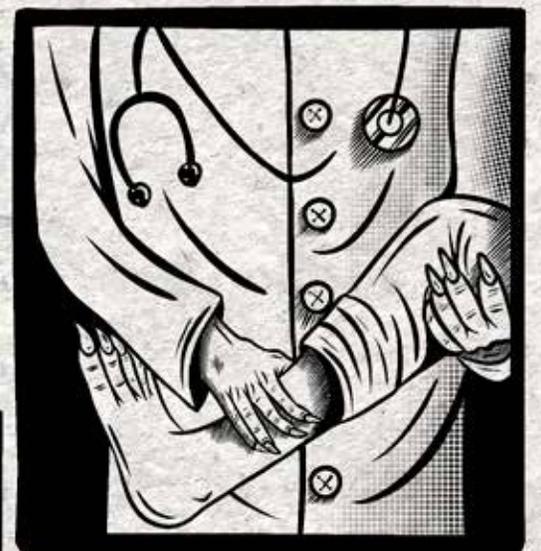


HUELLAS

LIBRO DE ARTE







“Dedicado a todos aquellos que me apoyaron a lo largo de este proyecto.”



Este libro presenta una recopilación completa del desafiante trabajo creativo y artístico para crear huellas. Esta recopilación no se limita solo al arte del libro, sino que también incluye descripciones de las ideas clave y como estas fueron evolucionado con el tiempo. Así, podrás descubrir nuevas capas de información sobre este proyecto. Originalmente se consideró utilizar insectos como personajes principales debido a su variedad de diseños y a sus diversas posibilidades artísticas, pero se llegó a la conclusión de que los insectos no eran la elección más adecuada para representar el concepto de la resiliencia.

Después de mucha meditación, se decidió que los protagonistas del cuento ilustrado serían zarigüeyas. Esta decisión artística se tomó porque se buscaba un animal representativo en el valle del Cauca, que fuera conocido por la comunidad y también simbolizara los conceptos de resiliencia, familia y unión los cuales son eje del proyecto.

CONTEXTO

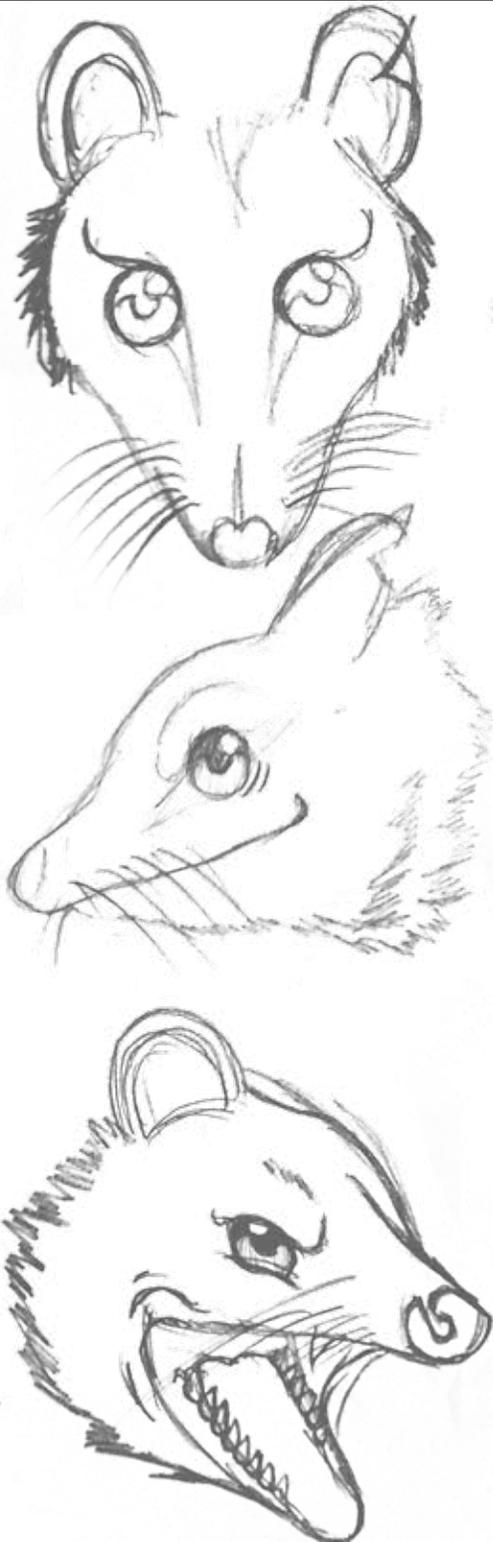
El conflicto armado en Colombia es un tema de actualidad que busca ser esclarecido por la Comisión de la Verdad. Entre sus principales funciones está escuchar a las víctimas y colocarlas en el centro de este proceso de reconciliación y no repetición. El objetivo es escuchar a las víctimas, rescatar sus memorias y contribuir a la construcción de una paz auténtica en la que todos puedan participar, evitando invisibilizar o revictimizar a aquellos que han sufrido tanto en este doloroso conflicto. Son numerosas las historias que aún no han sido contadas y que anhelan ser escuchadas.

Este proyecto tiene como propósito contribuir a la construcción de una sociedad más justa y equitativa, donde todos los sectores de la sociedad colombiana participen activamente. Abordar el tema del conflicto armado se presenta como una forma idónea de aportar desde el diseño a la construcción de una paz sostenible en el territorio. Para llevar a cabo este proyecto, se realizaron una serie de entrevistas, investigaciones de campo y recopilación de información, con el fin de escribir una historia ficticia basada en los datos recabados.

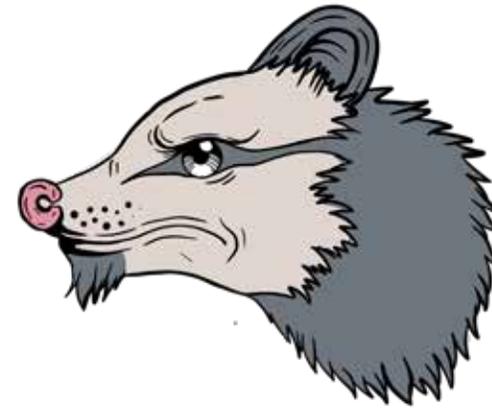


Creando a Josefino

En los primeros bocetos que crearon del personaje se optó por crear un protagonista que se basara bastante en el animal real (zarigüeyas), que conservara sus características más distintivas y representativas. pues no queríamos que fuera confundida con otro tipo de roedor que hay en el valle.

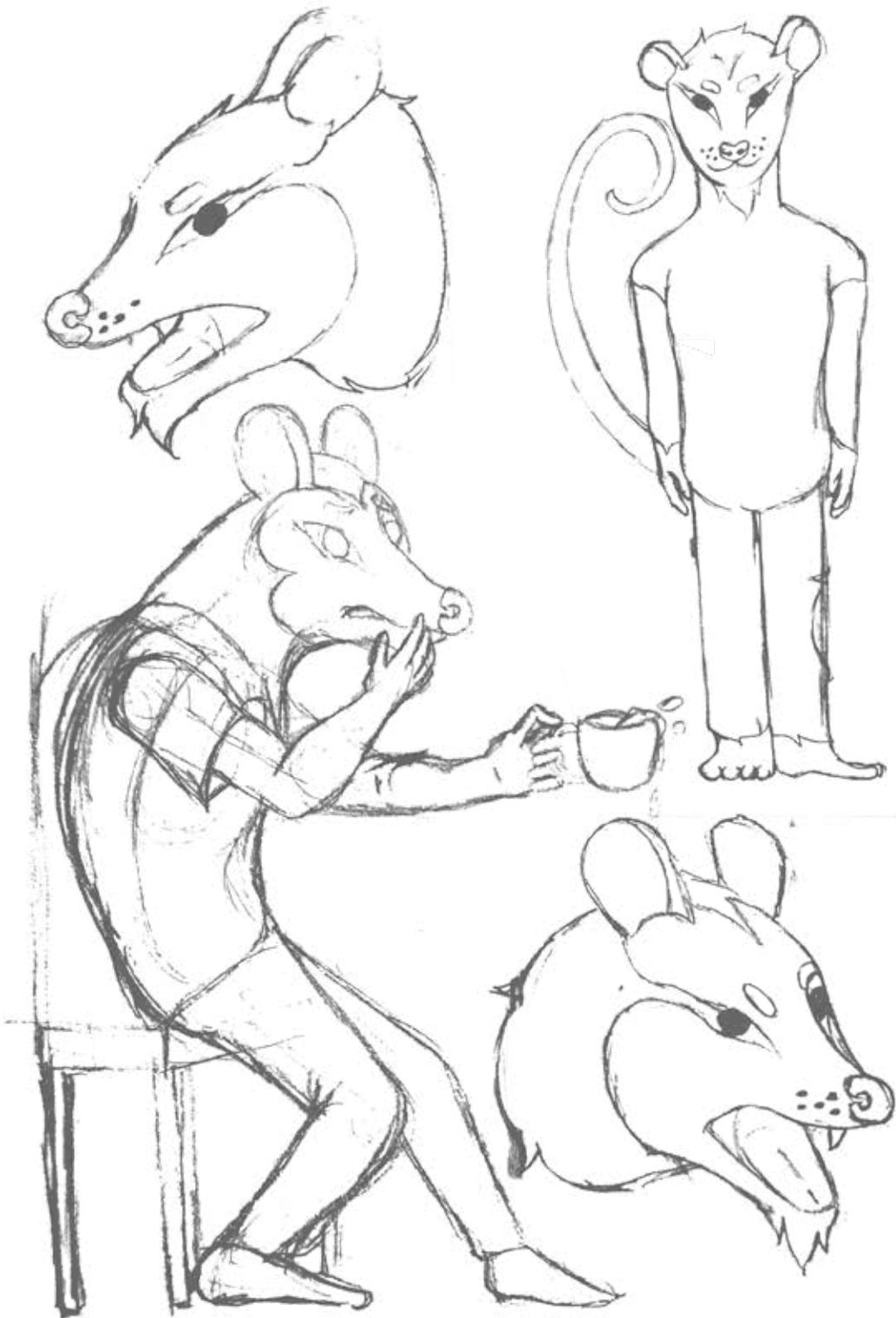


Primer acercamiento al personaje de Josefino



Buscando crear una paleta de color idónea para el personaje, se decidió desarrollarla a partir de la misma zarigüeyas, escogiendo los Colores y tonos más representativos del animal para ser utilizado en el personaje.

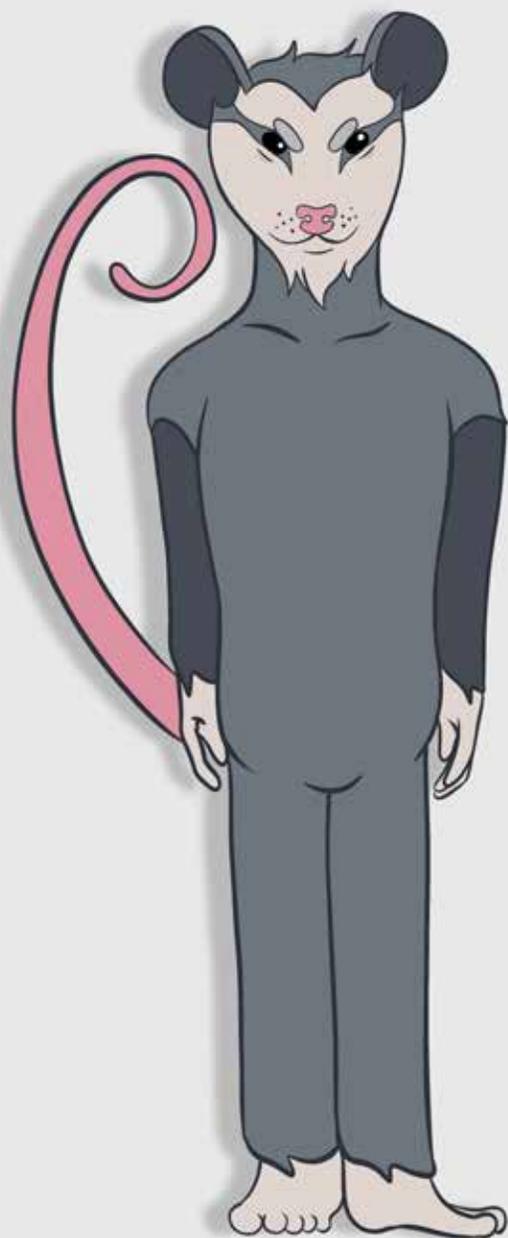




capitulos
 cuento → E. r. b. → COLOV
 ficha de personaje
 prueba de entorno



Segunda versión de Josefino



En esta segunda ronda de bocetos se buscó crear una versión más humanizada del personaje josefino, que no pareciera tan infantil como la versión anterior, pero que aún conservará rasgos propios del animal que representa. Además, se procurará que se viera más serio y desarrollado, manteniendo la misma paleta de colores previamente elegida.





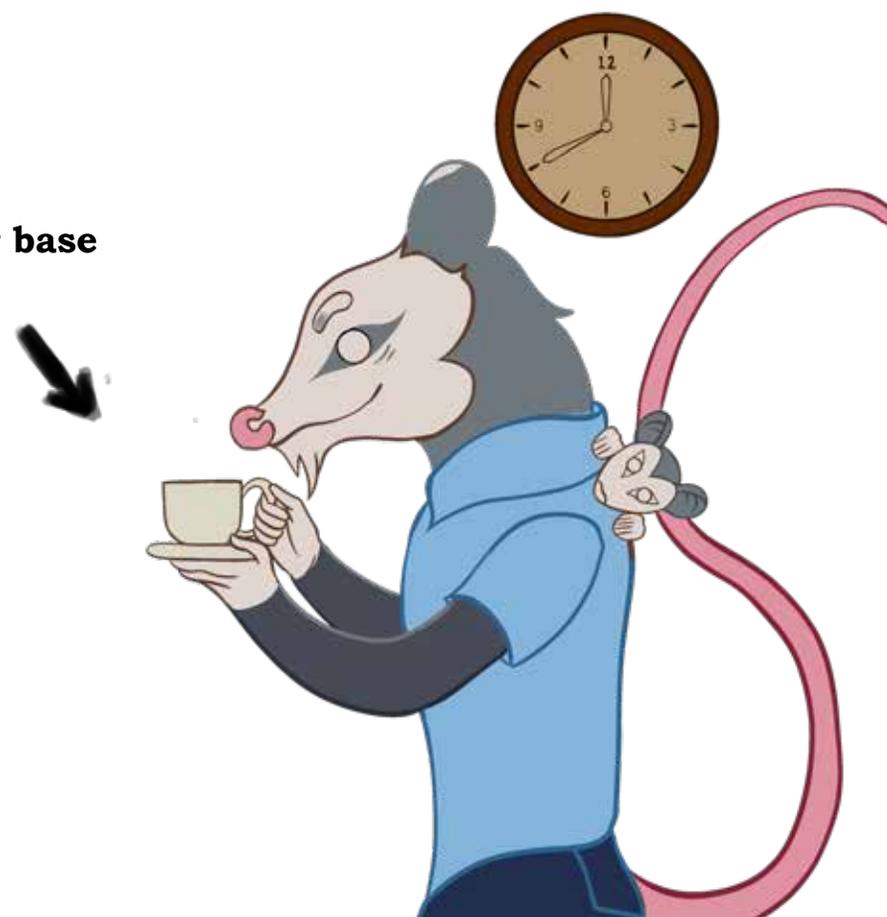


Line art de Josefino

Se comenzó a hacer bocetos con este diseño de Josefino, realizando pruebas de color, luz y sombra para observar cómo se desarrollaba el personaje en los diversos escenarios. Además, se buscó probar cómo quedaba el personaje aplicándole diferentes texturas y cómo éstas le otorgaban más volumen al diseño.



Color base



Luces y sombras













Rediseño de Josefino

En esta ronda de bocetos se buscó crear una versión de Josefino que tuviera más aspecto de bestia o animal, sin que perdiera algunos de sus rasgos humanos. La versión anterior se veía muy humanizada y perdía algunos rasgos del animal que representa. Por otro lado, se buscó que tuviera una mirada más expresiva y que a su vez le diera personalidad al personaje.



Primeros bocetos de Paulina

Para los primeros bocetos del personaje femenino de Paulina, se basó en los bocetos de Josefino, buscando crear un estilo de ilustración que no desentonara con este. Se pensó desde el principio que este personaje sería un coprotagonista junto a Josefino y no solo un personaje secundario. Además, se le dotaría de una figura distintiva.





Paulina es la esposa de Josefino, una zarigüeya muy amorosa que adora a su marido ya su familia, pero que tiene un carácter fuerte; que su dulzura no los engañe. Estas fueron las primeras ideas que se nos vinieron a la cabeza cuando pensábamos en las entrevistas que habíamos realizado anteriormente para desarrollar este proyecto. Al igual que con Josefino, se buscó darle una paleta de colores inspirada en las zarigüeyas. En este diseño se aprecia mucho más su naturaleza animal.

Paleta de color



Segunda versión de Paulina

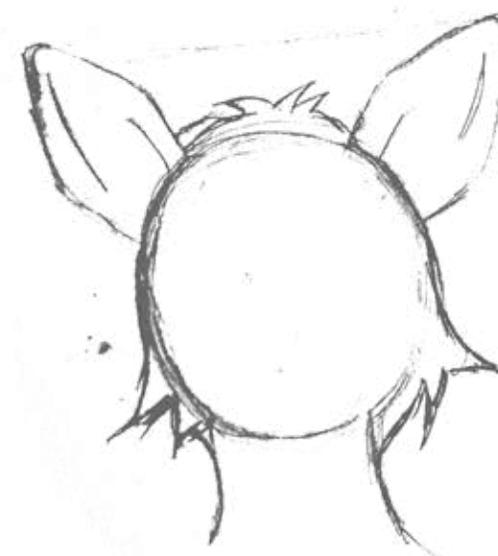
Este es el segundo proceso de bocetos que se realizó para crear un diseño de Paulina más humanizado, quitándole algunos aspectos animales. Por otro lado, se buscó simplificar y sintetizar el diseño del personaje.

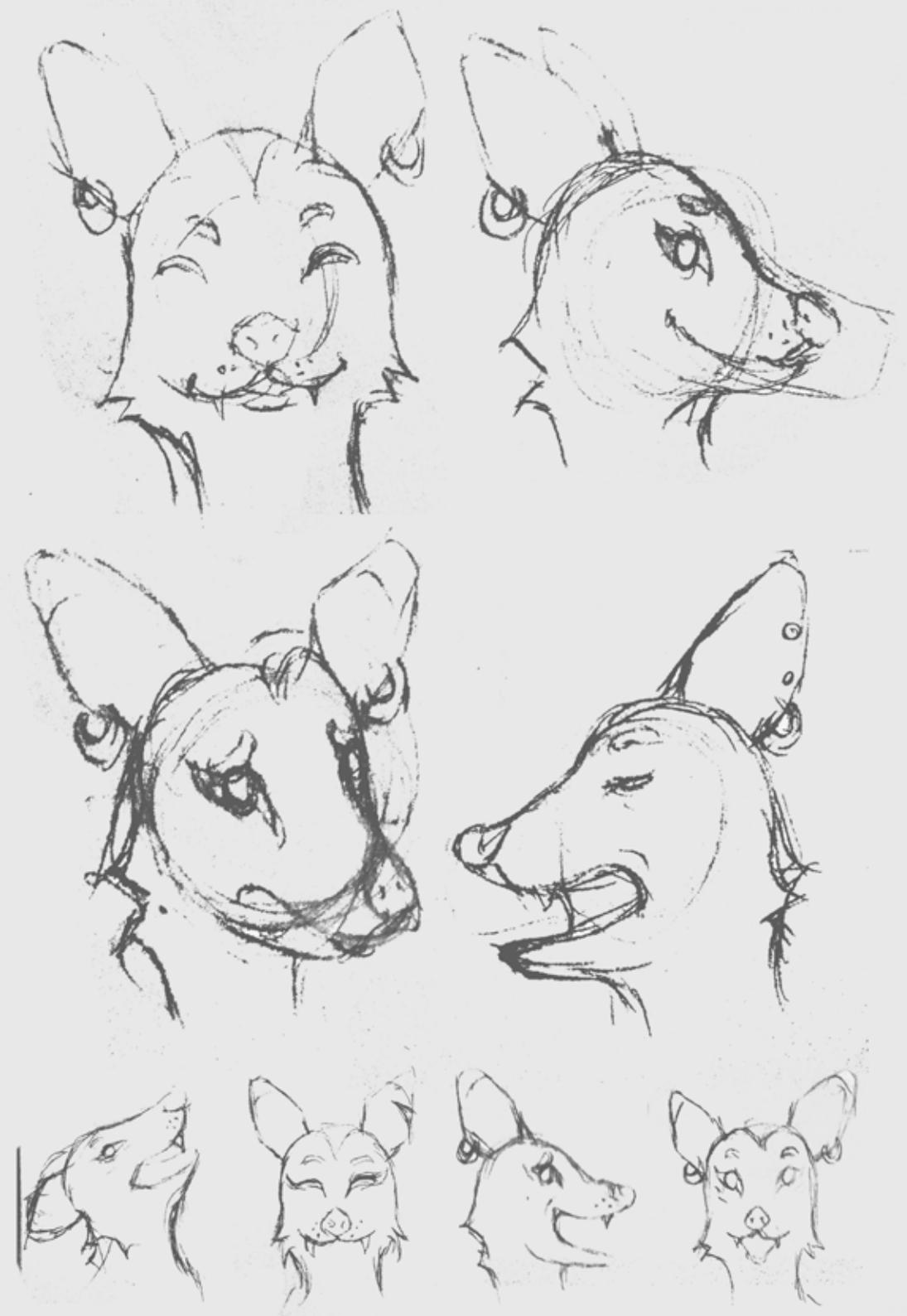
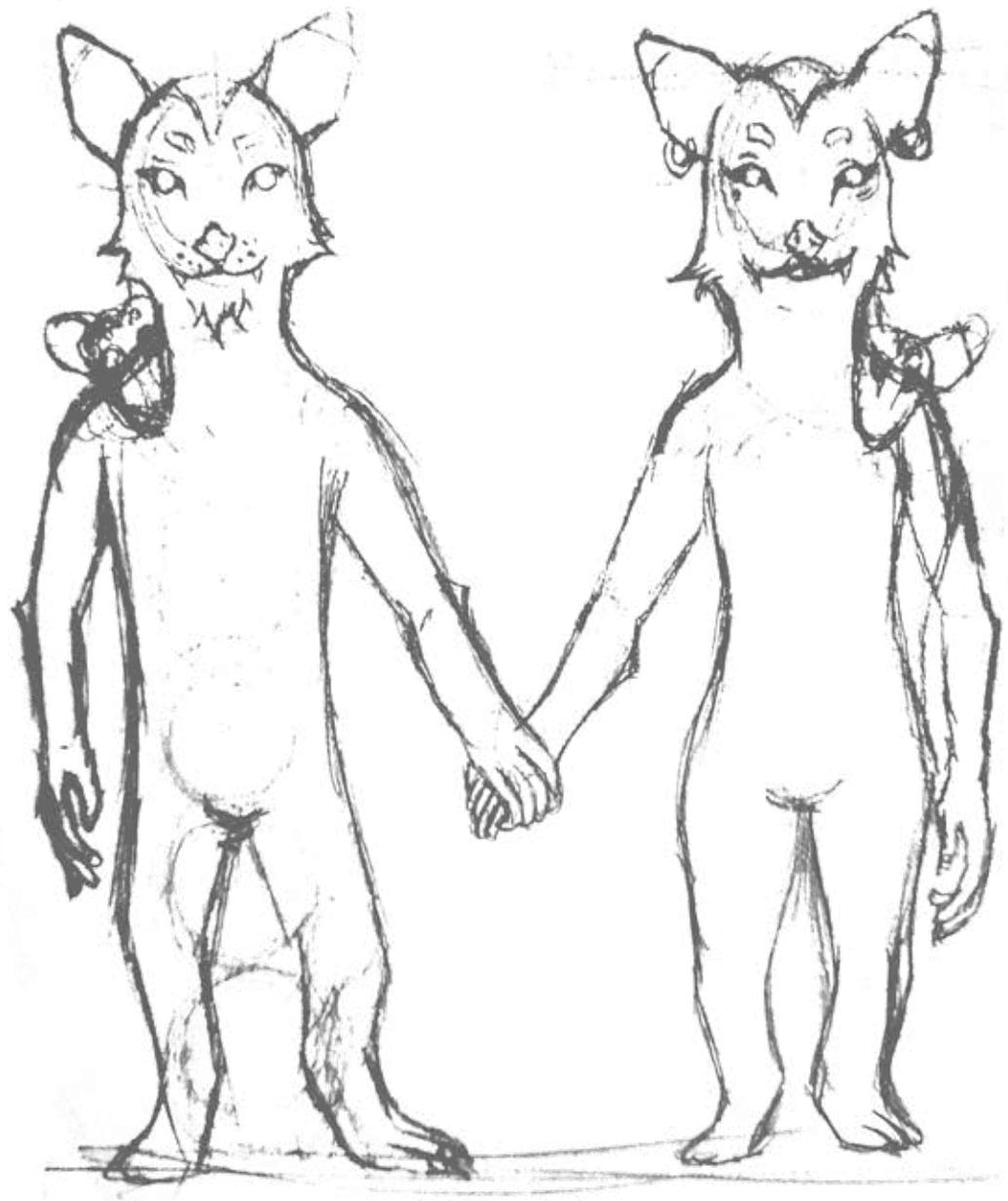


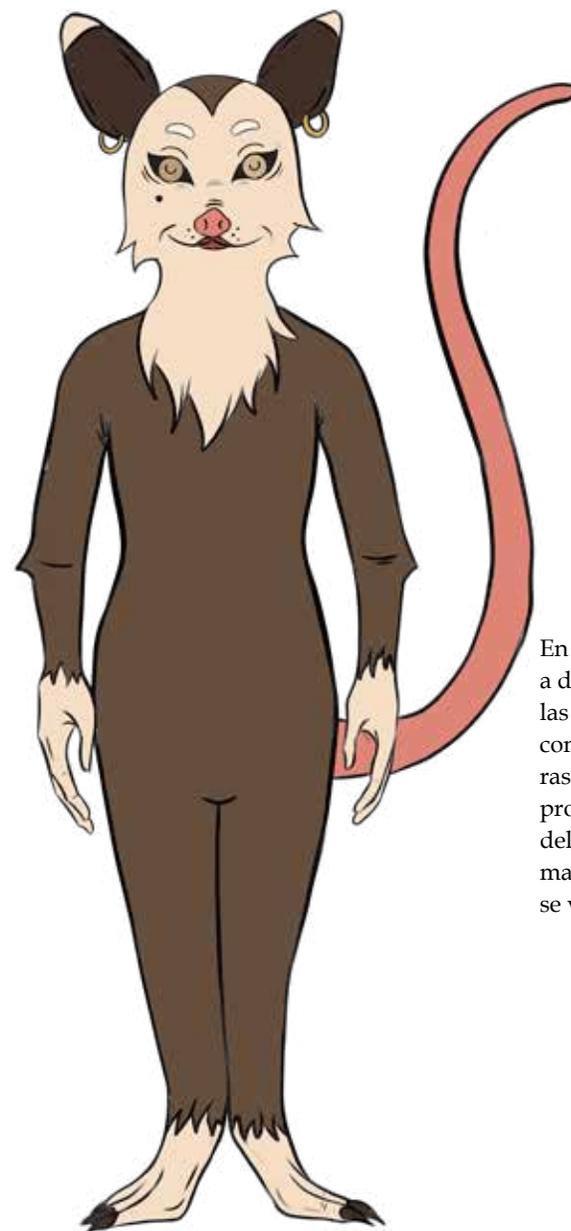


Tercera versión

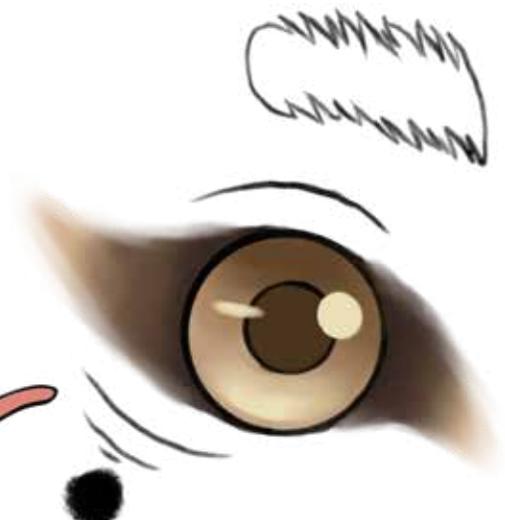
Se comenzó una nueva ronda de bocetos porque los diseños anteriores todavía no nos convencían del todo. Se buscaba crear un diseño que tuviera un equilibrio entre los rasgos animales y humanos, con un estilo que le otorgara personalidad y fuera fácil de identificar.







En este rediseño del personaje se busco volver a darle mas prioridad a los rasgos animales de las zariquellas y que nos se viera tan humana como se veia en su version anterior, que su rasgos animale se notara mas, tambien se probó con darle mas textura a los ojos y pelaje del personaje de igual modo se busco darle mas expresivida a sus gestos faciales y que no se viera tan rigidad en sus expreciones.





Primeros bocetos de Julieth

Para los primeros diseños del personaje de Julieth, una de las hijas pequeñas de Paulina y Josefino, se pensó en crear una zarigüeya dulce, inocente, tierna y lista, puesto que era una niña cuando ocurrió toda esta tragedia. En este diseño, al igual que en los otros, se buscó que se pareciera más al animal; se resaltó mucho el pelaje y se le dio una apariencia tierna y adorable. Se busca que este personaje genere ternura en el lector.

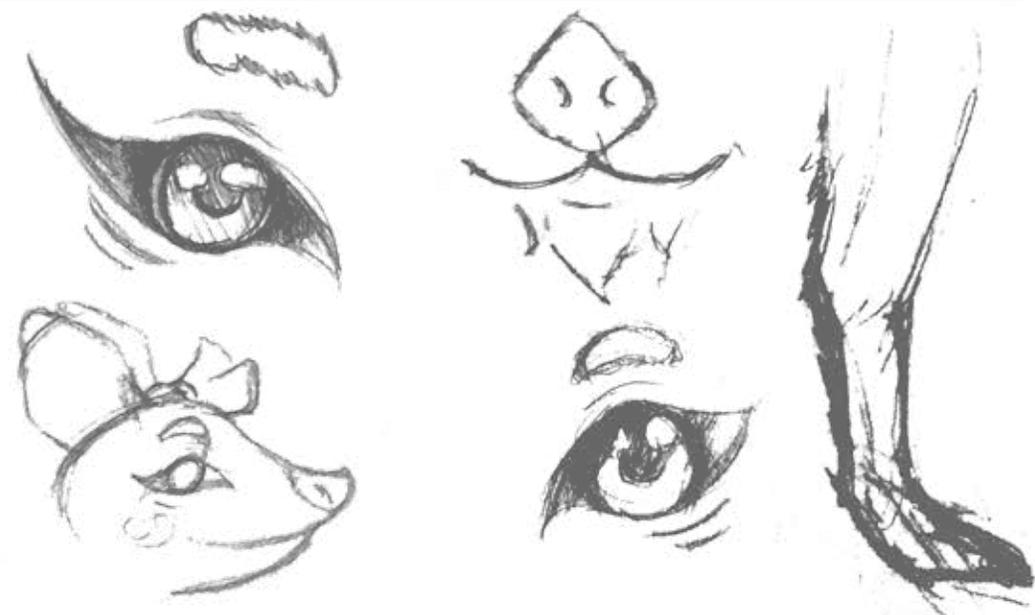




Segunda versión de Julieth

En este segundo diseño, se buscó simplificar la forma del personaje pero que todavía conserva rasgos que lo identifican como una zarigüeya a simple vista. También se le agregaron algunas características para darle más personalidad al diseño. Por otro lado, se cambió la paleta de colores para que fuera más parecida a la de su madre, ya que con la paleta anterior se parecía más a su padre hasta cierto punto.







Tercera versión

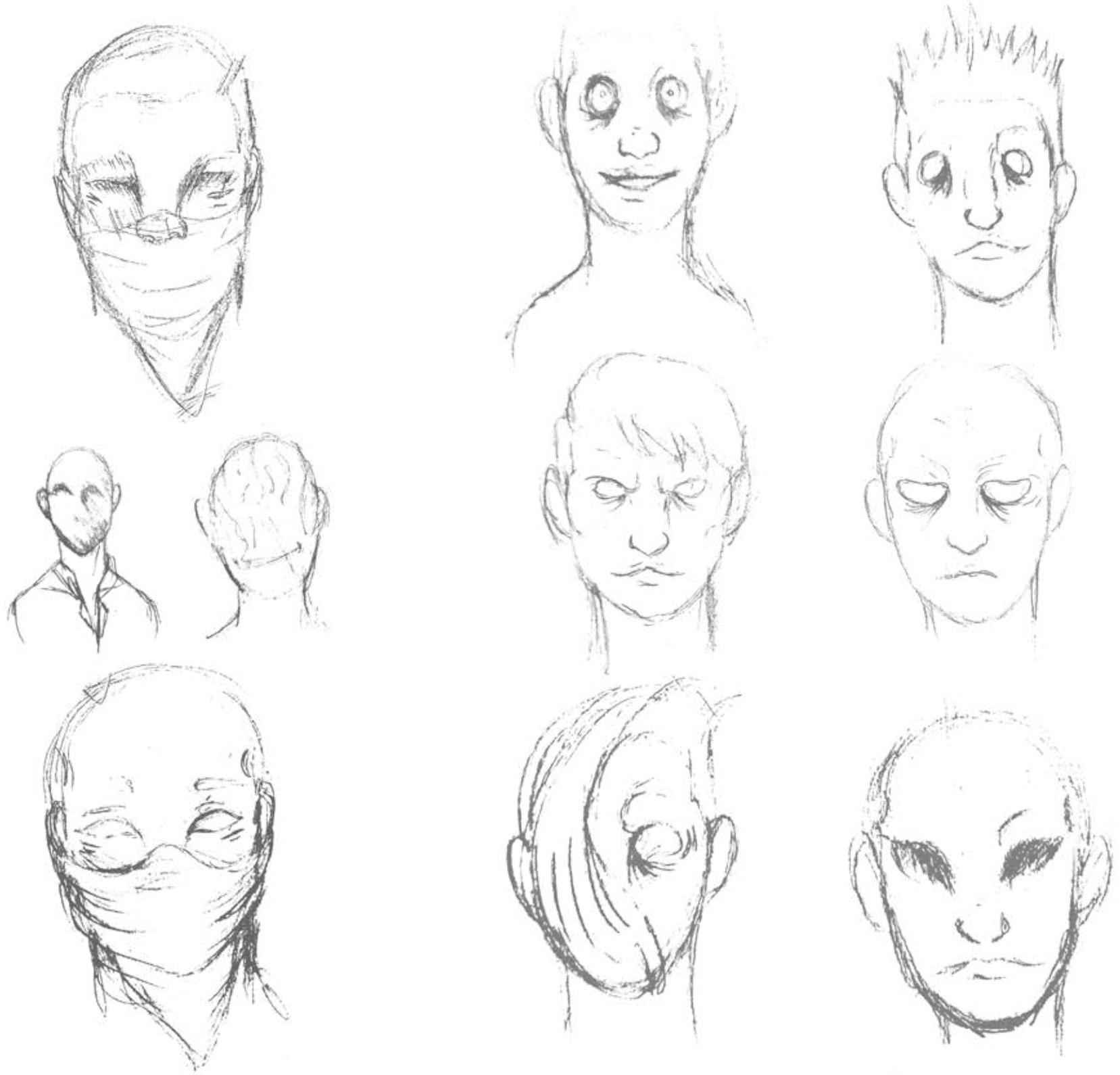
Después de hacer diferentes bocetos del personaje y descartar los que no servían, se llegó a este rediseño en el cual se ha estilizado y simplificado la forma del personaje, pero mantiene sus rasgos distintivos. Igualmente, se le agregaron algunos accesorios al personaje para que su diseño se viera más expresivo en cuanto a sus rasgos faciales.

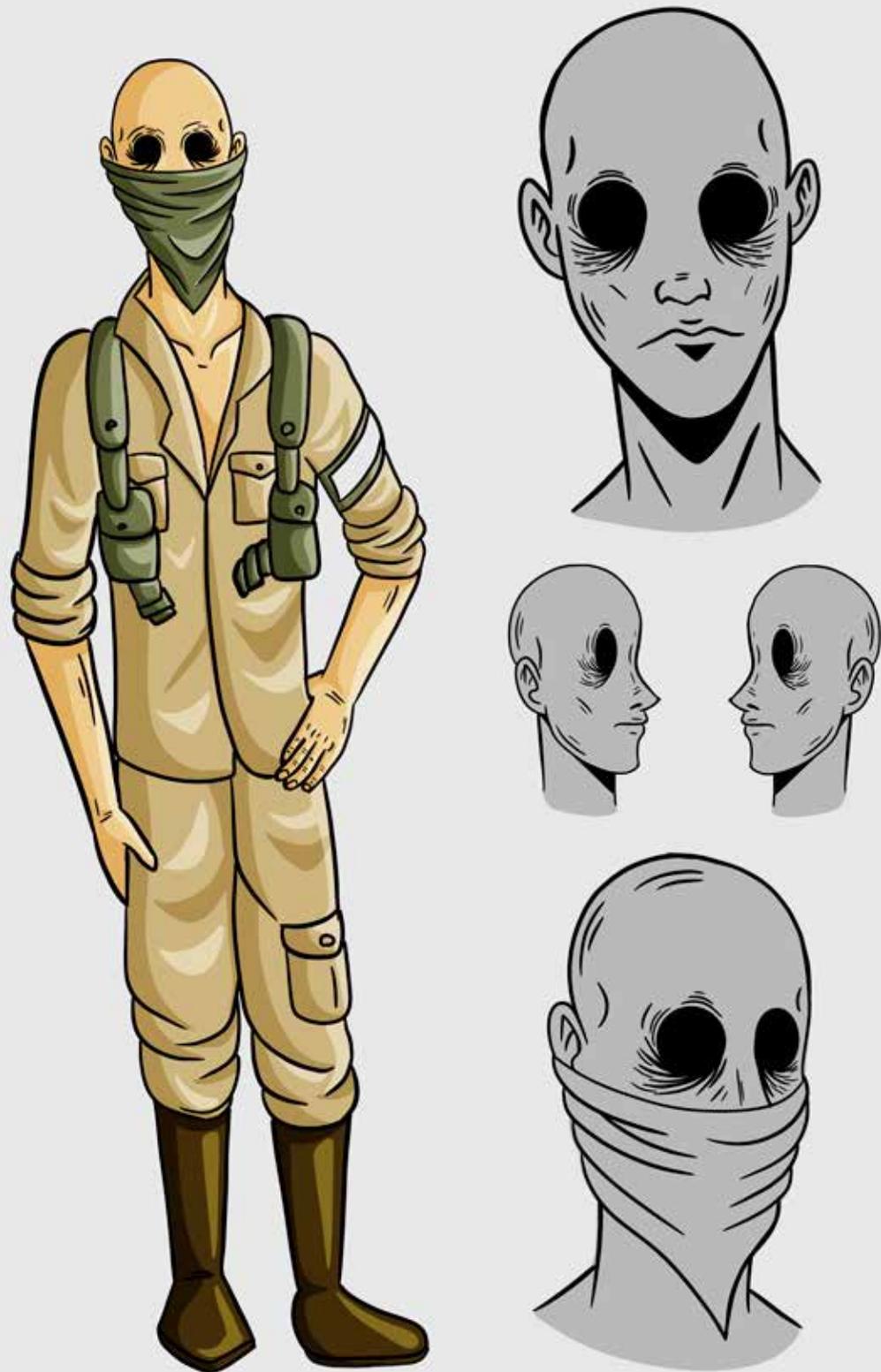


Primeros bocetos de la RAZ

RAZ: Resistencia Armada por los derechos de las Zarigüeyas.

Para el diseño de los antagonistas o villanos de la historia, se decidió que fueran humanos para generar una relación de fuerza entre ellos y las pequeñas zarigüeyas, que están indefensas ante los humanos. También, después de una larga jornada debatiendo cómo sería el diseño de los rostros de estos personajes, se llegó a la conclusión de que se quería que tuvieran rostros inexpresivos y sin rasgos faciales distintivos entre los guerrilleros. Se decidió que todos tuvieran el mismo rostro genérico, ya que, para nosotros, el cometer estos actos tan viles y aberrantes no es propio de humanos. La parte más humana, reconocible y expresiva de las personas es el rostro; quitarles, de cierta forma, el rostro los deshumaniza. Son y no son a su vez seres humanos.





Prueba de fondos y personajes





Reflexión Personal

Mi Viaje Artístico: En medio de este proceso artístico hubo muchas altas y bajas. Hubo momentos en los que me sentía abrumado por todo el trabajo que conlleva investigar, realizar entrevistas, ilustrar y diagramar para poder crear un proyecto de esta magnitud. No fue un trabajo nada fácil; me llevó más esfuerzo del que me hubiera imaginado en un principio.

Pero durante este proceso aprendí muchas cosas que me llevaron y me obligaron a crecer como diseñador e ilustrador. Entendí lo importante que es hacer una buena investigación, lo mucho que se aprende con las salidas de campo, que el diseño se trabaja en grupo, pues hubo muchas personas que me ayudaron y me dieron ideas durante todo este largo proceso.

También aprendí lo mucho que se puede obtener de las demás personas a través de sus historias de vida, que debemos tener más empatía con nuestros semejantes, ya que muchas personas solo quieren que su voz sea escuchada junto a sus historias. No sabemos la carga que llevan los demás a sus espaldas.

Todo este aprendizaje me ayudó no solo a desarrollarme como diseñador sino también como persona, que es lo más importante. También me hizo más organizado con mi proceso de trabajo y me enseñó cómo debo encarar este tipo de proyectos para mi carrera como diseñador.

Gracias a todas las personas que me apoyaron durante este proyecto. Cada aporte fue importante para sacar este proceso adelante. De verdad, infinitas gracias.

“No hay errores, solo oportunidades para aprender y mejorar” Bob Ross



Ronald Enrique Sierra B.
Diseñador e ilustrador

