

# per fil

*Nide*

Génova, 1983  
Reside en Roma



[www.behance.net/nide](http://www.behance.net/nide)  
[www.101-percent.com](http://www.101-percent.com)

De niño era gran fan de los ladrillos de Lego, pero odiaba montarlos respetando su forma original. Yo los rompía y los fundía con una llama de gas para poder obtener la forma que yo quería. Me encantaba crear elementos mecánicos de fantasía, máquinas que no podrían tener una función o que eran imposibles. Con los años, los bloques de plástico de colores llenaron las páginas en blanco de mis bocetos y a menudo fueron un anticipo de la idea de escultura que descubrí más tarde con el ordenador, el mundo complejo y “maldito” de la gráfica 3D. Por eso, creo que esa primera experiencia con el juego fue particularmente reveladora de la técnica que desarrollo actualmente en mis trabajos.

Mis comienzos artísticos se iniciaron, tras la escuela secundaria de Italia, en el Instituto de Arte donde descubrí el amor por la pintura al óleo y la tinta china. También fue entonces cuando decidí tener un nombre que identificara todos mis trabajos y al unir nombre y apellido surgió Nide. Más tarde, pude profundizar más en mis estudios en la Academia de Bellas Artes de Roma licenciándome en Decoración y Gráfica.

En 2013, cursé el Máster en Diseño e Ilustración de la Facultad de Bellas Artes de Valencia y hasta hoy ha sido mi mejor formación académica.

Recientemente he creado un estudio de mi propiedad de xilografía y calco-grafía y, en los últimos dos años, he trabajado gracias a él, con obras de los máximos exponentes de la corriente artística italiana conocida como Transvanguardia. Pero, siempre he tenido una debilidad por el arte digital, superando incluso mi pasión por la tinta y el papel. Por eso, los proyectos que desarrollo se sitúan principalmente en ese terreno, entre la pintura digital, cuando trabajo como grafista y *storyboarder*, y el 3D, cuando los proyectos solicitan el empleo de *motion graphics*.

En estos dos últimos años he desarrollado la marca “Nide Ilustra” que cuenta con clientes multinacionales y privados como Mercedes Benz, Mercedes Benz Truck, Mercedes Smart, AbbVie, Poste Italiane, Salvatore Ferragamo, MSC Crocere o Italo “Italotreno”. Actualmente trabajo como ilustrador, grafista digital, artista 3D y 2D en una agencia de comunicación (101 percento), especializado en animación y *motion graphics* y al mismo tiempo trabajo para una agencia de Nueva York como *freelance*. Por eso, en un futuro no muy lejano, mi deseo es poder conocer América.

1. *Signorina*. 2015. Salvatore Ferragamo. Pintura digital para spot publicitario. El vídeo 3D ha sido realizado para promocionar el último perfume de la marca en todas las tiendas Ferragamo.
2. *DNA*. Mercedes Benz. 2013. Creación 3D para la campaña publicitaria de los nuevos productos originales de Mercedes Benz. Proyecto premiado en Cannes Lions International Festival of Creativity 2014.
3. *The sounds of rain* (proyecto personal). 2012. Ilustración 2D realizada en pintura digital (edición de 30 ejemplares).

# Betowers



## Inicios

¡Mamá, quiero ser artista!

Desde muy pequeña me ha encantado dibujar. ¿Quién no se ha quedado embobado con los dibujos de las cajas de cereales o ha maltratado rotuladores y alpinos dibujando horas y horas hasta quedarse sin mina?

La verdad es que de pequeña no tenía mucho cuidado con mis herramientas de dibujo, pues las disfrutaba y gastaba sin miramientos. No sabía la importancia que llegarían a tener para mí.

Reflexionando sobre mi perfil creo que un punto de inflexión importante para que concentrara mis esfuerzos en el oficio de ilustradora fue un curso que ofertaba la Universidad de mi ciudad, Cuenca, sobre Libro álbum dedicado a profesores y estudiantes de magisterio. Éste pretendía acercar a los docentes el imaginario de los niños, a aprender a saber leer más allá del texto, a leer las imágenes. Analizábamos clásicos de la literatura infantil como *Donde viven los Monstruos* de Maurice Sendak, *Un punto rojo* de David A. Carter y, algunos otros, que me hicieron reparar en la relación del ilustrador con el pequeño lector. Y por ello, mi proyecto fin de carrera fue un libro álbum infantil basado en una antigua leyenda hawaiana.

<http://beatorres.blogspot.com.es>



### Forma de trabajar

Para aquellos que no estéis familiarizados con el concepto de libro álbum debería explicar que este se diferencia de un cuento tradicional en que el ilustrador tiene más margen a la hora de interpretar el texto, pues no se dedica a decorarlo, sino a complementarlo y le da un valor añadido. Eso es lo que me parece más interesante, el poder tener esas licencias interpretativas (del texto) y añadir guiños para el lector que —quizás— el escritor no se había planteado: escondiendo un personaje fuera de escena, dándole otra actitud al protagonista que no sea la explícita del guión... Como un juego de complicidad entre el niño que ve las ilustraciones y yo. Eso es lo que me atrae de ilustrar, el divertirme y poder dar mi visión del texto, al buscar la sorpresa y la diversión del lector, al otro lado de las hojas de un libro.

¿Mi fórmula secreta? mezclar azúcar, especias y muchas cosas bonitas, y al igual que las Supernenas añadirle la "sustancia X", una mezcla compuesta por los *gouaches* de Mary Blair, los cortometrajes de UPA, posters de Jim Flora... y otras muchas cosas más.



Detalle del libro *Cherche et Trouve book*

### Proyectos

Hacer el libro álbum *Las aventuras de Flin*. *La vasija de Moni Kóh* se convirtió en una buena carta de presentación para el mundo editorial, pues tener una maqueta con apariencia de producto real fue un reclamo para trabajos posteriores. Las editoriales buscan gente que sea capaz de hacer un proyecto extenso y coherente. Nadie me ha pedido que de un consejo, pero como me aturde un poco hablar solo de mí, cuento esto por si pudiera ser útil para otros ilustradores.

Tras ese proyecto he ido creciendo y ampliando conocimientos en el ámbito de la ilustración; con cursos de verano (como los de i-con-i en Valladolid, con ilustradores que me interesaban y admiro como Marc Boutavant, Beatrice Alemagna o Puño) y con el Máster en Diseño e Ilustración de la UPV donde me empapé de grandes profesionales, (tanto profesores como compañeros). Ellos hicieron que echara el ancla en Valencia y dejara mis bártulos en la ciudad de los naranjos, para trabajar como *grafista* y *concept artist* en una empresa de videojuegos de la ciudad, además de seguir trabajando de forma *freelance* para editoriales francesas. ¡Pues siempre hay que estar en movimiento!



