¡MANOS EN LA OBRA!

Ilustración narrativa para proyectos editoriales

Rita Araujo

Atmósfera Gráfica

Agenda

Presentación
- La ilustración narrativa
- Recursos narrativos para conceptualizar las ilustraciones
- Recursos técnicos creativos para encontrar tu voz gráfica

Experimentación y práctica

Objetivo del taller: Aprender los principales recursos narrativos y técnicas creativas para ilustrar proyectos editoriales.

Cómo
Dónde
y Por qué
de la ilustración?

MANUAL

DIGITAL

Qué hago?

MAMÁ

PROFESORA

ILUSTRADORA Y
CONSULTORA

Quién soy?

DISEÑADORA AMBIENTAL

DISEÑADORA GRÁFICA

COCINERA
PROFESIONAL

Rita Araujo
Atmósfera Gráfica

Ilustración Narrativa

Es la que cuenta una historia, ella nos explica una acción concreta que trasmite una sensación, y los ilustradores deben pretende ser siempre fieles a la descripción literal.

Margarita de Bayle

Margarita está linda la mar,
y el viento,
lleva esencia sutil de azahar;
yo siento
en el alma una alondra cantar;
tu acento:
Margarita, te voy a contar
un cuento:

Esto era un rey que tenía
un palacio de diamantes,
una tienda hecha de día
y un rebaño de elefantes,
un kiosko de malaquita,
un gran manto de tisú,
y una gentil princesita,
tan bonita,
Margarita,
tan bonita, como tú.

Una tarde, la princesa
vio una estrella aparecer;
la princesa era traviesa
y la quiso ir a coger.

La quería para hacerla
decorar un prendedor,
con un verso y una perla
y una pluma y una flor.
Las princesas primorosas
se parecen mucho a ti:
cortan lirios, cortan rosas,
cortan astros. Son así.

Pues se fue la niña bella,
bajo el cielo y sobre el mar,
a cortar la blanca estrella
que la hacía suspirar.

Y siguió camino arriba,
por la luna y más allá;
más lo malo es que ella iba
sin permiso de papá.

Cuando estuvo ya de vuelta
de los parques del Señor,
se miraba toda envuelta
en un dulce resplandor.

Y el rey dijo: «¿Qué te has hecho?
te he buscado y no te hallé;
y ¿qué tienes en el pecho
que encendido se te ve?».

La princesa no mentía.
Y así, dijo la verdad:
«Fui a cortar la estrella mía
a la azul inmensidad».
Y el rey clama: «¿No te he dicho
que el azul no hay que cortar?.
¡Qué locura!, ¡Qué capricho!...
El Señor se va a enojar».

Y ella dice: «No hubo intento;
yo me fui no sé por qué.
Por las olas por el viento
fui a la estrella y la corté».

Y el papá dice enojado:
«Un castigo has de tener:
vuelve al cielo y lo robado
vas ahora a devolver».

La princesa se entristece
por su dulce flor de luz,
cuando entonces aparece
sonriendo el Buen Jesús.

Y así dice: «En mis campiñas
esa rosa le ofrecí;
son mis flores de las niñas
que al soñar piensan en mí».

Viste el rey pompas brillantes,
y luego hace desfilar
cuatrocientos elefantes
a la orilla de la mar.
La princesita está bella,
pues ya tiene el prendedor
en que lucen, con la estrella,
verso, perla, pluma y flor.

* * *

Margarita, está linda la mar,
y el viento
lleva esencia sutil de azahar:
tu aliento.

Ya que lejos de mí vas a estar,
guarda, niña, un gentil pensamiento
al que un día te quiso contar
un cuento.

PRÁCTICA

Cuales son los personajes

Para crear una ilustración narrativa se puede partir de dos ideas:

1. Centrarse en una idea puntual del texto que cuente una pequeña cosa.

Una princesa traviesa

Pues se fue la niña bella,
bajo el cielo y sobre el mar,
a cortar la blanca estrella
que la hacía suspirar.

Una princesa
Una estrella
mar
cielo

2. Tomar varias ideas de toda la narración e integra en una ilustración. Podemos crear ilustraciones extremadamente narrativas tanto que no necesiten texto pues se entienden por si sola.

Un rey ostentoso

Esto era un rey que tenía
un palacio de diamantes,
una tienda hecha de día
y un rebaño de elefantes,
un kiosko de malaquita,
un gran manto de tisú,
y una gentil princesita,

Viste el rey pompas brillantes,
y luego hace desfilar
cuatrocientos elefantes
a la orilla de la mar.

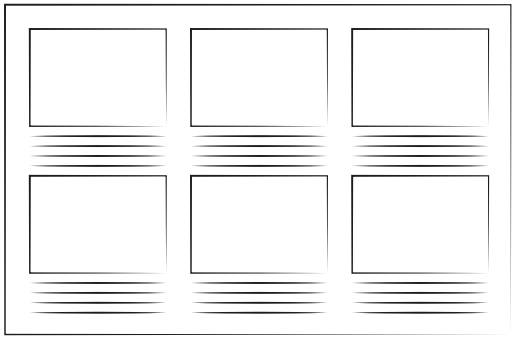
Un rey
Una Princesa
Un palacio
tienda
kiosko

manto
desfile de Elefantes
Mar
Una estrella
una historia

La ilustración Narrativa se utiliza en los siguientes proyectos editoriales:

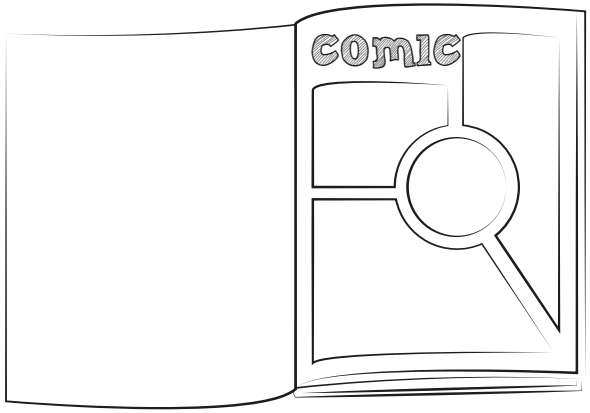
LIBROS ILUSTRADO Y LIBRO ÁLBUM

Libro ilustrado: la ilustración acompaña al texto
Libro álbum: la ilustración forma parte de la narrativa y aporta.



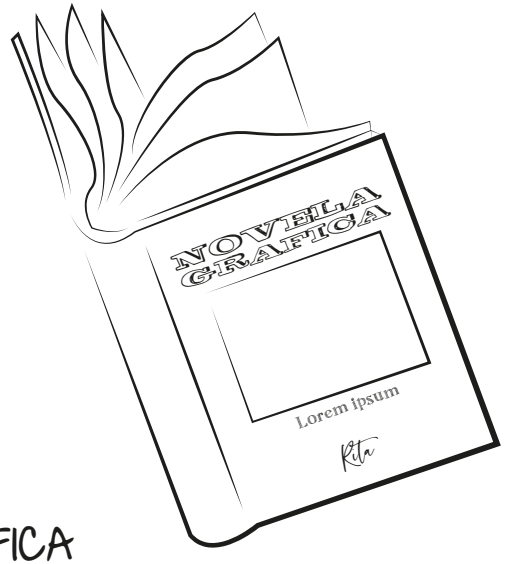
STORY BOARD

Storyboard o guion gráfico: es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia



CÓMIC

Cómic o historieta suelen ser delgados y tienen una edición de bolsillo, y tienen periodicidad.



NOVELA GRÁFICA

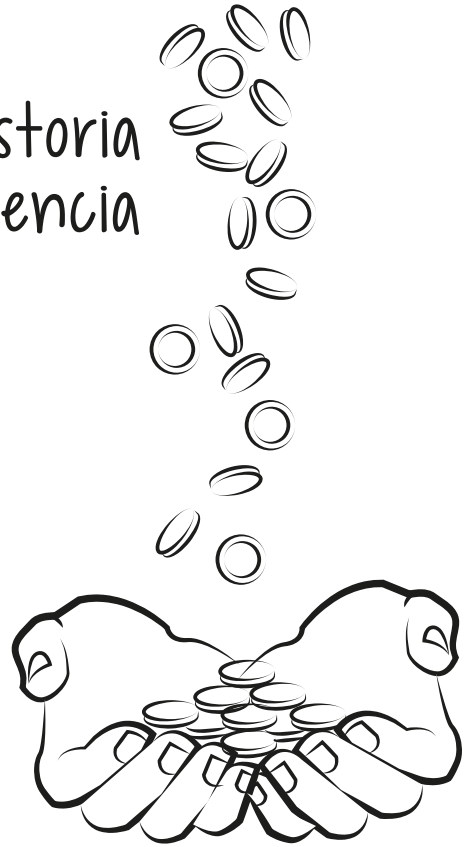
Novelas gráficas son más gruesas y duras. Tiene un principio y un fin, aunque puede haber sagas.

Recursos Narrativos para que nuestras ilustraciones expresen

LA HISTORIA Y SUS COMPONENTES:

1. TEMA:

Es el subtexto o matiz. De que se trata la historia y al final que reflexión general deja. Es la esencia temática que el autor quiere expresar.

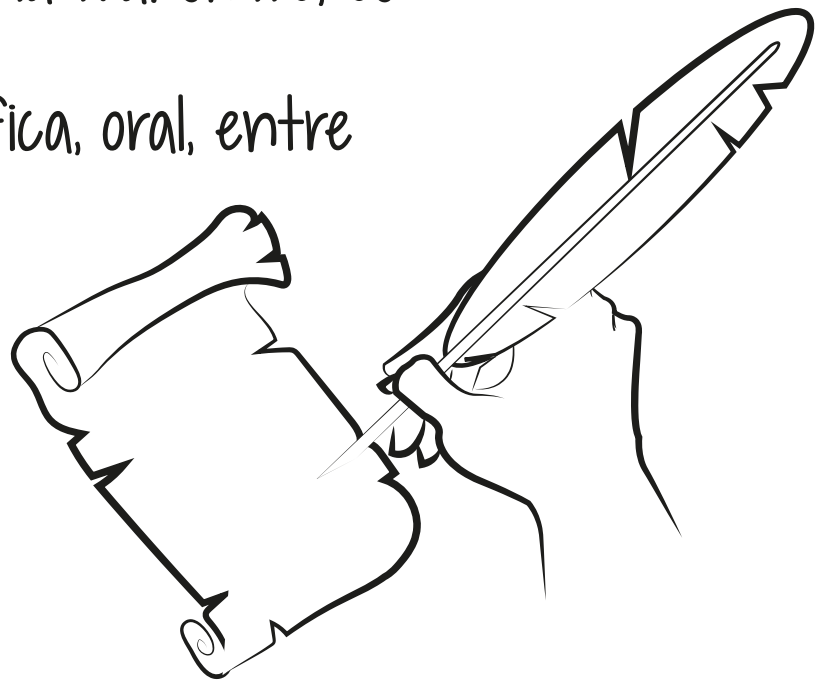


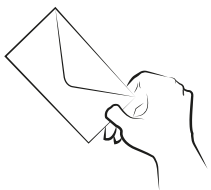
PRÁCTICA

Cúal es el temas

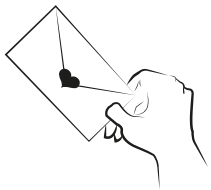
2. IDEA:

Es la forma en que se decide contar la historia, es la manera en la que el autor la expone, la transmite, es una decisión de fondo y forma.
Literaria, lírica, teatral, cinematográfica, oral, entre otras.





FORMA: (estructura del tema de acuerdo con las características de un género específico). La manera mas material de expresarlo



FONDO: incluye todo aquello que queremos decir: ideas, conceptos, sentimientos, percepciones, experiencias, recuerdos. Un mundo ficcional

3. CONFLICTO:

Son las fuerzas implicadas en la historia, todo aquello que genere un movimiento. Es acción, transformación mutación, cambio.

Puede haber varios tipos:

·De un personaje: conflicto interno, una pregunta por contestar, un obstáculo por vencer, se cuestiona el yo.

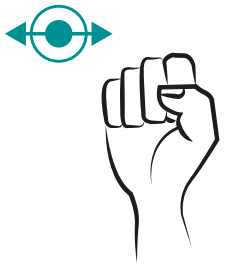
·Varios personajes: por convivencia, por intereses de los diversos personajes.

·Fuerzas contraria u opuestas: diferencias por oposición, se enfrentan se atacan. Se repelen .

·Movimiento o transformación: acción de querer cambiar algo

UN PERSONAJE

VARIOS PERSONAJE



FUERZAS CONTRARIAS U OPUETAS

TRANSFORMACIÓN

4. ARGUMENTO:

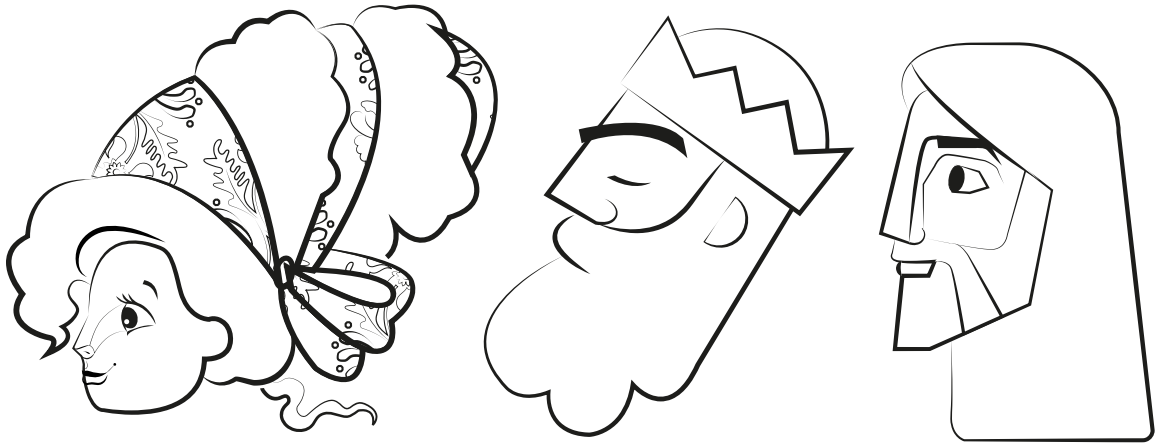
Es la cadena de justificaciones, al razonar de los cambios dentro de la historia. El porque de las motivaciones, decisiones y/o acciones de los personajes o situaciones que van dándole movimiento al relato.

5. PERSONAJES:

Persona o ser ficticio creado para caracterizar, dramatizar y expresar las intenciones narrativas del autor. Es el recipiente en donde reside la carga dramática de la historia.

Las historias pueden nacer de personajes con perfiles internos muy definidos, pero también de características físicas y morfológica.

Nombre
Estereotipos
Forma
Arquetipo



6. RELACIÓN ENTRE PERSONAJES:

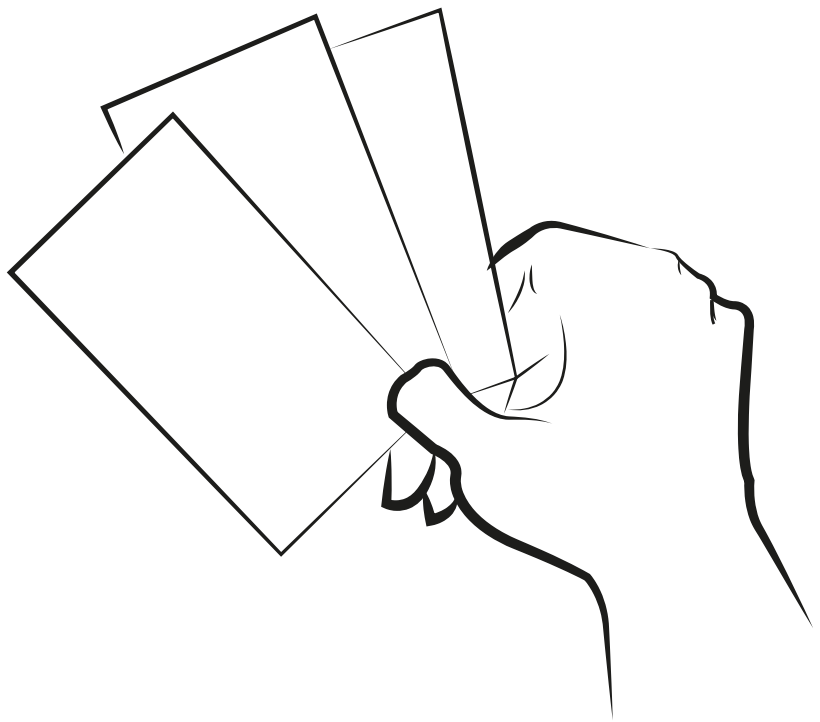
Correspondencia, conexión y contrapunteo entre los personajes involucrados en una historia. Gracias a esta relación se conoce la superficie, la intención y la manifestación de estos. Los personajes se pueden resignificar entre esto revelando diferentes facetas.

Resignificación

Superficie- Intención y manifestación.

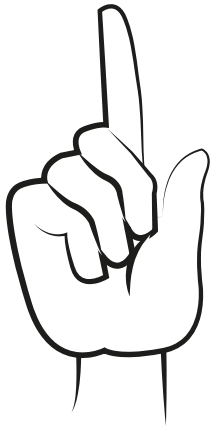
7. REALIDAD DRAMÁTICA:

Las reglas, los acuerdos ficcionales que encierra el universo creado es la lógica que pertenece al mundo de ficción que se ha construido y que el lector es capaz de creerlo con todas sus posibilidades.



8. GÉNERO:

El tono, grupo o categoría en la que se clasifica una obra narrativa dependiendo de su estilo, voz y contenido.



DRAMATICO

TERROR

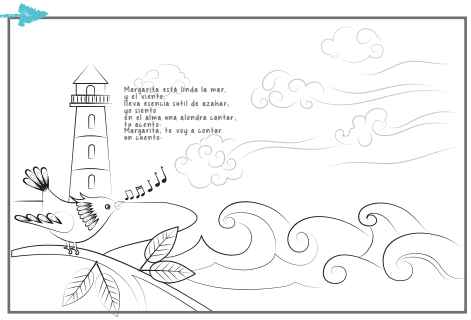
POÉTICO

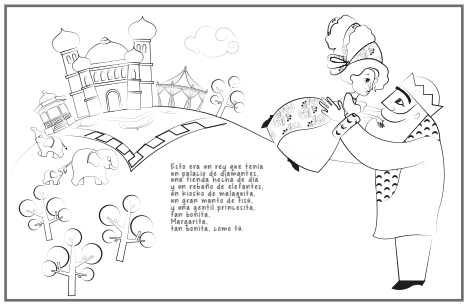
CÓMICO

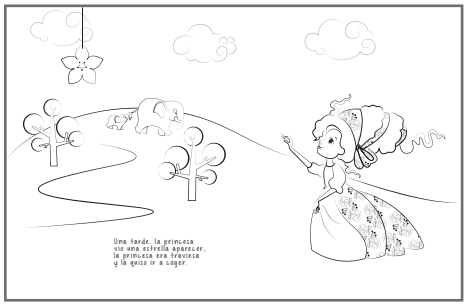
MELANCÓLICO

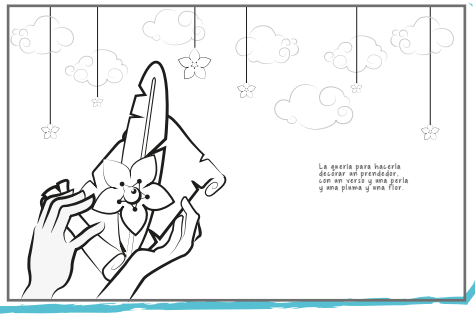
A Margarita Debayle

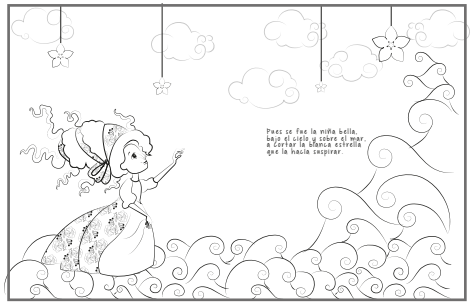
RUBÉN DARÍO

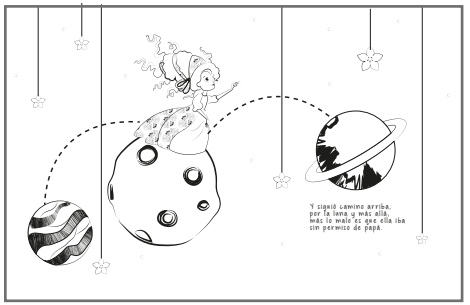


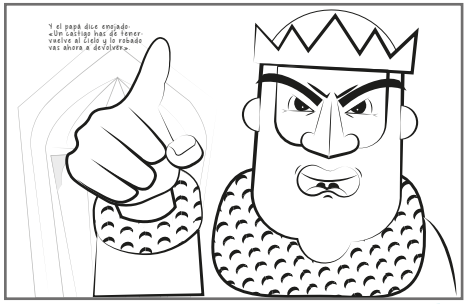


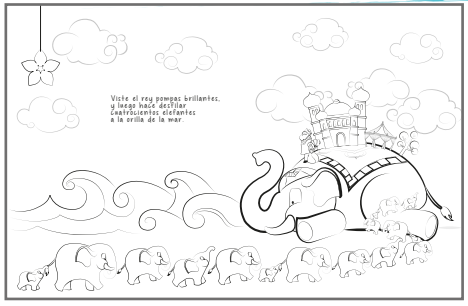


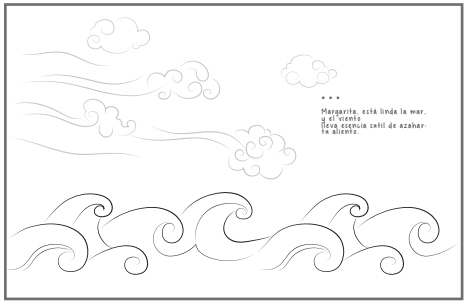












¡NO LINEALIDAD EN LA OBRA!

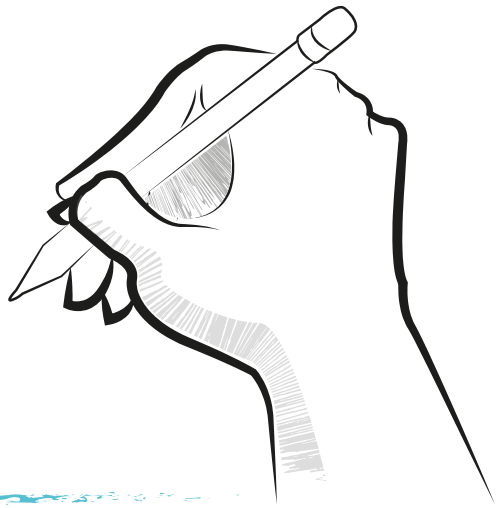
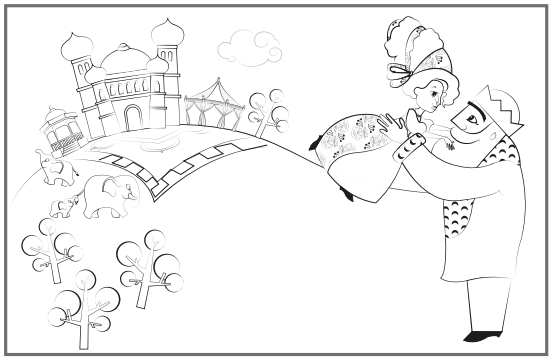
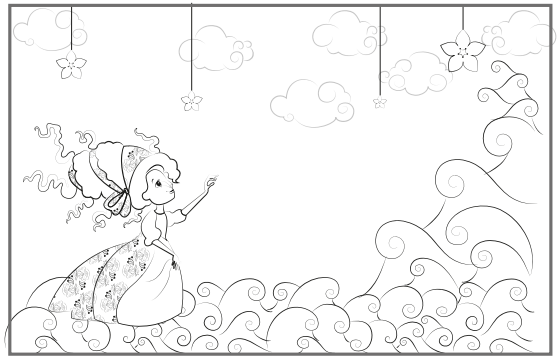


Ilustración narrativa para proyectos editoriales

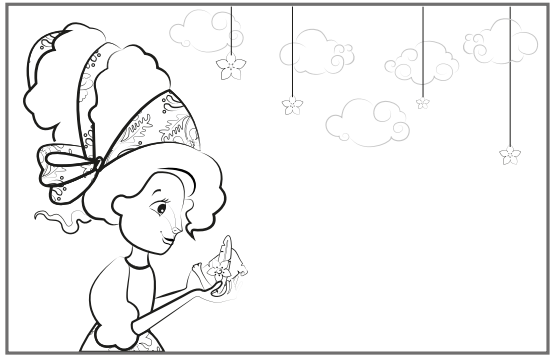
Cómo contar una historia de forma visual ?



1. INICIO
COMIENZO



2. NUDO
DESARROLLO

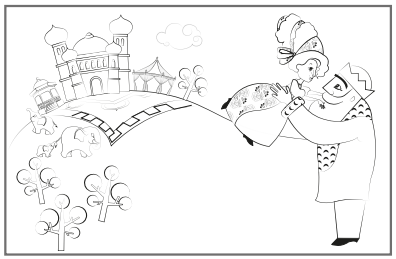
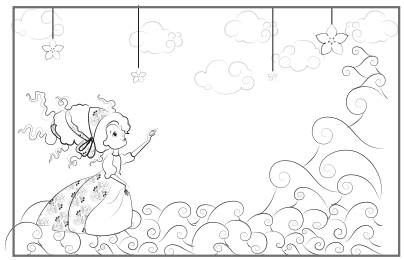
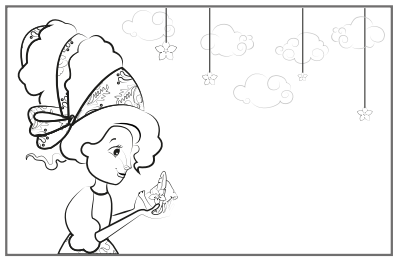


3. FINAL
DESENLACE

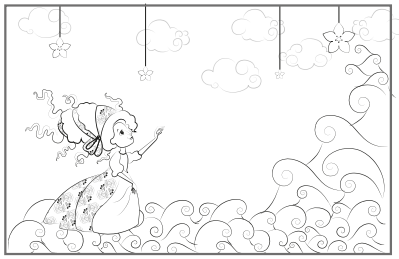
HISTORIA:
serie de eventos que ocurren de forma ordenada y cronológica, esta se compone de 3 actos dramáticos: Inicio, nudo y desenlace,

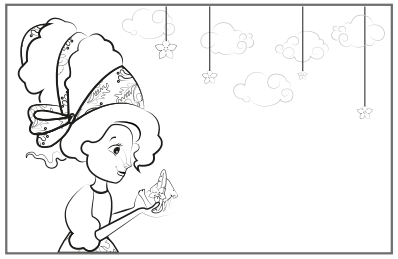
EL RELATO:
es la forma en que el autor, ilustrador decide organizar esos eventos de forma diferente en pro de la creación de la narrativa del autor.

Formas de ordenar la narración

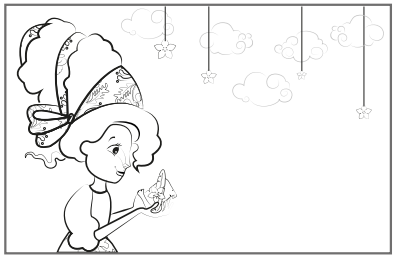
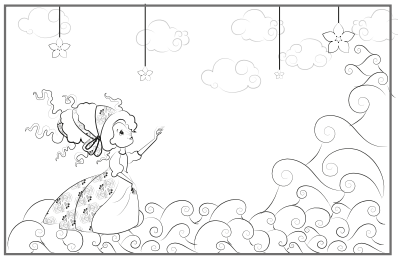
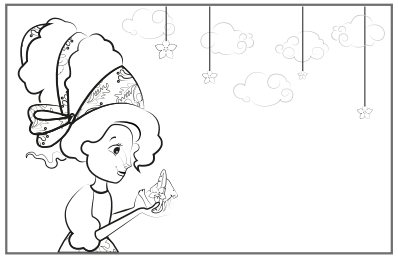




AB OVO: desde sus orígenes, el inicio de sucesos en orden cronológico, en orden sucesivos tal cual ocurrieron

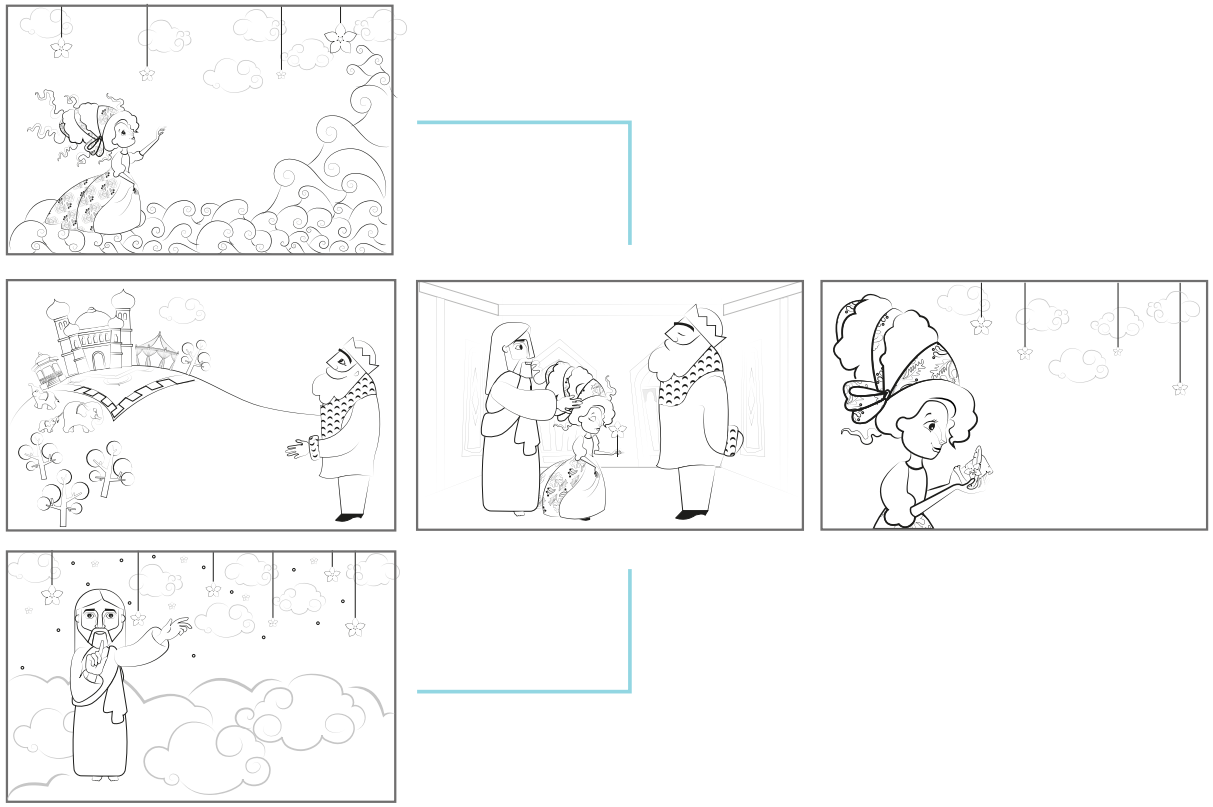




IN MEDIA RES:"POR EL MEDIO"
Es decir comienzan en el nudo

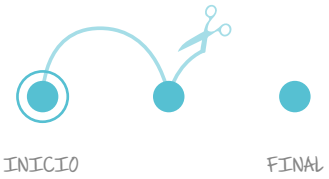
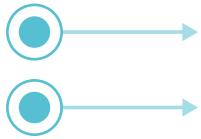




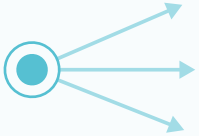
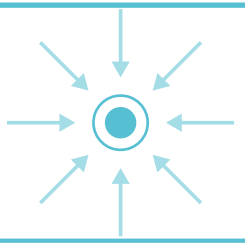
IN EXTREMA RES: son aquellos que se cuentan desde el final. Son los relatos que comienzan a contarse por la escena final o por desenlace del conflicto.



CONTRAPUNTO: Son relatos con historias compartidas o paralelas que se llegan a entrelazar en un determinado momento.

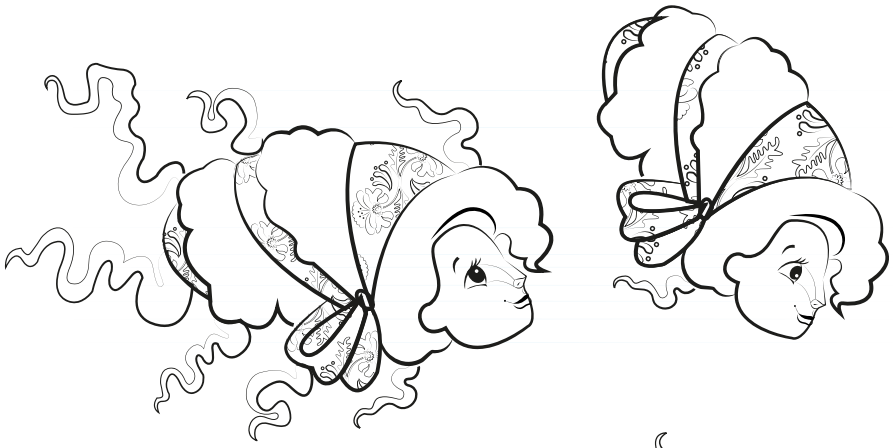
Técnicas narrativas para una historia ilustrada:

RACCONTO:	FLASHBACK/ FLASHFORWARD:	ESTRUCTURA REVERSIBLE:
Es una visita al pasado. El relato comienza en el presente y por algún motivo hay una retrospectiva al pasado, y desde ese tiempo se empieza a narrar en orden cronológico.	El flashback o analepsis es una visita relampago al pasado dentro del presente de un relato. Se usa para recordar, contextualizar o advertir. El flashforward prolepsis es un viaje rapido al futuro, como un presagio o visión. Siempre se vuelve al presente en la historia	Es una estructura In extrema res. La historia se cuenta desde el final hasta el principio. No hay viajes al pasado. Expresamente es contada de forma inversa
CORTES:	**REPETICIONES:**	**TIEMPOS PARALELOS:**
Son pausas que dan espacios a una intervencion narrativa diferente o a una repetición.	La historia se repite para modificar gradualmente o dramáticamente un evento. Son historias cíclicas.	Historia que ocurren en tiempos simultaneos. En libros ilustrados el formato puede ser un recurso muy útil para propuestas narrativas novedosas.
		

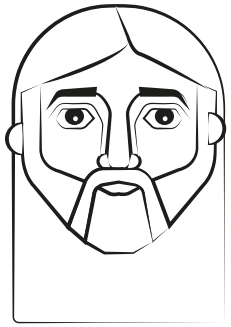
RELATIVIDAD DEL TIEMPO:	PUZZLE O ROMPECABEZAS:	CAJAS CHINAS:
La duración del tiempo no es igual para todos aquel que lo experimenta. Este puede variar y ser un recurso ficcional si se considera que en un mismo fragmento del tiepo pueden coexistir muchos.	Estructura mas compleja que va dejando pistas al lector o espectador para que poco a poco vaya descubriendo cual es el orden de las cosas	Similar a la la matruskas una historia dentro de otra y asi sucesivamente . De un suceso puede nacer otro nuevo rumbo. Se relaciona con el concepto fractal, una serie de mundos inmersos en otros.
CIRCULARIDAD:	FINALES ABIERTOS:	PUNTOS DE VISTAS:
La historia termina en el mismo punto en donde empieza. El relato al parecer vuelve a sus inicios que haber acontecido para que cobre relevancia esa epanadiplo-sis. (Epanadiplosis: figura retórica de construcción que consiste en terminar un verso o una frase con la misma pala-bra con la que empieza.)	Lla historia no supone un final absoluto, sugiere que el conflicto podria continuar porque el desenlace es inconcluso.	Dependiendo de la perspectiva en que se encuentre una historia, la versión de esta puede cambiar, los tiempos se pueden alterar y las formas de construir el relato también.
		

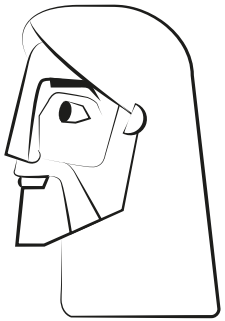
Preguntas a un texto:

- PERSONAJES Y SUS DISTINTOS NIVELES DE IMPORTANCIA.
- ESCENARIOS
- ÉPOCA
- ¿TEMA PRINCIPAL?
- ¿TEMAS SECUNDARIOS?
- ¿DE QUÉ FORMA SE DIRIGE AL LECTOR? (ENSEÑA, MORALIZA, ADVIERTE, ETC.)
- ¿QUÉ SUSTANTIVOS DEL TEXTO RESUMEN EL RELATO?
- ¿QUÉ ADJETIVOS DEL TEXTO CARACTERIZAN RELATO?
- ¿QUÉ VERBOS SON FUNDAMENTALES?
- ¿CUÁL ES EL GRAN MOMENTO QUE DEFINE PARA VOS LA HISTORIA?
- ¿TE GUSTÓ?, ¿LO ODIASTE? ¿POR QUÉ?
- VESTUARIO
- LOS PERSONAJES ¿QUÉ REPRESENTAN? ¿CON QUÉ SÍMBOLOS LOS ASOCIARÍAS?
- ¿A QUÉ OTROS PERSONAJES, NO SOLO LITERARIOS, TE RECUERDAN?
- ¿QUÉ ELEMENTOS DEL PERSONAJE TE RESULTAN MÁS GRÁFICOS?
- ¿QUÉ ESCALAS VISUALIZÁS?
- ¿QUÉ OBJETOS HABITAN EL RELATO?
- ¿QUÉ ENCUADRES TE PARECEN LOS MÁS AJUSTADOS PARA NARRARLO?
- EL ANÁLISIS NO SE AGOTA EN ESTA LISTA, SE PUEDE AGREGAR TODAS LAS PREGUNTAS QUE SE CONSIDEREN NECESARIAS. DISTINTAS PERSONAS DISTINTAS INTERPELACIONES



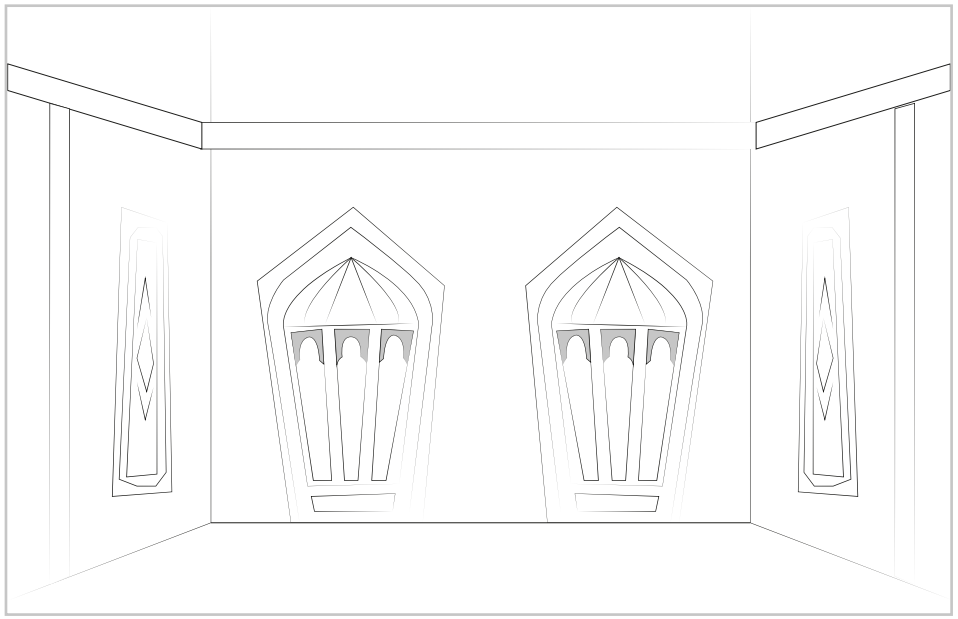
Principal

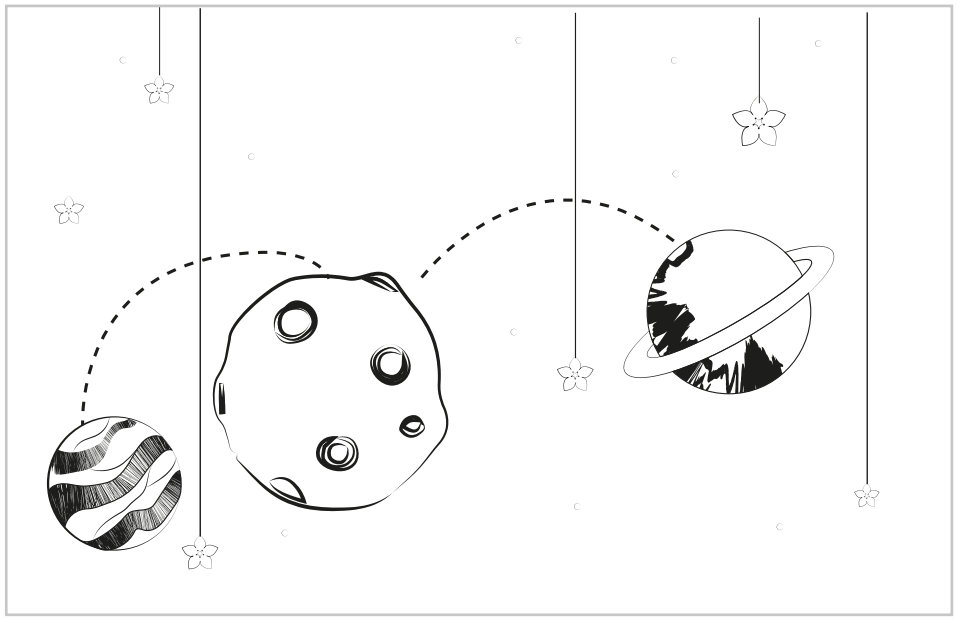




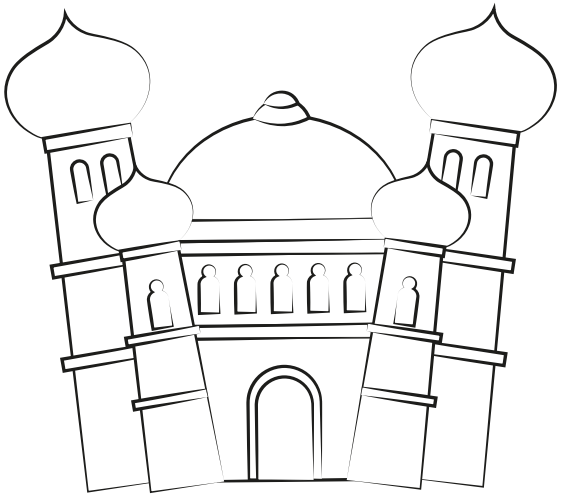
Secundario

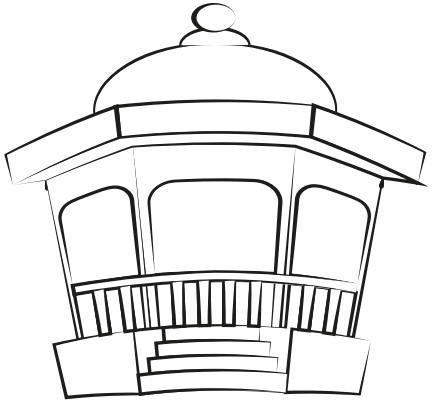
Personajes

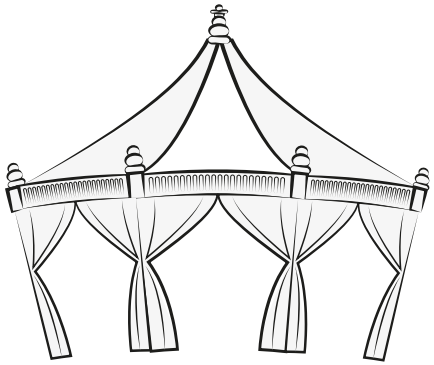




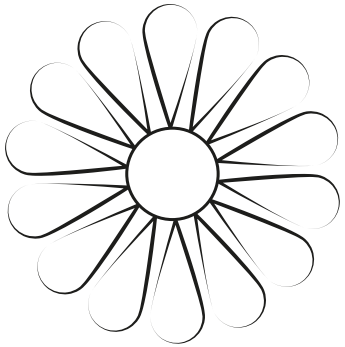
Escenarios

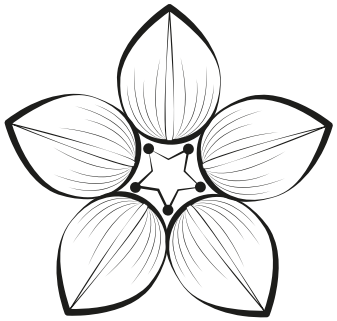


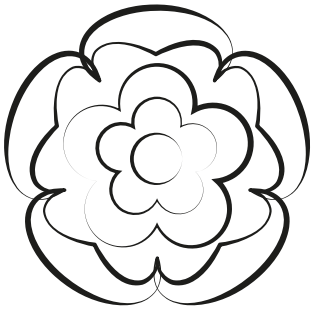


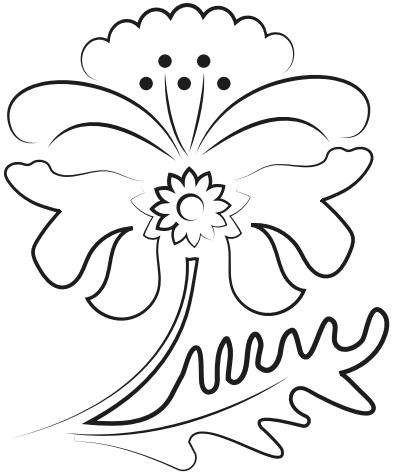


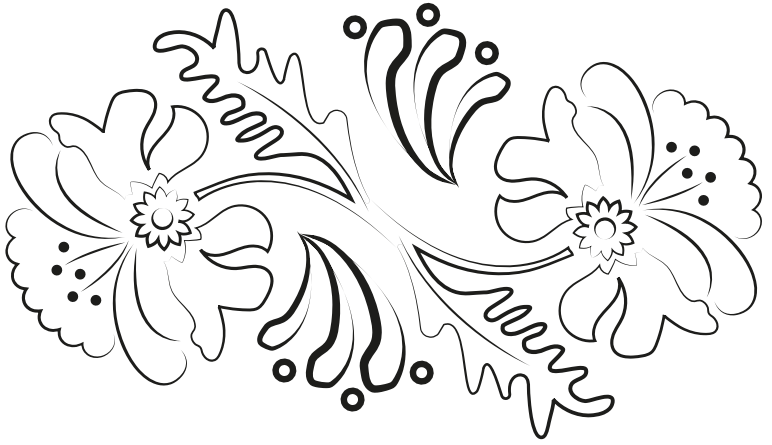
Monumentos

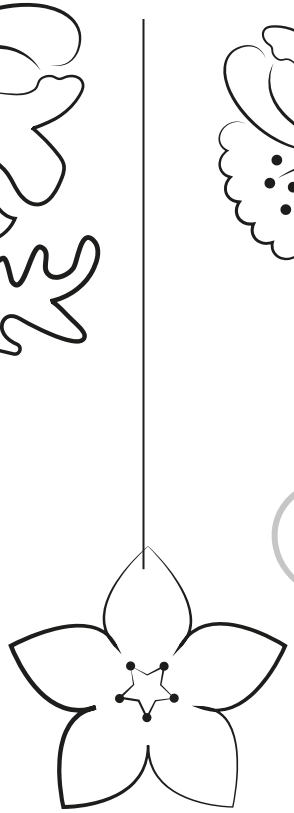


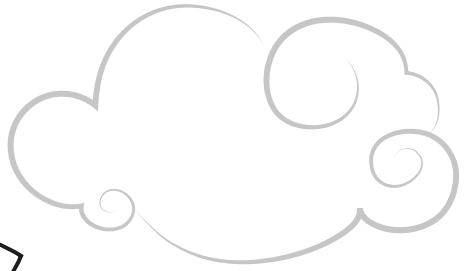




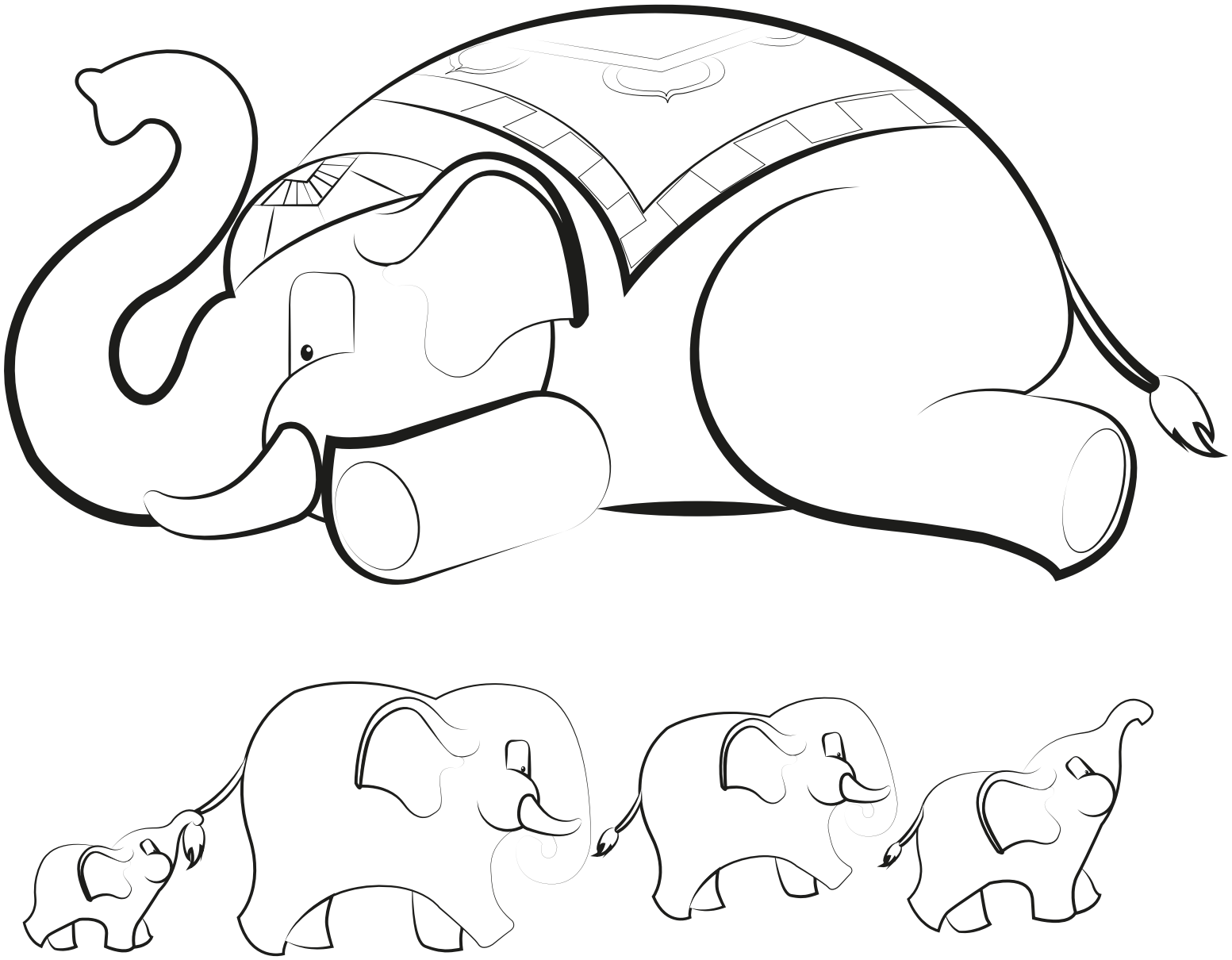








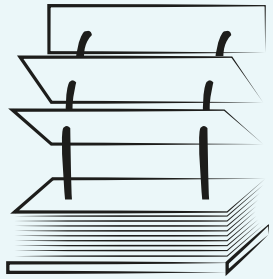
Recursos



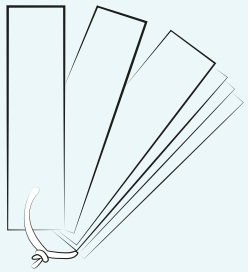
Apoyo visual

Otros recursos a considerar

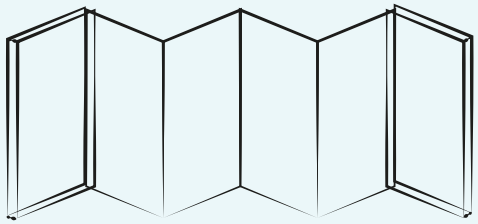
FORMA DEL LIBRO:



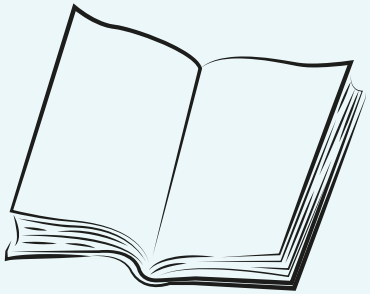
Pothi



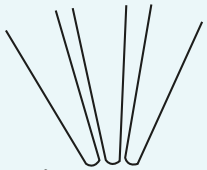
Abanico



Acordeón

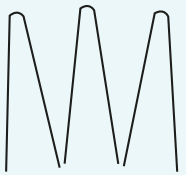


Códice



Mariposa

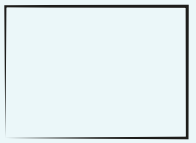
Cuadernillos



Bolsa

FORMATO DEL LIBRO

Portaretrato

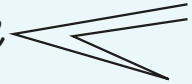


Apaisado

PLEGADO:

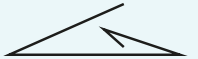
Paralelo

Paralelo doble

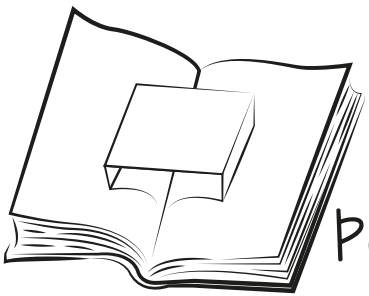


Acordeón

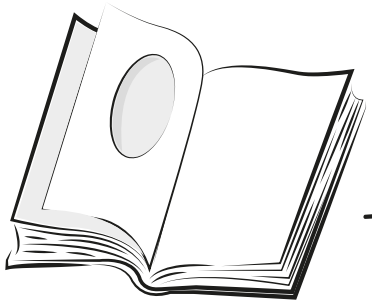
Envolvente



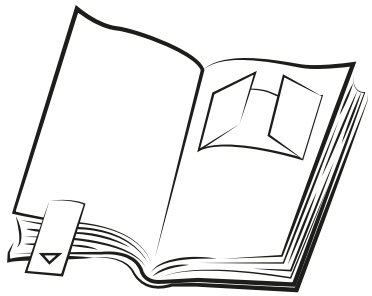
Ventana



Pop up



Troquel



Lengüetas y ventanas

ELEMENTO PLÁSTICO:

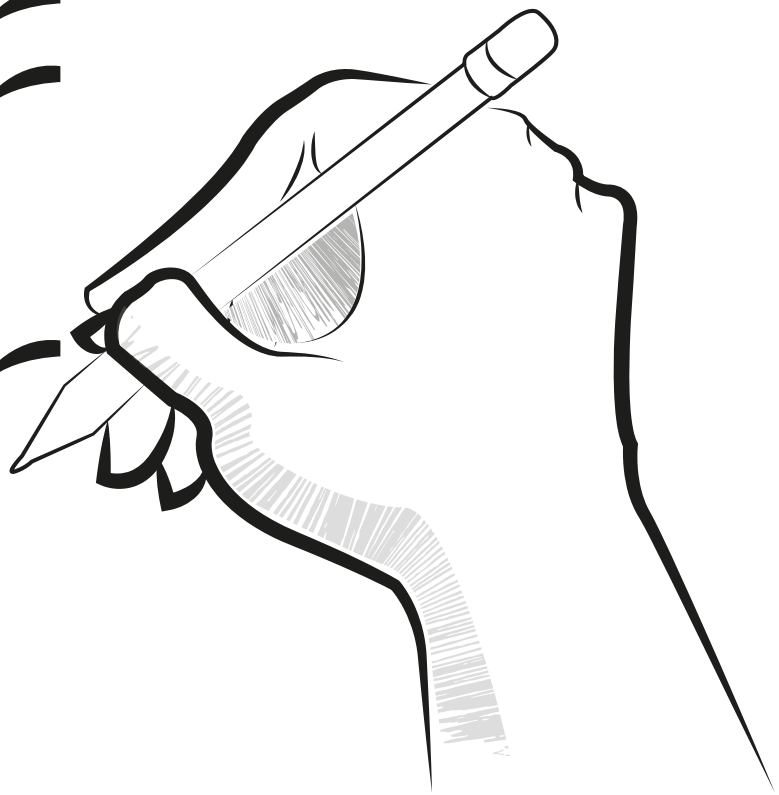
- [x] Tipografía
- [x] Color
- [x] La imágen
- [x] Iconicidad
- [x] Perspectiva

ELEMENTOS COMPOSITIVO:

- [x] Tamaño
- [ ] Posición
- [ ] Espacio

MATERIALES:

Papel
Telas
otros

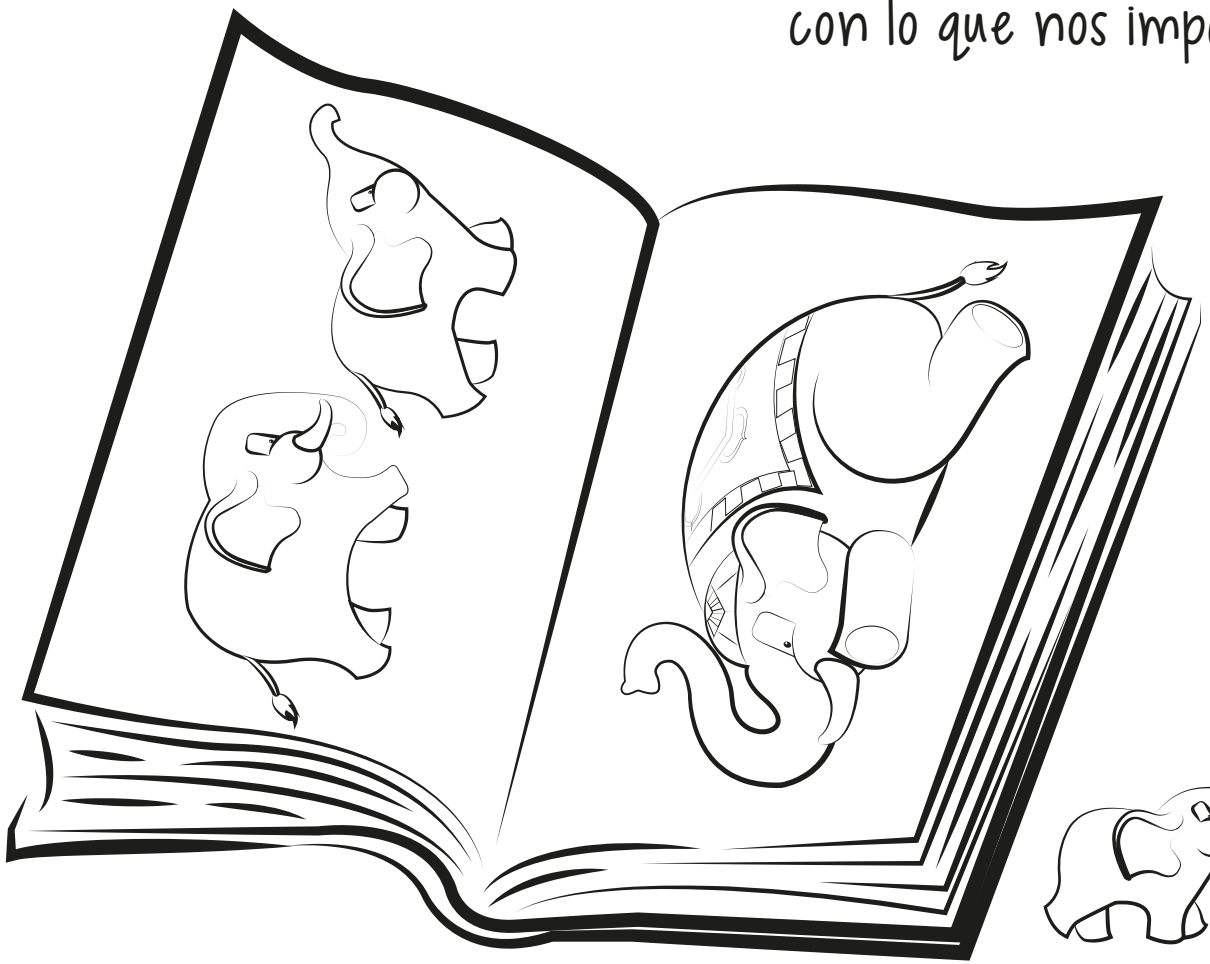


¡Técnicas CREATIVOS!

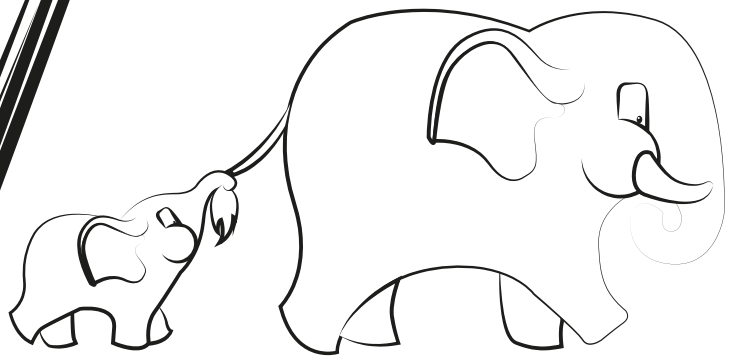
Ilustración narrativa para proyectos editoriales

¡Bitácora CREATIVA!

tomar notas nos ayuda a ampliar nuestra biblioteca menta, en ella anotas ideas, emociones. Una bitácora implica una pausa y un encuentro con lo que llevamos dentro, pero también con lo que nos impacta del afuera.



Anotaciones Gráficas y
Anotaciones escrítas
fotos
Recortes
objetos (flores, hojas, envoltorios...)



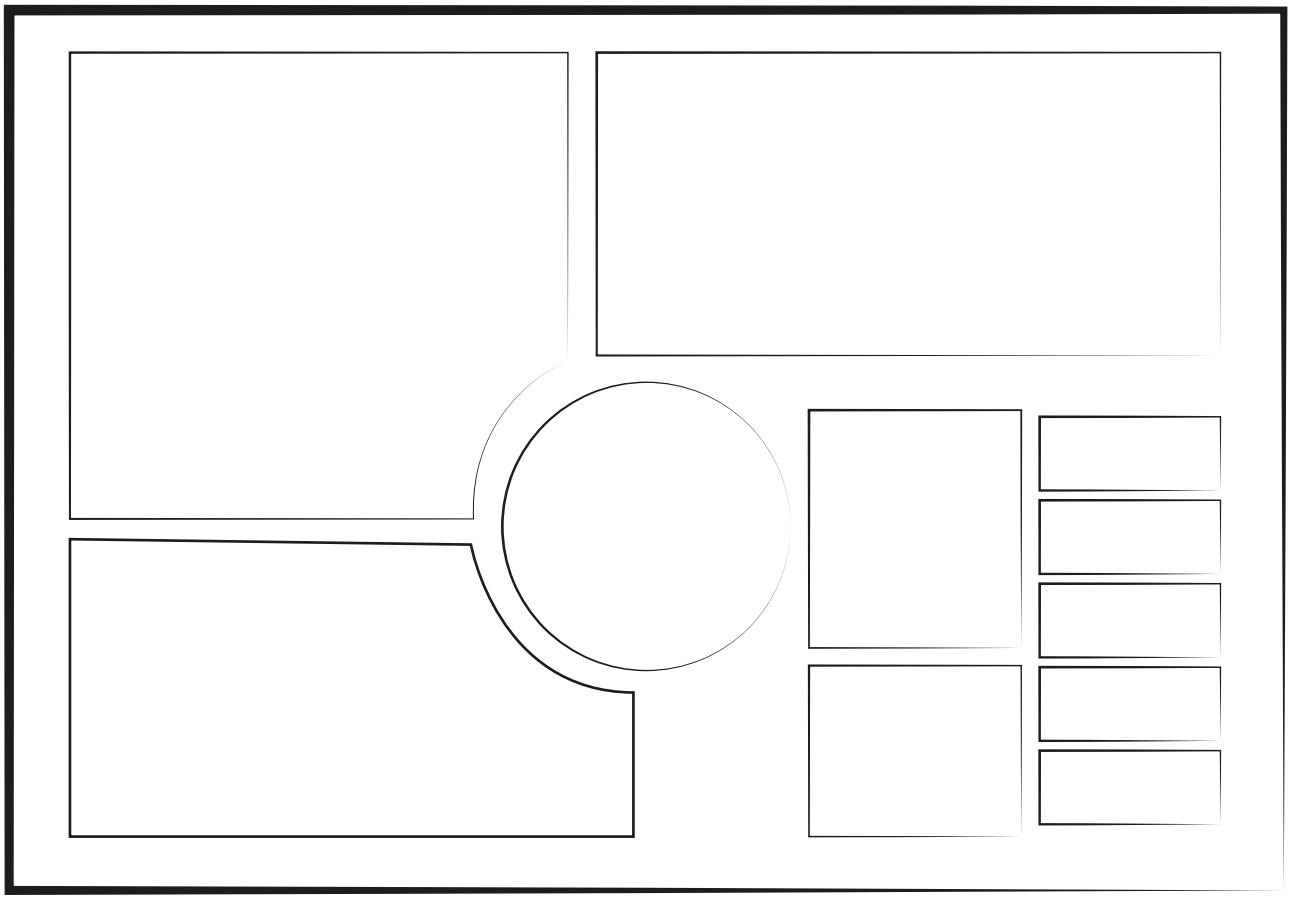
Aplicacion de las técnicas de materiales

Anotaciones Gráficas

Anotaciones escritas

¡Tablero INSPIRADOR!

Es una herramienta gracias a la cual se consigue tener las ideas claras para avanzar o arrancar un proyecto, organizas imagenes que te sirvan de referencias.



Formas
Paleta cronática
Sentimientos
Texturas
Tipografía
OTRAS

Julio 2020

M.D.G.

Rita Araujo

Atmósfera Gráfica

ritaraujojaimes

rita.araujojaimes

ritaraujoj@gmail.com