



Las Chivas de Papá: una interpretación gráfica de la tesis doctoral, *Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna* de la profesora Diana Paola Valero, por medio de un libro ilustrado.

Presentado por:
Juan Manuel Madrid Rios

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño

Dirigido por:
Diana Paola Valero y John Henry Ordoñez
Universidad del Valle.

Santiago de Cali, Colombia
15 de diciembre de 2023

Índice

1. Introducción	2
2. Justificación	4
2.1 Palabras clave	5
3. Pregunta problema	5
4. Objetivo general	5
4.1 Objetivos específicos	6
5. CAPÍTULO 1	6
Alejandro Serna, pintor de chivas en Colombia.	6
5.1 Alejandro Serna	9
5.2 Análisis	11
Uso y decoración de las chivas	11
5.3 Análisis del trabajo de Alejandro Serna (padre e hijo)	19
6. CAPÍTULO 2	25
El proceso de creación. Indagación y propuesta de ilustración.	25
6.1 Moodboard y referentes creativos	29
7. CAPÍTULO 3	45
Diseñar el visual development del libro ilustrado	45
7.1 Creación de personajes	45
(Tipos de cuerpo, ectomorfo, endomorfo y mesomorfo).	45
7.2 Creación de elementos del escenario (Props)	55
(Plantas, comidas, objetos, edificios)	55
8. CAPÍTULO 4	63
Proceso de creación; primera versión del libro ilustrado	63
8.1 Proceso de creación de una doble página parte 1	66
(Bocetos, planos, color, diagramación.)	66
8.2 Proceso de creación de una doble página parte 2	71
(Bocetación, diagramación y coloreado)	71
9. Conclusiones	82
10. Bibliografía	85
11. Índice de imágenes	87

1. Introducción

Como parte del proceso de finalización de mi experiencia como estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad del Valle, se me dio a escoger entre dos opciones, una de estas fue la realización de un documento de grado (tesis) o aceptar una nueva modalidad en donde las prácticas y el documento de grado se unían con la terminación de un documento donde se relata mi experiencia y se consigna el proceso de creación como practicante de Diseño Gráfico, dentro de una empresa o como en el caso que expondré siendo el diseñador e ilustrador de un libro ilustrado dentro de un proyecto de investigación titulado *Chivas de Colombia, análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna* de la profesora Diana Paola Valero.

Para comenzar es necesario hablar un poco sobre la tesis doctoral de la profesora Diana Paola quien señala que, los buses de escalera se han convertido en un patrimonio de Colombia, no solo por ser un transporte público sino también un lugar para celebrar o compartir vivencias colectivas, sobre todo por sus características espaciales, la mediación cultural y sus repertorios gráficos, que son un elemento fundamental a través del que se construyen la identidad de las comunidades. Así, puede entenderse que las chivas son medios de transporte representativos de la región por la que circulan.

La tesis de la profesora Diana Paola resalta y analiza estos patrones, específicamente los del pintor Alejandro Serna, quien caracteriza su arte con formas y patrones geométricos más complejos, que los usados con anterioridad por otros pintores, su estilo lleva la decoración de los meros gráficos identificativos, también son un sello distintivo del artista y del propio municipio de Andes donde vive Alejandro Serna.

Para este proyecto, mi papel como diseñador y/o ilustrador fue realizar un libro ilustrado en relación con la vida de Alejandro Serna (Hijo) que no solo contará su historia de vida si no también *de manera visual* el estilo característico “Alejandro Serna” que está plasmado en las chivas que pinta, así como en la ciudad donde reside.

Antes de comenzar con la realización del libro ilustrado fue necesario investigar sobre qué son las chivas de escalera, quien es el pintor Alejandro Serna y sobre todo saber acerca del territorio de Andes (antioquia) que para este caso será el principal escenario donde transcurre la historia. De este modo y debido al carácter interpretativo de este trabajo, mi deber como diseñador e ilustrador es plasmar e interpretar los diferentes aspectos, referencias, elementos visuales que se encuentran en la región, las chivas y las mismas personas que viven su día a día alrededor de estos vehículos.

2. Justificación

Los elementos visuales siempre han sido una parte vital de todo proyecto, la publicidad y la identidad de marca de empresas reconocidas como *Coca-Cola* son el ejemplo perfecto de la importancia de tener una buena imagen y difusión visual, donde las representaciones visuales se han convertido en un elemento fundamental para llegar a las personas y al público en general. La importancia de este proyecto radica en ese quehacer del diseñador-ilustrador de transcribir e interpretar conceptos a elementos visuales en un proyecto de investigación académico.

El valor creativo de este proyecto radica en la creación de una interpretación gráfica de la tesis de doctorado: *Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*. de la profesora Diana Paola Valero, por medio de un producto editorial, un libro ilustrado.

Con respecto en el aspecto profesional, esta propuesta puso en evidencia la flexibilidad del diseñador-ilustrador en cuestión laboral, siendo este una profesión que se adapta al cambio haciendo uso de una investigación previa como punto de referencia teórico y visual que ayudó al desarrollo y creación de un producto editorial.

Y para finalizar, este trabajo toma importancia a un nivel personal, siendo esta la segunda vez que me enfrentaba en un proyecto de investigación-creación en donde yo como diseñador e ilustrador, tuve total poder sobre las decisiones creativas. Fue importante ya que me puso en una situación de liderazgo frente a un proceso de dirección artística, el cual conllevaba toda una metodología de indagación y creación que al final dio como resultado la creación del libro ilustrado *Las Chivas de papá*.

2.1 Palabras clave

Libro ilustrado - Diseño Gráfico - Ilustración - Chivas- patrimonio- visual
development-proceso de creación.

3. Pregunta problema

¿Cómo crear una interpretación gráfica de la vida y obra de Alejandro Serna, un pintor de chivas en la zona andina antioqueña?

4. Objetivo general

Crear una interpretación gráfica de la biografía de Alejandro Serna (hijo) a partir de los hallazgos de la investigación *Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*. de la profesora Diana Paola Valero.

4.1 Objetivos específicos

1. Analizar las características y formas de trabajo documentadas en la investigación *Chivas de Colombia, análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia*, en particular el trabajo de Alejandro Serna.

2. seleccionar los referentes y determinar el estilo gráfico que permitirá desarrollar una interpretación gráfica de la investigación *Chivas de Colombia, análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*.

3. Diseñar el visual development del libro ilustrado.

4. Crear una primera versión del libro ilustrado.

5. CAPÍTULO 1

Alejandro Serna, pintor de chivas en Colombia.

Contexto y análisis de las características y formas de trabajo de Alejandro Serna.

Contexto

Las Chivas forman parte de nuestra cultura colombiana, si bien esta definición ha cambiado dependiendo del contexto donde se encuentre no cabe duda de que han formado parte del ritual diario y especial (célebre) de los colombianos, como lo menciona Carlos Pineda en su definición es un elemento casi mágico de nuestro país. Una vez teniendo claro que es una Chiva es importante identificarla, ya que como en muchas otras cosas o artefactos de la cultura material, existen diferentes versiones de camiones decorados en otros países.

Los camiones decorados con patrones y colores son una tradición que además de Colombia también podemos encontrar en Pakistán, estos camiones al igual que las chivas cumplen su función como vehículo popular o de transporte de carga y que gracias a las rutas comerciales con China estos buses y sus decorados toman mayor relevancia con el tiempo, añadiendo nuevos fanáticos en su haber.



Figura 1. Fotografía de Caren Firouz para el País, 2017.

A parte de su particular forma lo que más sobresale de estos camiones son sus enrevesados diseños y patrones florales que se pueden ver prácticamente desde cualquier parte del vehículo, los rines, el interior de camion, todo está decorado¹ y más allá de la estética está el significado visual y emocional que estos conductores ponen en sus máquinas los cuales representan su hogar y familias que no pueden ver en mucho tiempo debido a su trabajo que los obliga a estar meses lejos de ellos.



Figura 2. Fotografía de Caren Firouz para el País, 2017.

Ahora bien, sabiendo sobre la existencia de más camiones que han sido decorados más allá de un sentido comercial como lo pueden ser el ejemplo de Pakistán, ¿En qué se diferencia la Chivas Colombianas de otros camiones decorados? ¿cuales son sus características?, para esta parte de la investigación nos remitimos nuevamente a la investigación de base, donde podemos conocer mejor el contexto histórico y gráficas de las chivas, teniendo en cuenta que este trabajo creativo-interpretativo se enfocará más en características gráficas y morfológicas que convierten a estos buses en Chivas.

¹ Entonces flores, motivos religiosos, referencias islámicas, picos nevados del Himalaya, detalles, misceláneas de la tradición pakistaní de hacer pintorescos vehículos que se dedican a cargar paja. Son camiones convertidos en piezas artísticas que se han convertido en un culto paquistaní.(Infobae, 2017,)

Cuando vemos una chiva podríamos pensar que es un bus normal, común y corriente (morfológicamente hablando) si bien tiene sus características distintivas a primera vista, como el hecho de que no contenga ventanas y que los asientos son tablones que van de lado a lado del vehículo, las chivas son una amalgama de cosas, incluyendo su propio nombre “Chivas”, en el artículo *Chivas Colombianas y sus repertorios visuales* escrito por la profesor Valero para la revista *La Tadeo Dearte* nos explica que “Las llaman así principalmente porque constan de una escalera para subir al techo, donde va la carga.

Pero también se les conoce con otros nombres: «camiones escalera» por su semejanza en la parte delantera con los camiones, y porque sus chasis provienen de antiguos buses; «líneas» como le dicen los campesinos, haciendo referencia a las distintas rutas que transitan; y el más genérico: «chivas» (procedente de la costa), aludiendo al sonido que emiten los chivos (balar), que se asemeja al de los pitos o cláxones que las escaleras usaban en sus inicios, cuando no contaban con cornetas. Entonces el campesino relacionaba el pito con el balar y decía: «Ahí viene la Chiva».(Valero, 2020)”.

5.1 Alejandro Serna

Alejandro Serna nació el 10 de noviembre de 1931 en Andes, ya desde su infancia Serna migró a la ciudad de Medellín en donde en forma de subsistir empezó a pintar avisos publicitarios por toda la ciudad, con ayuda de unos y otros empezó llenarse de experiencia hasta que ya en su madurez regreso a Andes en busca de trabajo. Los buses de escalera en ese entonces eran pintados por Gerardo Colorado, este le dio un trabajo en el cual Serna se encargaba de fondear los camiones para que posteriormente un pintor externo se encargará del diseño, gracias a la observación y la práctica Serna aprendió el arte.



Figura 3, Alejandro Serna y sus 2 hijos (Alejandro y Humberto) Andes, Antioquia 1980, fuente archivo familia Serna.

Desde ese momento comenzó la vida de Alejandro Serna como pintor de Chivas, en sus inicios se limitaba a seguir los patrones establecidos en aquella época, fondos de color, tres franjas, y figuras geométricas que cubrían toda la carrocería del vehículo. En un viaje que hizo a Medellín, el maestro Serna tenía como costumbre comprar y mirar libros, en uno de esos recorridos encontró uno en particular que cambiaría su carrera como pintor para siempre, el libro en cuestión se llamaba “Lecciones de geometría intuitiva” libro en el cual entendió que la geometría plana y la simetría lo eran todo, desde ese momento su mundo cambió, al igual que su arte², se volvió más complejo, simétrico, colorido, parecían vitrales en el cual el color negro tomó una vital importancia que le dio profundidad a los diseños.

² Ahora las chivas podían verse como cristales, los repertorios eran más matemáticos visualmente y más hondos en la profundidad de sus líneas, más táctiles y sinuosos; más sombríos —por introducir el color negro— pero, paradójicamente, más vitralista (Valero, 2020, pag 68).

5.2 Análisis

Uso y decoración de las chivas

Para el análisis del uso como medio de transporte y las características del estilo, las maneras de componer y el uso del color entre otras, se toma como base la investigación *Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*. realizada por Diana Paola Valero Ramirez, Universidad de Granada, 2020. que me permitió entender y definir la importancia de lo que es una chiva o Camión de escalera³. Desde mi percepción como habitante de ciudad siempre los he reconocido como Chivas, esos buses abiertos sin ventanas en las cuales hacían rumbas o se celebraban fiestas o hacían recorridos en la noche.



Figura 4. Fotografía de una chiva, Ambiente nocturno

³ “ un vehículo de transporte popular en Colombia. También recibe el nombre de «bus» o «camión escalera». Además de llevar pasajeros, puede transportar cargas sorprendentes. Es común verla movilizandobultos de café, ladrillos o animales grandes, como terneros y marranos. Para este medio de transporte no existe una ruta difícil: puede recorrer montañas y zonas de ladera. Su colorido contrasta con la frondosidad y el tono verde del paisaje colombiano. En el decorado de este vehículo se amalgama una serie de contenidos culturales y artísticos.



Figura 5. Fotografía de una chiva, Ambiente natural

Carlos Pineda en su libro titulado, *Chivas Arcoiris del Camino* define a las chivas como “Seres de otro tiempo, de pellejo vistoso y diseño alucinante. Bellas, gracias e impetuosas, pero de otro tiempo, Pertenecen a ese tiempo que transcurre sin afanes en las trochas y pueblos de Colombia.” (Pineda, 2018). *Chivas Arcoiris del Camino*, Pineda, 2018)



Figura 6. Fotografía de una chiva, sacada del libro Chivas Arcoiris del Camino, 2018.

Analizando detalladamente, las Chivas son más que un mero vehículo popular de transporte, como seres humanos y seres sensibles, creamos relaciones con la mayoría de las cosas a nuestro alrededor, la cultura en sí parte de ese precepto y las chivas son un claro ejemplo de esto. Las Chivas son una amalgama visual y estructural de la cultura colombiana, hasta inclusive como lo veremos posteriormente, sus nombres.

Estos camiones trascendieron de ser un transporte a ser parte de familias, parte de la cultura e historia de personas y lugares, que llevan en sus cuevas la historia y tradición de una región, en sus pinturas, patrones, colores, en su cuerpo, sus partes, una combinación que vuelve un simple objeto en un ser casi mítico o mágico para nuestra población.



Figura 7. Foto de una chiva transportando personas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Como bien se pudo apreciar, las Chivas cuentan con características morfológicas pero sobre todo simbólicas, creándose así un significado casi mágico, “un realismo mágico”⁴ Hasta un cierto punto ese aspecto mágico empezó a representarse gráficamente en las Chivas, bueno siendo mas claros no solo magico sino también cultural, las Chivas son por excelencia la mezcla de algo práctico y algo popular, en sus gráficas se representan no solo diseños elaborados y complejos sino también simbologías religiosas y peculiares de su respectiva región, porque si, las Chivas varían de su región de procedencia.

⁴ El Realismo Mágico es un estilo literario que desafía las fronteras entre lo cotidiano y lo fantástico, creando una atmósfera mágica y enigmática en la narrativa. Se caracteriza por la presencia de elementos extraordinarios o surrealistas que coexisten con la vida cotidiana de los personajes. (El realismo mágico y su origen, ¿cómo nació este género literario?, redacción: HJCK, 23 de octubre del 2023, artículo)



Figura 8. Foto de la simbología de las chivas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Dentro de estas gráficas podemos encontrar, como bien se dijo anteriormente, simbologías religiosas, tales como pinturas figurativas de la virgen María o de Jesucristo, de igual manera se ven pinturas que reflejan la cotidianidad de las personas, ese trabajo agrario característico de nuestro país, el aspecto mercantil, erotico etc... Las chivas responden a su contexto cultural, “En otras palabras, el decorado de estos buses tiene matices y singularidades locales; por ejemplo, los de la región del Pacífico —que se encuentran al sur del país— explican el origen de sus diseños en la tradición artesanal del Barniz de Pasto y en sus multicolores representaciones; otros, se basan en la tradición textil y ornamental precolombina y en todas las variantes del arte popular mestizo contemporáneo” (Valero, 2020, Pág 48).

Este tipo de actividades, véase el de representación gráfica crean en la comunidad un ritual de preservación que se va apropiando con el pasar del tiempo, no es de extrañar que comunidades indígenas acepten y de cierta forma se apropien de conceptos como lo es la chiva, ya que fomenta la tradicionalidad y preservación de costumbres y rituales propios de la región, incluso yéndonos a un aspecto más personal,

Las chivas por lo general llegan a tener nombres dados por sus dueños, al nombrar algo, lo que sea hasta un objeto, por inferencia desarrollamos un apego afectivo con ese objeto un ser vivo, las de esa manera trascienden ese aspecto meramente físico utilitario y se convierten en parte de la familia, Los nombres son, tal vez, una de las características más importantes que estos camiones poseen, desde hace mucho tiempo los nombres han sido de vital importancia para nuestra humanidad, así como lo menciona Isabel Gomez en su artículo para la revista Vanguardia “El nombre es nuestra primera señal de identidad, aquello que nos identifica y nos da entidad”(Gomez,2011).

Al darle un nombre al camión pasas a darle una identidad, trasciende de un objeto a un ser y si lo pensamos bien los nombres por lo general son nombres femeninos o de connotación femenina, La Consentida, La Poderosa, La Mimada, La Soberana, etc. Esto debido a que en su mayoría los conductores de Chivas eran nombres y la relación entre ellos y sus camiones se convertía en algo parecido a una relación afectuosa y sentimental.



Figura 9. Gráfica de las chivas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Entiendo todo el contexto detrás de las imágenes y su conexión con las personas y su región, es importante comprender que el colorido y diseño de estos vehículos nació meramente para la distinción de estos de una empresa a otra, la relación más fácil que podemos encontrar en un contexto caleño sería esas viejas bucatas que contaban con colores distintivos las cuales ayudaban a reconocerlas, La Ermita y El Blanco y Negro son unos ejemplos claros de esto, por ende las Chivas empezaron a ser pintadas y decoradas con diseños característicos de cada empresa de transporte y para esto antes debían ser aprobadas por la dirección de tránsito.



Figura 10, . Dibujos presentados ante la Dirección de Tránsito de Antioquia. Para registrar los diseños y colores distintivos de las empresas de transporte (1960). Fuente: Mejía (1998, p, 71). Sacada de la tesis Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna.

Los diseños de las Chivas fueron evolucionando a patrones más complejos y como vimos anteriormente empezaron a colocar pinturas figurativas religiosas, populares etc... En este punto llegamos al tópico de esta investigación y es la vida y obra de uno de los exponentes de pintura sobre Chivas y es Alejandro Serna o más bien el legado de Alejandro Serna.

5.3 Análisis del trabajo de Alejandro Serna (padre e hijo)

Recordemos quién es Alejandro Serna Jr , es el hijo de Alejandro Serna el pintor autóctono de Andes el cual creó el estilo serna a lo largo de los años y que gracias a un libro que encontró en uno de sus viajes a Medellín desarrolla el estilo geométrico que ya presentaban las chivas y lo lleva un nivel superior.

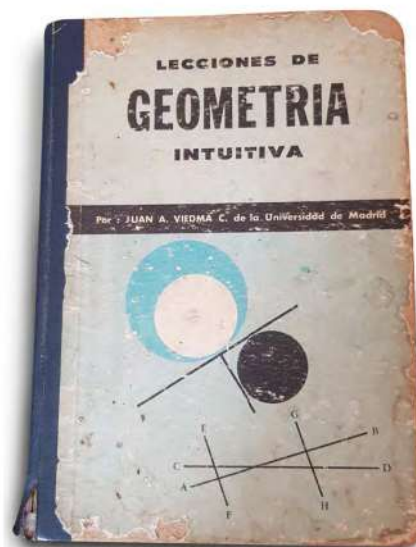


Figura 11. Libro “Lecciones de geometría intuitiva” que aún se conserva en la familia Serna.

El estilo visual de Serna empezó a tomar forma, cada vez era más complejo y abstracto, las composiciones empezaron a llenarse de líneas y círculos que se contraponen, superponen, se cruzan, etc. creando así figuras y formas hipnotizantes. En cada una de estas obras podía demorarse de 1 a 3 meses debido a la complejidad de las piezas, teniendo en cuenta el tamaño de estos vehículos es impresionante el acabado y disciplina. Su arte era tal que se asociaba al Alejandro Serna como el Picasso de los camiones de escalera debido a su particular arte abstracto.



Figura 12, Bus escalera pintado por Alejandro Serna

El estilo de Alejandro Serna se hizo tan popular que su nombre empezó a llamar la atención incluso en el extranjero, ya de por sí su obra recorre las carreteras del país ahora extranjeros venían de otros países para conocerlo y aprender de él, sus piezas ahora conocido como estilo Serna empezó a trascender los camiones de escaleras y comenzó a ser parte incluso del entorno, más concretamente de Andes. A lo largo de su vida, Alejandro pintó mucho más que solo camiones de escaleras, cuadros, sillas, puertas, etc. empezó a plasmar su obra en muchos más soportes construyendo así una cultura visual.



Figura 13. silla con estilo Serna, fuente: libro Chivas Arcoiris del camino 2018

Como es natural o eso cabe de esperar, los hijos de Alejandro Serna, Alejandro jr y Humberto Serna, los cuales vivieron de primera mano el trabajo de su padre y crecieron con toda la cultura de las Chivas y la pintura con el tiempo fueron apropiándose y asimilando la labor de su padre, pero sería solo Alejandro Serna hijo el que seguiría con el trabajo y tradición ya creada de su familia, no solo copiando su estilo si no que asu vez llevándolo a su máxima expresión.



Figura 14. Alejandro Serna hijo, fuente: libro Chivas Arcoiris del camino 2018

A diferencia de su padre que no tuvo una guía por la cual empezar Alejandro hijo vio desde que es pequeño a su padre, el gran Alejandro Serna, vio en él un ídolo, en alguien al cual admirar y convertirse, y a diferencia de su padre él tuvo la oportunidad de asistir a la Universidad de Antioquia para estudiar de manera académica Bellas Artes buscando ser alguien como su padre, desde su infancia practicaba junto con su padre, aprendiendo, observando, cuando conseguía algún trabajo en relación al ámbito gráfico tenía la asistencia de su padre como ayuda y tutor, hasta que en cierto momento y cuenta él como anécdota, un día se le acercó el decano de la universidad diciéndole “¿Usted que está haciendo aquí? ¿Usted es el hijo del maestro Serna?” y él le respondió afirmativamente, pero el profesor le volvió a preguntar: “¿Usted qué está haciendo aquí?”, a lo que Alejandro respondió: “Pues estudiando Artes Plásticas”. Él se sorprendió al escuchar del decano la siguiente afirmación: “Usted no tiene nada que hacer aquí”. Y finalmente le explicó: “Lo que pasa es que usted tiene al maestro en la casa, y viniendo acá lo está perdiendo. Historia del

arte usted lo aprende en los libros”. (Alejandro Serna hijo, comunicación personal, 9 de agosto de 2018).

Después del incidente decidido dejar de lado el campo académico y se dedicó enteramente a trabajar junto a su padre, desde ese momento el estilo Serna que ya estaba consolidado, paso a otra generación, a una nueva generación, Alejandro al igual que su padre heredó el libro de geometría intuitiva y aprendió de ahí todo lo que pudo para seguir con la labor de su padre.



Figura 15. Alejandro Serna hijo, fuente: archivo personal de la profesora Diana Paola Valero.



Figura 16. motocicleta decorada con el estilo Serna,

Fuente: archivo personal de la profesora Diana Paola Valero.

Para concluir, desde entonces hasta hoy en día Alejandro Serna hijo sigue con la labor de su padre, le heredó no solo su estilo sino también su fama, como se mencionó con anterioridad el estilo de su padre se volvió un estilo reconocido que va más allá de simples formas, sumándolo a la extensa y compleja relación de las chivas, su región y su repertorio gráfico e iconográfico, el estilo Serna y las chivas forman uno mismo, así como los demás estilos y decoraciones existentes, las chivas son su ornamentación⁵, y viceversa, uno no puede funcionar sin el otro, en esto es lo que convirtió el diseño y el aspecto gráfico en un objeto que en su inicio era utilitario, en una historia, en un ritual, en una tradición que hace parte de la cultura de nuestro país Colombia.

⁵ La densidad en la compleja ornamentación y su forma gráfica, sumado a la combinación de los colores y los matices de luminosidad de estos repertorios, no solo contiene una función puramente decorativa, sino un significado absolutamente indispensable dentro de la funcionalidad integral del objeto, haciendo pensar que la aparición de las chivas no es pasajera ni casual; por el contrario, estas han estado al servicio de estructuras sociales que les han conferido valor. (Valero, 2020, pág 73).

6. CAPÍTULO 2

El proceso de creación. Indagación y propuesta de ilustración.

En este capítulo haré evidente la manera como se desarrolló el proceso previo de creación donde se seleccionan los referentes y se determina el estilo gráfico que se usa en la interpretación de la tesis doctoral: *Chivas de Colombia, análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*. de la profesora Diana Paola.

En ese sentido, la conceptualización es muy importante. Dentro del campo del diseño y la creación de propuestas creativas siempre es clave hacer una investigación previa y tener una lluvia de ideas antes de comenzar con la parte práctica, tener una idea clara ayuda a imaginar cual sera el resultado final, claro esta que aparte de la investigacion lo ideal es hacer una exploracion preliminar, bocetos, diagramas, pruebas de color, todo lo posible que nos ayude a tener una idea mas centrada y clara.

Uno de los factores más relevantes de este proceso fue analizar los referentes artísticos y conceptuales, así como los trabajos y proyectos realizados por otros creadores, entre los cuales se cuentan: producciones audiovisuales, editoriales, artísticas y de diseño que complementan la propuesta de ilustración.

Encontrar la línea gráfica ideal para un proyecto es muy importante, pero antes de entrar más a detalle, es necesario explicar a qué se refiere cuando se dice línea gráfica. Este es un término que se ve más que todo dentro del mundo del diseño en el área del branding para marcas, así como lo menciona *Katherine Lesmo* para un artículo en *Key Agency* “La línea gráfica sería ese conjunto de características gráficas definida...Ciertos colores proyectan una cierta imagen, ciertas tipografías dan una sensación determinada...todo debe estar correctamente definido y sobre todo calculado estratégicamente para atraer al público adecuado y dar la imagen profesional que querés.”

(Lesmo 2019). Si tomamos este concepto y lo extrapolamos al ámbito de la ilustración ya sea para la creación de una animación o como lo fue para esta ocasión, un libro ilustrado.

La línea gráfica consiste en aquellos elementos que caracterizan a una obra creativa, como por ejemplo para este caso, el libro deberá de tener una tipografía específica para los cuadros de texto, una tipografía expresiva y única para el título principal, las ilustraciones deberán de seguir un patrón de colores, formas y composición, la línea gráfica es la unión de todos estos elementos en conjunto.

Para antes de tener en cuenta estos factores es necesario tener identificado a qué público irá dirigido el producto ya que este aspecto en concreto determinará en mayor medida el camino que se decidirá tomar, queremos que el libro sea colorido, popular, atractivo, interesante, educativo, etc.

El libro ilustrado “Chivas de papá” es un cuento autobiográfico en el cual se narra la vida y obra de la familia Serna, en el libro a parte de mostrar la vida de estos artistas, busca mostrar el color y vida de los colombianos y su cultura, para que personas del extranjero o lugareños disfrutan de ver y leer, por lo tanto la ilustración deberá reflejar de una manera amigable y colorida los elementos y tradiciones que nuestro país posee..

Antes de adentrarnos en elementos como los mencionados anteriormente, es de vital importancia ver y conocer trabajos que hayan manejado un tema similar y cómo resolvieron su línea gráfica, por ejemplo el libro “*This truck has got to be special, (2013)*” fue uno de los referentes principales a analizar, del autor *Anjum Rana* e ilustrado por *Sameer Kulavoor, Hakeem Nawaz y Amer Khan*.

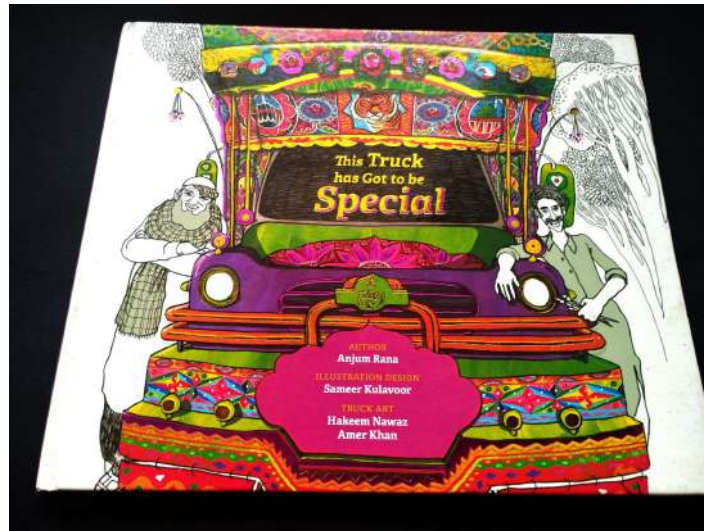


Figura 17, *This truck has got to be special*, (2013), fotografía propia.

This truck has got to be special es un libro en particular bastante singular ya que en él trabajaron 3 personas, entre ellos 2 son los ilustradores del libro, donde cada uno se encargaba de un aspecto diferente. Analizando el libro podemos observar que maneja dos estilos diferentes a la hora de representar los buses, la ambientación y las personas. A manera de resumen el libro habla sobre estos buses y su importancia dentro de la cultura de Afganistán, para los autores fue muy importante representar con exactitud y detalle los buses con sus decorados y el hábitat que estos rondan, esto lo podemos ver en las páginas donde lo más importante son los buses decorados.(ver fig.18)

Los buses están representados a color, detallando con sumo cuidado cada ornamento que estos visten, esto ocasiona es que nuestro ojo se enfoque directamente en ellos, ya que son los protagonistas, el fondo y las personas aunque mantienen un nivel de detalle alto, por el uso del blanco y negro hace que pasen a un segundo plano, generando que en ocasiones sean desapercibidos o incluso pueden llegar a chocar un estilo con el otro.

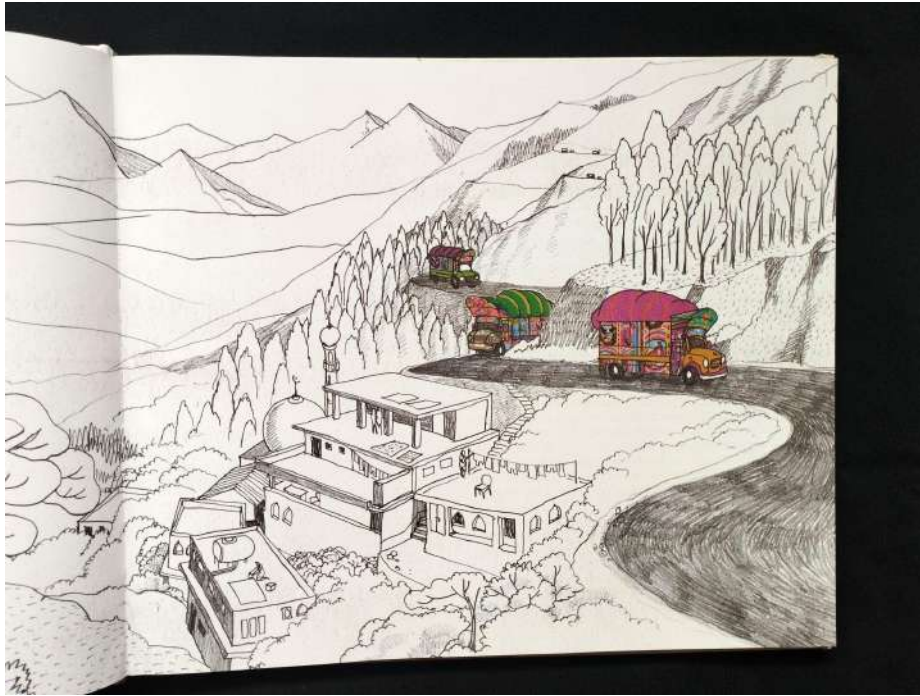


Figura 18. This truck has got to be special, (2013), fotografía propia.

Este choque se debe a que la gráfica en los buses está expuesto de una manera muy figurativa en comparación a la línea gráfica de la que están hechas las personas y los edificios, hasta en un cierto punto es entendible ya que querían mostrar en su máximo esplendor la decoración de que estos camiones tienen ya que no dejan de ser parte de su cultura e historia y el personaje principal de la historia.

Hablando un poco más acerca de la diagramación del libro, se puede observar que el uso de las ilustraciones y los contenidos escritos están bien equilibrados, dando como es de esperar, una mayor relevancia a la ilustración, manejando dobles páginas en ocasiones para estas, en otras ocasiones solo utilizando una página para la ilustración y otra para el texto, esto es de tener en cuenta ya que una de las características de un libro ilustrado es encontrar ese equilibrio entre el texto y las imágenes, dejar respirar el texto ayuda a que sea más legible y evita que ambos elementos, texto e imagen, compitan entre sí.



Figura 19, *This truck has got to be special*, (2013), fotografía propia.

6.1 Moodboard y referentes creativos

Para iniciar con el proceso de conceptualización, se creó un mood board que me ayudara a reunir las ideas más interesantes para la creación del estilo del libro, dentro de este moodboard se recogió diversos aspectos a tomar en cuenta para la composición de las ilustraciones, algunos de estos elementos eran, la vegetación, edificaciones, el uso del color, el diseño de los personajes y el de los props⁶, etc.

Para esta sección del capítulo, fue necesario realizar una previa investigación con respecto a referentes que hayan manejado la cultura colombiana y/o similares, donde el aspecto visual fuera el de mayor importancia, véase proyectos de animación como películas, series, cortos, etc.

⁶ an object used by the actors performing in a play or film.
(<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/prop>)

Análisis de Encanto



Figura 20, encantó (2021) Disney animation studios.

Debido al tema con que está relacionado el libro ilustrado (Las Chivas de papá), Encanto es sin duda mi principal referente para este proyecto, para dar un breve contexto, Encanto es una película animada realizada por *Disney Animation Studios* en el año 2021, película que está basada en nuestro país Colombia. un film en el que lograron plasmar con gran exactitud la Colombia del siglo pasado al mostrar la cultura como nunca antes el mundo la había conocido, ya que, de alguna forma u otra, colombia se hizo conocido a nivel mundial por diferentes motivos, artistas, novelas, series o personajes controversiales, pero nunca antes una producción había mostrado Colombia como lo hizo con la película animada Encanto, nuestra comida, nuestros paisajes, nuestra gente y la realidad entre comillas que nuestros pobladores tuvieron que vivir durante una época donde el conflicto armado estaba presente de manera más recurrente.

Para analizar Encanto voy a:

1. Reconocer y revisar el trabajo conceptual de los artistas.
2. Identificar el estilo de cada uno de los artistas seleccionados
3. Encontrar las formas de conexión estilística entre los artistas
4. describir las características de la dirección de arte de la película

Ver a los artistas conceptuales detrás de esta gran producción, hay tantos y diversos y cada uno se encargó de algo distinto dentro de la producción, pero para este primero analizaremos el arte de **zac-retz**.

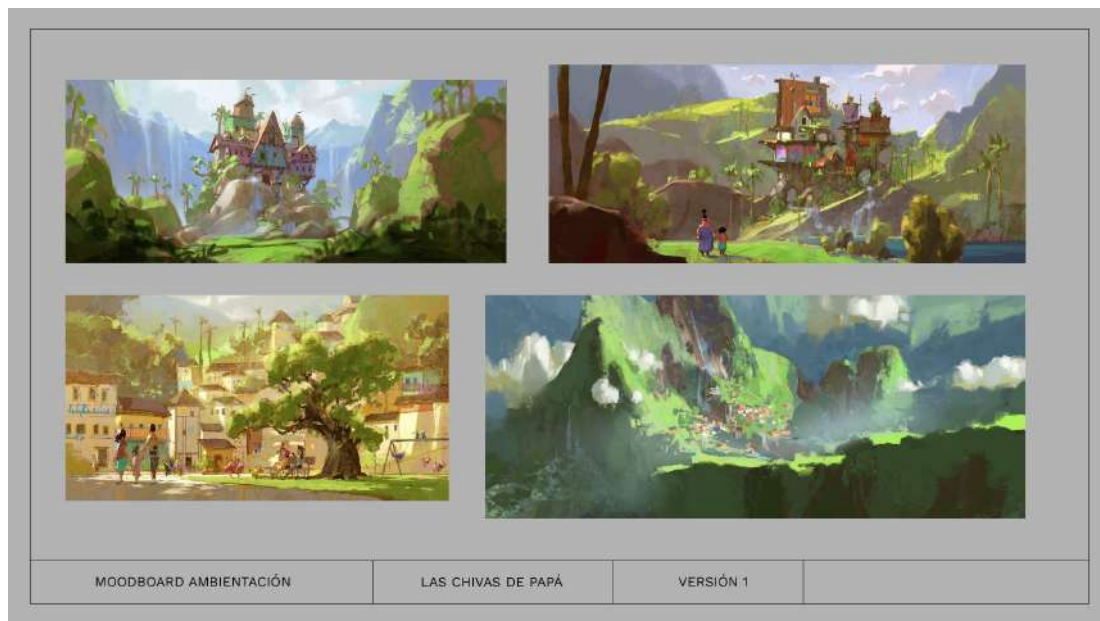


Figura 21, Moodboard, ejemplos de backgrounds

Zac-retz es un artista conceptual que ha trabajado para la industria de la animación en películas como lo puede ser *Encanto* o *Spiderman into the spider verse*. Zac se especializa sobre todo en la creación de entornos y edificaciones para las películas en la que trabaja, su arte se caracteriza por ser formas borrosas o sin contorno, de hecho su estilo es muy cercano al del impresionismo⁷ las figuras se desdibujan pero en su totalidad componen toda una escena y lo mejor a resaltar del arte de Zac es la capacidad de composición que tienen, el cómo ubicar los elementos dentro de la escena, al final lo más importante para la creación de entornos y fondos, dejando de lado la habilidad técnica que tenga el artista, lo más importante es saber contar una historia.

⁷ La pintura impresionista nace a partir de la segunda mitad del siglo XIX y quiere, a grandes rasgos, plasmar la luz y el instante, sin importar demasiado la identidad de aquello que la proyectaba. Las cosas no se definen, sino que se pinta la impresión visual de estas cosas, y eso implica que las partes inconexas dan lugar a un todo unitario (algo que años después demostraría científica y psicológicamente la Gestalt). <https://historia-arte.com/movimientos/impresionismo>.



Figura 22. Arte conceptual Zac-retz



Figura 23, Moodboard, zac-retz ejemplos de backgrounds

Scott Watanabe

Otro artista digno de resaltar es Scott Watanabe, Scott es un artista freelance que ha trabajado durante un década con disney animation studios, netflix, skydance studios y un sin fin de etc. Su estilo si bien es bastante diferente del de Zac no deja de ser impresionante, sus trazos son mucho más rápidos, casi parecen bocetos que junto con el color crea composiciones complejas y elaboradas.



Figura 24, *Encanto*, Scott Watanabe 2021.

Su estilo tiene una clara influencia asiática, el anime mas específicamente, los personajes distan un poco del clásico estilo disney del que estamos acostumbrados, se pueden ver trazos más bruscos, más burdos no tan precisos pero que ayudan mucho a la expresividad de los personajes, algo que ayuda mucho a la expresión es el uso de la línea de dibujo, el line art⁸ de Scott es muy expresivo, no sólo en los personajes sino también en los escenarios.

Algo que cabe Resaltar es que Scott puede variar mucho el estilo dependiendo del proyecto en el que este, si bien en la mayoría de los casos su arte no se distancia mucho del uso del lineart para *Enredados* película igualmente de Disney cambió su estilo a uno mucho más expresivo y parecido al de Zac, en donde las formas se desdibujan gracias al color y a los brochazos que logra y resulta impresionante y es una habilidad que se le exigen a las personas que se quieren dedicar a este tipo de trabajo y es el de ser versátiles y ser capaz de adaptarse.

⁸ El line art o arte lineal es una técnica de dibujo que consiste en utilizar líneas rectas y curvas con distintos grosores, ángulos y direcciones para crear la figura y dotarla de forma y volumen. (<https://www.artescuela.com/que-es-el-line-art/>)



Figura 25, Encanto, Scott Watanabe; 2021.



Figura 26, Enredados, disney animation studios, Scott Watanabe, 2010.

Mathias Lechner

Mathias Lechner es un productor y director de arte que ha trabajado para diversos estudios y proyectos entre esos Encanto, su estilo en particular resalta ya que utiliza elementos en 3D para complementar sus composiciones, esa mezcla de 2D y 3D es más común de lo que se cree, muchos artistas optan por usar herramientas en 3D para resolver cosas como la perspectivas, el volumen, la cámara o vista desde donde se verá la escena.



Figura 27, Mathias Lechner, concept para Encanto

Pero dejando de lado el uso del 3D el estilo de Mathias a diferencias de los otros dos artistas que ya hemos visto, es un estilo mucho más figurativo en términos anatómicos, las plantas, los objetos, los edificios, el adopta un forma más realista de representar las cosas y el uso del 3D ayuda mucho para dar esa sensación de realismo.

Algo que cabe resaltar es esa perfección a la hora de representar las estructuras edificaciones que contrasta fuertemente con los personajes, algo que caracteriz al dibujo y animación es que se pueden dar ciertas libertades anatómicas, de hecho la expresión, el estirar y estrechar son principios básicos de la animación que muchos artistas utilizan a la hora de realizar ya sea sus diseños de personajes, de objetos y/o edificios, pero en este caso se puede notar una clara distinción de estilo entre el entorno real y los personajes animados y fantásticos como lo pueden ser los animales de Zootopia.



Figura 28, Zootopia, Mathias Lechner, 2016.

Diseño de personajes, Meg Park

Dejando de lado los aspectos relacionados con los backgrounds (fondos) es momento de adentrarnos a la creación de personajes. Para el proyecto actual, Chivas de papá, es muy importante saber representar de manera adecuada a los personajes y sobre todo cómo se representan a las personas de Colombia.

Los personajes o la creación de personajes son muy importantes para una obra, la creación de estos conlleva todo un proceso que se explicara mejor en el capítulo 3 de este documento pero de forma resumida, los personajes deben ser reconocibles y tener una característica que nos ayude a reconocerlos incluso solo con su silueta pero creo que lo que más importa teniendo en cuenta que la historia se desarrolla dentro de una cultura específica.

Para este apartado me gustaría enfocarme en el trabajo de Meg Park una *Vis dev artist*⁹ (*Visual development artist*) de Disney animation studios que se especializa en la

⁹ Un Visual Development artist o artista de desarrollo visual tiene la responsabilidad de crear los diferentes estados de ánimo, el tono del personaje y las paletas de colores que se utilizan en los diferentes mundos creativos de las películas. (<https://centropixels.com/visual-development/>)

creación de personajes. Como habíamos mencionado anteriormente, la creación de personajes requiere de tener en cuenta muchos aspectos diferentes, entre ellos y el más importante a mi parecer el *appeal* o el atractivo, de forma resumida es el carácter del personaje, todo lo que engloba ese significado, como camina, como se para, como se peina, las expresiones que realiza etc.

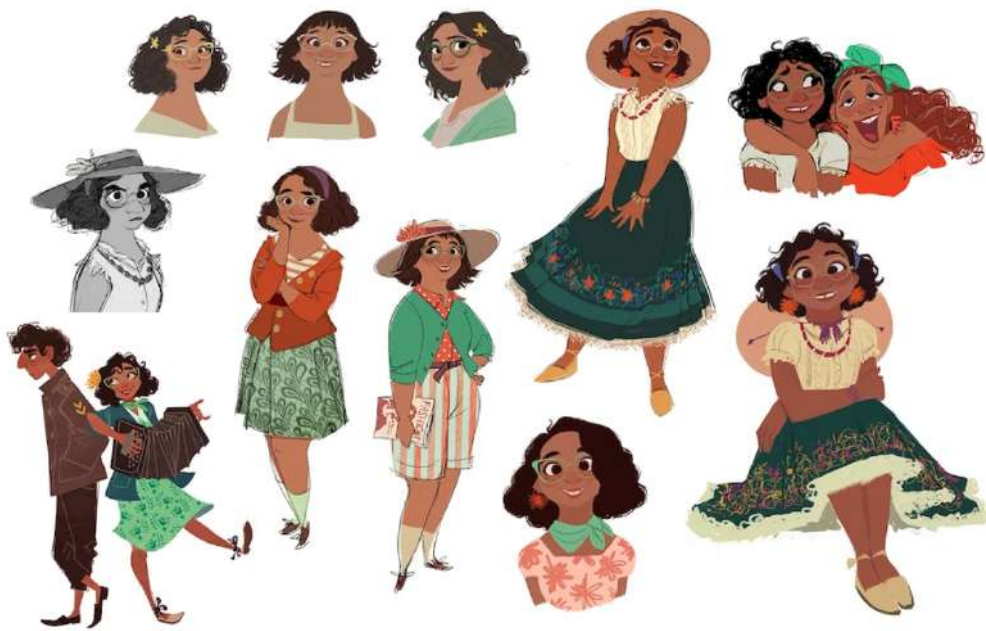


Figura 29, Meg Park, concept de personajes para Encantó

El arte de Meg Park es el más parecido al estilo típico de Disney, personajes con facciones redondeadas, ojos grandes, expresiones amigables y contornos redondeados. Disney siempre se ha caracterizado por crear personajes muy icónicos y sobre todo amigables; recordemos a *Aladdín* o el *Rey León*.



Figura 30, *Rey León*, 1994, análisis del estilo Disney

Si analizamos con detenimiento la figura 30 podemos denotar las características clásicas Disney. Disney se caracteriza por tener personajes con formas y figuras amigables, ya que su público objetivo son los niños o menores de edad por lo cual, buscan que sus personajes sean lo más amables, tiernos y humanos posibles, cuando digo humanos me refiero en su carácter gráfico. si observamos a Simba en la este aunque sea un León, un felino, su rostro está muy humanizado y es gracias a la forma de sus ojos y sus cejas, el uso de las cejas es la clave ya que los animales no poseen cejas, estas es una característica unica en nosotros los humanos, ya que estas cumplen una función específica que la de proteger los ojos pero en este caso se usan no solo para humanizar a los animales sino también de dotarlos de una expresividad que no tendrían si no las tuvieran, con las cejas y los ojos se pueden hacer todas las expresiones y emociones posibles sin la necesidad de recurrir a la boca, que sería el tercer elemento más característico en un ser vivo.

Para Encanto Meg Park usó el mismo sistema de ojos y cejas que podemos ver en el *Rey León*, ojos redondeados y cejas en forma de arco que dotan de mucha expresión a los personajes de esta forma que cada uno de ellos denota una expresividad y sentimiento, incluso forma de ser logrando que cada personaje obtenga un carácter único. Por ejemplo,

en el diseño de Mirabel podemos ver a una chica intrépida, divertida y con mucho estilo, eso se puede denotar gracias a ¿cómo se viste?, ¿cuál es la pose que usa al pararse? y ¿cómo interactúa con los demás personajes?.



Figura 31, Meg Park, concept de personajes para Encantó

Teniendo en cuenta que Encanto está inspirado en la cultura colombiana podemos ver rasgos característicos de nuestro pueblo pero al estilo Disney, características claras de los colombianos; cabello rizados y ondulados, tonos de piel más oscuros, bellos en el rostro, algunos personajes suelen tener una complexión más robusta que otros, las vestimentas son más detalladas con patrones florales en el caso de las mujeres. Los hombres, debido a la época en la que se ambienta la película, se ven más formales o con ropa más holgada debido al calor, entonces podemos entender que incluso las condiciones en las que viven afectan a los personajes y cómo se comportan y cómo se visten.

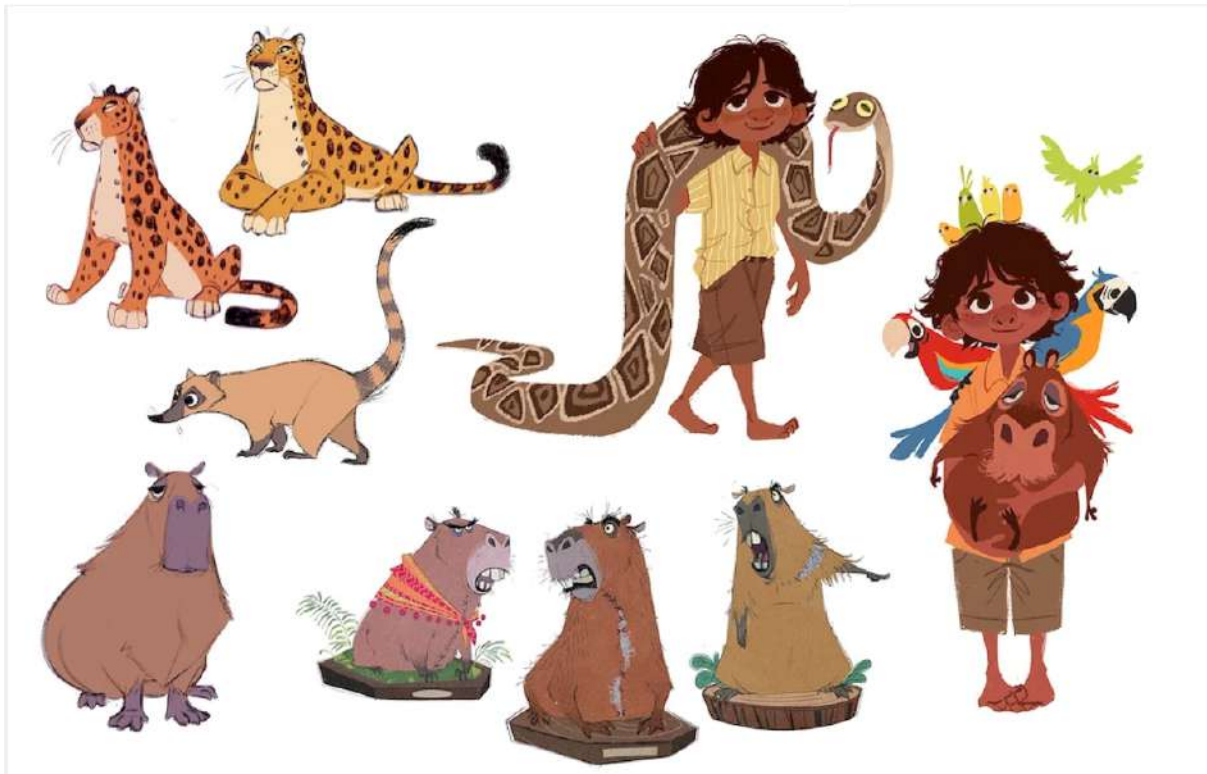


Figura 32, Meg Park, concept de personajes para Encantó

Neysa Bové diseñadora de modas

Continuando con el tema de la vestimenta de los personajes, que también es igual que importante ya que hace parte del Appeal del que hablamos con anterioridad, Neysa Bové hace presencia, ella es una Diseñadora de moda y el claro ejemplo de que no es necesario ser un artista de concept art para ser parte de de producciones audiovisuales.

Neysa dentro de Encanto se encargó de diseñar la vestimenta de los personajes, siendo Colombia un lugar donde el vestuario es muy importante ya que representa en su mayoría la cultura de la región en que se encuentra, el cómo se visten los personajes es muy importante.

Para este caso el diseño de las vestimenta toma una notoria importancia el decorado de la ropa, patrones como flores o dentro de la misma tela toman relevancia, los colores, los volúmenes, los accesorios, aretes, collares etc.



Figura 33, Neysa Bové, concept de vestuario para Encantó.

Un ejemplo claro de que la vestimenta ayuda mucho a la caracterización del personaje lo podemos ver en *Mirabel* y en su hermana *Luisa*. En Encanto cada miembro de la familia tiene un don o poder, el don de Luisa es la de tener una fuerza sobrehumana por lo tanto su complexión y su vestimenta deberían de representar esa cualidad, si comparamos a Mirabel, ella con su vestimenta denota que es una persona más delicada y atenta a los detalles, en cambio Luisa en lugar de usar un vestido usa pantalones y su ropa no contiene tantos decorados, todo esto ayuda a reforzar la idea de que es un personaje fuerte que no le da mucha importancia a los detalles.



Figura 34, Neysa Bové, concept de vestuario para Encanto.

Mila Useche

Ahora como un plus personal, quiero hablar del trabajo de Mila Useche, ella es una artista Colombiana que después de graduarse de la universidad en el 2017, empezó a trabajar como artista freelance para diversos estudios como artista de personajes o de concepto.

El estilo de Mila me parece de lo más peculiar ya que logra captar de una gran manera a los personajes y el entorno en el que viven dotándolos de vida, el uso del color, el uso de la composición dotan de cada pieza con una historia que se logra leer, Mila es una gran Storyteller¹⁰ capaz de contar una historia y conectar con las personas que ven su arte.

¹⁰ El storytelling te permite crear una conexión con tu público que de otra manera seguía muy difícil conseguir. A través de una historia real en la que otros puedan ver reflejados tus mismos valores es cómo consigues que se involucren emocionalmente con tu marca. (Freire, 2021)



Figura 35, Mila Useche, artista colombiana.

Cabe resaltar la influencia que Disney ha infundido en los artistas más contemporáneos, ya no solo hablando de las películas clásicas sino también en las series animadas que entrenan actualmente como por ejemplo *The Owl House* donde si bien tienen un estilo mucho más cartoon no se alejan de ese ideal de Disney de amabilidad.



Figura 36, The Owl House, 2020

A modo de conclusión, podemos determinar que el proceso de la creación de una línea gráfica es muy compleja, ya que esta involucra muchos elementos a tener en cuenta, en este caso analizando la película Encanto, podemos observar que el equipo de Disney que trabajo en esta película y los artistas involucrados investigaron a fondo la cultura Colombiana, sus personas, sus pueblos, sus tradiciones, vestuarios, comidas típicas, todo para que la película tuviera una ambientación adecuada. se sabe que disney viaja a los países en donde la película transcurría para estudiar la cultura de la región y los artistas supieron representar de manera gráfica a la perfección sin dejar de lado su estilo característico y como pudimos observar, los artistas tienen su estilo particular, algunos más entintados, expresivos, borrosos, figurativos, abstractos, y a pesar de eso su visión no se aleja de ese ideal y ayudan a formar la línea gráfica de la película.

7. CAPÍTULO 3

Diseñar el visual development del libro ilustrado

(Personajes, props, ambientación, diagramación)

El proceso para la creación del libro ilustrado, al inicio, fue bastante empírico, fue la primera vez que asumi un proyecto de esta índole, en el cual tuve la responsabilidad de tomar las decisiones de ilustración y de diseño, aunque previamente hubo un diálogo con la profesora Diana Paola Valero respecto al progreso del libro, para esto fue clave un trabajo anterior en el que habían creado personajes y ya conocía cómo se visualizaban las chivas. Antes de comenzar con el desarrollo de los personajes fue necesario conocer los aspectos que conlleva el crear un personaje.

7.1 Creación de personajes

(Tipos de cuerpo, ectomorfo, endomorfo y mesomorfo).

Para comenzar debemos tener en cuenta de que ningún cuerpo es igual al otro y como tipo de cabello hay de igual forma tipos de cuerpo existen, para este caso el cuerpo suelen dividirlo en tres tipos, ectomorfo, mesomorfo y endomorfo. Según un artículo realizado para la página *Myprotein* cada tipo de cuerpo tiene sus características particulares, “Las personas ectomorfas suelen ser altas, delgadas por lo general, con extremidades largas y hombros estrechos....Las personas endomorfas son el polo opuesto a las que son ectomorfas, ya que las endomorfas son más bajas, bastante más corpulentas y ganan peso con más facilidad.... Las personas mesomorfas se consideran genéticamente dotadas, ya que ganan masa muscular muy fácilmente y queman grasa con mucha más facilidad que las personas endomorfas y ectomorfas.”(Myprotein, 2019).

Según cada tipo de cuerpo existen diferentes tipos de entrenamiento pero extrapolando eso a la creación de personajes, podemos utilizar esas formas para crear personajes interesantes y carismáticos.

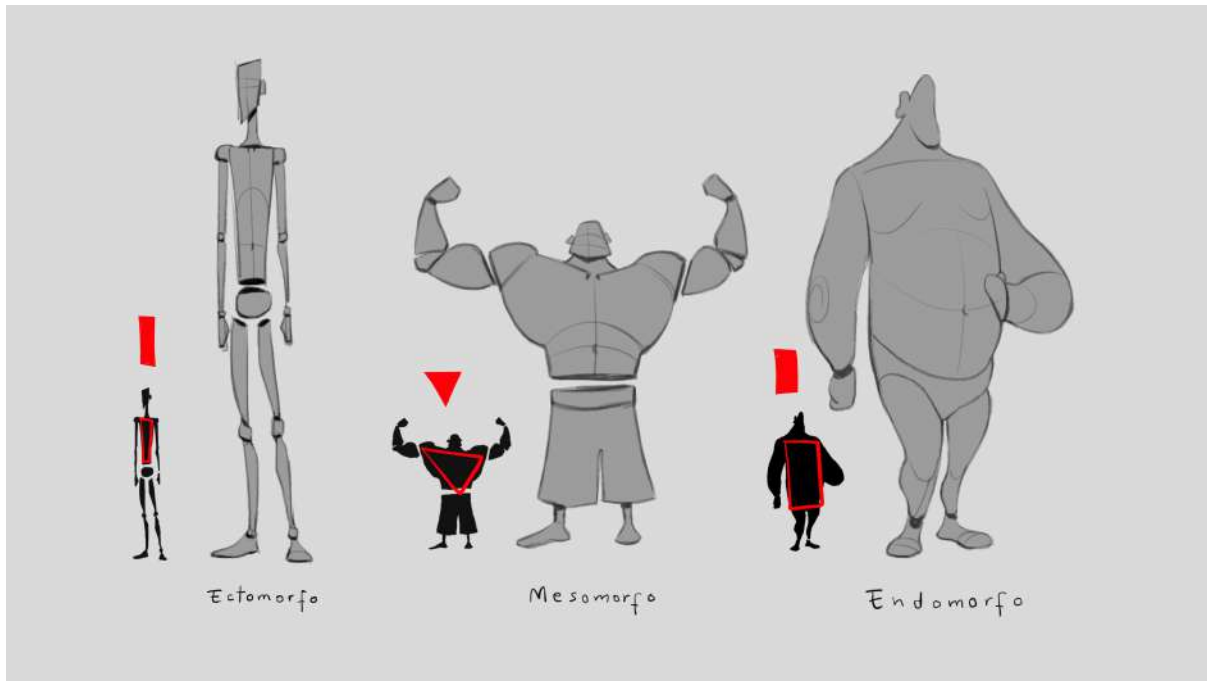


Figura 37, tipos de cuerpo, creación propia, 2023.

En realidad la creación de personajes utilizan diversos tipos de formas y figuras para la creación de personajes pero estas nacen de los tres tipos de cuerpos, y cada tipo de cuerpo va en general a una personalidad preestablecida mas no una norma. La psicología de las formas, si al igual que los colores, las formas tiene una propia psicología, nos dice que cada formas base, las cuales son, el círculo, cuadrado y triángulo tienen su significado, dentro del diseño gráfico según un artículo para el sitio web CEI (centro de estudios de innovación, diseño y marketing) específica que figuras como el círculo tienen propiedades como la perfección, la flexibilidad, el movimiento y la adaptabilidad. Las figuras rectangulares representan, solidez, seguridad y orden y las figuras triangulares evocan enfoque, soporte y poder. (CEI, 2023).

Dentro del mundo de la creación de personajes estas formas tienen un significado similar, en donde las figuras redondas o circulares se utilizan para personajes amables, bondadosos, de igual forma se utilizan para representar a los niños o seres de corta edad, para dar un ejemplo podemos ver a los personajes de la serie animada *La masion Foster para amigos imaginarios*. emitida en el año 2004, la serie nos presenta a una serie de personajes imaginarios que viven dentro de una mansión que hace a su vez la de una casa de adopción. Como vemos al ser los personajes seres imaginarios creados por niños, su naturaleza y formas son de lo más variadas.

Eduardo, el personaje grande, redondo y morado que podemos ver en la figura 35, es el ejemplo de un personaje redondo con un tipo de cuerpo mesomorfo. Eduardo es un personaje protector y tímido, amable con sus amigos y con los niños. Una figura redonda para su cuerpo remarca esos aspectos de su personalidad. Una forma de cuerpo mesomorfo nos da a entender que es un personaje fuerte, un aspecto que ayuda a reforzar la idea de un protector y que gracias a esos enormes cuernos triangulares ayudan a dar la impresión de ser un personaje totalmente opuesto a lo que es.

Wilt, el personaje de cuerpo esbelto, alto y de color rojo, es otro claro ejemplo de un tipo de cuerpo, el ectomorfo. El es un basquetbolista, un tipo de cuerpo largo ayuda a ser mejor en esa profesión, por lo cual podemos ver que los tipos de cuerpo cumplen una función no solo estética sino también emocional y vocacional. Además de eso podemos ver que el cuerpo de Wilt está conformado por formas circulares y con bordes redondeados, dando características de un personaje amigable.

Para concluir podemos analizar al Sr conejo, esté dentro de la serie es una figura de autoridad y su cuerpo si bien se ve amigable y redondo, su base es la de una pirámide triangular, de hecho, dentro de su diseño podemos encontrar muchas líneas rectas y triangulares. Al ser una figura de autoridad, tener una base triangular para su cuerpo refuerza esa idea, recordemos que dentro de la psicología de las formas, un triángulo representa, soporte, enfoque y poder, características que podemos observar en el Sr conejo,

incluso más allá de la forma de su cuerpo sino también en cómo está caracterizado, su ropa, la pose, y su Appeal¹¹.

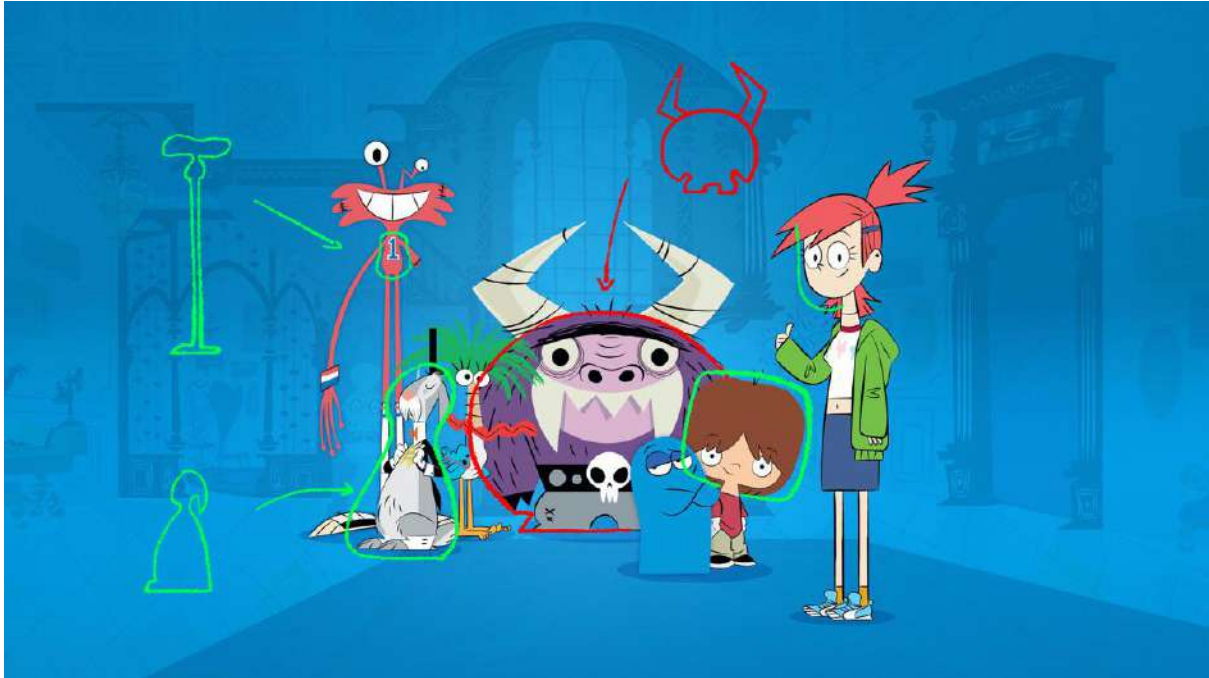


Figura 38, Esquema, tipos de cuerpo, la mansión foster para amigos imaginarios, 2004.

Ahora, saber lo básico para la creación de personajes me permitió iniciar con la creación de personajes para el libro, en un inicio se pensó en 3 personajes clave los cuales eran Alejandro Serna, padre e hijo y sus versiones infantiles. Teniendo en cuenta lo que vimos de las formas, se comenzó con el diseño de un niño que sería la versión infantil de Alejandro durante la historia, se buscó que este representara audacia y pasión, al mismo tiempo, se buscó que esta tuviera características y rasgos colombianos como en la nariz más ancha, se buscó que tuviera formas redondeadas, ojos grandes y cuerpo esbelto.

¹¹ Appeal is the idea that your animations should be appealing to look at. Appeal in this case doesn't always mean pleasant, but it can also simply mean interesting. <https://medium.com/animation-appreciation/12-appeal-64530a460daf>

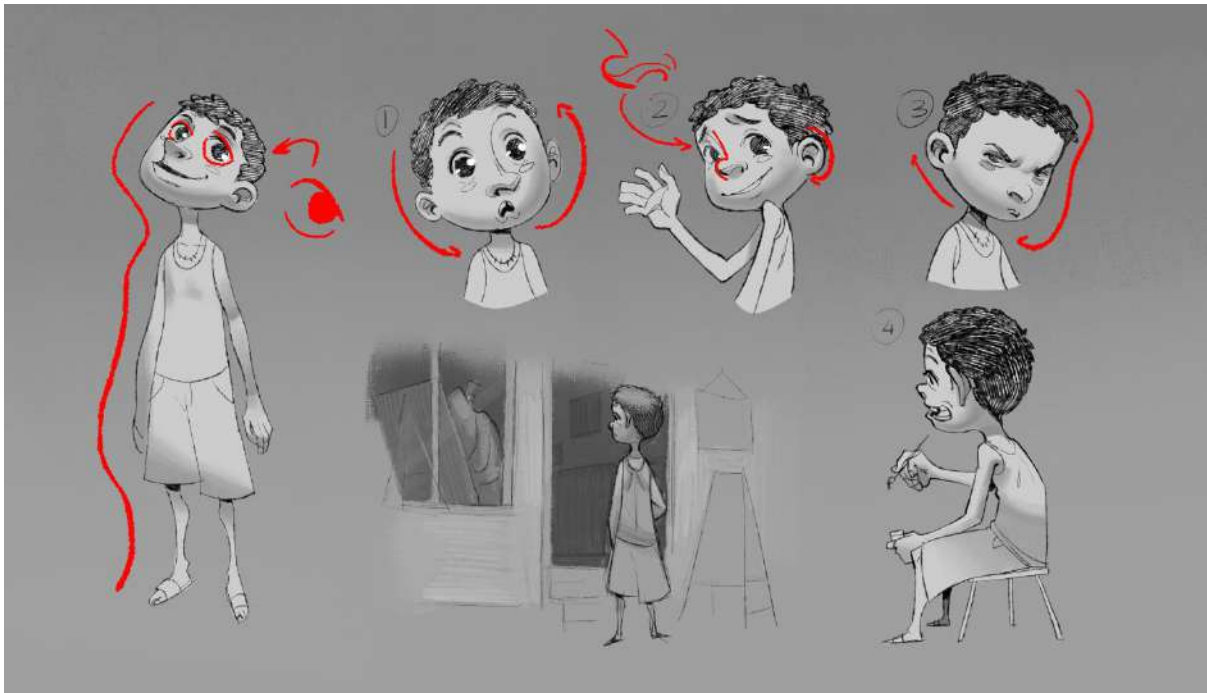


Figura 39, Diseño preliminar, Alejandro Serna niño, 2023

Al mismo tiempo se hizo un diseño preliminar de Alejandro en una versión adulta y la de su padre, para estos dos se pensó en usar formas más rectangulares y triangulares para dar esa sensación de adultez y madurez. Con el que más se experimentó en términos de formas fue con Alejandro Serna hijo versión adulta, con su diseño se pensó en que refleja la experiencia que tienen en su trabajo, se hizo prueba con varias figuras para la forma de su cabeza, y que esta tomara elementos característicos de una persona adulta, tales como, ojos pequeños, nariz grande, orejas grande, una frente ancha.

Se buscó darle un carácter al personaje, un poco más serio, el uso de elementos como los pinceles, su camisa llena de pintura, su gafas, su cabello. Para Alejandro padre se buscó remarcar aún más esos aspectos para que se notará aún más su vejez, jugando con la proporción de su cuerpo, haciendo que la curvatura de su cuerpo lo hiciera ver más viejo.

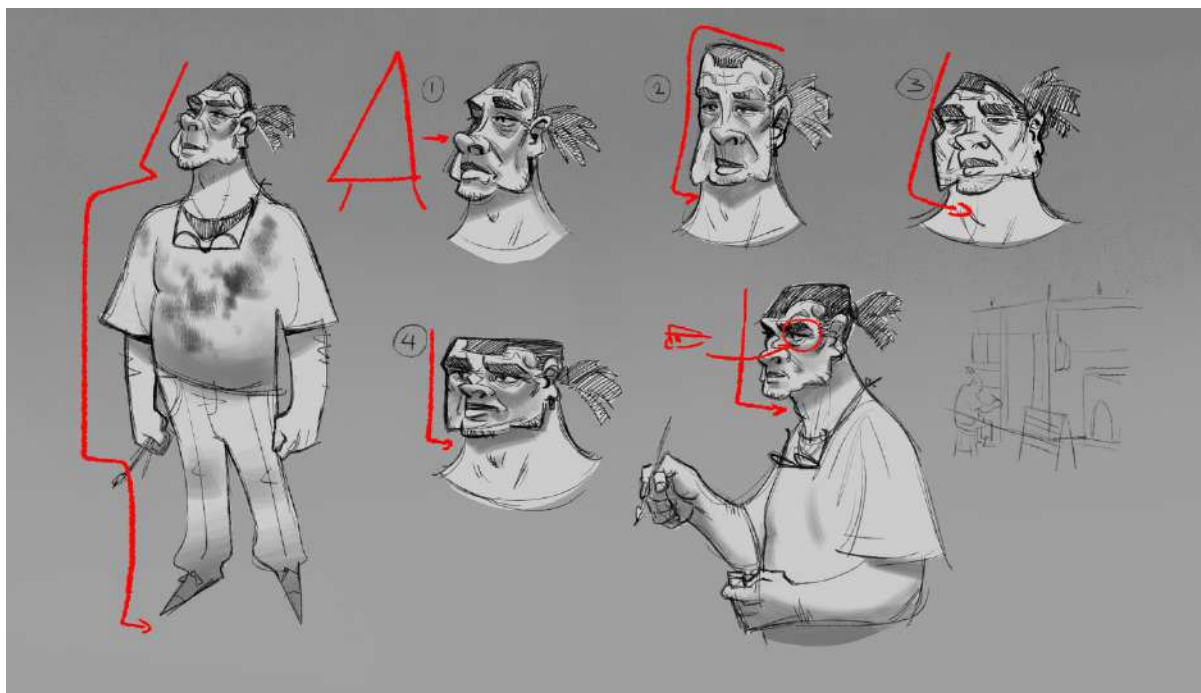


Figura 40, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023



Figura 41, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

Posteriormente con una breve asesoría con la profesora Diana Paola, se resaltó que se deberían de modificar los diseños de los personajes ya que estos no representaban a un colombiano en términos visuales. En un inicio en los primeros bocetos se plantearon como una una exploración temprana sin tener en cuenta estas características, debido a eso se realizaron otros bocetos y diseños, para los que se realizaron nuevos diseños donde se buscó mediante el color, la ropa y rasgos físicos hacer que los personajes parecieran más Colombianos.

Para el diseño de Alejandro Serna padre, se buscó que fuera de una complexión esbelta y alargada, con un rostro de forma rectangular, para los colores y el vestuario se tomaron como referencia las fotos que teníamos disponibles y se exageraron algunas partes del rostro como la nariz y las orejas. Dentro del diseño de personaje se realizó una pequeña interacción en la cual podemos ver cómo se relaciona con los demás objetos. Si bien estos diseños son más utilizados para producciones animadas, me pareció que era una forma práctica para entender cómo se estructura cada personaje y que tan bien se ven en conjunto con el escenario.



Figura 42, Segunda versión, Alejandro Serna adulto, 2023

Para su versión más adulta de Alejandro Serna se siguió la misma dinámica que su versión más joven pero tomando en cuenta su edad, se siguió manteniendo el cuerpo esbelto y alargado, la cabeza con forma rectangular, pero con formas un poco más redondas para hacerlo más amigable y hacerlo ver como un viejito amable, el cuerpo se encorvó un poco para distribuir el peso en el bastón, los rasgos como la nariz y las orejas se hicieron más grandes que en su versión más joven.



Figura 43, Diseño preliminar, Alejandro Serna anciano, 2023

Teniendo una idea más clara de cómo se verán los personajes se procedió a diseñar los demás personajes que podrían salir dentro del libro. Dentro de la historia hay un punto de inflexión para Alejandro que cuando una mesera se apiada de él y le regala sus primeros pinceles y pinturas. En la historia no se da cuenta de cómo es visualmente la mesera por lo cual busque hacer diferentes diseños que reflejaran a una mujer amable, humilde y cálida.

Para comenzar y siguiendo la fórmula para crear personajes que vimos al inicio de este capítulo, cada uno de los diseños de la mesera se hizo con los tres tipos de cuerpo para ver cual funcionaba mejor. Primero me gustaría hablar sobre el diseño del medio el

cual podemos ver en la figura número 44, el cuerpo endomorfo ayuda a que la mujer se vea más amable, carismática y sigue el típico estereotipo de madre protectora. En sus características físicas se buscó que fuera lo más colombiano posibles para su fácil reconocimiento, piel canela o mulata, cabello ondulado, cejas grandes, como vestimenta en los tres diseños se planteó que llevaran un delantal y una falda o vestido de la época.

Para los otros diseños con cuerpos más esbeltos se exploró dos posibilidades, la versión de la derecha, la más alta y de cabello oscuro, con ella se buscaba una apariencia física más similar a lo que sería una colombiana promedio, esto en comparación a la versión de la izquierda que tal vez es la que más se aleja del estilo que se estaba buscando.



Figura 44, Diseño preliminar, Mesera, 2023

Para la versión infantil de Alejandro se realizó un rediseño que podemos ver en la figura 45, tomando en cuenta el nuevo estilo gráfico de los personajes, se realizaron 4 versiones distintas para el diseño del niño, en realidad se hizo dos versiones para Alejandro Padre y Alejandro hijo, las dos versiones hacia la izquierda son las opciones que se crearon

para Alejandro Padre, se tomó en cuenta para la segunda versión, la que tiene el pantalón rojo, el modelo de cuerpo y forma de cabeza que llevaría en su versión adulta,

Las otras dos versiones más a la derecha serían las versiones infantiles de Alejandro hijo, la diferencia más notoria sería en su vestimenta, que a diferencia de su padre que no tuvo a sus padres en la infancia y por lo cual sus ropajes tenían que ser más escasas. Para estos diseños se experimentó con las proporciones de los cuerpos y el tono de piel, el objetivo principal el de encontrar un diseño que fuera apropiado para un niño y que no desentonaba con el de los adultos.



Figura 45, Segunda versión, Alejandro Serna niño, 2023

7.2 Creación de elementos del escenario (Props)

(Plantas, comidas, objetos, edificios)

Durante el proceso de creación uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta es todo lo que abarca el tema de ambientación, dentro de este podemos encontrar; las plantas regionales, las edificaciones, los elementos interiores y exteriores, comidas, animales, etc.

Colombia es uno de los países con mayor biodiversidad del planeta por lo que era de suma importancia reflejar eso en la ilustración. Para este proceso se realizaron una serie de bocetos y acabados a color, que ayudaron a interiorizar los elementos y a su vez funcionaron como un banco de imágenes de referencia a la hora de plasmar la región antioqueña de nuestro país.

Se hizo una investigación preliminar sobre las plantas que rodean la región de antioquia, esta metodología lo usan comúnmente para proyectos creativos animados, como lo pueden ser series animadas, lo hacen no solo, para tener una base de cual hacer los futuros elementos del espacio, sino también, como método de exploración de formas, colores y texturas.



Figura 46, Diseño preliminar, Acacias amarillas, 2023

Las acacias son árboles que dentro de la región son muy comunes, para estas se experimentó con la forma (Fig 46) dejando de lado lo realista para estar cerca a un estilo más cartoon, haciendo uso de las texturas y el color para darle volumen a la vegetación de los árboles. Uno de los elementos que caracterizan a este tipo de árboles son sus flores de color amarillo y/o rojo, para la version amarilla no se busco que estas ocuparan un area grande del arbol, solo dejando ver algunas sobre la copa para dar entender que estas cubren el arbol en su mayoría, para la version roja sin embargo se opto por hacer todo el arbol de un color rojo anaranjado, esto con la intencion de diferenciarlo y caracterizarlo.



Figura 47, Diseño preliminar, acacias rojas, 2023

Así mismo con los árboles se hizo lo mismo con las macetas (Fig 47), estas son muy comunes en la región de antioquia, se suelen poner fuera de las ventanas de las casas o colgadas de los balcones de las típicas edificaciones que podemos encontrar en los pueblos antioqueños. Estas son muy diversas y traen consigo una variada grande plantas y flores que ayudan a darle más color y vida al paisaje



Figura 48, Plantas y macetas autóctonas de antioquia, 2023

En el proceso de ilustración (Fig 46) para las macetas, se utilizó diferentes tipos de plantas y flores, así como diversos tipos de macetas, utilizando pinceles con texturas para dar volumen y forma a las plantas y sobre todo a los materiales de los que están hechas las macetas.

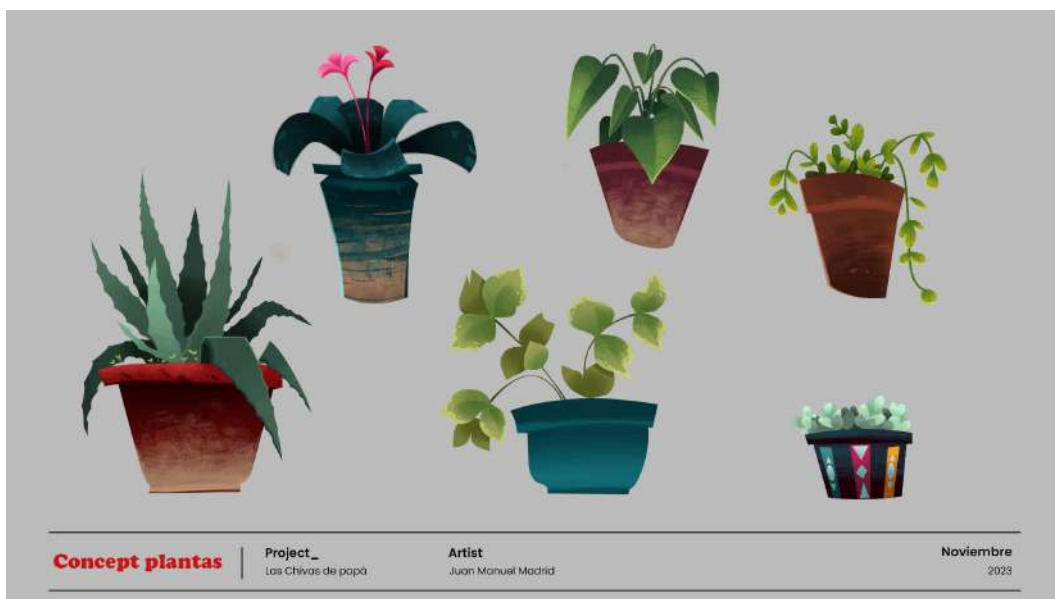


Figura 49, Diseño preliminar, Macetas, 2023

Otros de los elementos más importantes son las edificaciones, sobre todo ya que estamos hablando de la región antioqueña del país, estas son muy características de su región, los colores, los patrones, las formas, sus tejados, las ventanas y materiales de los que están hechas son su rasgo más distintivo.

Se realizaron diferentes tipos de exploraciones de las casas de la región así como sus alrededores, para estas exploraciones se tomó en cuenta los materiales de los que estaban hechas, por esta razón se enfocó en la recreación de las texturas de estos materiales, como las tejas, las cuales se repitieron en todos los modelos de casas realizados.

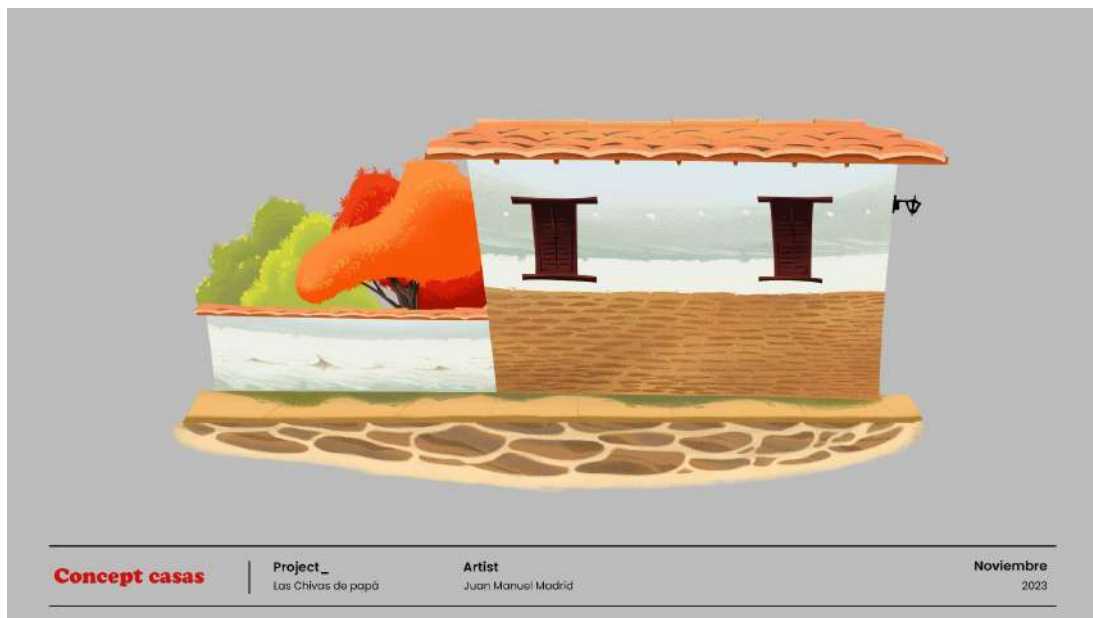


Figura 50, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

Adicionalmente de las texturas, la mayoría por no decir todas las casas si bien tienen un diseño similar todas se distinguen ya sea por color o diseño, cuando me refiero a diseño me refiero a todos esos patrones y colores que cada una de los edificios podría tener, las barandas, las puertas (Fig 50) y para la creación base de estos edificios se usaba formas rectangulares un poco deformadas, no fueron hechas con formas perpendiculares sino que se buscaba mediante una deformación de la forma que el estilo de los edificios fuera más

cartoon o ilustrado sin alejarme mucho de lo figurativo, se hizo de esta forma para que las ilustraciones fueran atractivas para los ojos pero al mismo tiempo lo suficientemente reconocible. de igual forma los elementos adicionales que acompañan a los edificios son igual de importantes ya que ayudan a la composición del espacio, elementos tales como, antenas de television, cables, letreros, lámparas, vegetación, colgantes etc.



Figura 51, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

Uno de los pasos más importantes mientras se está en la fase de conceptualización es la de relacionar elementos entre sí para saber cómo funcionan en conjunto, para este caso se creó un escenario común que se podría encontrar en una vivienda antioqueña. Para esta prueba se buscó explorar:

1. El manejo de la luz ambiental
2. El uso de las texturas
3. la comunión de elementos dentro de un escenario
4. la relación entre espacio y personajes.

La luz es un recurso muy importante dentro de una composición, así como el color, el uso de la luz nos indica cosas tales como, la hora del día, nos ayuda a crear atmósfera, dependiendo de la *temperatura de la luz* nos cuenta algo distinto, si la situación o escena es triste o feliz, melancólica o calida.

En términos de texturas, las viviendas y edificaciones de la región, si bien en fotos y turismo suelen estar bien cuidadas, lo normal es que por la lluvia, la humedad, la vegetación, las fachadas están degradadas por el tiempo y el clima, elementos como el musgo, el barro, el polvo, etc. Lo complejo para esta parte fue el separar cada textura que funcionara en su respectivo soporte.

Uno de los componentes más importantes para una ilustración además de la composición es la integración de todos los elementos que constituyen una imagen deben de funcionar en una simbiosis sin que estos desentonen el uno del otro. Uno de los objetivos que se quería con esta prueba era la de poner todos los elementos en una sola composición y comprobar cómo funcionaban, las macetas, las puertas, las plantas, las texturas y sobre todo al personaje en cuestión. Es importante tener en cuenta las dimensiones de las cosas dentro de la ilustración y ver cómo funcionan el uno del otro.

Con la prueba se llegó a la conclusión que se debe tener cuidado con la cantidad de elementos dentro de la ilustración o saber cómo manejar las figuras y las texturas para que ninguno de los objetos se superponen por encima del otro y de esta forma no llenar el espacio y que se vea solo un conjunto de formas y colores de las cuales no se entiende nada. También se llegó a la conclusión que el uso de filtros de color, que en este caso se utilizaron para hacer las sombras y las luces, puede causar un desequilibrio en la ilustración, lo ideal es o no usar este tipo de recurso o que tenga una opacidad mayor para que no opaque a los otros elementos.

Con respecto al personaje, si bien este se maneja con un estilo de coloreado diferente, más simple, desentona mucho con el pintado del fondo, causando de esa forma una incoherencia visual, si bien hay series animadas y productos creativos que manejan este tipo de contraste (Fig 50) el manejo de este puede ser muy complejo, por lo cual se

decidió para la versión final, que los personajes manejan un estilo de coloreado similar a los del fondo.

Por último, se realizó una lupa a uno de los objetos dentro de la ilustración, en este caso fue el de la silla que tiene grabado en ella el patrón o diseño del maestro Alejandro Serna, en realidad durante todo el libro se planea incorporar objetos que tengan sobre ellos diseños del maestro Serna, pero estos deberán tomar una relevancia mayor dentro de la ilustración debido al complejo diseño que manejan.



Figura 52, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023



Figura 53, el increíble mundo de gumball, 2011

Otros de los elementos que son característicos típicos de las viviendas en la región antioqueña son sus puertas, que dentro de estas también pueden entrar sus fachadas, pero sobre todo las puertas manejan unos diseños particulares que por norma general no verás repetidos en casas contiguas. Estos diseños son muy variados tanto en color como en formas.

¿Por qué son importantes las puertas de la región antioqueña? una de los motivos por los cuales el arte de Alejandro Serna se hizo tan popular fue gracias a sus intrincados diseños, estos rebasaron la barrera de los caminos y las chivas para llegar a las viviendas y calles del pueblo de Andes, acción que su hijo heredó y llevó más allá, ya que sus diseños decoraban las puertas y paredes de Andes y los objetos como motocicletas, cascos, cuadros, etc. Por lo cual es importante explorar estos soportes y preguntarse cómo incorporarlos dentro del libro como un recurso gráfico que ayude a complementar las ilustraciones principales.



Figura 54, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

8. CAPÍTULO 4

Proceso de creación; primera versión del libro ilustrado

(Foreground, Midground, Background y perspectiva atmosférica.)

Para el último capítulo de este proyecto, es necesario mostrar el paso a paso del proceso de creación de una doble página que contendrá el libro ilustrado. Estas dobles páginas están compuestas por texto y una ilustración que abogue a lo descrito en el párrafo, por este motivo es necesario hacer una previa explicación sobre la construcción de una ilustración compuesta, en la cual el fondo y los personajes están complementados y como la ilustración afecta a la diagramación que tendrá el libro.

Con anterioridad se mostró lo que conlleva realizar la dirección de arte de un proyecto creativo, lo que son la creación de personajes, edificios, utilería, plantas, etc, para el paso siguiente todos estos elementos deben de complementarse para crear así una ilustración que narre lo que nos está queriendo contar el libro. por lo tanto, para este apartado se analizaron los siguientes conceptos:

1. Foreground
2. Mid ground
3. Background
4. Perspectiva atmosférica
5. Diagramación

La creación de entornos (fondos) por una producción creativa es un mundo totalmente diferente a la de crear personajes o props (utilería) y no hay muchas personas que se dediquen enteramente a la creación de estos debido a la complejidad que manejan, ya no es solo el hacer un dibujo, ahora hay que tener en cuenta otros aspectos como la narrativa, el uso del color, la perspectiva, etc, pero vamos paso a paso, y lo haremos con esta pregunta ¿qué tan complejo es crear un fondo para un proyecto visual?

Primero que todo y entrando en términos de la industria, el Background Design (Diseño de escenarios) es el área dentro de una producción la cual se encarga de la creación de los fondos que pueda tener la serie, película, libro, etc, así como lo explica Isaque Criscuolo, un creador de contenido para Domestika:

“ En una animación, el *background design* —que no solo incluye el dibujo sino también la pintura del fondo— es responsable de la construcción del escenario y la atmósfera de una escena y de todo lo que está presente en ese entorno....El trabajo realizado por el *background designer* guía la mirada del espectador hacia lo importante, más allá de lo expuesto en la escena y sus diálogos. Este profesional define y aplica los colores, las formas y las luces que marcan el tono del universo ficticio”

(Criscuolo, Domestika, 2023)



Figura 55, Rey leon, 1994, background design.

Durante la creación de backgrounds es crucial hablar de tres términos que son utilizados, el foreground, midground y background. Es común que como personas fuera del mundo de los proyectos creativos, asocian el término background al fondo en general pero

nada más lejos de la realidad ya que estos se dividen en tres y cada uno con una función específica.

Dan Scott un pintor contemporáneo el cual cuenta con su propia academia de arte, nos lo explica de la siguiente forma “The foreground, middle ground, and background refer to areas in space. The foreground refers to the nearest area. The background refers to the area of space in the distance. The middle ground occupies the space in between¹²”(Scott,2022).

Poder crear y hacer uso de estos espacios de manera correcta ayuda a crear un sensación de profundidad que ayuda a que, el fondo en cuestión se vea mucho más estructurado, pero esto no sería suficiente, a este proceso el color cumple una función muy importante, aquí es donde conocemos y aplicamos el término de la *Perspectiva atmosférica*

La creación de lo que denominamos *perspectiva atmosférica*, nace de estudios matemáticos que se realizaron durante el siglo XV , con la *perspectiva lineal* y de la mano del mismo Leonardo Da Vinci que lo aplicó al mundo pictórico, denomino la perspectiva de área, de color o atmosférica, “como aquella que permite, únicamente mediante el color, diferenciar la profundidad o el alejamiento de los elementos que integran una composición pictórica” (López, 2014).

El aporte que hizo Leonardo Da Vinci, revolucionó al mundo del arte, las pinturas empezaron a tener una mayor capa de profundidad, ya no se plantean como elementos planos uno sobre el otro.

¹² El primer plano, el término medio y el fondo se refieren a áreas en el espacio. El primer plano se refiere al área más cercana. El fondo se refiere al área del espacio en la distancia. El término medio ocupa el espacio intermedio. Traducción hecha por Deepl Translate.



Figura 56, Caspar David Friedrich, Alemania 1818.

8.1 Proceso de creación de una doble página parte 1

(Bocetos, planos, color, diagramación.)

Para comenzar a ilustrar el libro se tomó en cuenta varios factores, tales como, el texto que acompaña la ilustración, el tamaño del formato y que tanto debía de abarcar la composición en el espacio, para esta sección del capítulo se inicia mostrando los primeros borradores que se hicieron del libro, y cómo estas ilustraciones cambiaron en el producto final.

Antes de iniciar con las ilustraciones, se revisó con antelación el texto que la profesora Diana Paola me suministró, este texto narra la historia de Alejandro Serna, si bien la historia cuenta con sumo detalle ciertos aspectos de la vida del pintor así como del lugar en donde este vive, para el formato en el que se plantea el libro, el texto resultó ser muy extenso en su narración, debido a esto, antes de empezar a dibujar, se hizo una

revisión del documento, donde se fue recortando y seccionado en las partes justas que se iban a ilustrar.

Las primeras páginas del libro comienzan con el siguiente párrafo:

“En la carretera se manifiesta el hombre colombiano. El color y el diseño que lleva adentro lo expresa en un camión o una bicicleta. (...) Es la cultura popular de los caminos”. Es arte.

Teniendo en cuenta el texto la propuesta que se hizo para las primeras dobles páginas fue la de mostrar una vista general del pueblo de Andes y el paisaje antioqueño, haciendo uso de los planos vistos anteriormente, añadiendo al hombre colombiano como elemento característico de la región.

Como composición inicial se planteó que no fuera muy cargada, que se pudiera ver el paisaje con claridad y que fuera fácil reconocer cada elemento, pero hubo un problema que al inicio no se tomó en cuenta y fue la forma de complementar el texto y la ilustración, en la ilustración no hay el espacio suficiente para que el texto (respire) al no dejar ese espacio en blanco la ilustración y el texto compiten entre sí.

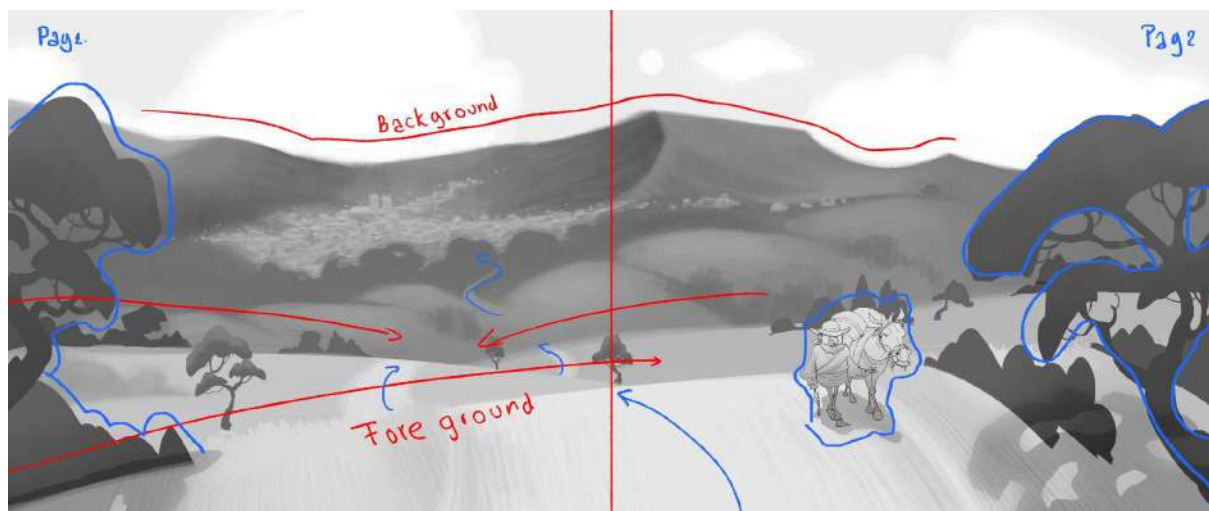


Figura 57, Diseño preliminar, Primera doble página, 2023

La página siguiente es la 04 y la 05 la cual lleva el siguiente texto:

Las escaleras son parte de la historia del transporte del siglo XX y, por supuesto, de la historia de Andes. Se llaman así principalmente porque constan de una escalera para ingresar al interior del vehículo y, al mismo tiempo, alcanza el capicete o testero, donde va la carga. Pero también se les conoce con otros nombres: “camiones de escalera” porque la trompa —su parte delantera—, al igual que el chasis, es adaptada de antiguos camiones o buses.

Para esta primera versión de las páginas 4 y 5 (ver figura 58) podemos observar que se cometieron varios errores que en posteriores asesorías se corrigieron. El primer error es el mismo de las páginas anteriores, el texto y la ilustración no tienen un peso equivalente, ni deja espacio en blanco para que el texto respire. En esta página se quiso mostrar un lugar bullicioso, lleno de personas y representar cómo estas interactúan entre ellos y la Chiva, el problema con esta composición, es que no funciona en relación con lo que quiere contar el texto. Para esta página el personaje principal debería de ser la Chiva y como está convive con las personas, también está que los pueblerinos no parecen colombianos, característica la cual se fue perfeccionando en los siguientes bocetos.



Figura 58, Diseño preliminar, cuarta doble página, 2023

Mientras se avanzaba, con cada página se buscó la forma de equilibrar el texto con la ilustración pero siempre teniendo en mente que cada doble página debía de contener una ilustración. En el siguiente ejemplo (ver fig 59) podemos observar que, el texto y la imagen ya tienen un equilibrio entre sí pero no dejan de competir entre ellas, este elemento de imagen-texto fue evolucionando, y se llegó a la conclusión de que no era necesario que las dos páginas tuvieran una ilustración, esto ocasiona que la diagramación del libro fuera más compleja además de crear una similitud entre todas las páginas, eliminando así de cierto modo una lectura interactiva y entretenida.



Figura 59, Diseño preliminar, quinta doble página , 2023

Mientras más se fue avanzando en el proceso de creación de la primera versión del libro ilustrado, se tomó la decisión de remover parcialmente la ilustración de unas de las páginas, esta decisión fue tomada en cuenta por dos importantes factores:

1. Para que el texto tuviera suficiente aire, de este modo el tamaño de la letra podría obtener un puntaje más grande para una mejor legibilidad y de esta forma no competiría con la ilustración.
2. La ilustración ya no consume tanto tiempo, acelerando así el proceso de creación y dejando ese espacio vacío para ser utilizado de otras formas y dar la posibilidad de usar recursos de diseño antes no pensados.

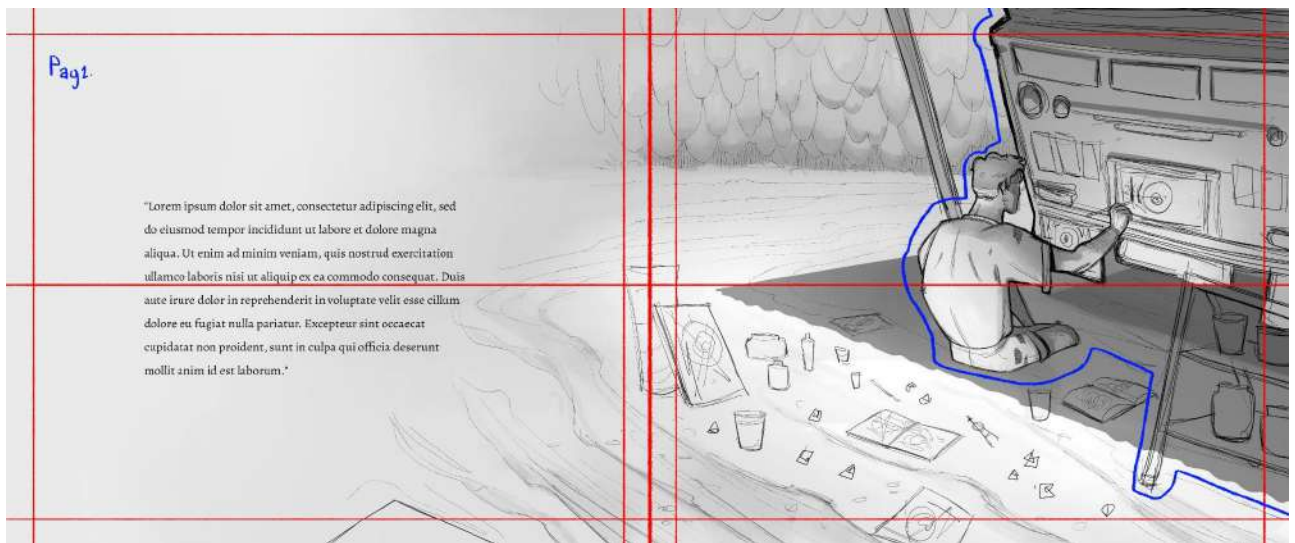


Figura 60, Diseño preliminar, 15 doble página, 2023

Para finalizar esta primera parte de exploración, se realizó una prueba de color preliminar, esta prueba se hizo sin haber hecho exploraciones previas, tales como, de edificios, vegetación, fauna y personajes.

Lo que se quiso buscar con esta exploración, fue ver el tiempo que consumía crear una doble página terminada, esto me daría la información necesaria para optimizar el tiempo de creación, ayudando en la toma de decisiones futuras con las próximas páginas del libro

Segundo, esta prueba supuso un primer contacto con la creación de una composición compleja, las ilustraciones entre más elementos contengan, su dificultad a la hora de crear una armonía aumenta. Con esta ilustración si bien, es aceptable que se tomaron decisiones que no fueran las más acertadas, hay problemas de perspectiva, de contraste, tangentes, equilibrio y de texturas, elementos que gracias a experiencias posteriores serían corregidas en su mayoría en la siguiente fase de creación.



Figura 61, Diseño preliminar, 2 doble página a color, 2023

8.2 Proceso de creación de una doble página parte 2

(Bocetación, diagramación y coloreado)

Para iniciar con el proceso de creación hay que tener ciertos aspectos técnicos claros, primero el tamaño del libro, para esta ocasión las páginas internas del libro tienen una medida de 50 cm de ancho por 21 cm de alto, es por eso que el archivo en Photoshop se hizo de 50x21 cm, añadiendo a esto unas líneas guías que delimitan las áreas seguras y la mitad del libro, convirtiendo así cada página en 25 cm.

Se le dejó un área seguridad de 1.0 cm de ancho en los bordes de las páginas y de 2.0 cm en el interior de esta, 1.0 cm lado a lado partiendo de la mitad del formato para que a la hora de ilustrar o diagramar se tome en cuenta el pliegue del libro al cerrar o abrir. Al mismo tiempo se eligió la posición del texto dentro de la página para realizar la ilustración alrededor de este.

El fragmento de texto dice:

Las escaleras son parte de la historia del transporte del siglo XX y, por supuesto, de la historia de Andes. Se llaman así principalmente porque constan de una escalera para ingresar al interior del vehículo y, al mismo tiempo, alcanzar el capote o testero, donde va la carga. Pero también se les conoce con otros nombres: “camiones de escalera” porque la trompa – la parte delantera –, al igual que el chasis, es adaptada de antiguos camiones o buses.

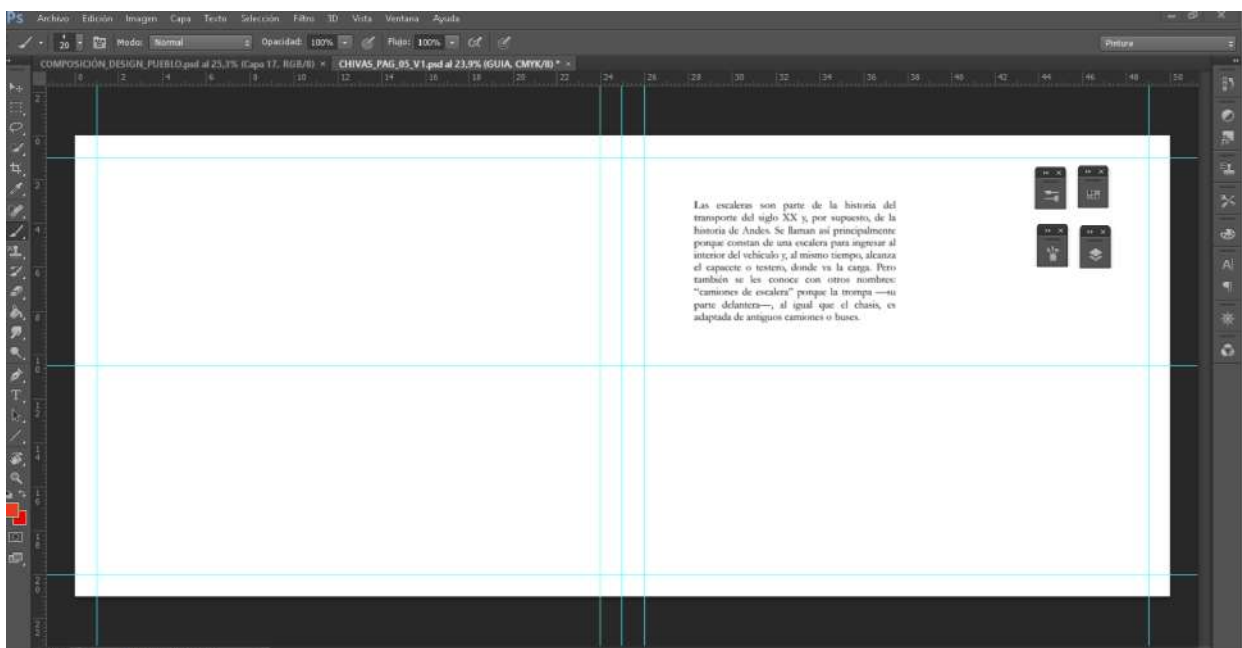


Figura 62, creación del formato inicial de las páginas 4 y 5.

Ahora bien, teniendo en cuenta el enunciado del texto es necesario que la ilustración narre o muestre elementos importantes que este cuente. Por eso antes de iniciar con la ilustración final se hizo un boceto previo (Fig 59) para tener la idea general de la ilustración. Para estas páginas el personaje principal a mostrar es la Chiva y mostrar los elementos de la cual está conformada de una forma clara. y a su alrededor el hábitat en el cual vive, el paisaje del pueblo de Andes.



Figura 63, boceto preliminar de las páginas 4 y 5.

Teniendo clara la idea general de la composición se realizó otro más, esta vez más detallado agregando y quitando elementos. Cosas que cambiaron en la nueva versión, el pueblo de Andes se quitó del Background y se reemplazó por unas edificaciones típicas y vegetación, todo para que la atención del el ojo del lector se enfocara en la Chiva que el personaje principal de la doble página.

De igual forma, los árboles que encontramos en la parte izquierda fueron cambiados por una plantación de café, de esta forma se quita peso a la imagen creando así una composición central, en donde la Chiva se posiciona delante de los elementos y al mismo tiempo enfatizar los cafetales típicos de la región. Además de los cambios implementados, en la página derecha se agregó a dos personajes, un niño y una mujer con dirección hacia la Chiva, haciendo el foreground más grande para abarcar la doble página y así unir la escena.

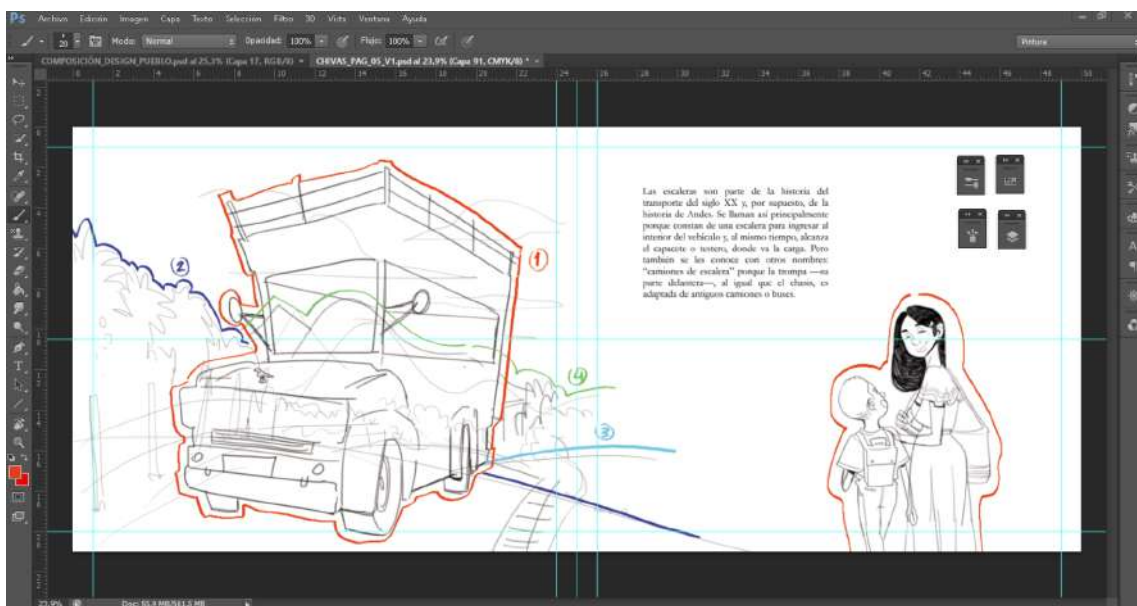


Figura 64, boceto final de las páginas 4 y 5.

Una vez teniendo claro la composición y la diagramación, se escogió la paleta de colores. Colombia al ser un país con una gran variedad de ecosistemas y colores, se optó por un planeta de colores cálida, con verdes cercanos a los amarillos para esas zonas de vegetación, con colores marrones para esos caminos de montaña, las casas también manejan una tonalidad grisácea con marrón, los típicos tejados de teja con un marrón anaranjado.

Para variaciones de color se jugó con las tonalidades de estos dependiendo de la perspectiva atmosférica haciendo que los objetos que se encuentren más a o lejos de la composición tengan una coloración más azulada debido a la distancia, de igual forma los objetos y/o personajes más cercanos tendrán un tono de colores más cálidos debido a su cercanía en la composición.

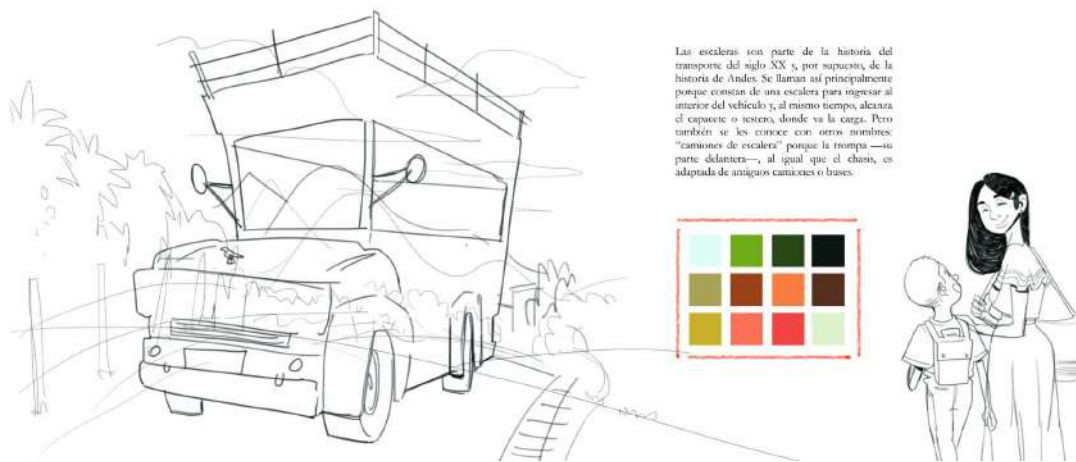


Figura 65, paleta de colores

Ya habiendo escogido la paleta de color se procede al siguiente paso que es aplicar el color en la composición, esta fase se le conoce como aplicar los Flat colors o los colores planos. así como en una pintura analógica se comenzó desde el fondo hacia adelante, aplicando así de esta forma los verdes más azulados para el fondo siendo las montañas y vegetación más lejana. Entre más nos acercamos los verdes van tornándose más cálidos, como lo podemos ver en foreground.

La coloración que se utilizó para las plantas de café fueron de un verde azulado oscuro que se va aclarando conforme se aleja más del plano, esto se hizo con una función técnica, era la de generar un contraste con la Chiva que se sitúa al frente de estas. Para evitar que los colores con un tono parecido generarán un ruido en la imagen al no poder diferenciar un objeto del otro se tomó esa decisión y al mismo tiempo dibujar un contorno alrededor de la chiva para demarcar más esa separación en los objetos.

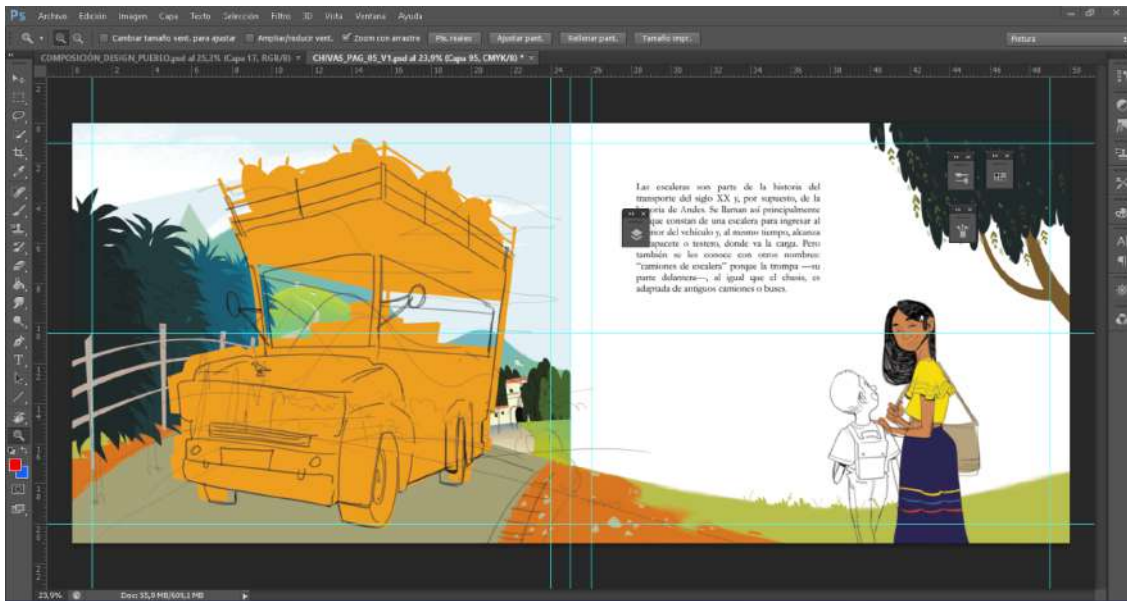


Figura 66, Aplicación de colores planos

Después de aplicar cada uno de los colores planos se comenzó la fase de renderizado¹³, en esta fase del proceso de pintado lo que se busca es mediante el uso de pinceles y texturas dar a la ilustración un acabado mucho más complejo, agregando sombras, texturas, detalles, combinaciones de colores, efectos ambientales etc, en este caso para toda la ilustración se utilizó un pincel grueso con bordes difuminados, variando el tamaño de este dependiendo de la zona a pintar, de igual forma se utilizó la herramienta de Lazo de photoshop para seleccionar los elementos para pintar o borrar si era necesario.

¹³ Un render es una imagen digital fotorealista que se crea mediante programas de diseño muy avanzados a partir de un modelo 2D o 3D realizado previamente...El término render procede del anglicismo «rendering», y la técnica se denomina «renderizado»



Figura 67, renderizado de la ilustración

Durante el proceso de renderizado se siguió utilizando los referentes que se recolectaron durante la fase de investigación, estos fueron de gran importancia durante la fase de coloreado. Durante el proceso siempre se buscaba crear una armonía con los colores de la composición, ya que al ser esta una ilustración grande y compleja por la cantidad de elementos que maneja, mantener un equilibrio entre todos fue complejo de manejar, durante el proceso se fueron haciendo cambios al Background, las montañas y edificaciones que se veían a lo lejos, fueron cambiando ya que gran parte de ellas no se ven debido a los elementos delanteros como lo es la Chiva.

Para el coloreado de la chiva, se tomó como referencia la coloración habitual que manejan las chivas, así como esas franjas características. De toda la composición este fue el elemento más complicado a la hora de dibujar, no solo por el hecho de ser un elemento grande sino a la cantidad de detalles que esta lleva consigo, la Chiva debía ser el personaje principal de la ilustración por eso en la fase de renderizado por medio de los pinceles se busco darle un acabado tosco, sucio, lleno de polvo y tierra propio de los viajes que realizaba por esos caminos rurales, además de diferencias por medio de la pintura, cada uno de los materiales de la que estaba construido el vehículo.

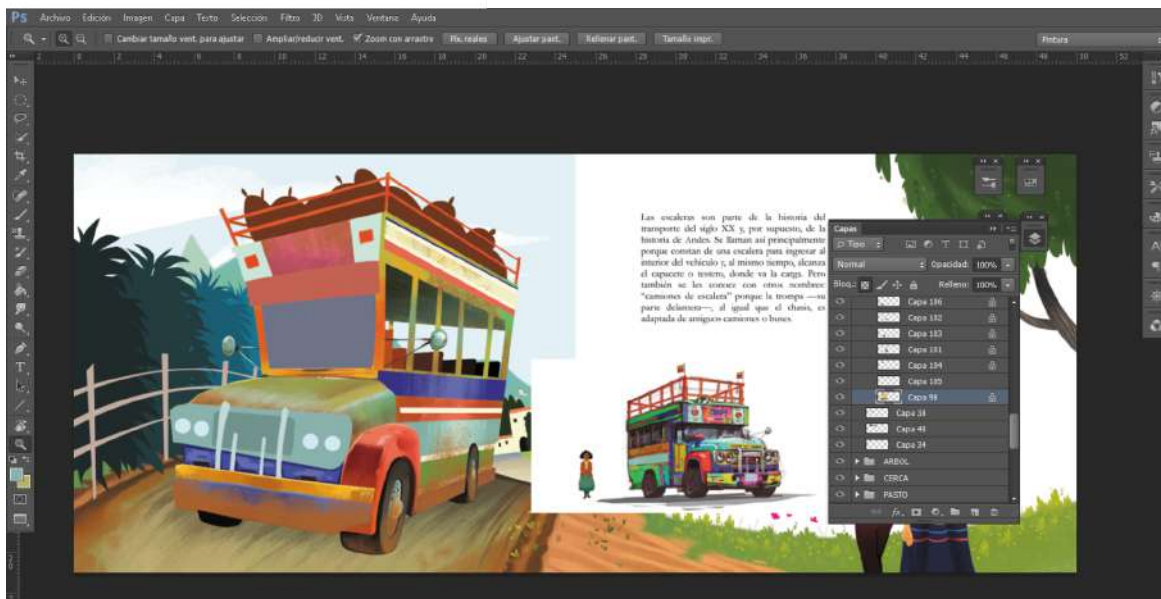


Figura 68. Fase de renderizado versión 2

Ya habiendo completado la fase de renderizado de la chiva y todos sus elementos se procede a ilustrar a sus pasajeros, esta parte sin duda fue de las más complejas de la ilustración. Se inició por medio de un pincel para bocetar, dibujar a cada uno de los pasajeros dentro de la Chiva, ubicándolos en lugares donde fuera visibles para el lector de que denotaron que hacían parte de la chiva y no solo elementos superpuestos.

Se tomó la decisión de no dibujar a muchos pasajeros, de esta forma la ilustración no se iba a ver sobrecargada y mantendrá así un equilibrio. Se bocetó a 6 personajes, una pareja, el chofer, un niño y un hombre en la testera de la Chiva, donde iba la carga.

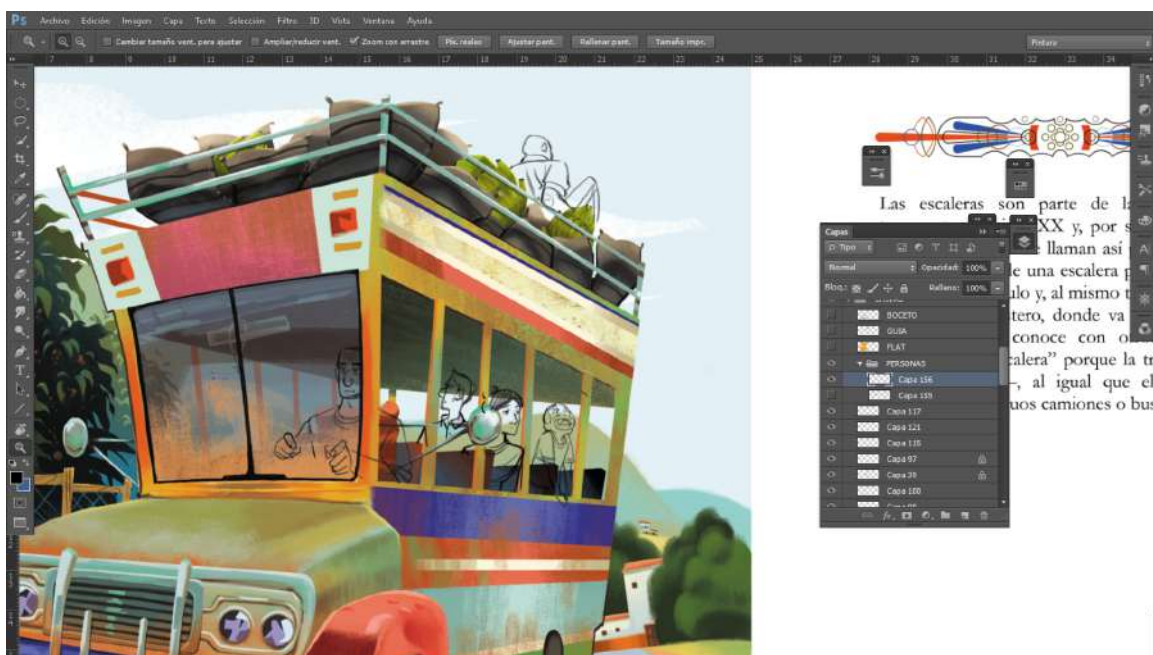


Figura 69. bocetación, pasajeros de la Chiva.

Un paso importante a resaltar fue el de dibujar a los personajes completos o por lo menos lo que se va ver en la escena. el proceso de coloreado es el mismo que se aplicó en el fondo, se pelican los colores planos (Flat colors) separando cada elemento de la ilustración, véase, piel, cabellos, ojos, ropa etc, y posteriormente por medio de los pinceles y colores intermedios comenzar a aplicar texturas, tonos y detalles.

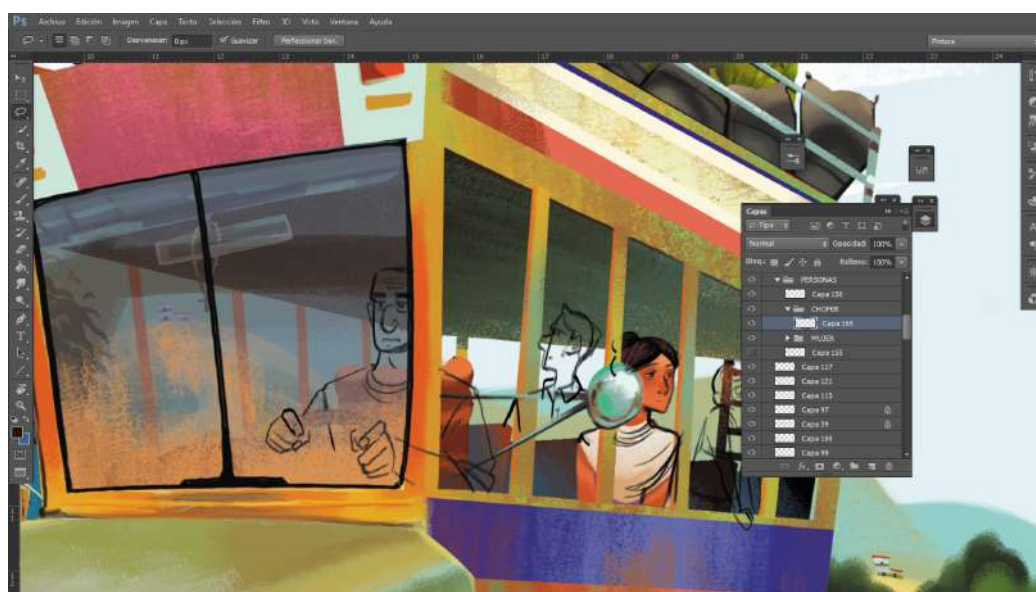


Figura 70, Renderizado, personajes

Cabe resaltar que hay elementos en la ilustración que es posible que no se vean por el hecho de la misma ilustración, por ejemplo, atrás de la Chiva se puede ver de fondo una pequeña montaña y una edificación, las cuales apenas y se ven debido al vidrio de delantero de la chiva, de igual forma pasa con el timón de la Chiva, así como su conductor estos se verán tras el vidrio del parabrisas, este último está pintado con un color oscuro más un modo de multiplicar que permite ver los elementos que van debajo de él, pero debido a elementos como el polvo o el barro, objetos como el timón se esconde debajo de esos efectos así como el conductor, por lo mismo a veces no dibujar elementos que no se van a ver es una forma de ahorrar tiempo.

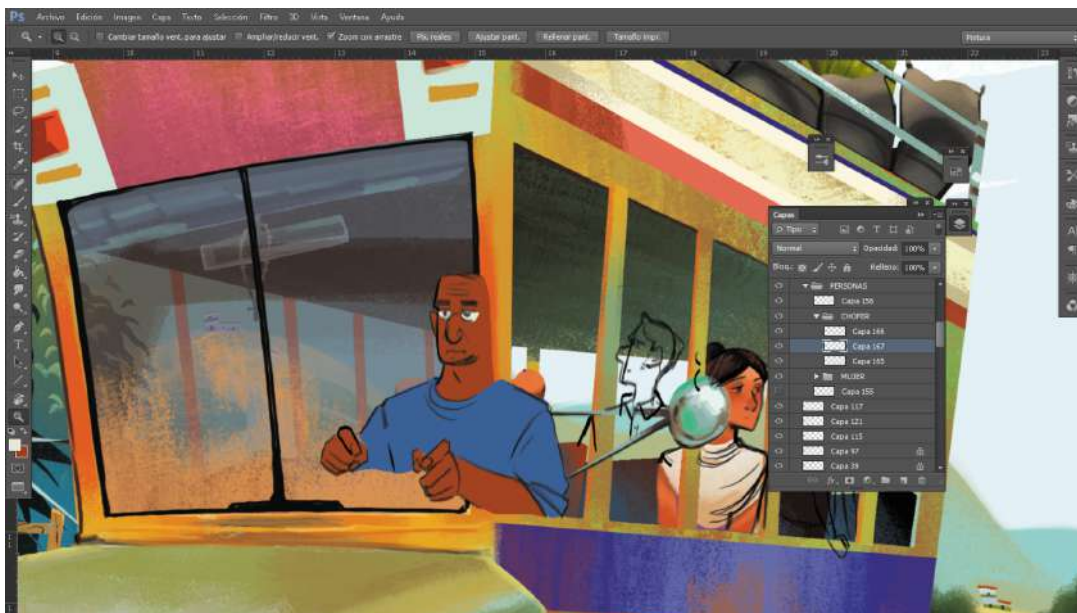


Figura 71, uso del multiplicar y renderizado

Una vez se termina la fase de coloreado, se le aplica un modo de fusión en una capa superior en superposición con un color anaranjado, este filtro hace que la imagen en general tome una coloración más cálida. Para terminar se realiza una revisión general de la composición, corregir errores, añadir detalles, ver que todos los elementos funcionen, como está el equilibrio entre el texto y la ilustración además se le sumó un diseño o patrón que se

utiliza en las chivas para hacer esa relación entre el libro y la tesis de la profesora Diana Paola la cual maneja un patrón de diseño similar.



Figura 72, Mockup final de las páginas 4 y 5

9. Conclusiones

Con la práctica profesional y la creación de este libro ilustrado me encontré con varias piedras en el camino, para empezar con respecto a mi práctica profesional, resaltar que desde el inicio fue turbulenta, debido a la falta de comunicación por ambas partes a la hora de realizar el proyecto asignado que fue el de crear el libro ilustrado de Alejandro Serna, aun así el proyecto continuó adelante y para bien o para mal tuve total libertad en el aspecto artístico y creativo a la hora de realizar el libro.

En retrospectiva hacer parte de un proyecto de creación conlleva muchas responsabilidades, más aún cuando tienes total libertad creativa, si bien con las asesorías de la profesora Diana Paola se dejaron en claro los aspectos claves que debía contener el libro, como lo son los personajes más Colombianizados y una representación más fiel del paisaje Antioqueño.

Con anterioridad he tenido la fortuna de estar en proyectos y trabajos en donde se me dio una alta responsabilidad en la toma de decisiones creativas, la experiencia con este proyecto fue para mi el mayor reto hasta ahora, uno donde mis habilidades se vieron puestas a prueba.

Durante el proceso de creación se ve un cambio notorio no solo en un aspecto gráfico sino también metodológico, gracias a que tuve la oportunidad de trabajar como ilustrador para un estudio de animación durante el tiempo de creación de este proyecto, trabajo donde me dio los conocimientos suficientes para afrontar de la manera correcta la creación de un visual development

Entender que llevar a imágenes una historia que está contada por palabras, tal vez el concepto más abstracto para nosotros, me enfrentó a un desafío en el cual tuve que poner en práctica los conocimientos que he aprendido por el camino, pero gracias a que tuve la guía de la investigación "*Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna*" de la profesora Diana Paola,

pude recolectar todos los elementos teóricos y gráficos necesarios para dar inicio al proyecto.

Gracias, de igual forma a todo el contenido fotográfico y de video recolectado por la profesora, pude enfocarme en buscar los referentes artísticos para dar con el estilo adecuado para el libro ilustrado, este accionar me llevó a entender la importancia de tener una fuente teórica e investigativa potente que ayude a soportar todo el trabajo creativo, que si bien este caso fue para un proyecto de investigación-creación académico, no se aleja de la realidad del mundo laboral dentro del mercado creativo, véase lo que son estudios de animación, editoriales y/o agencias de diseño. donde además del componente gráfico, cuentan con todo una previa investigación teórica que soporte los proyectos a realizar.

Con respecto al proceso creativo, tuve la oportunidad de experimentar y de crear elementos que por lo general no haría para un proyecto personal. El ejercicio del hacer, de buscar plantas, analizar las edificaciones tradicionales de la región, las personas, los utensilios e ilustrarlos todos para crear así una guía visual que ayude al desarrollo del libro me brindó una seguridad a la hora de afrontar esas páginas en blanco.

A modo de conclusión, me gustaría remarcar la labor que tiene un ilustrador-diseñador dentro de un proyecto de investigación académico. Es bien sabido que la parte más difícil dentro de una investigación es lo que conlleva esta misma, el leer, buscar, hacer trabajos de campo, etc. Sin embargo el elemento visual y creativo no deja de ser un aspecto de vital importancia ya que todo lo que haga el diseñador o ilustrador es lo que va a ver el público en general, no solo los que están dentro de ese ámbito académico.

Al final las investigaciones, sobretodo las que tratan temas culturales y patrimoniales, su objetivo es dar a conocer este saber a las personas del común, a los habitantes de las ciudad, el pueblo, a los niños y turistas, es por esto que el papel del creativo es muy importante y lleva consigo una gran responsabilidad, que tristemente al menos en temas laborales actuales dentro de nuestro país y posiblemente latinoamérica no está bien valorado y no existe una cultura que le da importancia necesaria al campo visual del diseño gráfico y del artista ilustrador.

Realizar este proyecto solo me abrió los ojos, me hizo valorar más mi trabajo y sobretodo mi habilidad, ya que de una manera personal nunca llegamos a ver lo bueno que somos hasta que nos ponemos a prueba y nos damos cuenta de que no cualquier persona sería capaz de hacer lo que hacemos.

10. Bibliografía

Chivas Arcoiris del Camino, Pineda, 2018)

Chivas de Colombia, análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna

Chivas colombianas y sus repertorios visuales, Diana Paola Valero, 2020, Revista La Tadeo DeArte, n. 7(7) (2021)

(El realismo mágico y su origen, ¿cómo nació este género literario?, redacción:HJCK, 23 de octubre del 2023, artículo)

La importancia de nuestro nombre, I. Gomez, 2011, revista vanguardia,
<https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/2011/223/54242299430/la-importancia-de-nuestro-nombre.html>

Arte en movimiento, la pintoresca tradición pakistaní de decorar camiones, Infobae, 2017,
<https://www.infobae.com/autos/2017/06/29/arte-en-movimiento-la-pintoresca-tradicion-pakistan-de-decorar-camiones/>

La línea gráfica y el por qué necesitas un manual de marca ¡YA! , Lesmo, 2019,
<https://www.keysocialmediapy.com/post/lineagrafica>

¿Qué es el storytelling? Freire, 2021, Dinahosting,
<https://dinahosting.com/blog/storytelling-que-es-ejemplos/#:~:text=El%20storytelling%20te%20permite%20crear,involucran%20emocionalmente%20con%20tu%20marca.>)

Tipos de cuerpo, ectomorfo, endomorfo y mesomorfo, Myprotein, 2019,
<https://www.myprotein.es/thezone/entrenamiento/ectoformo-endomorfo-mesoformo/>

Psicología de las formas en el diseño gráfico, CEI (centro de estudios de innovación, diseño y marketing) 1991-2023, <https://cei.es/psicologia-de-las-formas-en-el-diseno-grafico/>

<https://www.domestika.org/es/blog/9237-que-es-el-background-design-en-animacion>

Foreground, Middle Ground, and Background: A Detailed Guide, Dan Scott, Draw Paint Academy, 2022, <https://drawpaintacademy.com/foreground-middleground-background/>

Cómo pintar el aire. Fundamentos científicos de la perspectiva atmosférica, Inmaculada López-Vílchez Departamento de Dibujo. Universidad de Granada, 2014.

¿Que es un render y como se usa profesionalmente? Abellan 3D, 2023, <https://abellan3d.com/que-es-un-render-y-como-se-usa-profesionalmente/#:~:text=Un%20render%20es%20una%20imagen,t%C3%A9cnica%20se%20denomina%20%C2%ABrenderizado%C2%BB.>

11. Índice de imágenes

Figura 1. Fotografía de Caren Firouz para el País, 2017.

Figura 2. Fotografía de Caren Firouz para el País, 2017.

Figura 3, Alejandro Serna y sus 2 hijos (Alejandro y Humberto) Andes, Antioquia 1980, fuente archivo familia Serna.

Figura 4. Fotografía de una chiva, Ambiente nocturno

Figura 5. Fotografía de una chiva, Ambiente natural

Figura 6. Fotografía de una Chiva, sacada del libro Chivas Arcoiris del Camino, 2018.

Figura 7. Foto de una chiva transportando personas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Figura 8. Foto de la simbología de las chivas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Figura 9. Gráfica de las chivas, sacada del libro Chivas Arcoiris del camino 2018.

Figura 10, . Dibujos presentados ante la Dirección de Tránsito de Antioquia. Para registrar los diseños y colores distintivos de las empresas de transporte (1960). Fuente: Mejía (1998, p, 71). Sacada de la tesis Chivas de Colombia análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes, Antioquia: Alejandro Serna.

Figura 11. Libro “Lecciones de geometría intuitiva” que aún se conserva en la familia Serna.

Figura 12, Bus escalera pintado por Alejandro Serna

Figura 13. silla con estilo Serna, fuente: libro Chivas Arcoiris del camino 2018

Figura 14. Alejandro Serna hijo, fuente: libro Chivas Arcoiris del camino 2018

Figura 15. Alejandro Serna hijo, fuente: archivo personal de la profesora Diana Paola Valero.

Figura 16. motocicleta decorada con el estilo Serna,

Fuente: archivo personal de la profesora Diana Paola Valero.

Figura 17, This truck has got to be special, (2013), fotografía propia.

Figura 18. This truck has got to be special, (2013), fotografía propia.

Figura 19, This truck has got to be special, (2013), fotografía propia.

Figura 20, encantó (2021) Disney animation studios.

Figura 21, Moodboard, ejemplos de backgrounds

Figura 22. Arte conceptual Zac-retz

Figura 23, Moodboard, zac-retz ejemplos de backgrounds

Figura 24, Encanto, Scott Watanabe 2021.

Figura 25, Encanto, Scott Watanabe; 2021.

Figura 26, Enredados, disney animation studios, Scott Watanabe, 2010.

Figura 27, Mathias Lechner, concept para Encantó

Figura 28, Zootopia, Mathias Lechner, 2016.

Figura 29, Meg Park, concept de personajes para Encantó

Figura 30, Rey León, 1994, análisis del estilo Disney

Figura 31, Meg Park, concept de personajes para Encantó

Figura 32, Meg Park, concept de personajes para Encantó

Figura 33, Neysa Bové, concept de vestuario para Encantó.

Figura 34, Neysa Bové, concept de vestuario para Encantó.

Figura 35, Mila Useche, artista colombiana.

Figura 36, The Owl House, 2020

Figura 37, tipos de cuerpo, creación propia, 2023

Figura 38, Esquema, tipos de cuerpo, la mansión foster para amigos imaginarios, 2004.

Figura 39, Diseño preliminar, Alejandro Serna niño, 2023

Figura 40, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

Figura 41, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023

Figura 42, Segunda versión, Alejandro Serna adulto, 2023

Figura 43, Diseño preliminar, Alejandro Serna anciano, 2023

Figura 44, Diseño preliminar, Mesera, 2023

Figura 45, Segunda versión, Alejandro Serna niño, 2023

Figura 46, Diseño preliminar, Acacias amarillas, 2023

- Figura 47, Diseño preliminar, acacias rojas, 2023
- Figura 48, Plantas y macetas autóctonas de antioquia, 2023
- Figura 49, Diseño preliminar, Macetas, 2023
- Figura 50, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023
- Figura 51, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023
- Figura 52, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023
- Figura 53, el increíble mundo de gumball, 2011
- Figura 54, Diseño preliminar, Alejandro Serna adulto, 2023
- Figura 55, Rey leon, 1994, background design.
- Figura 56, Caspar David Friedrich, Alemania 1818.
- Figura 57, Diseño preliminar, Primera doble página, 2023
- Figura 58, Diseño preliminar, cuarta doble página, 2023
- Figura 59, Diseño preliminar, quinta doble página , 2023
- Figura 60, Diseño preliminar, 15 doble página, 2023
- Figura 61, Diseño preliminar, 2 doble página a color, 2023
- Figura 62, creación del formato inicial de las páginas 4 y 5.
- Figura 63, boceto preliminar de las páginas 4 y 5.
- Figura 64, boceto final de las páginas 4 y 5.
- Figura 65, paleta de colores
- Figura 66,. Aplicación de colores planos
- Figura 67, renderizado de la ilustración
- Figura 68. Fase de renderizado versión 2
- Figura 69. bocetación, pasajeros de la Chiva.
- Figura 70, Renderizado, personajes
- Figura 71, uso del multiplicar y renderizado
- Figura 72, Mockup final de las páginas 4 y 5