía, sentada a la mesa, observaba con indiferencia el movimiento de las manecillas, pero nunca sentía que el tiempo pasase, pues estaba congelado alrededor de ella en ese apartado lugar, donde una quietud pastoral se adueñaba de todo y el infatigable reloj tallaba las horas en esculturas de hielo”.

Fue esta idea de convertir algo tan tajante e impercedero como es el tiempo, en prácticamente un objeto y dejarlo sometido a la imagen de un reloj —no siento el tiempo pero sé que está ahí porque el reloj me lo dice—, la que me ayudó a dar un siguiente paso en la creación de la narración para mi cuento.

A partir de mis reflexiones y de las referencias literarias y conceptuales —de las que más tarde hablaré— empezó a gestarse una idea: el tiempo subordinado a un objeto, una torre de reloj a modo de “axis mundi” como elemento arquitectónico central, símbolo de organización social. A esta primera idea le asocié un personaje, una niña, con la importante misión de proteger el reloj generador del tiempo. En este punto ya tenía una introducción más o menos definida, por lo que intenté idear un nudo de la historia que fuera interesante, cargado de complicaciones y enigmas, y finalmente el desenlace.

4. OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto es la elaboración de una historia ilustrada, que tenga un final cerrado. El cuento estará formado por una serie de ilustraciones, un total de treinta y tres, que serán las protagonistas del proyecto, e irán acompañadas de un breve texto narrativo que facilite el entendimiento y seguimiento de la historia. Uno de los mayores retos de este trabajo será la creación de dicha historia puesto que no tengo experiencia como narradora, por ello voy a darle la mayor importancia a los dibujos. Para la realización de las ilustraciones también se me presentan algunos desafíos: trabajar escenarios y dotarlos de la profundidad y la perspectiva adecuadas, además de las connotaciones que deben acompañarlos.

Todas las ilustraciones estarán creadas en técnica digital ya que este medio presenta unas ventajas que no encuentro en el dibujo tradicional, y es arriesgado, con el limitado tiempo y el número de ilustraciones que he de realizar, no hacer uso de ciertas comodidades. Busco convertir este relato en un libro tanto impreso, para poder tener una copia física, como digital, para que sea fácilmente accesible. El formato del libro será cuadrado y de un tamaño medio, aproximadamente de 20 x 20 cm. Los medios utilizados para la producción del proyecto serán los programas Adobe Photoshop para la parte de dibujo digital, y Adobe Indesign para la posterior maquetación del libro.

A nivel estético busco crear una protagonista muy expresiva, y con variedad de actitudes dependiendo de las situaciones. La expresividad me parece un componente fundamental en todo personaje, y un importante elemento comunicativo sobre el que me interesa profundizar. Estará rodeada de escenarios fantásticos muy inspirados en el *Steampunk*. Puesto que toda la historia tendrá lugar en un mismo espacio y solo habrá un personaje principal, he intentado que todas las ilustraciones presenten la mayor variedad posible, pero que a su vez tengan una unidad y continuidad.

El cuento presenta una historia ficticia, en la que el tiempo juega un papel importante, es prácticamente un protagonista más. El tiempo será representado por “el gran reloj”, con lo que, al convertirlo en un objeto, pretendo romper con la idea del inexorable paso del tiempo. Me interesa que esta historia sea apta para todos los públicos, pero sobretodo que se enfoque a los lectores jóvenes, por lo que espero elaborar una historia sencilla y con situaciones fácilmente comprensibles.

5. PROYECTO

Marco Teórico

La sociedad occidental contemporánea, especialmente en las grandes ciudades, es sinónimo de ansiedad y vida acelerada. Experimentamos una serie de ilusiones temporales con las que sentimos como cada vez tenemos menos tiempo para hacer las cosas que queremos o necesitamos hacer. ¿Tenemos realmente menos tiempo o es solo una sensación provocada por la forma en que lo “usamos”? En su día ya lo explicó Albert Einstein con su teoría de la relatividad, en ocasiones un minuto es una eternidad, y una jornada entera puede ser algo muy fugaz dependiendo de cómo estemos invirtiendo el tiempo.

Aunque la concepción física del tiempo pueda ser más o menos objetiva, la manera en que lo percibimos psicológicamente es algo totalmente subjetivo y depende de cómo lo asimile la mente del individuo. Somos víctimas de numerosas alucinaciones temporales que nos hacen sentirlo y vivirlo de varias formas. Por ello le achacamos cualidades de objeto y de manera coloquial hablamos de pararlo, hacerlo, pasarlo o agotarlo, incluso afirmamos que hay que dar tiempo al mismísimo tiempo, o simplemente creemos no tenerlo. También es común oír cómo se le atribuyen cualidades de ser vivo como cuando hablamos de él como sanador, volador, o ese impaciente que a nadie espera.

El reloj se ha convertido en el símbolo convencional de la medida del tiempo. En cuanto se instauró como parte de la organización social se hizo posible la mercantilización del tiempo. Así la vida quedó condicionada por la forma en que medimos el tiempo, por ello le atribuimos el valor del oro cuando hablamos de él. Se podría decir que en cierta manera ha quedado reducido a objeto.

Proceso de Trabajo

• Primeros bocetos y diseños:

El boceto es el primer paso que se debe dar a la hora de diseñar cualquier cosa, ha sido la mejor forma de plasmar las ideas, poder hacer cambios, corregir los errores y permitir mejorar el diseño. Este paso lo he tenido en cuenta a la hora de plantear todos los elementos que componen la historia: el rostro, las poses y la ropa de la protagonista; los personajes secundarios; la torre y el reloj; y los espacios interiores y sus elementos. Además es un paso que siempre prefiero realizar en lápiz sobre papel en vez de en técnica digital, y me permite ver una primera base más simple y sugestiva.

En un principio comencé con la protagonista, que está centrada en el personaje de una niña, por lo que di mucha importancia a las proporciones —que tenga una cabeza grande en comparación al cuerpo y que el torso esté poco desarrollado—. Como se puede ver en los primeros bocetos (*Figura 1*) tuve que hacer algunos tanteos antes de conseguir las proporciones que buscaba. Además, al ser un personaje en constante actividad también me interesaba que la ropa fuera adecuada a ello, por eso busqué que vistiera con prendas anchas y cómodas. También fue importante trabajar el rostro del personaje principal, ya que planeaba que tuviera muchas expresiones distintas a lo largo de la historia, y como he mencionado antes la expresividad me parece un elemento fundamental. Por ello, centrarme en su diseño, para que me facilitara la variedad, fue de los primeros pasos que realicé durante el proceso de ideación (*Figura 4, 5, 6 y 7*).

Finalmente me faltaba encontrar algunos rasgos característicos que le añadieran más interés como personaje, por ello le añadí unas gafas de trabajo que siempre lleva en la cabeza, el pelo corto con el flequillo que cae entre las dos lentes, las cejas en forma de gota, el rubor de las mejillas y una pequeña bolsa que le cuelga del cinturón (*Figura 3*).



Figura 1: Primeros bocetos de la protagonista realizados a lápiz sobre papel. En estos dibujos parece más adolescente que niña, por lo que partiendo de esta base fui adecuándola a la imagen que tenía en mente de ella.



Figura 2: Primeros tanteos de color. Se muestra las formas definitivas pasadas a dibujo digital, sobre la que he hecho cuatro pruebas de color plano para estudiar distintas posibilidades.



Figura 3: Diseño definitivo de la protagonista en dibujo digital. Ambas poses muestran la apariencia final y los detalles que formarán parte del personaje principal.

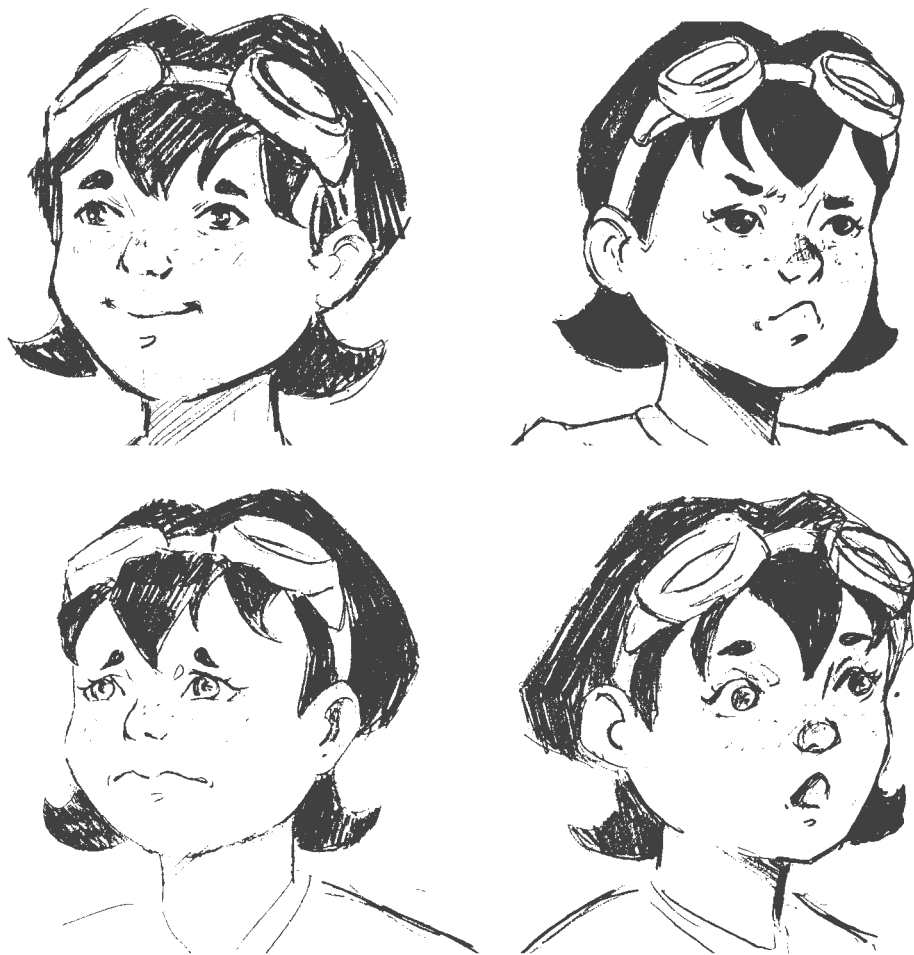


Figura 4: Primeros bocetos de algunas expresiones que podrían formar parte de las ilustraciones de la historia. Dibujos realizados a lápiz sobre papel.



Figura 5: Primeros bocetos de algunas expresiones que podrían formar parte de las ilustraciones de la historia. Dibujos realizados a lápiz sobre papel.

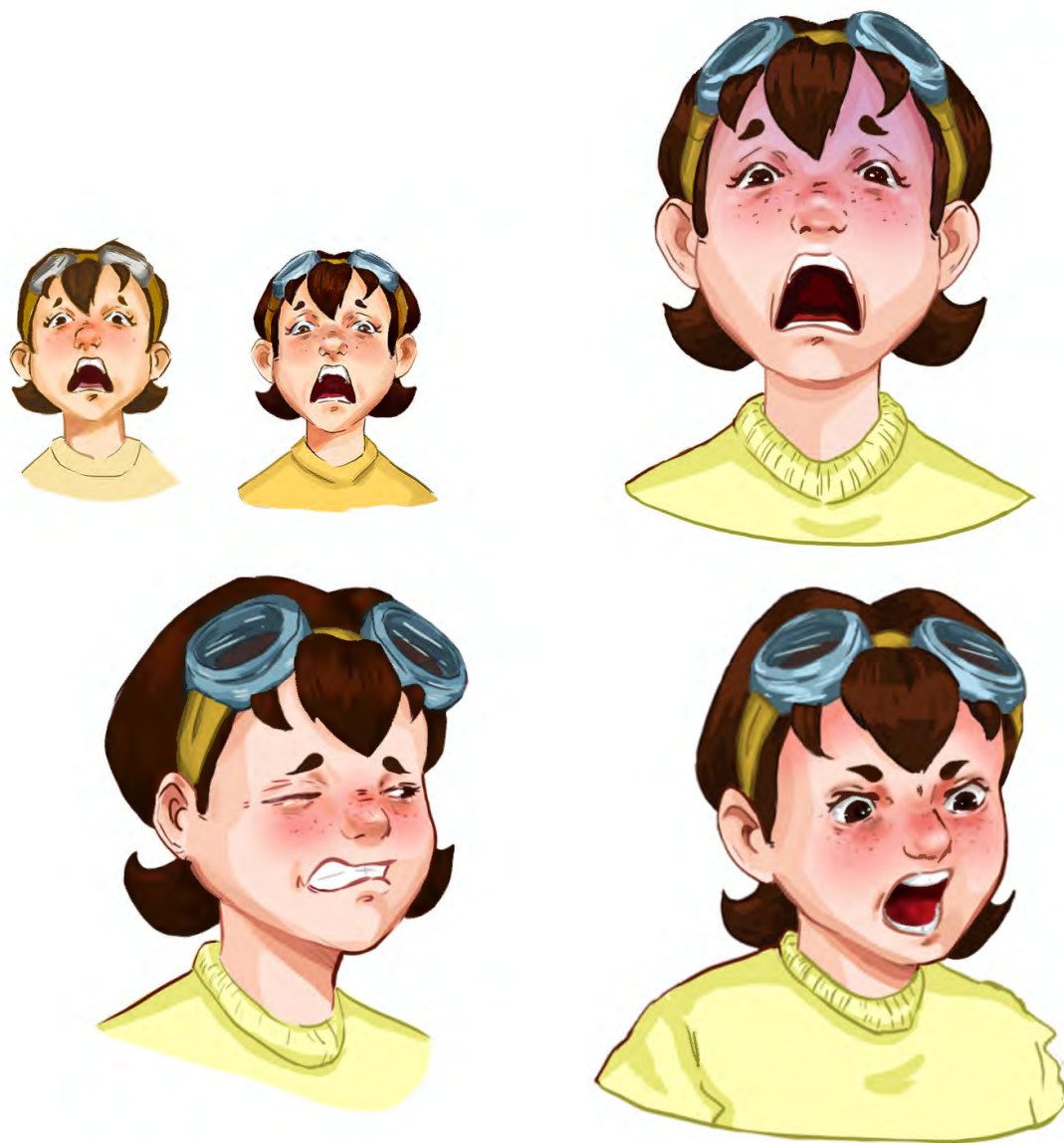


Figura 6: Diseño definitivo de algunas expresiones que podrían formar parte de las ilustraciones de la historia. Dibujos realizados en técnica digital.



Figura 7: Diseño definitivo de algunas expresiones que podrían formar parte de las ilustraciones de la historia. Dibujos realizados en técnica digital.

Por otro lado está el diseño de los personajes secundarios: las manchas. En un principio empecé a dibujarlas oscuras (*Figura 8*), pero decidí cambiarlas por una paleta de color más bien cálida con algunos matices neutros, para que toda la escena quedara bien ligada (*Figura 9 y 10*). En cuanto a su forma no quise centrarme demasiado en el diseño, prefería que hubiese variedad de ellas por lo que iba transformándolas a medida que las dibujaba, aunque resultó ser un proceso algo laborioso.

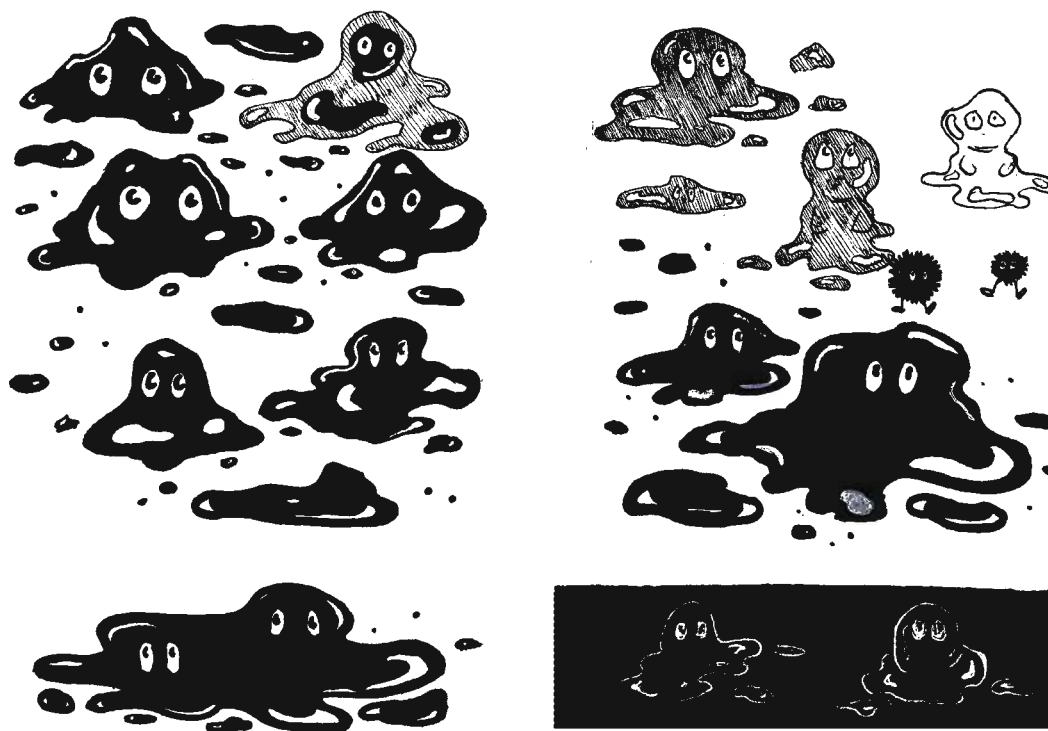


Figura 8: Primeros bocetos de las manchas realizados en rotulador sobre papel. En estos dibujos se muestran distintas maneras de trabajar la forma, además de pruebas de relleno de color.



Figura 9: Forma de las manchas más definida. Se muestran también en esta imagen las primeras pruebas de color hechas en lápiz sobre papel.



Figura 10: Diseño definitivo de las manchas en dibujo digital. Se muestra también la paleta de color adoptada en técnica digital.

Por último, el diseño de la torre del reloj, quería que en un principio tuviera una apariencia compleja que denotara que era un elemento peculiar con una función única. Pero después de varios bocetos rápidos (Figura 11 y 12) ninguna de las ideas me convencía así que opté por recurrir a estructuras más clásicas tomando como referencia torres neogóticas, e incorporando algunos elementos de los dibujos previos (Figura 13). Simplificar las formas y hacer una estructura prismática rectangular me ayudó a comprender mejor la perspectiva, algo que para mí suele ser complicado a la hora de dibujar arquitectura.

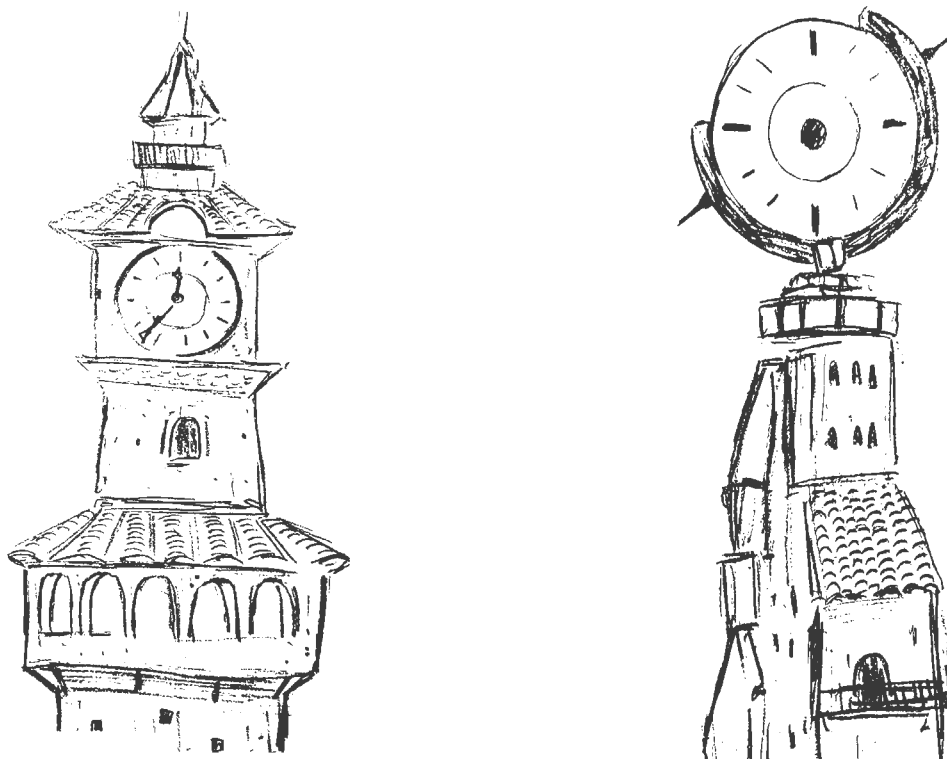


Figura 11: primeros bocetos simplificados de posibles torres del reloj. Dibujos de lápiz sobre papel.

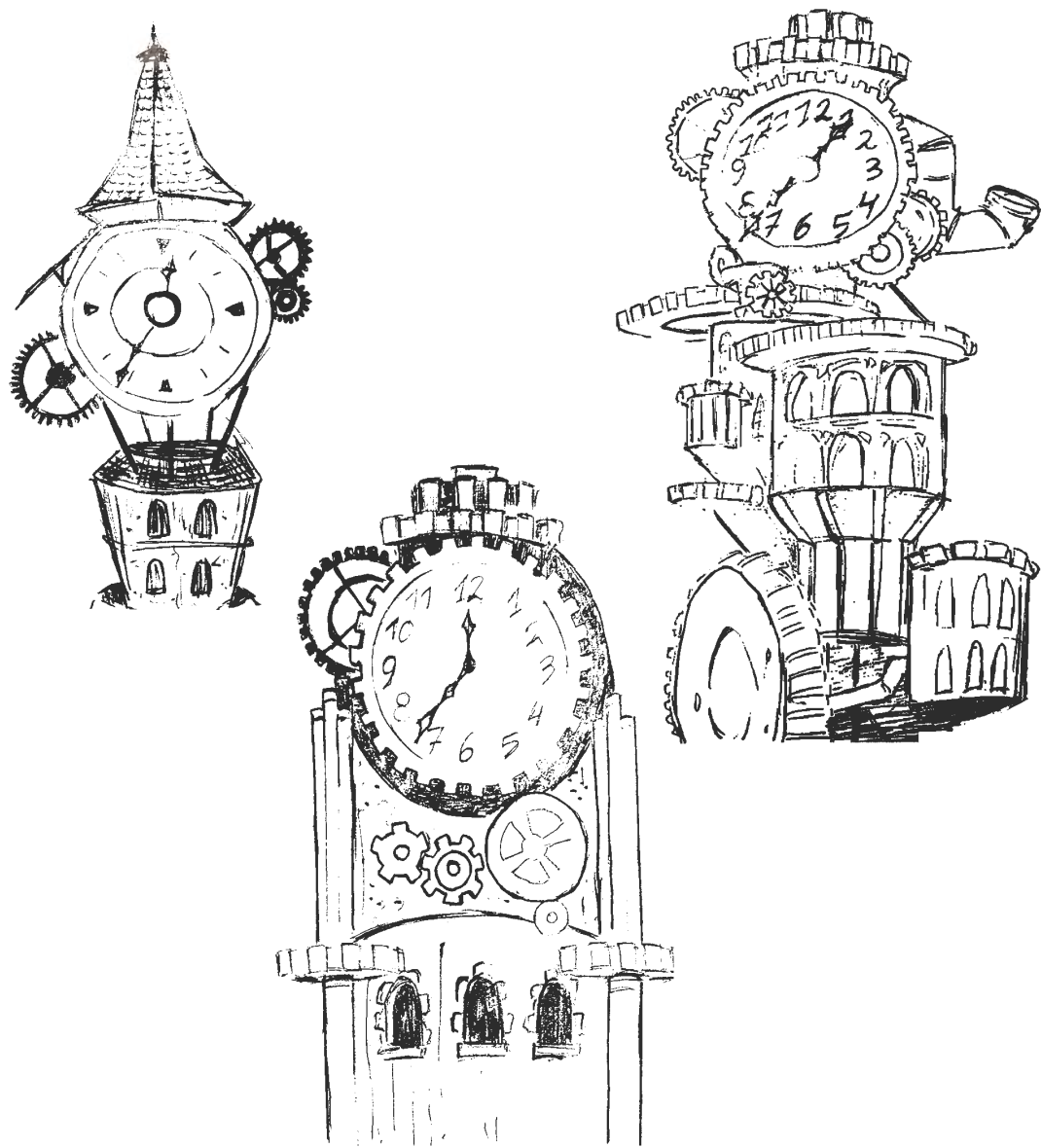


Figura 12: primeros bocetos simplificados de posibles torres del reloj. Dibujos de lápiz sobre papel

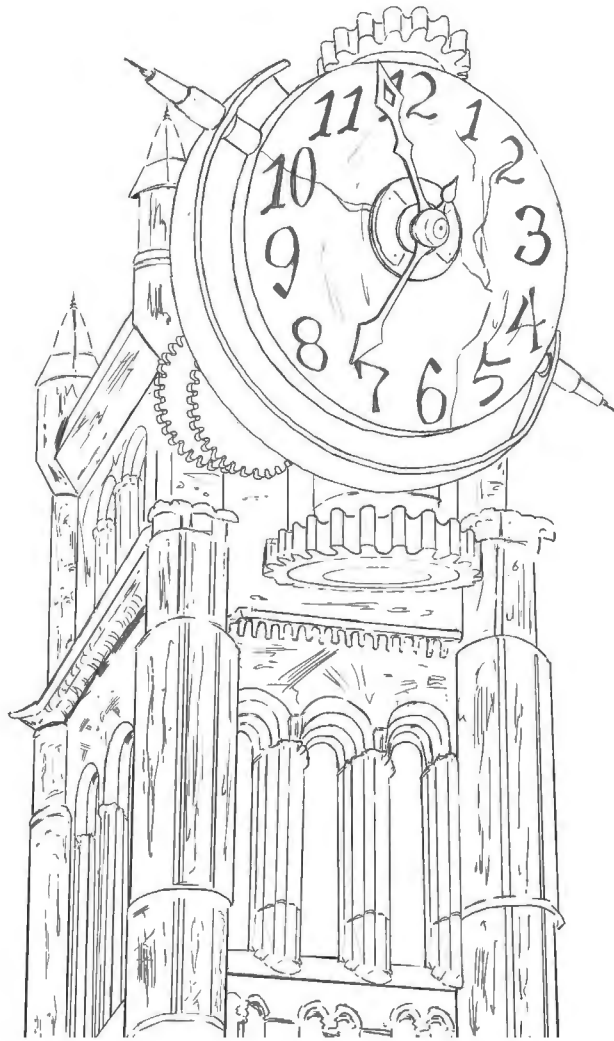


Figura 13: Diseño definitivo de la torre del reloj hecho en técnica digital

• Historia

No fue tarea fácil crear un relato de la nada ya que, como he mencionado anteriormente, no había trabajado creando historias hasta ahora, por lo que fue una de las partes más laboriosas del proyecto. Tuve que organizar mis ideas y desarrollarlas de forma clara y comprensible. Además fue necesario un proceso de imaginación en el que no me había visto envuelta hasta el momento.

El proceso de creación se basó en documentarme leyendo a otros autores y artículos que trabajaran el tiempo; releer todo lo que iba escribiendo y añadiendo o eliminando lo innecesario y repetitivo; visualizar mentalmente la escena que quería explicar; y tener siempre en cuenta las críticas constructivas que se me daban. Con todo el proceso de maduración finalmente conseguí crear una narración que se adaptaba bien a la idea que tenía en mente. A pesar de ser simple y no excesivamente larga, considero que acompaña bien las imágenes.

La historia en sí explica la vivencia de una niña, a la que siempre me refiero como “la joven”, que se ve envuelta en una serie de experiencias cargadas de sorpresas, toma de decisiones rápidas y dificultades. Esta niña es la encargada de la vigilancia y el funcionamiento de una enorme estructura que genera nada menos que el tiempo, conocida como “el gran reloj”. Cuando de manera incomprensible el reloj se detiene, a la joven se le presenta el primer gran reto: descubrir qué ha sucedido y arreglar el problema antes de que sea demasiado tarde.

A partir de ahí empieza a complicarse todo progresivamente, la joven descubre unas pequeñas criaturas creadas por lo que parece ser el aceite que usa para lubricar los engranajes, y que inexplicablemente han cobrado vida. Estas criaturas en un principio no le ponen las cosas fáciles, además se encuentra con otros secretos que desconocía de la torre. Cuando finalmente consigue entenderse con las pequeñas manchas de aceite

de varios conflictos, la joven accede a colaborar con ellas para hacer que el reloj vuelva a funcionar.

• Storyboard

Una vez escrito el guion de la historia, tocaba empezar a plasmar las imágenes que yo me había creado en la cabeza durante el proceso de imaginación a la hora de narrar el relato. El primer paso fue la elaboración del storyboard, tenía que ver sobre el papel que esas imágenes que yo tenía tan claras eran atractivas visualmente o si tenían sentido compositivamente. Este paso era necesario para tener una idea precisa de lo que pretendía plasmar antes de lanzarme a las ilustraciones definitivas, tener que hacer cambios en las obras finales me retrasaría mucho.

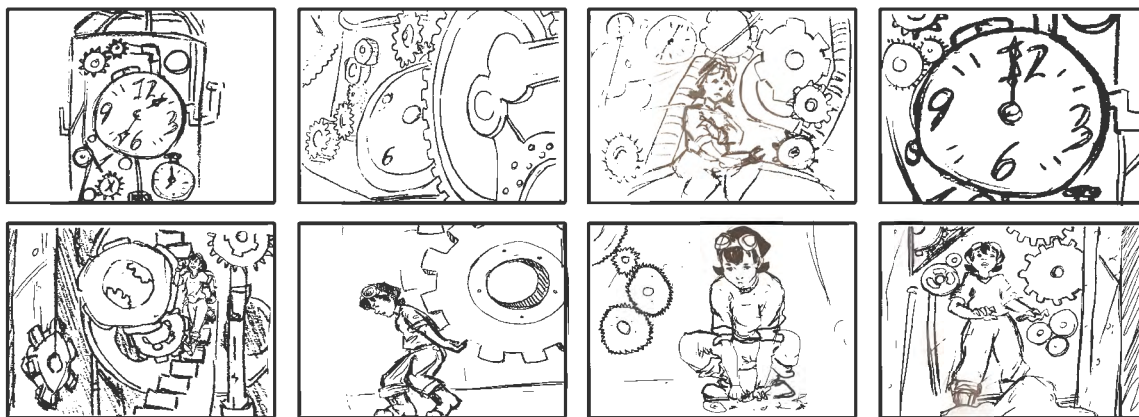






Figura 14: Storyboard de la historia ilustrada. Está compuesto por las 33 viñetas correspondientes, algunas dibujadas en lápiz sobre papel y otras directamente en técnica digital. Muestran de manera muy simplificada la que será la composición de cada ilustración.

· Ilustraciones

El proceso de creación para producir las ilustraciones finales ha consistido en tres pasos básicos: la línea, el color, y la iluminación. Para las que presentaban una composición más compleja, antes de lanzarme al dibujo digital preferí hacer pruebas en grafito de distintas maneras de estructurar el dibujo. Inicialmente creé el trabajo de línea de todas las ilustraciones, en este primer paso tenía también que asegurarme de que presentaban una composición interesante y que tanto proporciones como perspectiva eran correctos. La segunda parte del proceso fue la de añadir el color, esta consistió en poner una base de color sólido en cada elemento del dibujo y añadir las sombras básicas. El tercer paso que seguí y el que añadió más atractivo a las escenas fue el de incorporar las luces y las sombras.

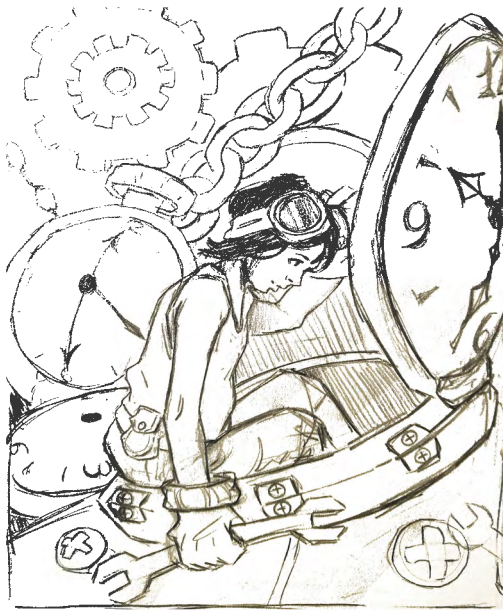


Figura 15: Primer boceto en lápiz sobre papel.



Figura 16: Dibujo de línea definitivo en digital.



Figura 17: Ilustración con la base de color incorporada



Figura 18: Ilustración final con la iluminación añadida

• Maquetación

A la hora de maquetar el libro me vi con un inconveniente con el que no había contado, la composición que yo tenía planeada ahogaba visualmente. En un principio el libro iba a tener una ilustración por página y encima de cada una el fragmento de texto correspondiente, pero esto suponía un exceso de información. Por ello decidí poner una ilustración en una página y el texto en la de al lado. Para compensar la excesiva sobriedad que suponía esta nueva composición, a las páginas dedicadas al texto les puse un fondo que tuviera contraste con la ilustración.

6. ILUSTRACIONES FINALES



































































7. REFERENTES

Referentes conceptuales

En cuanto tuve una idea básica de cómo quería enfocar la historia fue necesario documentarme sobre cómo trataban otros autores el tema del tiempo, este paso se convirtió en una parte importante para el desarrollo de la narración. El primer contacto literario que tuve y que me inspiró de alguna manera para el progreso de mi historia fue con la novela *Héroes y Villanos*, de Angela Carter. Anteriormente he nombrado este libro, por lo que no profundizaré más en esta novela ya que lo más inspirador ya lo he mencionado. Pero aunque hayan habido otras novelas en las que me haya basado más a la hora de crear, esta fue la que me “encendió la bombilla”, por lo que me ha parecido importante incluirla.

MOMO

Por otro lado se me presentó un libro que hasta ahora desconocía llamado *Momo*, de Michael Ende. Cuando lo leí por primera vez me sorprendió la simplicidad e imaginación con las que explica algo tan complejo. Aunque sea considerada como literatura juvenil, esta historia contiene profundas reflexiones sobre nuestra actitud moderna hacia el tiempo. Toda la historia es una metáfora sobre el valor del tiempo en una sociedad contemporánea, explicada a través de personajes muy destacables. Por un lado están los “hombres grises” que viven del tiempo ahorrado por los adultos, condenándolos a un tiempo entregado a la efectividad del trabajo rápido y agotador. Por otro lado están los niños, especialmente Momo, quienes son inmunes a las trampas de los “hombres grises” ya que no entienden el concepto del tiempo ni del trabajo, y quedan protegidos por su propia inocencia. Por último, el “maestro Hora”, el encargado de administrar el tiempo a la gente.

Como se muestra en la historia de *Momo*, nuestro problema con el tiempo no difiere de nuestro problema con muchas otras cosas: la mercantilización. Esta tiende a convertir todo en recursos comercializables apreciados de acuerdo con su valor de cambio. Hoy eso se aplica a nuestra comprensión del tiempo en general, el “recurso” máspreciado de todos porque nunca podemos tener demasiado. Los “hombres grises” enseñan a los amigos adultos de Momo que su tiempo es una mercancía que se puede salvar e invertir.

«Querido amigo [...] usted sabrá cómo se ahorra tiempo. Se trata, simplemente, de trabajar más deprisa, y dejar de lado todo lo inútil. En lugar de media hora, dedique un cuarto de hora a cada cliente. Evite las charlas innecesarias. La hora que pasa con su madre la reduce a media. Lo mejor sería que la dejara en un buen asilo, pero barato, donde cuidaran de ella, y con eso ya habrá ahorrado una hora. Quítese de encima el periquito. No visite a la señorita Daría más que una vez cada quince días, si es que no puede dejarlo del todo. Deje el cuarto de hora diario de reflexión, no pierda su tiempo precioso en cantar, leer, o con sus supuestos amigos. Por lo demás, le recomiendo que cuelgue en su barbería un buen reloj, muy exacto, para poder controlar mejor el trabajo de su aprendiz.»

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

En esta historia de Lewis Carroll, encontramos variedad de referencias al tiempo que me han sido muy inspiradoras, la primera se nos presenta con la aparición del Conejo Blanco con su reloj de bolsillo, quien siempre va con prisas y murmurando que llega tarde a su destino. Este representa la velocidad acelerada del paso del tiempo, además de la sensación de estar en constante retraso, ansiedad que genera el peso que el reloj tiene sobre una sociedad regulada por el tiempo. Los relojes se han convertido en el instrumento que controla la labor industrializada.

Por otro lado encontramos al Sombreroero y a la Liebre de Marzo, quienes pertenecen a un mundo en el que el tiempo no corre, están obligados a participar continuamente en una fiesta del té, después de haber sido acusados de matar el Tiempo, por lo que el Tiempo, ofendido por creer que querían matarlo, les castiga a vivir siempre en las seis de la tarde, la hora del té. Esta no es un instante, sino un periodo, así que los participantes pueden continuar sus vidas aun con el tiempo parado.



Figura 19: Ilustración de sir John Tenniel del capítulo 'Una merienda de locos' del libro Alicia en el País de las Maravillas, con Alicia, la Liebre, el Lirón y el Sombreroero (1865).

Referentes artísticos

Estudio Ghibli

En las películas de esta productora japonesa normalmente encontramos unos personajes secundarios que acompañan la historia, y aun sin tener un papel realmente importante se convierten en símbolos de las películas. Es el caso de las manchas de hollín que aparecen tanto en *Mi vecino Totoro*, como en *El viaje de Chihiro*; también de los pequeños espíritus del bosque de *La princesa Mononoke*. De este famoso estudio de animación también me gusta inspirarme a la hora de dibujar personajes niños o jóvenes, por sus caras redondeadas, mofletes anchos, y su expresividad en los gestos.



Figura 20: Escena de la película "El viaje de Chihiro" de Hayao Miyazaki, donde aparecen las manchas de hollín (2001).



Figura 21: Escena de la película "La princesa Mononoke" de Hayao Miyazaki, donde aparecen los espíritus del bosque (1997)



Figura 22: Escena de la película “El viaje de Chihiro” de Hayao Miyazaki, en la que se aprecia la expresividad de la protagonista (2001).



Figura 23: Escena de la película “Ponyo” en el acantilado de Hayao Miyazaki, en la que se aprecia la expresividad de la protagonista (2008).

Pixar

De todas las películas de esta famosa productora escogí centrarme en dos de todas ellas para encontrar referencias de luz y sombra: *Ratatouille* y *Nemo*. En ambas películas hay escenas oscuras con algunas zonas iluminadas, en las que la fuente de luz queda bastante bien definida. Para mi historia, al transcurrir enteramente en un interior, me interesaba saber distribuir bien la luz, por lo que preferí basarme en campos que me llaman más la atención, como es en este caso las películas de animación. Además me centré sobre todo en los dibujos del proceso de creación y *concept art*, y no en el resultado final de la película en sí, ya que se puede apreciar la vida de los colores de una forma más sugestiva, y ese contraste entre tonos fríos y cálidos que tanto enriquece una imagen y que a mí personalmente me ha encantado y me ha costado alcanzar.



Figura 24: Concept art de la película “Ratatouille” de Brad Bird, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2007).



Figura 25: Concept art de la película “Ratatouille” de Brad Bird, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2007).



Figura 26: Concept art de la película "Ratatouille" de Brad Bird, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2007).



Figura 27: Concept art de la película "Ratatouille" de Brad Bird, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2007).



Figura 28: Concept art de la película "Nemo" de Andrew Stanton, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2003).

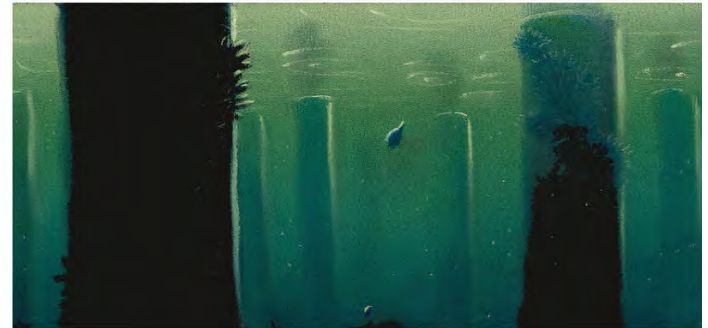


Figura 29: Concept art de la película "Nemo" de Andrew Stanton, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2003).



Figura 30: Concept art de la película "Nemo" de Andrew Stanton, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2003).



Figura 31: Concept art de la película "Nemo" de Andrew Stanton, donde se aprecia el trabajo de la iluminación. Realizado en técnica al pastel (2003).

Demizu Posuka

Es una artista japonesa que me ha inspirado mucho desde el principio, por sus ilustraciones de fondos increíbles e infinidad de detalles, que tratan sobre escenas algo surrealistas, maquinaria *Steampunk*, y gran variedad de situaciones y personajes. Estas ilustraciones las encontré en un libro llamado *PONE, El arte de Posuka Demizu*. Sus ilustraciones también me parecieron un muy buen ejemplo de cómo llevar a cabo obras de dibujo en técnica digital, por estar producidas con una cierta simplicidad y sin estar realmente sobrecargadas, pero aun así conseguir buenos detalles y un uso atractivo del color y de la combinación de los tonos.



Figura 32: Ilustración de Demizu Posuka realizada en técnica digital, encontrada en el libro "PONE, El arte de Posuka Demizu".

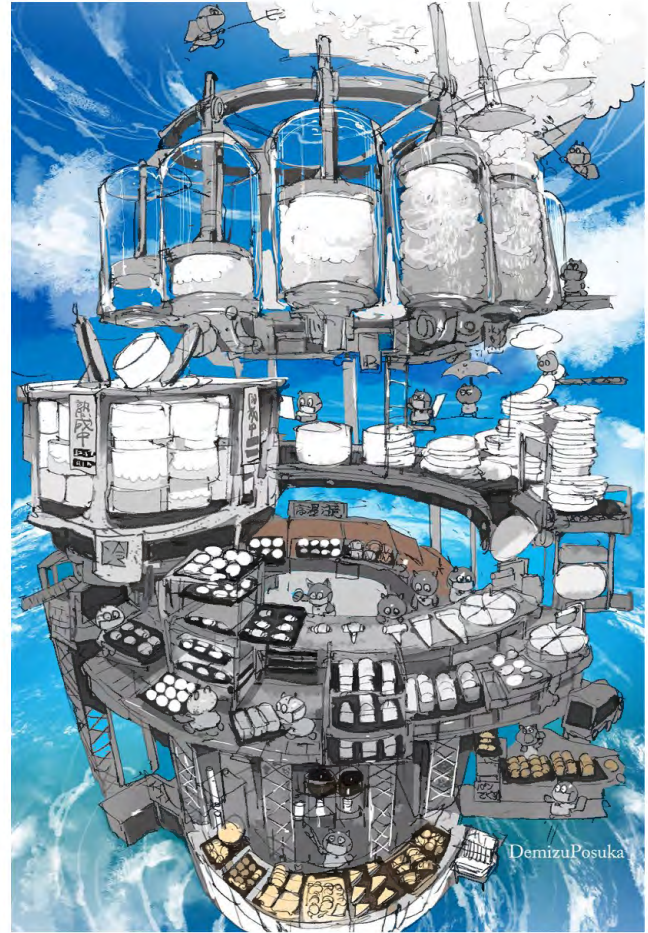


Figura 32: Ilustración de Demizu Posuka realizada en técnica digital, encontrada en el libro "PONE, El arte de Posuka Demizu".

Referentes de escenarios

Piranesi

De las obras de Giovanni Battista Piranesi me inspiré sobretodo en su serie de grabados *Le Carceri d'Invenzione*, en las que transforma ruinas romanas en fantásticos y enormes calabozos dominados por enormes y oscuros pasadizos, empinadas escaleras a increíbles alturas y extrañas galerías que no conducen a ninguna parte. Tuve en cuenta esa serie de espacios arquitectónicos colosales, laberínticos, cerrados y oscuros, cargados de un cierto surrealismo, y de su uso de la profundidad y la perspectiva.



Figura 33: Grabado de Giovanni Battista Piranesi de la serie "Le Carceri d'Invenzione", Roma (1761)

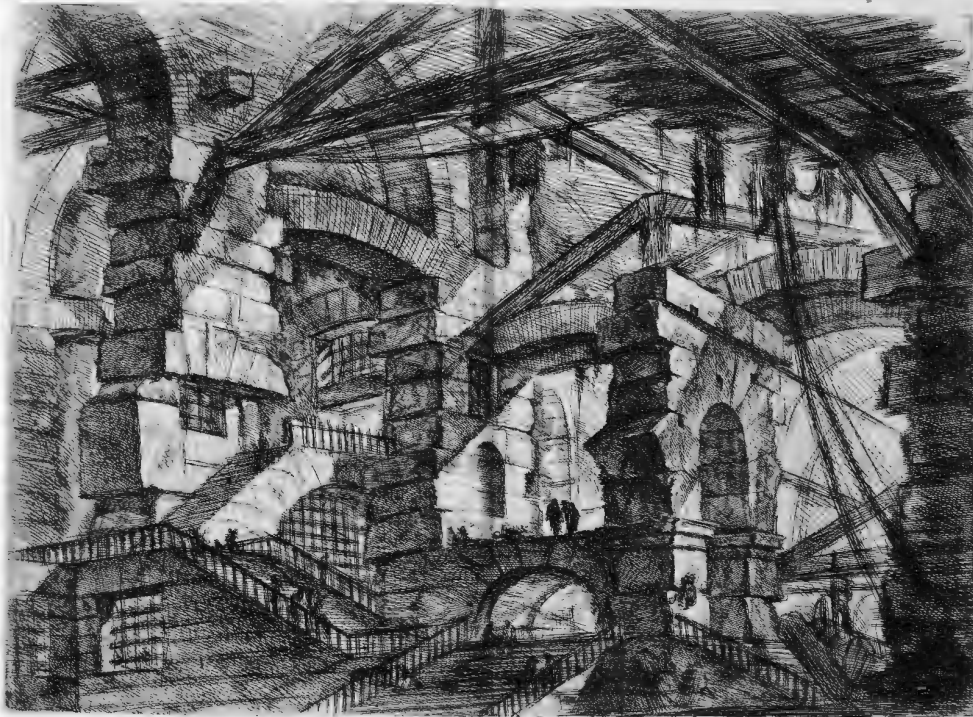


Figura 34: Grabado de Giovanni Battista Piranes de la serie "Le Carceri d'Invenzione", Roma (1761)

Tiempos Modernos

De esta película de Charles Chaplin tomé como referencia las escenas en las que se muestra el trabajo mecanizado y la producción en cadena de la fábrica, situaciones y escenarios llenos de engranajes y demás maquinaria que he podido utilizar para mis ilustraciones, siendo una de ellas un guiño a una escena de esta película (Figura 35).



Figura 35: Escena de la película "Tiempos Modernos" de Charles Chaplin (1936)

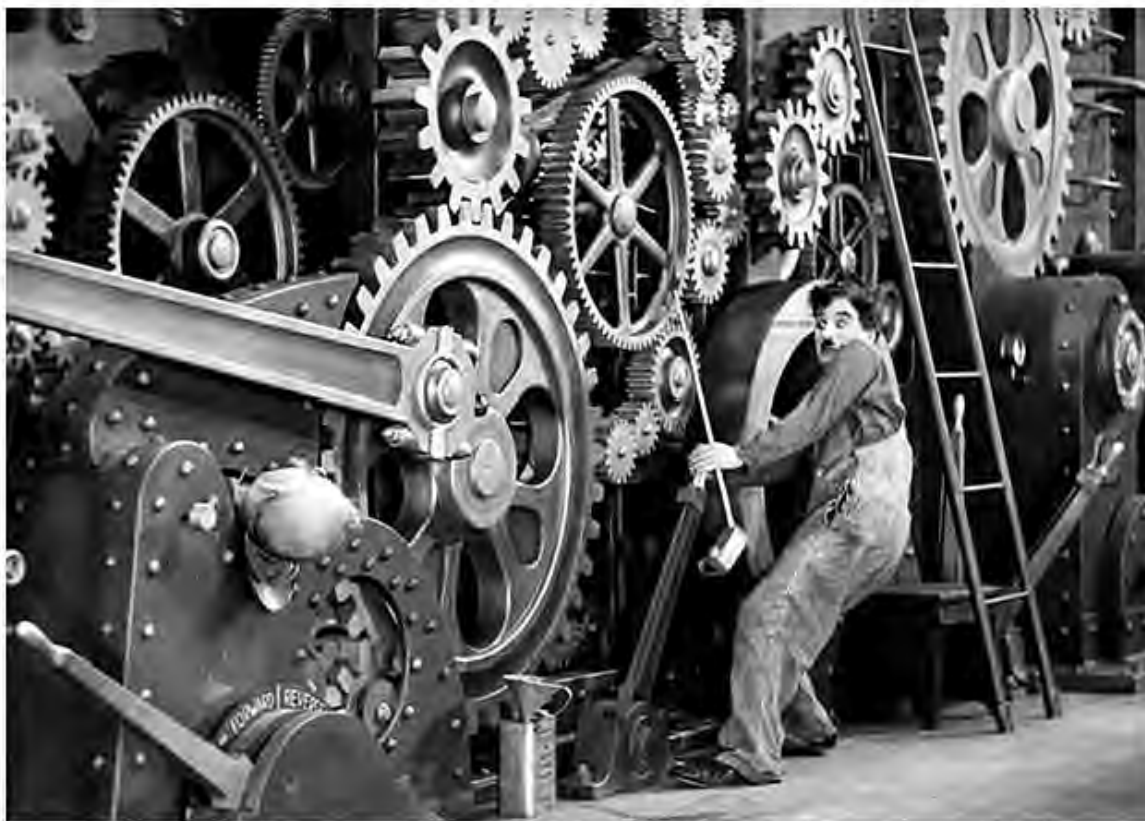


Figura 36: Escena de la película "Tiempos Modernos" de Charles Chaplin (1936)

8. CONCLUSIONES

Gracias a este trabajo me he percatado de lo que han progresado mis habilidades, y de lo mucho que puedo seguir evolucionando y mejorando. Considero que he cubierto todos los objetivos que me planteaba en un inicio. En cuanto al tema tratado en este libro —el tiempo—, no ha sido fácil crear una narración basándome en una cuestión tan compleja y que puede dar tanto de sí, sobretodo sin tener experiencia en crear historias. Como suele ocurrir no he conseguido reflejar muchas de las cosas sobre las que había reflexionado y que me había imaginado—las que en sí me han llevado a este proyecto—, o quizás hago alusión a ellas de forma demasiado sutil. Aun así veo que he conseguido crear una historia sencilla y comprensible que se ha adaptado a mis ideas.

En el periodo que ha durado la elaboración de este proyecto he cubierto además otros objetivos que no me había propuesto para este trabajo, pero que estaban pendientes como parte de mi crecimiento como dibujante, sobretodo en cuanto al uso de programas de dibujo digital. Por un lado he visto una notable mejora en estos meses, probablemente debido a la presión de querer hacer un trabajo que valga la pena. Para ello he tenido que investigar dentro de los programas de dibujo y hacer pruebas para ver qué se adaptaba mejor a mi estilo, y a base de prueba y error he encontrado un camino por el que avanzar. Por otro lado la maquetación con un programa adecuado para ello, cosa que no había probado antes y que me ha sido muy útil conocer para mi desarrollo futuro.

Este proyecto ha acabado siendo una introducción para lo que pretendo que sea mi camino como ilustradora dentro del panorama laboral. No ha sido un trabajo fácil de elaborar, ha requerido muchas horas y mucho esfuerzo además de tenerme que enfrentar a diversos contratiempos, como suele suceder, que me han retrasado respecto al ritmo de trabajo que me propuse, e incluso han comprometido la confianza que tenía en si podría acabar a tiempo. A pesar de ello, el haberlo conseguido ha aumentado mi seguridad en cómo afrontar las dificultades que se me puedan presentar en mis obras futuras.

A pesar de todo, para ser el primer proyecto que hago de esta índole reconozco estar bastante orgullosa del resultado final y de cómo he encarado el proceso de trabajo. Por supuesto no es un trabajo perfecto pero su realización ha sido una fuente de experiencia para dar los primeros pasos en un ámbito más profesional, y estoy deseosa por ver cómo evolucionan mis habilidades y de cuáles serán mis futuros proyectos dentro del campo de la ilustración.

9. FUENTES CONSULTADAS

Bibliografía

BEER, Gillian (2011): *Alice in time*. Revista Nature, volumen 479, 3/11/2011

CARROLL, Lewis (1865): *Alicia en el País de las Maravillas*. Barcelona, Editorial Alma, 2017

CARTER, Angela (1969): *Héroes y Villanos*. Barcelona, Minotauro, 1995

DEMIZU, Posuka (2019): *PONE, El arte de Posuka Demizu*. Barcelona, Norma Editorial 2019

ENDE, Michael (1973): *Momo*. Titivillus, edición digital, 2016.

Webgrafía

FLAHERTHY, Michael (17/2/2017): *Por qué parece que el tiempo pasa volando... o que nunca pasa*. El País. Disponible en: https://elpais.com/elpais/2017/01/26/ciencia/1485425636_353900.html

GOODHEW, Linda; LOY, David (2002): *Momo, Dogen, and the Commodification of Time*. KronoScope

Have we become the White Rabbit? The experience of Time in the Postmodern Era, 11/4/2015. Disponible en: <https://culturedecanted.com/2015/04/11/have-we-become-the-white-rabbit-the-experience-of-time-in-the-postmodern-era/>

Time in Literature. Disponible en: <http://www.exactlywhatistime.com/other-aspects-of-time/time-in-literature/>

