

TFG

**Ilustrando cuentos de Hans
Christian Andersen**

Presentado por Cristina Jorge Jurado

Tutor: Carmen Chinchilla Mata

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen/Abstrac

Este trabajo de final de grado es un proyecto de ilustración, el cual consiste en la recopilación de cuentos originales, escritos por Hans Christian Andersen e ilustrados incluyendo portada y contraportada. Todo ello maquetado e impreso, en este caso el primer volumen de la colección de cuentos.

Este proyecto refleja la unión de la técnica del dibujo clásico con las técnicas digitales actuales. También incluye una explicación de la evolución del cuento a lo largo del tiempo, los referentes utilizados y la metodología que se ha utilizado en todo el proceso de creación de las ilustraciones de los cuentos.

This final project consists of the collection of original stories, written by Hans Christian Andersen and illustrated including the cover and back cover. All this layout and printed, in this case this is the first volume of the collection of stories.

This project reflects the union of classical drawing technique with current digital techniques. It also includes an explanation of the evolution of the story over time, the references used and the methodology that has been used throughout the process of creating the illustrations of the stories.

Palabras clave/key words

Ilustraciones, cuento clásico, evolución, dibujo digital, técnica mixta, cuento original.

Illustrations, classic story, evolution, digital drawing, mixed media, original story.

Índice

1. Resumen y palabras clave	1
2. Introducción	3
3. Objetivos y metodología	4
4. Marco teórico	5
4.1. El cuento ilustrado: definición y concepto	5
4.2. Contexto histórico.....	6
4.2.1.Nacimiento y evolución de la ilustración.....	6
4.2.1.1. Progreso de la ilustración infantil.....	8
4.3. Características conceptuales y formales del cuento ilustrado	9
4.3.1.El texto en la literatura infantil.....	9
4.3.2.La imagen en el cuento ilustrado.....	10
4.4. El niño y el cuento ilustrado.....	11
4.5. Panorama actual del cuento ilustrado.....	12
4.6. Referentes.....	14
5. Metodología y producción artística	15
5.1. Anteproyecto.....	15
5.1.1.Definición del proyecto.....	15
5.1.2.Storyboard, bocetos y maquetas.....	16
5.1.3.Diseño de personajes	19
5.2. Artes finales.....	20
5.2.1.Ilustraciones	21
5.2.2.Maquetación.....	24
5.2.3.Impresión.....	26
6. Conclusiones	27
7. Bibliografía	29
8. Anexo	30

1. Introducción

El objeto de nuestro trabajo de final de grado consiste en la creación de una colección ilustrada de cuentos del escritor Hans Christian Andersen. El objeto de dicho trabajo se plantea como una forma de recoger todos aquellos conocimientos adquiridos durante el grado, los cuales se manifiestan a través de la construcción de un proyecto que puede servir como primer acercamiento a la trayectoria profesional que se pretende realizar una vez terminados los estudios universitarios, en este caso, enfocándonos en el campo de la ilustración. En esta memoria nos centramos en el desarrollo práctico de las ilustraciones, así como en su elaboración.

Para la realización de este proyecto es necesario tener una base teórica, la cual aborda diferentes puntos, necesarios para entender que es y en que consiste un cuento ilustrado. En primer lugar, encontraremos una definición, una contextualización histórica de la ilustración y su evolución hasta nuestros días, centrándonos más en el cuento ilustrado infantil. A continuación, podemos observar un análisis de las características del cuento ilustrado y sus elementos principales: el texto y la imagen; siendo necesario mencionar algunos de los ilustradores que nos han servido como referentes en la elaboración de nuestro proyecto. Todo esto, además de hacer hincapié en la parte práctica, ha servido como aprendizaje para conocer un poco más en profundidad todo lo que envuelve al cuento ilustrado.

En segundo lugar, desempeñamos un proceso más técnico y metódico, en el cual recogemos todo aquello que se refiere a la creación de un cuento ilustrado. Desde la búsqueda de ideas para los personajes, para lograr plasmar el papel que representan en la historia, hasta los acabados finales, así como la metodología que se ha empleado realizar las ilustraciones. Este proyecto trata de aproximarse lo máximo posible a una colección de cuentos ilustrados profesional, que pueden encontrarse reunidos en varios volúmenes. En este caso, se trata del primer volumen de toda la colección que engloba los cuentos originales que hemos seleccionado: La Sirenita, La Princesa del guisante, Pulgarcita y Las Habichuelas mágicas, del ya citado anteriormente, escritor danés Hans Christian Andersen. La motivación para escoger estos relatos ha sido que todos ellos han marcado mi infancia, pero no fue hasta hace relativamente poco que pude conocer en profundidad los cuentos originales del autor. Por ello, este trabajo es manera de aproximar a los lectores a los cuentos originales.

En último lugar, podemos encontrar las conclusiones extraídas de todo el proceso del proyecto, una reflexión personal del mismo, los conocimientos aprendidos y los resultados finales obtenidos del trabajo.

2. Objetivos y metodología.

Objetivos.

El objetivo principal de este proyecto es la creación de una colección de cuentos ilustrados. Sin embargo, se pueden observar otra serie de objetivos a cumplir relacionados con el proceso de creación de un libro ilustrado.

1. Plasmar el cuento clásico mediante dibujos.
2. Planificar de forma coherente la fase previa a la realización de un cuento ilustrado: storyboard, creación de personajes y espacios, maquetación, diseño de página, etc.
3. Analizar la relación entre texto e imagen, las cuales deben de ser coherentes con lo que se está narrando y plasmar la situación que los personajes están viviendo.
4. El diseño editorial y en la maquetación, así como la composición, color y tipografía.
5. Preparar el documento correctamente para su impresión.

Metodología

En cuanto a la metodología empleada, en un primer momento se debe establecer un calendario para abordar todo el proceso del trabajo de una forma ordenada. A continuación, se realizará casi toda la parte práctica para tener bien clara la idea del trabajo, de cuentas partes va a constar, formato, etc. En el marco teórico se desarrolla brevemente el contexto histórico de la ilustración, así como la definición y características del cuento ilustrado. En cuanto a la producción artística, empieza con una primera fase previa a la realización del libro que ayuda a definir el proyecto.

En primer lugar, se debe realizar una búsqueda de ideas, que nos ayude en la elección de los cuentos que se van a ilustrar. Posteriormente, se crea un storyboard en el que se planifica el número de páginas e ilustraciones que va a contener el libro, continuando con la realización de los bocetos, el diseño de los personajes y los espacios. Durante este proceso, la elección del estilo de dibujo es importante, al igual que la técnica con al que se van a realizar los dibujos. Por último, se crean las ilustraciones finales, la portada, la contraportada y guardas, siempre combinando técnicas manuales, así como digitales. Todo esto se maqueta atendiendo a aspectos de composición, tipografía y diseño, para finalmente llevarlo a la imprenta.

3. Marco teórico

En este apartado se realiza un breve análisis teórico del cuento ilustrado, se define este concepto y se realiza un recorrido por la historia de la ilustración hasta el panorama actual, haciendo especial mención en la historia del cuento ilustrado infantil. Además, se pueden observar las características principales de este género, concluyendo con los referentes que han servido de inspiración para la elaboración de este proyecto. Todo ello, asienta la base teórica sobre la que hemos basado nuestro trabajo y sirve para contextualizar, así como definir conceptos propios del proyecto.

3.1. Cuento ilustrado: definición y concepto

El concepto de cuento o álbum ilustrado se refiere a los libros que cuentan una historia principalmente con imágenes. La ilustración prolonga el sentido del relato, que tiene como finalidad conducir a los lectores a la fantasía a través de elementos visuales novedosos y diferentes. Dicha ilustración normalmente acompaña a un texto, donde ambos se complementan, aportando conexión, coherencia y contenido a la obra literaria. Se pueden señalar varias funciones:

1. Crea la atmósfera de la obra. Los colores, así como la técnica que el ilustrador utiliza, nos indican el ambiente en que se sitúa la historia. Aporta información al lector sobre el entorno, los personajes, etc.
2. Otorga el tono. Las ilustraciones nos sugieren el contenido humorístico, poético, irónico, del cuento.
3. Provoca al espectador sensaciones muy íntimas que incitan a tomar una postura en relación con lo expuesto por el autor.
4. Ofrece la oportunidad de un diálogo. El lector observa la imagen y esta, a su vez, penetra en el lector produciéndole sensaciones como risa, miedo, sorpresa, ternura, etc.

Mientras que al principio el texto era el encargado de contar la historia y las imágenes solo lo acompañaban. Ahora las imágenes desarrollan un papel fundamental, hasta el punto en que se puede prescindir del texto en algunos casos y asumir la imagen toda la responsabilidad narrativa. Así pues, la imagen debe acompañar al texto, pero no tiene que ser redundante. La relación entre texto e imagen y los vacíos que se generan en ella contribuyen a desarrollar la imaginación de los niños, por lo que se ha convertido en una herramienta muy útil para ellos.

“La lectura de imágenes siempre deja una huella sobre la sensibilidad de un niño pequeño. Las imágenes participan en la elaboración del recuerdo y ayudan en el proceso de estructuración de su propia personalidad”. (1)

(1) (Jeanine Despinette. Presidenta del Centro de Estudios para la Literatura infantil y juvenil. París.)

El álbum debe presentar una imagen muy cuidada, no sólo en cuanto a la calidad de sus ilustraciones, sino también respecto al aspecto estético del conjunto del libro. La maquetación, la portada, la distribución del texto y el dibujo a lo largo de las páginas son elementos importantes en la edición de este tipo de libros.

En todo el mundo existe una gran diversidad de enfoques del álbum ilustrado, tanto estilísticamente, culturalmente, así como en las técnicas que utilizan. Algunos países son más flexibles con los grupos de edad a los que van dirigidos los álbumes ilustrados y sus contenidos.

3.2. Contexto histórico.

3.2.1. Nacimiento y evolución de la ilustración.

Aunque el álbum ilustrado y las ilustraciones parece una disciplina relativamente nueva, la necesidad de comunicar algo a través de la imagen viene de siglos atrás.

La ilustración se remonta a la Antigüedad, donde los libros manuscritos ya eran acompañados por imágenes. Estas ilustraciones eran obras únicas hechas a mano, aunque posteriormente se les hicieran copias, también a mano.

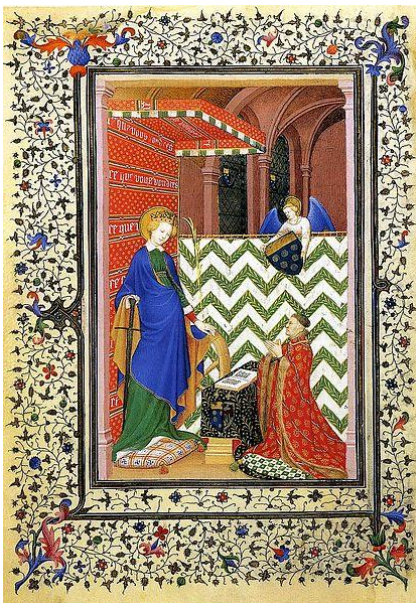


Fig. 1: Heures du Maréchal de Boucicaut de Meister des Maréchal de Boucicaut 1410-1415

Podemos observar incluso pinturas rupestres, en el arte del antiguo Egipto, Grecia y Roma. Se observan una multitud de historias contadas a través de las imágenes, o incluso relieves que ilustran mitos y leyendas. Siendo el libro ilustrado más antiguo que se conserva, según dicen los estudiosos, un papiro egipcio de 1980 a. C. Aunque desde los siglos IV y V ya se usaba la imagen para ayudar a entender los textos religiosos a aquellos que no sabían leer. Esto suponía que se asociara la imagen a la baja cultura, mientras que las letras más adelante, en el siglo XV, se empezaban a realizar manuscritos para la nobleza. En este siglo, además, se inventó la imprenta, lo que supuso que la educación dejara de ser únicamente de los ricos. Aunque la impresión en bloques ya se practicaba hacía tiempo, fue la del tipo móvil de Johannes Gutemberg la que abrió el camino a la impresión en masa, lo que fue determinante para el libro impreso.

En este período, la ilustración se vincula a la ciencia y ayuda a formalizar disciplinas como la botánica o la astronomía, ilustrando los diferentes tipos de plantas o inventos, facilitando mucho la descripción de éstos (Fig2 y 3).

En el siglo XIX se vive la primera época dorada del ilustrador, gracias a la Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión, que posibilitan grandes tiradas y la comercialización en serie de libros y revistas, que eran uno de los grandes medios para el entretenimiento de la sociedad.

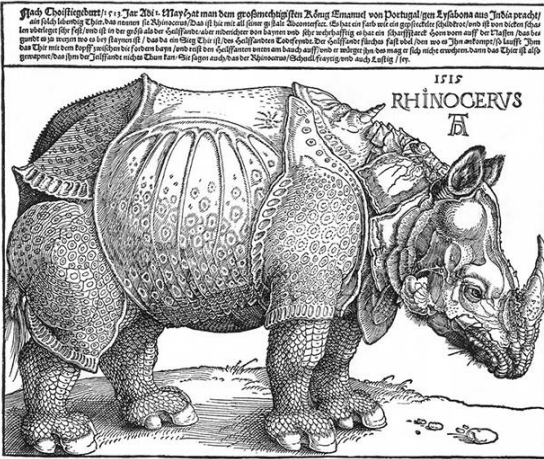


Fig. 2: Rhino, de Albrecht Dürer 1471-1528



Fig. 3: Pierre-Joseph Redouté 1759-1840

A finales del siglo XVIII la invención de la litografía revoluciona la ilustración, ya que supone que sea el propio artista el que dibuja en piedra, y su dibujo es reproducido directamente sin necesidad de un grabador de por medio, y así, el ilustrador empieza a firmar sus obras. Con la aparición de la fotografía en 1880 se vuelve a cuestionar el trabajo del ilustrador y le obliga a

adaptarse a este nuevo cambio. Las ilustraciones adquieren un tono más expresivo y más colorido, aunque se usaban de forma más limitada ya que cada color suponía el uso de una plancha. Se crean imágenes que serían imposibles realizar con una cámara. La fotografía aporta nuevos recursos como los encuadres y los planos, provocando que surja la abstracción en la ilustración también. Además, el ilustrador empieza a hacer manualmente la tipografía.

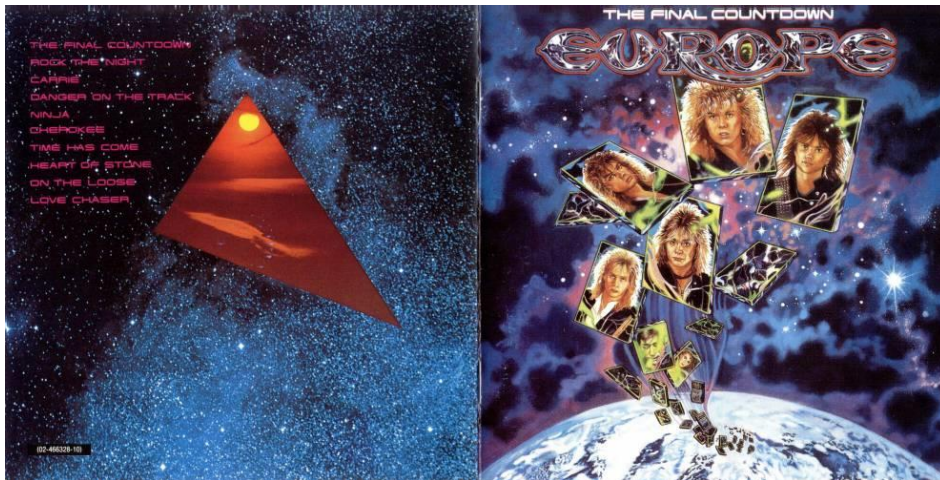


Fig. 4: Grupo Europe The Final Countdown 1986

En la primera mitad del siglo XX con las vanguardias artísticas, muchos de los pintores que conocemos como Kirchner o Heckel se consideraban ilustradores, ya que era un arte para el pueblo y que tenía como fin reproducirse cuantas más veces mejor. En los años 50 se pone de moda un estilo más pictórico y expresivo. Los años 60 y 70 suponen

una reabsorción de las vanguardias, surgen muchas corrientes y se produce una ruptura entre la baja y la alta cultura. La ilustración se consolida como una disciplina respetable que busca la autoría. En los 80 aparece una nueva herramienta para los ilustradores: el ordenador. Se empiezan a hacer ilustraciones puramente digitales y se abandonan las técnicas tradicionales, esto finalmente derivó en una mezcla entre las técnicas tradicionales y digitales. Un claro ejemplo de esto son las portadas de discos de los 80 (Fig. 4).

3.2.1.1. Progreso la ilustración infantil

La historia de la ilustración infantil es relativamente nueva. Fue a finales del siglo XVIII cuando Thomas Bewick, un grabador inglés, empezó a realizar ilustraciones para niños con una nueva forma de hacer xilografía que permitía mucho más detalle. Destacamos a William Blake, pintor y grabador inglés de finales del siglo XVIII y principios del XIX, una figura importante en el ámbito del álbum ilustrado. Promovió la integración de texto e imagen en una misma página, convirtiéndose en la mayor característica del libro ilustrado. Edward Lear es el primero en introducir un tono más infantil y humorístico en sus ilustraciones, con su *Book of nonsense* editado en 1846. Pocos años después, en 1866, se publican los dibujos de Sir John Tenniel para Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll. Asimismo, encontramos a Kate Greenaway, una ilustradora inglesa cuyas ilustraciones se han reproducido numerosas veces y su popularidad perdura hoy en día. Finalmente, podemos destacar a Randolph



Fig. 5: pictures & songs, Randolph Caldecott 1887

Caldecott, considerado el padre del libro ilustrado moderno, el cual cambia la relación entre el texto e imagen puesto que no ilustra literalmente lo que dice el texto, si no que introduce lo que llamamos elipsis (Técnica narrativa y cinematográfica que consiste en la supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia.) y aprovecha los huecos que deja el texto para sus ilustraciones de carácter más costumbrista y con menos color (Fig.5 y 6).



Fig.: 6 An Elegy on the Death of a Mad Dog, Randolph

Caldecott, 1879.

En Estados Unidos destaca Maurice Sendak (1928-), que a lo largo de los años cincuenta aprendió y estudió a fondo las técnicas, así como el trabajo, de dibujantes clásicos. Siéndole de gran ayuda el trabajar junto a los escritores para los que comenzó ilustrando libros.

A principios de los años sesenta empezó a publicar álbumes propios. Podemos observar que a lo largo de su carrera sus publicaciones han sido reducidas puesto que destaca por su perfeccionismo y tarda mucho tiempo en estar plenamente satisfecho con el texto, las ilustraciones y la integración entre ambos. Su obra más conocida es *Donde viven los monstruos* (1963).

3.3. Características conceptuales y formales del cuento

ilustrado.

3.3.1. El texto en la literatura infantil.

En el álbum ilustrado, por lo general, hay dos elementos principales que se relacionan entre sí: la imagen y el texto. Estos funcionan al unísono y a veces se crea una relación dinámica entre palabras e imágenes, pudiendo tener una relación simple o más compleja.

El estudio y la investigación de la literatura infantil ha ido ganando presencia y prestigio en nuestro país en los últimos años. Precisamente, para este reconocimiento, uno de los estudios decisivos ha sido el realizado por el profesor de la Universidad de Cantabria, Román López Tamés, cuya *Introducción a la Literatura Infantil* (1985) es muy valorada entre los estudiosos, destacando la opinión de Lázaro Carreter:

‘Lo mejor que he leído sobre ese importante asunto... Da gusto que ya puedan escribirse libros así en España’



Para un texto infantil se deben tener en cuenta algunas pautas básicas. El texto debe ser sencillo para que empatices con el lector, de lo contrario puede frustrar al niño y apartarle de la lectura. Debe destacar un personaje o varios principales. En muchas ocasiones siendo los personajes niños para que los lectores se sientan identificados y, además, deben tener unas características principales muy claras: el bueno, el malo, el egoísta, etc.

El texto, según la edad, debe tratar unos temas y tener una extensión distinta. Para los más pequeños, de 0 a 3 años, cuando los cuentos son leídos por los padres tienen más letra. Una vez que el niño aprende a leer, de los 3 a los 6 años, los libros tienen textos muy cortos y son muy visuales. Entre estos libros existen muchos para ayudar a aprender conceptos o palabras al niño. A partir de los 6 años el texto es más extenso y la imagen va desapareciendo (Fig. 7).

Fig. 7: *La niña que vivía en el castillo dentro de muse,* Nicoletta Ceccoli.

3.3.2 La imagen en el cuento ilustrado

La imagen, como hemos visto, juega un papel muy importante en los cuentos infantiles y en el desarrollo del niño. Vivimos en una era visual y quizás sea por ese motivo que la imagen va tomando un papel importante, pasando de ser un

mero complemento del texto a cómplice indispensable de la narración. Ya desde la portada nos seduce a través de los colores, las texturas o, incluso, la tipografía del título. Todo está pensado para llamar nuestra atención y convencernos de adquirir el producto. Al abrirlo encontramos las guardas, las páginas que separan la portada y la contraportada del resto del álbum ilustrado, siendo a menudo una obra de arte en sí misma con motivos repetidos o imágenes predecesoras de lo que encontraremos en el interior. Por ello, podemos decir que los álbumes ilustrados están hechos para despertar nuestra curiosidad, para hacernos pensar, para hacernos sentir emociones que quizás teníamos olvidadas y, sobre todo, para disfrutar.

Por otro lado, volviendo a la relación entre texto e imagen, también podemos encontrar libros en los que solo hay imagen y nada de texto, donde únicamente observamos un título que nos sitúa. Esto requiere que los jóvenes lectores creen el texto. Podemos decir que los mejores libros de este ámbito son muy complejos y sofisticados, siendo un ejemplo *El hombre que quiso conocer a la Luna* de Elena Hormiga (Fig.8 y 9).



Fig. 8.



Fig.9.

Fig. 8 y 9: *El hombre que quiso conocer a la Luna* de Elena Hormiga.



Fig.10: Jeff Fisher

El que cada día el público tenga más interés por las novelas gráficas ha ejercido un considerable impacto, en los últimos años, en los libros ilustrados para niños. No solo la relación entre texto e imagen se hace cada vez más sofisticada, también la transformación de los textos en imágenes. Cada vez hay un mayor interés por cuidar la tipografía o crear tipografías a mano, a pesar de que esto suponga una gran dificultad a la hora de traducirlo a otros idiomas. En general, cada vez es más frecuente que los artistas se preocupen de todo el diseño del libro (Fig.10 y 11).

Los álbumes ilustrados comunican una gran cantidad de cosas a los más pequeños, que vienen transmitidas bajo las órdenes de las palabras, que a menudo, las imágenes aportan todo el significado. Esto hace que los libros infantiles estén poco a poco forjando un arte y un diseño de la más alta calidad.

3.4. El niño y el cuento ilustrado



Fig.11: Jonny Hannah.

Los libros ilustrados, a la vez que son objetos de arte, son la literatura de la primera etapa de la infancia que ofrecen una experiencia fascinante a los niños a través de sus páginas. Los niños llenan los huecos que se crean entre el texto y la imagen, siendo una forma de introducirles en la cultura y fomentar su imaginación.

No obstante, es importante que los niños aprendan a observar, valorar e interpretar el material visual. Desde pequeños desarrollan esta capacidad de forma natural, dibujan, colorean, pero si esto no se desarrolla se va perdiendo. Para ello deben aprender a mirar a través del dibujo, que fomenta las capacidades de alfabetización visual. Este es un concepto que se refiere a la lectura de imágenes, que promueve el pensar su significado e interpretar lo que vemos, como por ejemplo que emociones experimenta el personaje en la historia.

El álbum ilustrado refleja la evolución de la infancia de los niños a lo largo de la historia. Vemos cómo en la época dorada de la ilustración infantil surgió el deseo de resaltar la belleza y la inocencia de la infancia. Aunque actualmente vivimos una época muy distinta, esto todavía sigue presente en muchos álbumes ilustrados. En la actualidad encontramos libros más arriesgados, con temas comprometidos e ideas más sofisticadas. Así pues, el álbum ilustrado no se limita solo al público infantil, sino que se amplía también a un público más adulto.

‘Nosotros no editamos libros infantiles al uso; editamos libros ilustrados que pueden ser disfrutados por cualquier persona que tenga sensibilidad. Los niños, por naturaleza, la tienen. Algunos adultos, también’ (2)

Frente a tal diversidad, hay un género que persiste hoy en día y con éxito: los cuentos de hadas. Según Bruno Bettelheim, un psicólogo austriaco, en su libro *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* de 1977, los cuentos de hadas son los favoritos de los niños. Estos, a diferencia de cualquier otro género, llevan al niño a descubrir su identidad y vocación, sugiriéndole, también, qué experiencias necesita para desarrollar su carácter. Los cuentos de hadas, más allá de decir qué es lo correcto y qué no, hacen que el niño saque sus propias conclusiones. La naturaleza irreal de estas historias es un mecanismo importante, ya que nos dice no se centra en otorgar información del mundo externo, si no que busca en el interior de cada uno. Es por esto por lo que los cuentos clásicos siguen contándose generación tras generación.

(2) (Francisco Delgado Flores, El País)

Aunque actualmente muchos ilustradores experimentan con las historias, los tipos de cuentos, e incluso, los escriben ellos mismos; otros reinterpretan estos cuentos clásicos con un nuevo enfoque y con su estilo personal, llevando incluso a adaptarlo a nuestra época.



Fig:12 James Jean 2017

3.5. Panorama actual del cuento ilustrado

En la actualidad hay una gran variedad de corrientes, estilos y técnicas en el ámbito del cuento o álbum ilustrado. Hoy en día las técnicas digitales conviven perfectamente con las técnicas manuales tradicionales y son una herramienta más que los ilustradores utilizan. Entre el gran abanico de autores que trabajan el álbum ilustrado hoy en día, se encuentran los siguientes:

Michael Kutsche, artista alemán residente de Los Ángeles. Ilustrador y diseñador de personajes. Comenzó su vida artística de forma autodidacta, trabajando en medios de comunicación como la televisión y el cine, además de colaborar en páginas de internet y medios digitales. La técnica que usa es un mix de temple y óleo, buscando exclusivamente la representación del efecto cromático. Kutsche expresa realidades paralelas a la nuestra con la aparición de monstruos, deidades y, generalmente, personajes ficticios o de “comics”.

(2) (Francisco Delgado Flores, El País)

Por otro lado, James Jean es uno de los artistas más peculiares e increíbles que hemos conocido, en especial por la diversidad en toda su obra, tanto a la hora de hablar de sus técnicas visuales como de los soportes que utiliza: digital, óleo, acrílico, tinta, grafito, látex, spray, etc. Todo tiene cabida individualmente o en diferentes combinaciones en sus obras, tanto si pinta un lienzo como si construye un proyecto en varios paneles, creando un gif animado o realizando un mural al mejor estilo streetart. Su nivel de calidad técnica es igual de comparable a su capacidad para crear escenas y mundos complejos, a veces de un colorido extremo, otras más monocordes, o incluso, sobrios retratos, extraños y oníricos paisajes. La fantasía siempre está muy presente en sus obras, así como la belleza, aunque a veces es un crudo producto de una realidad cruel.

Alex Herrerías, es un increíble ilustrador mexicano que trabaja en medios digitales. Según sus palabras:

“son otro lienzo en el cual podemos dar vida a otro universo, el cual puede llegar cada vez a más personas y que cabe perfectamente en el bolsillo de la chaqueta. Ahora podemos pensar en ilustraciones que pueden volar, hablar y llevar al lector a otros niveles de comunicación” (Fig. 13).



Fig. 13: Álex Herrerías La Odisea 2016

Estos son algunos de los muchos autores de álbum ilustrados que se han podido presenciar en los últimos años, gracias a la afluencia de una generación de ilustradores profundamente imaginativos que se sirven de una rica variedad de técnicas.

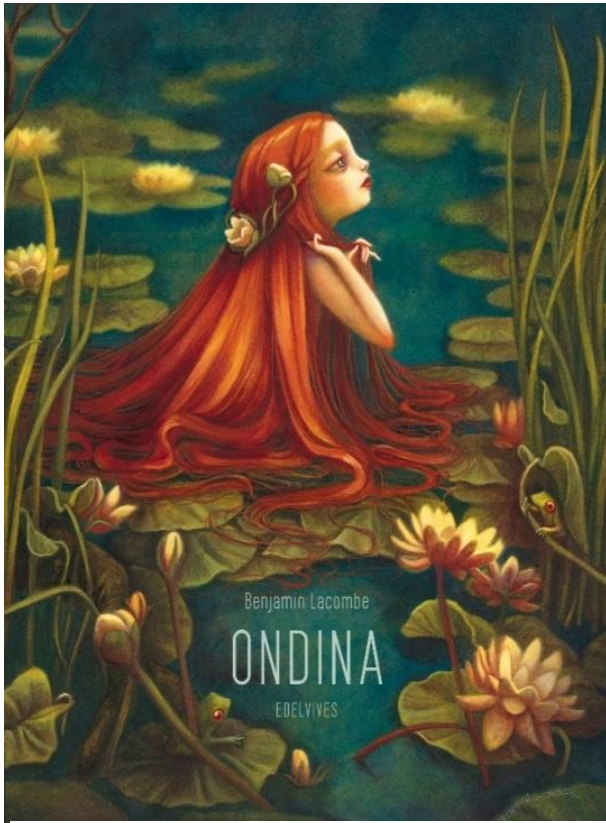


Fig.14: Odina, Benjamín Lacombe

3.6. Referentes

Estos son algunos de los referentes que me han servido como inspiración en mi proyecto. Aunque no están todos mencionado, es inevitable tomar influencias, casi sin darnos cuenta, de muchos autores que vemos.

Benjamín Lacombe. (Fig.14). Sus dibujos se caracterizan por contar con una enorme carga emocional, incluso, con cierto aire melancólico. Su trabajo está plagado de personajes de piel pálida y grandes ojos que aumentan todavía más la carga expresiva de la imagen. Todas las figuras que componen las escenas parecen delicadas y frágiles, como si todo hombre, mujer, niño o animal pudiera romperse en mil pedazos al pasar la página. Precisamente esa fragilidad que muestran los personajes en sus dibujos es lo que más me interesaba para el estilo de mi proyecto.



Fig.15: Karla Rodríguez

Karla Rodríguez, Dolle Etoile. (Fig.15) Creció encantada con los cuentos y las ilustraciones. Trataba de dibujar, desde que era pequeña, lo que sentía reflejándolo en sus personajes. Inspirada por muñecas Ball articuladas y Marina de Enchanted doll en las cuales mostraba su trabajo junto con más ilustradores de cuentos de hadas o pintores de otros tiempos. Su estilo evolucionó a partir de ese momento. El trabajo de Karla son ilustraciones y dibujos que representan creaciones fantásticas y surrealistas. Se ve su clara inspiración por los libros de cuentos de hadas con un toque vintage. Su paleta de colores es lo que más ha inspirado para las ilustraciones de este proyecto, así como saber cuáles fueron algunos de sus referentes.



Fig.16: Dollfie

Dollfies: Muñecas Hiperrealistas. Las Dollfie forman parte de las populares muñecas BJD, ball jointed doll, famosas por ser muñecas delicadas pero resistentes y totalmente personalizables. Hay muñecas Dollfies en chica, chico, niños, monstruos, elfos, así como gatos. Dollfie solo es el nombre que la compañía ha atribuido a sus muñecas. Sin embargo, podemos observar otros nombres dependiendo del tamaño: Dollfie, Dollfie Dream, Super Dollfie... Al igual que la marca Amadiz dolls. Al igual que con el referente de Benjamín Lacombe, me gusta el estilo frágil de estas muñecas y sus rostros, los cuales expresan en muchas ocasiones melancolía a través de rostros dulces e inocentes. Este ha sido nuestro referente a la hora de crear los personajes.



Fig. 17: Amadiz doll

4. Metodología y Producción artística.

En este apartado realizaremos un análisis del proyecto y de la metodología que se ha utilizado para llevar a cabo todas sus fases, desde que se propone la idea hasta su ejecución final. Podemos observar dos fases que engloban este proyecto. La primera es el anteproyecto en el cual se plantea como surgió la idea, el storyboard, las maquetas, los bocetos, etc. La segunda fase es la correspondiente a la ejecución del proyecto, así como las artes finales: ilustración, maquetación e impresión.

El proceso de elaboración de cualquier trabajo de este tipo tiene que pasar por unas fases que suelen ser comunes como planificar y proyectar, así como resolver lo que se ha planteado. Sin embargo, cada uno crea un proceso de trabajo propio y personal que le funciona mejor que el resto de los métodos que puedan utilizar otros artistas.

4.1. Anteproyecto

4.1.1. Definición del proyecto

Antes de empezar, es muy importante plantearse qué quiero conseguir y por qué. Desde un principio estaba claro que nuestro proyecto tenía que consistir en un cuento ilustrado, por el especial interés que tenido por este ámbito. En este caso debí pensar con qué tipo de libro quería trabajar, a qué edad iba dirigido y cuál iba a ser su coste.

En cuanto al género: un cuento clásico ya escrito. La elección de un cuento clásico vino dada por una motivación personal hacia este tipo de historias que

están tan presentes en la infancia de todos los niños y que siguen captando su atención generación tras generación, ya que tienen muchos valores positivos para ellos, o incluso, muchos de ellos todavía siguen teniendo adaptaciones a nuestro tiempo.

La edad a la que va dirigido es algo que hay que tener muy en cuenta para abordar distintas cuestiones. Como se ha explicado antes, según la edad los libros tienen más o menos letra y, no solo eso, el tipo de ilustración varía mucho si es más juvenil o si es un libro para niños, por ejemplo, de 0 a 3 años. La intención era que el libro pudiera incluirse en la categoría 'para todas las edades' y pudiera atraer tanto a niños un poco más mayores como más pequeños, aunque fuera leído por los padres. Finalmente, tuve la idea de hacer una recopilación de cuentos cortos. Las ilustraciones no tendrían un tono muy infantil, sino más bien dirigido a un público más adolescente.

Por otro lado, es importante en todos los proyectos, sean del tipo que sean, plantearse un presupuesto, es decir, cuánto va a costar todo el proyecto en total. Es algo con lo que hay que contar desde el principio para valorar si se puede o no hacer frente a este gasto. Además, es imprescindible antes de empezar a trabajar hacer un calendario y fijar unas metas para cada uno de los meses y, de este modo, repartir el trabajo durante todo el curso. Una vez planificado, lo primero, es la elección de los cuentos, es decir, leer muchos libros infantiles, clásicos, relatos cortos, etc; hasta encontrar con los que se quiere trabajar. Así fue como nos decidimos por Pulgarcita, La Sirenita, Las Habichuelas mágicas y La princesa y el guisante. Todos ellos se tratan de cuentos clásicos que a lo largo del tiempo han sufrido adaptación, haciendo que en el tiempo se pierda lo que es la esencia del cuento original. Mucha gente desconoce las historias originales de estos cuentos, así que este proyecto es una manera de acercar la historia original del autor al público.

4.1.2. Storyboard, maquetas y bocetos

Un storyboard es un conjunto de viñetas donde se desarrolla la historia de forma secuencial a modo de guion. Esta es la primera fase para organizar el libro, que se utiliza en diferentes ámbitos como animaciones, películas, etc.

Para un libro se disponen las dobles páginas, la portada, contraportada y el

lomo aparte. En un storyboard el dibujo debe ser sencillo y claro, puesto que el objetivo aquí es organizar las ideas de forma esquemática. Para esto hemos dividido el cuento en 30 dobles páginas con un total de 35 ilustraciones, contando las portadas y las contraportadas, más

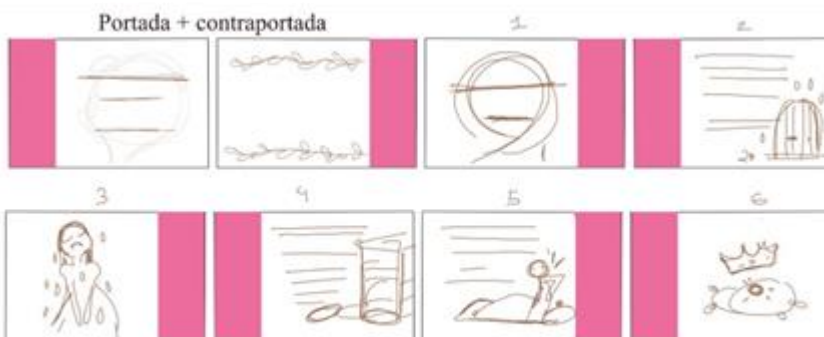


Fig. 18: Storyboard. La princesa del guisante.

guardas. Estos son los primeros bocetos del storyboard con lápiz de color (Fig.18).

Aquí se decide cuanto espacio va a ocupar la ilustración, posición del texto, etc.; puesto que no en todas hay letras. Es algo que hay que tener en cuenta a la hora de hacer ilustración por si hay letra dejar un espacio para que el texto y que así sea legible.

En la siguiente fase entra la maquetación de las páginas (fig.19): Portada, guardas, índice etc. Se puede observar la posición de las páginas, la orientación y el formato para que todo cuadre en el momento de su impresión. Decidimos darle un formato horizontal, ya que quería darle el aspecto de ciertos libros que he tenido cuando era pequeña.

Portada									
Guardas	Guardas								
	Portadilla	9	10	21	22	31	32	45	46
	Índice	11	12	23	24	33	34		Guardas
	Pulgarcita	13	14	25	26	35	36	Guardas	Contraportada
1	2	15	16		La Princesa y el pato	37	38		
3	4	17	18	27	28	39	40		
5	6	19	20	29	30	41	42		
7	8		Habichuelas mágicas		La Sirenita	43	44		

Fig. 19: Maquetación del número de páginas del libro.

A continuación, antes de empezar con los primeros bocetos, creo que es importante hacer una búsqueda de imágenes y referentes, así como ver la obra de muchos ilustradores o recoger todo aquello que interese por algún motivo en concreto, ya sea por concepto, colorido o recurso gráfico. En definitiva, tener mucha información visual para ir recogiendo distintos recursos e ideas. Para ello decidí hacer un moodboard de inspiración (Fig.20), con ideas de aquello que aparezca para tener una visión global de lo que más o menos queríamos hacer para este proyecto.

Esto fue realmente útil a la hora de crear lo que sería la paleta de colores del libro, la técnica y el estilo de dibujo.

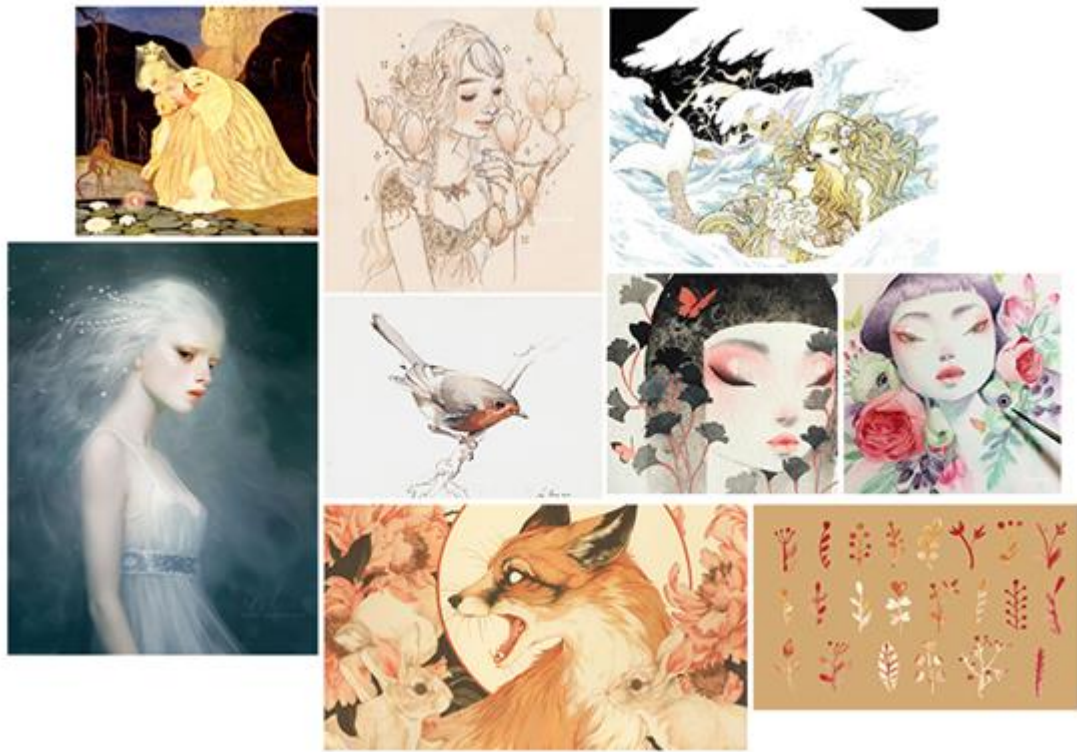


Fig. 20: Moodboard, imágenes que em han servido de referencia.

A partir de aquí comenzó el trabajo de realizar los primeros bocetos de todas las ideas que tenía (Fig. 21 y 22), ya fueran a usarse o no. Algunos son solo esquemas que en fases más avanzadas del proyecto podría serme útil para poder volver sobre estas ideas y rescatar alguna de las que había desechado. Estos primeros bocetos son apuntes muy rápidos en los que no se presta mucha atención a la calidad del dibujo, si no que se centran más en el concepto.



Fig. 21: Bocetos Pulgarcita.



Fig. 22: bocetos de La Sirenita.

A continuación, realizamos una paleta de color (Fig.23) para definir la gama tonal que queríamos que predominara en el libro. A pesar de ser un total de 4 cuentos y cada uno con una temática diferente, esto ayudo a que el libro mantuviese una armonía.



Fig.:23 Paleta de color y gama tonal del libro.

4.1.3. Diseño de personajes.

La siguiente fase fue la creación de los personajes. El diseño de personajes y el desarrollo del concept art es un punto muy importante para la creación de cualquier tipo de historia, ya sea para una producción de animación como para un cómic o un álbum ilustrado. Los personajes deben integrarse con los espacios de forma coherente y, además, ser interesantes y llamativos para el público.

Los cuentos que hemos representado tienen un total de 12 personajes diferentes. Para la creación de los personajes reunimos todas las

Pulgarcita	La Sirenita	Perequin (Las habichuelas mágicas)	La Princesa del Guisante
tierna	soñadora	listillo	auténtica
dulce	inquieta	picaro	delicada
ingenua	enamorada	ladrón	princesa
miedosa	princesa	pobre	colchones
azul claro	cola de sirena	pecoso	mala noche
flores	oceano	delgado	dolor de espalda
muy blanca	frio	magia	mejillas rosadas
ojo grandes	angustia	desconocido	lluvia
nariz roja	lagrimas	alto	palacio
	peces	gigantes	sueño
	brisa		

Fig.24: Características de personajes principales.

características que describía a cada uno, ya sea físico, carácter etc. (Fig.24). Esto consiste en un cuadro en el que se especifican las características de los personajes y cualquier cosa que pueda recordarte a ellos, o incluso, pueda



Fig.25: La princesa y el guisante.

servir para imaginar al personaje y crear una idea global de él. Por ejemplo, animales con los que se podría relacionar el personaje, sensaciones, olores, colores, materiales, etc. De todo esto se pueden sacar rasgos físicos que se relacionan con las cualidades que tiene el personaje. Esta idea se puede trasladar a que Pulgarcita es una criatura recién nacida pura e inocente con todo un mundo por descubrir. Esto nos hizo pensar en ella con unos colores muy limpios y claros, azules pasteles y mejillas muy rosadas, casi como los colores que usarían para un bebé. Este es un proceso muy personal en que cada uno imagina algo distinto y lo relaciona de una manera u otra con cada personaje.

En los personajes para cuentos infantiles hay muchas tipologías y formas de dibujarlos, desde figuras muy básicas hasta estructuras más complejas. Esto depende mucho de la edad a la que esté orientado el libro. En este caso los personajes están basados en el aspecto de las muñecas hiperrealistas, con ojos muy grandes pero que estarían lejos de ser personajes simplificados en formas geométricas, ya que este libro podría ser para todas las edades, especialmente los más mayores.

Con toda esta información empezamos a diseñar a los personajes y realizar varios bocetos (Fig. 25, 26, 27), así como diferentes opciones de vestuario, caras, peinados, etc. Tras realizar varios bocetos elegimos los personajes definitivos que aparecerían en el cuento.

Respecto a los espacios donde ocurren las acciones decidimos dejarlo en un segundo plano, ya que queríamos que la atención se centrara en los personajes y las emociones que se evocaban en el transcurso de la historia. Los fondos están representados mediante manchas de acuarelas que simulan el océano en el caso de La sirenita o plantas en el caso de Pulgarcita. De esta forma el espacio no queda demasiado detallado, tan solo se insinúa y el personaje no queda flotando en la nada o, incluso, fuera del contexto donde ocurre la acción.

4.2. Artes finales.

Por arte final entendemos la creación y edición de las ilustraciones, así como los últimos retoques y la maquetación del libro ya preparado para llevar a imprimir. Siempre intentando obtener un acabado profesional y lo más próximo a la idea que teníamos desde un principio. Finalmente se puede observar el resultado final del proyecto.



Fig. 26: La sirenita, primeros bocetos.



Fig.: 27: La sirenita, boceto aproximado al personaje final.

4.2.1. Ilustraciones.

Una vez teníamos clara toda la fase del anteproyecto, empezamos con bocetos más detallados de las ilustraciones y realizamos una de ellas para ver el estilo que finalmente tendrían. Lo que nos interesaba sobre todo era el aspecto final de cada personaje, ropa rostro, colores etc. La primera ilustración definitiva que escogimos para darle color y poder ver como resultaba el estilo escogido, fue la portada del cuento de Pulgarcita (Fig. 24, 25), que más tarde se convertiría en la portada del cuento entero.

Todas las ilustraciones están realizadas con una mezcla de técnicas manuales y digitales: primero dibujadas a mano con lápices de colores sobre papel de block Gvarro de 21x29,7cm, y después escaneadas y terminadas digitalmente. Los acabados finales, retoques y algunos elementos, están hechos con Adobe Photoshop.

En el retoque digital hay que tener en cuenta desde el principio tres aspectos básicos para una correcta impresión: el tamaño que finalmente tendrá la imagen; una buena resolución que debe estar acorde con nuestro sistema de impresión, como por ejemplo 300 píxeles/pulgada; y, por último, el modo de color CMYK para imprimir en digital.

A partir de aquí fui realizando el resto de las ilustraciones, simultáneamente con más bocetos (Fig. 26 y 27).



Fig. 25: ilustración definitiva a color, portada



Fig. 26: boceto Sirenita



Fig. 27: Dibujo definitivo, cola corregida.

Los bocetos se siguen llevando a la vez que las ilustraciones, puesto que es un proceso creativo en el que las ideas cambian constantemente y se renuevan, por tanto, lo que se había planeado en un primer momento en el storyboard puede cambiar.

En cuanto a la parte técnica, todas las ilustraciones combinan los mismos recursos, texturas, colores y forma de dibujo. En ellas predomina la mancha de acuarela creada digitalmente sobre los bocetos, pero la línea también está



Fig. 28: Sapo raptando a Pulgarcita.

presente y la acompaña en algunos momentos. Para mantener la unidad se ha intentado respetar lo máximo posible la paleta de color planteada en un principio. Las ilustraciones cuidan mucho el detalle, así como las luces y sombras juegan un papel fundamental.

Por otro lado, se ha tenido muy en cuenta el espacio que va a ocupar el texto. Esto hace que no todas las ilustraciones tengan el mismo tamaño, ya que algunas ocupan una página entera y otras no. Es importante que esta no interfiera en su legibilidad y reservar un hueco para el cuerpo de texto, ya que, como hemos dicho con anterioridad, el libro es para todas las edades y presenta muchas ilustraciones que muestran lo que dice el texto literalmente que facilitan su comprensión (Fig. 28).



Fig. 29 Portada del libro. Cuentos ilustrados Hans Christian Andersen.

Además de realizar las 32 ilustraciones también hay que hacer una portada, así como la contraportada y las guardas. Al igual que en las ilustraciones, en la portada (Fig.29) hay que tener muy presente el título y dónde se va a situar. Es importante que tanto la imagen como el título se integren y se

complementen, pero sin que uno de ellos capte toda la atención.

La ilustración de la portada es quizá la más importante, puesto que es la que tiene que resultar llamativa para el lector. Esta ilustración en principio sería



Fig. 30: Cuento La Sirenita.

parte del cuento de Pulgarcita, pero quedo descarta y finalmente se usó como portada.

Muestra a la protagonista del cuento Pulgarcita asomada entre las plantas, viendo así el tamaño que tiene el personaje. El hecho de que la portada sea un retrato de uno de los personajes no es algo elegido al azar, se escogió porque normalmente no pasa desapercibido a los ojos del lector.

Por otro lado, hay muchas ilustraciones que muestran planos con mayores detalles, mientras que otras son planos más generales para que haya cierta variedad y se cree un ritmo visual que mantenga la atención del lector (Fig. 30 y 31).



Fig. 31: Cuento, Las Habichuelas mágicas

El color juega un papel muy importante. En el libro predominan los tonos azules y verdes, pero hay puntos de color rojo y rosa en determinados momentos que rompen esa monotonía. En general los colores son suaves y no están demasiado saturados, pero contrastan con los azules y negros más intensos.

En cuanto a la composición, suele ser centrada y equilibrada, aunque en varias ocasiones atiende a la regla de los tercios. Se ha prestado atención a la jerarquía visual y se ha dejado siempre espacio para que la ilustración respire.



Fig. 36: Acuarelas que componen el pattern para las guardas.

Para las guardas queríamos realizar un pattern a juego con la decoración de los bordes de las páginas o, incluso, con la portada, donde predominases las flores y ramas echas en acuarela. Para ello dibujamos primero los elementos que formarían el pattern por separado (Fig. 32). Con estos elementos, una vez dibujados y escaneados, formamos el pattern en Photoshop. (Fig. 33 y 34) Después de probar varios tamaños decidimos usar el más grande (Fig. 35)



Fig.33.



Fig.34.



Fig.35.

Fig. 33, 34 y 35: Diseño de guardas

4.2.2. Maquetación

La maquetación de un libro es una parte muy importante del mismo, pues define gran parte del aspecto y el diseño que tendrá finalmente. Hay que estudiar todos los aspectos de la organización de las páginas y que todo quede compuesto de forma coherente.

El primer paso es elegir el tamaño de los márgenes y crear una plantilla a partir de la cual se dispongan todas las páginas. Los márgenes y la situación del texto condicionan mucho el aspecto de la maquetación.

Otro elemento que tiene mucha importancia es la tipografía escogida. Se debe plantear que tipo de letra es más adecuada, pudiendo elegir una con serif que pueda resultar más elegante y clásica o una de palo seco más sobria. Por ejemplo, en el caso de libros, dependiendo de si son impresos o tienen una forma digital, se utilizan diferentes tipos. Para libros impresos suelen utilizarse tipografías con serif, mientras que para libros digitales se usan de palo seco. La tipografía debe tener una buena legibilidad, donde es importante elegir el tamaño de letra adecuado, ya que dependiendo al público que este dirigido el

tamaño debe variar. Es el caso de libros para niños más pequeños, donde se suelen usar letras más grandes. Por último, acoplarse al estilo de ilustración para que el texto pueda quedar completamente integrado con la imagen.

Por todo ello, antes de la elección de la tipografía se realizó una búsqueda de fuentes y familias tipográficas que se adaptasen mejor al estilo del cuento. Para ayudar a elegir la tipografía es muy útil realizar pruebas de impresión con las distintas opciones y tamaños de letra. Entre ellas estaban Century, Baskerville o Edita. Todas estas tipografías con remate, ya que son más adecuadas para un libro impreso.

Al final, después de barajar varias opciones, decidimos escoger la tipografía Aparajita (Fig.36), perteneciente a la familia tipográfica Aparajita y subfamilia Regular. Esta fuente está pensada para cuerpo de texto en un estilo clásico y neutral. El tamaño escogido ha sido de 18 puntos con un interlineado de 21.

Para los números de página escogimos una tipografía menos seria, puesto que queríamos que tuviera un aire de caligrafía manual. Así pues, tomamos la tipografía AR HERMANN (Fig. 37), de la familia Ar Hermann y subfamilia Regular. El tamaño escogido fue de 36, ya que son los

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZÀÁÉÎ
 abcdefghijklmnopqrstuv
 wxyzàáéìðøü&1234567
 890(\$£€.,!?)

Fig. 36: Tipografía del texto del libro.

ABCDEFGHIJKLMNO
 QRSTUVWXYZÀÁÉÎ
 abcdefghijklmnopqrstuv
 wxyzàáéìðøü&1234567890(\$
 £€.,!?)

Fig. 37: Tipografía para numerar las páginas del libro.

números al pie de página y queríamos que fuesen un poco más grandes que el texto.



Fig. 38: Tipografía para títulos de cuentos y Portada.

Por último, para los títulos y portadas de los cuentos, así como las portadillas de dentro, buscamos un estilo más clásico con serif. Después de probar con varias como AR DECODE o Great Day Bold Personal Use, nos decantamos por Edwardian Script (Fig. 38) de la familia ITC Edwardian Script, subfamilia Regular. Diseñada por Edward Benguiat en 1994. El tamaño escogido para los títulos es de 170.

En cuanto a la maquetación, no todas las páginas del cuento tienen ilustración, ni todas las ilustraciones tienen letra. Buscábamos una maquetación algo diferente que no resultara repetitiva y no fuera solo texto e imagen. En un cuento ilustrado el número de página varía mucho. En este caso encontramos 31 dobles páginas, 62 en total. Finalmente, las disposiciones de las páginas quedaron de esta manera (Fig.39).

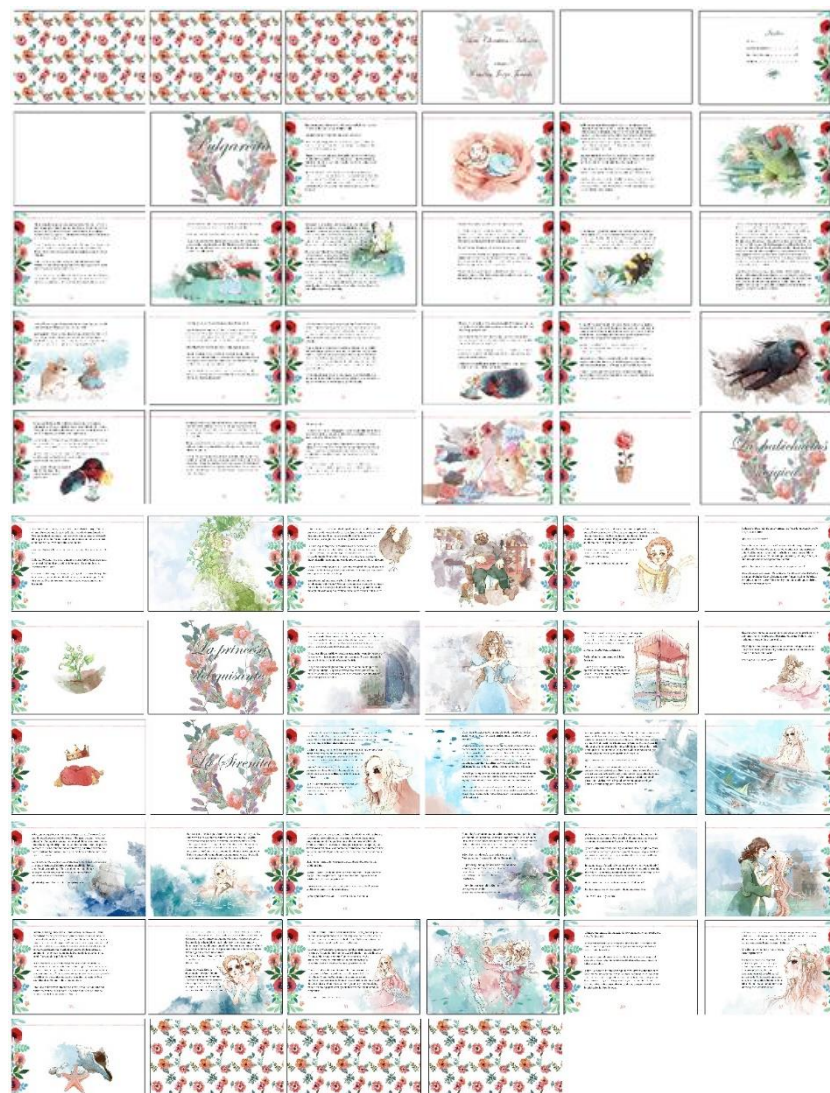


Fig. 39: Storyboard final.

La portada y contraportada (Fig.40) es un elemento importante puesto que sirve de reclamo visual para el lector y en muchas ocasiones, esto le será de ayuda para decidir si le interesa o no el libro. Este no consta de lomo, ya que la encuadernación que hemos elegido es de estilo japonesa, hecha a mano, la cual condicionó el diseño de páginas. También fueron fundamentales los márgenes para que al encuadernar el libro no perdiéramos ilustraciones o quedasen ocultas. Por tanto, la portada como el resto de las páginas presentan un gran margen en la parte interior y en el caso de la portada, en la parte izquierda.



Fig. 40: Portada y contraportada.

4.2.3. Impresión.

La impresión de un libro juega un papel fundamental en el acabado final del mismo. La elección del tipo de papel, la portada, los colores; pueden cambiar mucho el resultado final. Por ello es importante hacer pruebas de impresión para asegurarse de que el color no va a cambiar demasiado y que obtenemos el resultado deseado. También para el caso de las guardas es recomendable hacer pruebas de impresión, ya que el pattern varía mucho según el tamaño y así comprobamos que el tamaño escogido es el que queremos. Además, como se ha mencionado antes, para comprobar que el tamaño de la letra es el adecuado y la legibilidad es buena, así como forma de practicar la encuadernación que se va a realizar.

Es imprescindible preparar bien el documento para no tener un resultado indeseado una vez impreso que supondría un gran retraso en el trabajo, por no decir un coste económico innecesario. Como se ha dicho antes, se debe tener en cuenta que todas las imágenes tengan una buena resolución, tamaño, y colores CMYK para impresión. Todas las páginas interiores se preparan en un documento pdf exportado para llevar a la imprenta, y tanto las guardas, la portada y contraportada son documentos aparte. Esto se realiza para evitar sorpresas con la tipografía, ya que puede haber ordenadores que no la lean y que pueda ocurrir que no se imprima correctamente, aunque sea un pdf. Por ello es recomendable convertir los textos en trazado antes de exportar el documento. También, es deseable dejar unos milímetros de sangrado para

prevenir que aparezcan márgenes blancos al cortarse las imágenes en la imprenta.

Una vez preparado correctamente el documento y revisados cuidadosamente todos los textos, lo primero es escoger un tipo de papel. Hay múltiples opciones: mate, con brillo, con textura, con más o menos gramaje, etc. El papel con brillo otorga más luminosidad y colorido, pero refleja la luz, lo que a veces puede resultar un poco molesto. Además, el tipo de papel puede ser un recurso más para transmitir texturas y sensaciones en un libro. Después de realizar una búsqueda de tipos de papel, con diferentes texturas y gramajes, siguiendo la recomendación de la imprenta escogimos el papel mate y liso de 120g. Para las guardas y las portadas se necesitaba un papel distinto, ya que, para la encuadernación, era necesario encolar el papel en las tapas y tenía que soportar la humedad de la cola. La encuadernación se ha realizado a mano siguiendo el modelo de encuadernación japonesa.

5. Conclusión

La primera conclusión que podemos sacar una vez finalizado el trabajo es que ha sido de gran utilizar para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos durante los cuatro años de formación universitaria, así como para aprender nuevos conocimientos relacionados con el proceso de creación de un cuento ilustrado. También ha sido muy útil como método de aproximación a una experiencia profesional en el campo de la ilustración.

Si comparamos los objetivos iniciales que se planteaban en el comienzo de la memoria de este proyecto con los resultados obtenidos, estos se han cumplido en mayor o menor medida. Uno de ellos era planificar de forma coherente el proceso de realización del libro. Esta fase ha sido en cierta manera una forma nueva de trabajar, ya sea a la hora de tanto la formulación de la idea antes de materializarla, puesto que anteriormente había realizado ilustraciones para libros, pero nunca había maquetado uno. Podemos sacar como conclusión la importancia de esta primera etapa, que se basa en plantear bien lo que se va a hacer antes de empezar cualquier proyecto, puesto que facilita mucho el proceso de aclarar las ideas y no encontrarnos imprevistos con los que no se habían contado.

Otro de los objetivos era profundizar en todo aquello relacionado con el diseño de un cuento ilustrado. Un libro no es solo ilustración o texto, es diseño y maquetación y ha sido una cuestión más a la que enfrentarse. También, el hecho de preparar un documento de estas características de forma correcta para su impresión puede parecer algo fácil, pero es necesario tener en cuenta muchas cosas desde el principio para evitar contratiempos, resultando algo que se aprende a base de práctica y cometer errores. Experiencia que sirve de aprendizaje para la realización de futuros trabajos.

La base teórica ha sido fundamental para la realización de la parte de producción. Ha reforzado y ampliado los conocimientos adquiridos previamente, sin los cuales no habría sido posible abordar muchas cuestiones

o ni siquiera habríamos reparado en ellas si no hubiéramos hecho primero esta pequeña labor de investigación, así como las pruebas previas antes de la realización del trabajo definitivo.

Las principales dificultades que nos hemos encontrado a la hora de abordar este proyecto han sido conseguir que todo el libro tenga ritmo y coherencia, que las ilustraciones concuerden unas con otras. Además de que se perciba como una unidad a través de la utilización de una misma paleta de colores durante todo el libro en los cuatro cuentos.

Por otro lado, este trabajo ha conseguido aumentar el interés que tenía previamente por el ámbito profesional del álbum ilustrado y la ilustración en general, algo que me había interesado desde que empecé este grado y que no había tenido la oportunidad de trabajar tan detenidamente. Es un ámbito que está en constante crecimiento, con ilustradores cada vez más innovadores y creativos. Ámbito que no deja de renovarse gracias a una gran variedad de estilos y autores.

Concluyendo, este proyecto ha servido no solo para aprender el proceso de creación de un libro, sino también todo lo que ello implica: desde el diseño de páginas hasta su maquetación y encuadernación, además de aclarar conceptos teóricos sobre el cuento ilustrado. Ha sido un acercamiento a un proyecto realizado de forma más profesional y planificada, que me gustaría seguir realizando y aprendiendo en el futuro.

Bibliografía

Monografías

Salisbury, Matin; Styles, Morag. El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Art Blume, S.L. 2012

Bosch Andreu, Emma. Hacia una definición de álbum. Universidad de Barcelona. En: Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil.

Barcelona. 2007 Zeegen, L; Roberts, C. 50 años de ilustración. Londres: Lunwerg, 2014

Bettelheim, Bruno. Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Barcelona: Crítica, 1977

TFG y TFM

Escribano Ivars, A. Cómo abordar la maquetación e ilustración de un libro [Trabajo de fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2013.

Ibáñez, M. La araña tacaña. Escribir e ilustrar un libro infantil. [tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València. 2011.

Recursos web

UNOS TIPO DUROS. Cómo seleccionar tipografías para texto. Consulta: [2018-03-6]. Disponible en: <http://www.unostiposduros.com/comoseleccionar-tipografias-para-texto/>

Cátedra Cosgaya Tipografía 1 y 2 | Carrera de Diseño Gráfico | FADU/UBA.

Consulta: [2018-03-18]. Disponible en:

<http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2014/como-seleccionar-tipografias-para-texto/>

Fuente de los textos originales de Hans Christian Andersen.

- Pulgarcita
- La Sirenita
- Las habichuelas mágicas
- La princesa del guisante

<https://ciudadseva.com/>

Consulta: [2017-02-16 / 2018 – 05-26].

Anexo



Fig.41.



Fig.42.



Fig.41,42 y 43: Maquetas de portada y contraportada

Fig.43.



Fig.44



Fig.45



Fig. 44,45 y 46: Maquetas del interior del libro.

Fig. 46