

TFG

TEATRO DE PAPEL

BAMBAM

Presentado por Hannah Emily Gair

Tutor: Fernando Evangelio Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Mediante este proyecto práctico y su planteamiento teórico se documenta la concepción de un juego para niños, lo cual moderniza un clásico antiguo, el teatro de papel. El trabajo busca un pasatiempo alternativo para los niños, para disuadir la creciente dependencia de la humanidad de los dispositivos electrónicos.

El juguete consiste en un teatro de papel, un libro infantil ilustrado y una recopilación de escenas y personajes que se utiliza en conjunto con el teatro, sirviendo como un sustituto para los electrónicos. Con el encierre de los elementos en una bolsa, el juguete está diseñado para ser fácilmente transportado y atractivo a los padres contemporáneos.

A través de esto, se aplicará conocimiento del dibujo, de la ilustración y del diseño con el fin de demostrar la evolución y el aprendizaje artístico experimentado durante estos cuatro años de estudio universitario. Además, el proyecto proporciona la oportunidad de vincular mis estudios con mi país de origen, Inglaterra, desarrollándose en un proyecto personalmente potente.

PALABRAS CLAVES

Teatro de papel, ilustración, diseño, libro infantil, juego, dispositivos electrónicos

ABSTRACT

With this practical project and adjoining essay I aim to develop a children's toy, which modernizes an old classic, the paper theatre. The work seeks an alternative pastime for children when out and about, to discourage humanity's growing dependence on electronic devices.

The toy consists of a paper theatre, an illustrated children's book and scenes and characters to be used in conjunction with the theatre, providing a substitute for electronics. Contained in a bag, the toy is designed to be easily transported and thus attractive to parents.

Through this an understanding of drawing, illustration and design will be applied, demonstrating artistic growth and learning over these past four years of university study. The project also serves as an opportunity to connect my studies with my home country, England, creating a personally potent project.

KEY WORDS

Paper theatre, illustration, design, children's book, play, electronic devices

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1 OBJETIVOS	6
2.1.1 Objetivos Generales	7
2.1.2 Objetivos Específicos	7
2.2 METODOLOGÍA	7
3. DEFINICIÓN DE LOS TÉRMINOS RELACIONADOS CON EL TEMA	8
3.1 TEATRO DE PAPEL	9
3.1.1 Características Estéticas del Teatro de Papel Tradicional	10
3.2 POP-UP	11
3.3 LIBRO ILUSTRADO	11
3.4 JUGUETE INFANTIL	12
3.4.1 La Importancia de Jugar	12
4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA	13
4.1 ANTECEDENTES	13
4.1.1 Kamishibai	14
4.1.2 William West	15
4.1.3 John Kilby Green	16
4.1.4 John Reddington	16
4.1.5 Benjamin Pollock	16
4.2 REFERENTES	17
4.2.1 Teatros de Papel	17
4.2.1.1 Peter Jackson.....	17
4.2.1.2 Clive Hicks-Jenkins.....	18
4.2.1.3 Lucinda Oaks.....	18
4.2.2 Teatros de Papel Alternativo	19
4.2.2.1 Theatron Ha Karon.....	19
4.2.2.2 Papierthéâtre.....	19
4.2.2.3 Paper Bag Players.....	20
4.2.3 Diseño y Estética	20
4.2.3.1 Daniel Frost.....	21
4.2.3.2 Bodil Jane.....	21
4.2.3.3 Anne Laval.....	22
4.2.4 Ilustración Infantil	23
4.2.4.1 Laura Ellen Anderson, I Don't Want Curly Hair.....	23
4.2.4.2 Lizzy Stewart, Tiger in the Garden.....	23
5. DESARROLLO PRÁCTICO	23
5.1 LIBRO ILUSTRADO	23
5.1.1 Escritura del Libro Infantil	23
5.1.2 Ejecución de las Ilustraciones	24
5.2 LAS ESCENAS Y LOS PERSONAJES	28
5.3 EL TEATRO DE PAPEL	29
5.3.1 Diseño Estructural	29
5.3.2 Diseño Gráfico	30

5.4 DIGITALIZACIÓN Y MANIPULACIÓN DIGITAL	30
5.5 MONTAJE Y EMBALAJE DEL PRODUCTO	31
5.5.1 Impresión	31
5.5.2 Montaje	32
5.5.3 Embalaje: Bolsa de Cordón	32
6. CONCLUSIONES	32
7. BIBLIOGRAFÍA	33
7.1 RECURSOS NO DIGITALES	33
7.1.1 Libros	33
7.2 RECURSOS DIGITALES	34
7.2.1 Libros	34
7.2.2 Tesis y Trabajos de Investigación	34
7.2.3 Sitios Web	36
7.2.4 Periódicos y Revistas Online	38
7.2.5 Audiovisuales	39
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	39
9. ANEXOS (DOCUMENTO APARTE)	

1. INTRODUCCIÓN

El contexto de este proyecto se sitúa en el mundo del teatro de papel. Mi interés por dicho tema se despertó a raíz de un viaje improvisado a la tienda de juguetes de Benjamin Pollock¹ en 2017: uno de los últimos fabricantes de este juguete tradicional. Su simplicidad era cautivadora y ese mismo año, mi fascinación culminó con un primer trabajo artístico sobre el teatro de papel. Tras un estudio continuo, práctico y teórico, durante estos últimos tres años, reconozco su gran relación con múltiples ámbitos del arte y, de este modo, su potencial para convertirse en el tema del presente trabajo de fin de grado.



Fig.1 y Fig.2 El interior de Benjamin Pollock's Toy Shop, Covent Garden, Londres, 2016.

Fig.3 Un teatro de papel Británico, xilografía sobre papel y cartón, 1960-1967.

El teatro de papel se originó en el siglo XIX, a partir de estampas llamadas 'Lottery Prints'² y 'Theatrical Prints'³, creadas por artistas y sus aprendices, mediante técnicas artísticas como el dibujo y la caligrafía. Aunque los ejemplos actuales del teatro de papel, de los cuales hay pocos, todavía dependen de las habilidades para el dibujo y el diseño del artista, el uso de nuevos métodos de reproducción, por ejemplo, medios digitales, es más apto y más común para su fabricación en la actualidad.

A pesar de esto, pienso que el teatro de papel, tanto el antiguo como el nuevo, es capaz de forjar una relación con el arte. En su día, no existió el concepto de la ilustración, por lo tanto, los teatros de papel formaron parte de las artes. Hoy en día, que se ha establecido una división entre la ilustración y el arte, aunque es discutible, pienso que los teatros de papel todavía se relacionan con el arte, no solo por su historia, sino también por ser la base de la disputa entre los dos campos artísticos.

La ilustración se sitúa en un punto medio entre el arte y el diseño gráfico, sin ser aceptado o rechazado en su totalidad por cualquiera de los dos. Según Steve Brodner⁴, la distinción entre el arte y la ilustración está en el contenido. Mientras que hay un contenido codificado sobre el que se basa el trabajo, hay

¹ HEARD, L.; SHEDDON, S. *Benjamin Pollocks Toy Shop*.

² *Lottery Print*, un término británico que refiere a un recuerdo del teatro, que se podría traducir como una estampa de lotería.

³ *Theatrical Print*, otro término inglés, una continuación de la estampa de lotería, traducido como una estampa teatral.

⁴ HELLER, S.; ARISMAN, M. *The Education of an Illustrator: The Autor/Illustrator*, p.51., 2000.

un elemento unificador. La ilustración depende de una configuración gráfica formal, espacial, de color y de la resolución visual de problemas, como el arte, y a la vez, la narración de un cuento.

Picture making is picture making.⁵

Marshall Arisman, *The Education of an Illustrator*

Entender esta compleja conexión y recurrir a trabajos previos sobre el teatro de papel, y las fortalezas y los defectos de estos, me permitió comenzar este proyecto.

BamBam es un producto para niños de edades entre cuatro y diez años. Está compuesto por un teatro de papel, guardado dentro de un libro mediante un mecanismo pop-up, acompañado de personajes y escenas procedentes de un libro infantil ilustrado. Dependiendo de la edad, los niños leerán el libro y tendrán a su disposición los materiales necesarios para recrear el contenido del libro en forma de teatro o inventando sus propios cuentos.

La creación del producto ha incluido una variedad de actividades, entre ellas el dibujo, la ilustración, la pintura y el diseño gráfico. Con esto pretendo demostrar las diferentes habilidades adquiridas durante los estudios universitarios, regenerar un juguete tradicional que se base en lo puramente analógico y, crear un producto con un toque de distinción que lo hace atractivo para los padres y para los niños en un contexto contemporáneo.

La memoria que acompaña la fabricación del producto detalla las etapas del desarrollo, desde la observación del momento de juego en los niños, la investigación sobre el concepto del teatro de papel y su historia hasta hoy, y el diseño de un producto con la ayuda de referencias artísticas como ilustradores y las tendencias del diseño contemporáneo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Este proyecto intenta resolver un problema social a través del arte. La resolución del conflicto se canaliza a través de un objeto físico: el teatro de papel. Este tema también es un problema dentro del arte y es una forma de arte próxima a la extinción. Para cambiar el concepto tradicional del teatro de papel, sin perder sus características intrínsecas, intenta establecer un cambio en los rasgos de la sociedad: una posible disminución de la creciente dependencia de los dispositivos digitales interactivos durante la infancia.

El objetivo de trabajar el concepto tradicional del teatro de papel se

⁵ *Ibíd.*, *Illustration's Connection to the Fine Arts*, p.52., 2000.

consiguió al producir un juguete contemporáneo para niños. Es necesario que el producto final sea atractivo para los niños y también para los padres. Es frecuente que los padres elijan los libros y los juguetes, según las ideas preconcebidas sobre los intereses de sus hijos. Sin embargo, es imposible que la elección no esté influida también por sus propias repuestas emotivas o intelectuales ante un producto.

2.1.1 Objetivos Generales

1. Averiguar qué impacto tiene la tecnología sobre los niños, a un nivel emocional e intelectual.
2. Conocer a niños en un entorno contemporáneo de infancia para observar este efecto en persona.
3. Ver si el papel, como un material analógico, todavía tiene un rol en la infancia y hasta qué punto tiene este efecto.

2.1.2 Objetivos Específicos

1. Trabajar con el concepto del teatro de papel.
2. Acentuar el posible potencial del papel en el entorno de la niñez para estimular un cambio social: alejarlo de lo puramente digital y retomar el uso de elementos analógicos lúdicos.
3. Producir un producto solamente con papel y que sea atractivo tanto para los niños como para los adultos, para provocar este cambio social: crear un juguete para niños.
4. Diseñar un juguete funcional, para los niños y para los padres.



Fig.4 y Fig.5 Hannah Emily Gair: Hannah, acuarela sobre papel, 2017.

El libro contenedor del teatro de papale pop-up.

El teatro de papel junto con escenas y personajes.

2.2 METODOLOGÍA

La visita a la tienda de Benjamin Pollocks inspiró y encaminó mi trabajo personal artístico relacionado con los teatros de papel, lo que dio lugar a la investigación del concepto del teatro de papel. Los aspectos aprendidos sobre los orígenes de este juguete me llevaron a la creación de mis propios teatros de papel. Entre 2017 y 2018 produje dos teatros de papel: Hannah y BamBam 1.

El primer teatro tomó este concepto como la base de creación artística orientado al tema de la identidad y del autorretrato: el escenario físico y metafórico dentro de un proceso de autodescubrimiento.

Mientras terminaba este primer trabajo e iniciaba el segundo, observé la posible yuxtaposición entre mi trabajo artístico y mi trabajo con niños como profesora de inglés: siendo el teatro de papel un juguete para niños y mi trabajo paralelo a mis estudios ubicado en este contexto. La conexión se presentó como una posible fuente de productividad artística.



Fig.6 Hannah Emily Gair: BamBam (Version 1).

(Acuarela y lápiz de color sobre papel, digitalizado e impreso sobre papel fotográfico.)

La caja y los componentes de BamBam.

Fig.7 El libro infantil ilustrado.

Fig.8 El teatro de papel con personajes.

Basándome en mis observaciones y en la experiencia con los niños, diseñé el producto BamBam 1. Sin embargo, este primer intento de producir un producto físico tenía muchos defectos, por ejemplo, un embalaje poco práctico e incómodo: una caja que se rompía con facilidad y no cerraba bien.

Las características conceptuales de las dos versiones de BamBam siguen siendo parecidas, excepto el embalaje y algunos elementos del diseño.

Esta nueva versión de BamBam supuso retomar el proceso de documentación: la recopilación de información teórica formal sobre el teatro de papel junto con un análisis de mi experiencia trabajando con ello. Durante esta fase investigaba con más profundidad la historia del teatro del papel, sus características tradicionales, conceptos relacionados con este tipo de teatro y los diferentes formatos del teatro de papel en la actualidad.

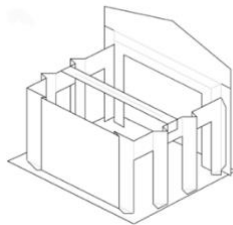
Debido a la antigüedad del teatro de papel y su poca repercusión en España, no tenía acceso a mucha información en papel. La investigación se centró en los múltiples recursos disponibles en internet, sobre todo libros digitales, partiendo del contexto histórico disponible en la página web de la tienda 'Benjamin Pollock's. A su vez me informé sobre el ámbito de la ilustración y el diseño gráfico con libros propios y disponibles en la biblioteca. También documenté sobre la escritura de libros infantiles: dicho proceso implicaba la ayuda de los niños con los que trabajo, para asegurar la viabilidad de la parte escrita del libro infantil. Las fuentes de información son primarias, es decir, datos y discursos teóricos, y también secundarias, como referencias a obras de artistas.

La información recopilada forma la base contextual de la creación visual y es el punto de partida del proceso creativo, que duró once meses y consistió en varias fases de desarrollo: experimentación gráfica, el boceto, el dibujo, la pintura, la digitalización y la reproducción del producto. Este proyecto es la continuación del primer BamBam y es la suma de todo mi trabajo con el teatro de papel.

3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELACIONADOS CON EL TEMA

3.1 TEATRO DE PAPEL

El teatro de papel, también conocido como 'Juvenile Drama'⁶ o 'Toy Theatre'⁷, es un juguete clásico del Siglo XIX. La estructura del teatro es variable, pero generalmente está compuesto de dos marcos y un proscenio, construido con una matriz superior de rieles de papel o madera, situado encima de un tablado. La madera y el cartón aguantan el papel de los marcos, acompañados por un tejón real y móvil, y luces orientadas hacia el escenario.



Fueron reproducciones en miniatura de obras de teatro reales, por lo tanto, al comparar el teatro también adquirió las escenas y los personajes relevantes a la obra y una copia escrita del texto. Los personajes eran muchos al incluir múltiples versiones de cada uno, con distintas expresiones faciales y diferentes posturas.

El teatro de papel tiene dos antecedentes teatrales: 'Lottery Prints' y 'Theatrical Prints', y se considera de origen británico. Las estampas de lotería eran cartas de papel, estampadas con un personaje de la obra de teatro. Con el paso del tiempo pasaban a ser estampas teatrales, cartas más grandes, impresos con ocho personajes del teatro. Al añadir al conjunto el proscenio y el escenario, se convirtió en el teatro de papel. En su día, los pasatiempos y las formas de entretenimiento de los jóvenes de clase media y baja fueron limitados. Los niños de estas clases sociales fueron principalmente analfabetos y, por tanto, incapaces de leer libros. En cambio, muchos niños asistieron a obras teatrales y compraron estas estampas como recuerdo.

Sin embargo, fue un juguete serio. Con la ayuda del texto, los niños reproducían la obra teatral íntegramente, y el proceso resultó largo y complejo. Además, por depender de un texto, se convirtió en un producto sobre todo para las clases sociales altas.

Las estampas y los teatros se fabricaron a través del grabado calcográfico. Las imágenes se grabaron sobre planchas de cobre, lo que permitió una gran cantidad de producción. Más tarde el proceso de reproducción incorporó también, las planchas de acero.

Cada copia se estampó o en color o en blanco y negro. De aquí viene la

⁶ *Juvenile Drama*, un nombre inglés para el teatro de papel, que se podría traducir como un drama juvenil.

⁷ *Toy Theatre*, otro nombre inglés para el teatro de papel, que se podría traducir como el teatro-juguete.



Fig.9 Diagrama de un teatro de papel.

Fig.10 Auric Frères: Auric's Luxury New Opera Theatre,-

Un teatro de papel, de Benjamin Pollock's, junto con escenas y personajes de la obra 'La Importancia de Llamarse Ernesto'.

Fig.11 Ejemplo de un 'Lottery Print'.



Fig.13 Ejemplo de un 'Theatrical Print'.

Las ilustraciones son ejemplares del estilo ilustrativo de la época.



Fig.13 The Skelts.

(Consultar anexo (Anexo 1) para imagen de mayor resolución) Una plancha de metal grabado con personajes de obras de Shakspeare, incluso: Romeo, Hamlet, Norval y Shylock.

frase "A penny plain, twopence coloured" ("Un penique unicolor, dos peniques a color")⁸, que señala la diferencia entre el coste de la obra a color y monocromo. Las estampas en blanco y negro prosperaron a medida que los niños optaron por colorear las estampas ellos mismos y, normalmente, el teatro se compraba desmontado y el montaje se hacía en casa.

Una gran cantidad de artistas, editores y empresarios participaron en la vida del teatro de papel, entre ellos: William West, John Kilby Green, Arthur Park, Hodgson and Company, the Skelt Family, William George Webb, John Reddington y Benjamin Pollock.

3.1.1 Características Estéticas del Teatro de Papel Tradicional

La estética de los teatros de papel refleja el estilo artístico de la época caracterizado por los mecanismos artísticos de reproducción del tiempo.

El siglo XVIII experimentó un mayor interés por los periódicos, debido a mejores índices de alfabetización. La variedad de material periódico lleno de ilustraciones, tales como revistas, almanaques, cómics y periódicos, atrajo incluso a los menos cultos, gracias a la imaginación. El sector de la ilustración prosperó, principalmente, en el campo de la caricatura. Sin embargo, se seguían necesitando ilustraciones realistas, debido a la restringida circulación de la fotografía. Durante el siglo XIX, los bocetos, las caricaturas y las ilustraciones dibujadas por artistas fueron interpretados por grabadores. La xilografía, el grabado con madera, compitió contra el grabado calcográfico, con planchas metálicas, y más tarde, con la litografía, aunque esta última prosperó más en el área de la ilustración publicitaria.

Los estilos artísticos de este siglo también influyeron en la resolución gráfica de los teatros, sobre todo, en el Romanticismo y el Art Nouveau. El Romanticismo se caracterizó por una dependencia en los sentimientos, las emociones, la intuición, la imaginación, la liberación y la experiencia subjetiva, en lugar de en el sentido y el orden oculto. Los colores son vibrantes, un canal a través del cual se pueden expresar sentimientos profundos, según la psicología del color, y la línea se convierte en un vehículo de representación de la libertad, al ser curvada y rítmica.

El Art Nouveau se relaciona con el Esteticismo y el movimiento de Artes y Oficios. Es una fase ornamental del arte, que depende de la línea, orgánica, expresiva y rítmica como el Romántico. Las composiciones son aiosas, asimétricas, pero equilibradas por el dominio de la línea que sustituye la necesidad de elementos como la forma, el color, el espacio y la textura.

La importancia de la línea se demuestra claramente en los teatros de papel tradicionales. Se reemplaza la textura por dibujos rítmicos de línea y el color está compuesto por manchas homogéneas, generalmente limitados a los

⁸ CHRIST CHURCH. *Part 1: A Penny Plain, Twopence Coloured, 1811-1830: The Miniature Stage: 19th Century English Toy Theatre.*

tonos primarios. El estilo del dibujo es una reacción del artista a la obra de teatro; antes de empezar a crear un teatro de papel nuevo, las personas involucradas debieron visitar el teatro real varias veces. A pesar de esto, hay casos en que los artistas estilizaron las imágenes, acercándose a la caricatura, pero al elevarse el estatus social del teatro de papel, resultó menos apropiado para el público.



Fig.14 John Kilby Green: Personaje para Harlequin & Guy Fawkes.

Se puede observar la clara influencia de la caricatura en la estilización de las figuras, por ejemplo, el tamaño excesivamente grande de la cabeza de Guy Fawkes.

Fig.15 Pollock's Theatre Diorama Card, Harlequin and Columbine.

Los teatros de papel presentan una estética ornamental lineal. En el detalle (Derecha) se puede observar el uso de la línea para describir la textura marmolado del pilar y el encaje del vestido.



3.2 POP-UP

Consiste en la manipulación de papel, generalmente dentro de un libro, que simula formas tridimensionales al abrirse. El ingeniero del papel, un tipo de diseñador creativo, desarrolla una serie de mecanismos que se pegan, se doblan y se tira de la lengüeta, de manera que las formas bidimensionales alzan el soporte y se convierten en una escena o en una figura volumétrica.

3.3 LIBRO ILUSTRADO

La narración de cuentos a través de imágenes es un acto primitivo, que se remonta muy atrás hasta los tiempos paleolíticos, cuando pasaron los cuentos entre personas boca a boca y las retrataron vívidamente mediante pinturas de cueva. Desde entonces, ha habido una gran evolución de la narración de cuentos y ahora su formato ha sido concretizado, el libro ilustrado. Esta transformación dependía de varios avances en la tecnología, como la litografía, y numerosas participantes, desde Rudolph Caldecott, generalmente nombrado como el primero en yuxtaponer la imagen y el texto en el formato de un libro, y Lewis Carroll, quien experimentó con la tipografía para aludir a la forma visual, pero el concepto del libro ilustrado ha permanecido prácticamente igual.

Un libro ilustrado es una colección de hojas, usualmente son páginas de papel u otro material similar, por lo cual de representan una idea de manera léxico y visual, es decir, a través de texto e imágenes. Por involucrarse con lo representado, el lector y el observador reciben y interpretan un mensaje comunicado por el libro.

3.4 JUGUETE INFANTIL

Un juguete infantil es un objeto, hecho a mano, comprado o encontrado, con el cual los niños juegan. Suele ser un modelo o una réplica en miniatura de objetos reales o una actividad con una finalidad educativa o gratificante.

Hay diferentes categorías de juguetes:

1. Juguetes simbólicos o de mentira: muñecas, figuras de acción, coches, etc.
2. Juguetes relacionados con el arte: modelar, pintar y colorear.
3. Juguetes relacionados con el lenguaje y los conceptos: juegos de cartas, de mesa, de letras, libros...
4. Juguetes de habilidades motoras finas y manipulación: cubos, puzles, trenes, etc.
5. Juguetes de habilidades motoras gruesas: triciclo, juguetes de tirar y empujar, entre otros.

Los juguetes, incluso los libros, no solo sirven como fuente de diversión, sino también como una oportunidad de aprender. Gracias a los juguetes los niños se encuentran con elementos del mundo que les rodea: colores, texturas, formas, ruidos, lo que estimula y desarrolla la sensibilidad sensorial y fomenta la evolución de habilidades, físicas y emocionales para la vida. Los juguetes forman una parte inherente de la existencia, desde la infancia temprana hasta la niñez tardía.

3.4.1 La Importancia de Jugar

Jugar es un elemento esencial de la vida de cualquier niño, para la diversión, el aprendizaje y el desarrollo de los niños en personas con fuerza intelectual, social y física, capaces de ser independientes y autosuficientes.

Según la Academia de Pediatras Americanos⁹, el juego contribuye al bienestar cognitivo, físico, social y emocional de los niños:

- Habilidades analíticas y de interpretación: resolución de problemas.
- Sociabilidad, cooperación y reciprocidad: juego entre coetáneos, interacción niño- cuidador.
- Lenguaje e idioma: vocabulario, alfabetismo...
- Preparación para experiencias en el mundo real.
- Confianza para leer, interactuar con los demás o tomar decisiones.
- Emoción y sentimientos: relación con diferentes caracteres.

⁹ HEALY, A.; MENDELSON, A.; AAP Council on Early Childhood Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era, 2019.

- La imaginación, el pensamiento libre, la creatividad y la lógica.¹⁰

En el último siglo, la fabricación de dispositivos electrónicos ha aumentado significativamente. Ha habido una transformación de nuestros hogares gracias a ordenadores portátiles, televisión, internet, Wifi, tabletas, móviles y más recientemente, la realidad virtual, que ha transformado nuestras vidas.

El software orientado a los niños limita el tiempo de contacto entre el niño y el cuidador, lo que reduce los momentos de vocalización, expresión facial y gestos humanos. Los dispositivos electrónicos requieren poca capacidad de concentración y no llegan a crear el tiempo y el espacio cognitivo necesario para que los niños sientan experiencias de la vida real y adquieran características humanas esenciales, por ejemplo, la empatía¹¹.

El impacto de esta poca interacción se ve reflejada en el aumento de casos de problemas del desarrollo, por ejemplo, el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH), la dislexia y los trastornos del espectro autista (TEA). Estas patologías hacen que el desarrollo siga un ritmo anormal y conducen al deterioro del comportamiento y del aprendizaje. Si dejamos avanzar este fenómeno, el bienestar social, intelectual y físico (obesidad) de los niños está en peligro.

En mi trabajo a tiempo parcial como profesora de inglés para niños, he podido presenciar los trastornos del desarrollo y la dependencia creciente que tenían los padres con los aparatos electrónicos para controlar a sus hijos. Sin embargo, también he experimentado el encanto del papel y cuán atractivo es para los niños.

En el juego de rol, los niños recurrían al papel como un recurso para resolver problemas en sus argumentos imaginarios, y en ocasiones también como instrumento para crear cuentos enteros. Según los niños, el papel no es algo inferior cuando juegan, de hecho, es un material que suelen emplear sin ningún estímulo concreto y provoca un alejamiento de lo digital.

Con el recurso del papel en forma de libros infantiles, el niño está sumergido en la trama de un cuento y tiene que prestar atención para entender el relato. De esta manera, el ambiente que se genera es más adecuado. Se puede deducir que el papel tiene un poder encantador capaz de provocar un cambio social.

4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA

4.1 ANTECEDENTES

¹⁰ MOYLES, J. *The Excellence of Play*, p.17., 2005.

¹¹ SHARABI, A. *Are Tablet Computers Harming Our Children's Ability to Read?*, 2015.

4.1.1 Kamishibai

Kamishibai es la alternativa oriental al teatro de papel occidental, que se originó durante el siglo XI¹². Es el sucesor de una clase antigua de cultura narrativa llamada 'Emaki': un rollo de imágenes, que utilizaban los monjes budistas en los templos de China para dar lecciones sobre la fe, los dioses y la historia. Su uso evolucionó a un formato más teatral y se propagó, así llegó a Japón, donde tuvo éxito durante el periodo Heian entre los siglos XI y XII.

El formato del teatro de papel se relaciona con el Kamishibai por ser un teatro que depende del uso de materiales como el cartón y el papel, no obstante, la estructura presenta algunas diferencias respecto al teatro de papel.

Los reposteros emplearon el Kamishibai, con la intención de tentar a los niños a comer dulces a través del atractivo del teatro: además de vender los dulces, presentaron una obra de teatro. El escenario del Kamishibai, llamado 'Butai'¹³, suele estar hecho con una caja de madera fina y de forma rectangular, con dimensiones de 41 cm x 33 cm. A los lados de la caja hay espacios por donde se introduce la escena teatral. Se apoyaba en la bicicleta del maestro repostero, elevándolo de manera que los niños pudieran ver el teatro con facilidad. La narración del cuento no se limita a texto escrito, es una historia que se sabe de memoria, sujeta a alteraciones y cambios según la imaginación.



Fig.17 y Fig.18 Kamishibai tradicional.



Fig.18 Escena de Alicia en el País de las Maravillas para Kamishibai.

El estilo de la imaginería acerca a las preferencias del este, centrando en el color y la forma en lugar del detalle. La escena se podría insertar parcialmente en el teatro por la división compositiva, dando lugar a más dinamismo en la presentación.



La cautivadora esencia del Kamishibai se explotó durante los años de la Segunda Guerra Mundial. El teatro tenía una gran capacidad de transmitir un mensaje a los niños para evocar sentimientos y reacciones emocionales en ellos. Esto se convirtió en un medio de propaganda y de propagación de políticas nacionales. Después de la guerra, la temática se volvió impolítica y la cultura del Kamishibai prosperó. Se centró en cuentos visuales y verbales, y se dividió en dos ramas¹⁴:

¹² MARQUÉS IBÁÑEZ, A. *Kamishibai: An Intangible Cultural Heritage of Japanese Culture and its Application in Infant Education*, 2017.

¹³ PAATELA-NIEMINEN, M. *The Intertextual Method for Art Education Applied in Japanese Paper Theatre – A Study on Discovering Intercultural Difference*, 2008.

¹⁴ Instituto de Teatro de Eslovenia *The Art of Kamishibai. Proceedings, International Symposium of the Art of Kamishibai: The World of the Image and the Image of the World*, p.87., 2018.

1. Gaito¹⁵: Kamishibai en la calle.
2. Kyouika¹⁶: Kamishibai en centros para niños y bibliotecas públicas.

El Kyouika introdujo un elemento erudito y se convirtió en una forma de arte en la educación. En 1938 la Universidad de Tokio fundó la organización 'Todai Setsuromento'¹⁷, dedicada al Kamibishai educativo. Tradujeron cuentos occidentales y los modificaron para poder contarlos a través del teatro, de ahí que haya versiones de 'Alicia en el País de las Maravillas'.

A pesar del papel de los dispositivos digitales electrónicos y un descenso enorme debido al impacto de la televisión, la reactivación de métodos tradicionales va en aumento. Kamishibai¹⁸ se considera un importante patrimonio cultural y el teatro de papel occidental podría volver a asumir la misma relevancia cultural también.

4.1.2 William West

William West (1883-1854) fue artista, editor y empresario en general¹⁹. A principios del siglo XIX, durante el periodo de Regencia, West abrió una tienda por la calle de Exeter, en Covent Garden²⁰. La tienda combinó varias actividades empresariales: una tienda de artículos de mercería, una tienda de baratijas y recuerdos y una imprenta. Se sumergió en la zona del teatro, por estar situada cerca de los teatros de más importancia en Londres: el Teatro Lyceum y el Teatro Royal y de aquí salieron las primeras estampas teatrales.

Tras el éxito de las estampas, contrató a un ayudante para asistir con el proceso de producción, John Kilby Green, entre el año 1808 y 1811²¹. La relación entre West y Green está en el foco de la cuestión: ¿quién es el verdadero inventor del teatro de papel? West le encargó a Green que produjera un número limitado de estampas, después Green comenzó su propia carrera en el campo del teatro de papel. Mientras la línea entre las estampas teatrales y los teatros de papel se hizo borrosa, los dos trabajaron.

Originalmente, se afirmó que la idea del teatro de papel era suya. Sin embargo, una entrevista con un reportero, Henry Mayhew, causó dudas. La entrevista daba a entender que la idea original del teatro juvenil era de Green, y West expresó su culpabilidad. Pero, a la vez, hay un sentimiento de contradicción, a medida que West nombra a Green como un plagiador



Fig. 19 William West.

Personajes de la obra Ferdinand de España, Cabellería Antigua, 1813.

The lottery tickets were so bad and sold so well, that the idea struck me, that something theatrical would sell.

William West
(Las estampas de lotería eran tan malos y se vendían con tan bien, que la idea me ocurrió, que algo teatral se vendería.)
West explicando el origen de las estampas teatrales.

¹⁵ *Gaito*, palabra japonesa que significa la calle.

¹⁶ *Kyouika*, termino japonés significando pedagogía.

¹⁷ KAMICHI, C. *Kamishibai No Rekishi (The History of Kamishibai)*, 1997.

¹⁸ FUJITA, H. et al. *Folktales from the Japanese Countryside*, 2008.

¹⁹ VEDRALOVÁ, H. *The World Phenomenon of Traditional Paper Theatre – The Possibilities of Presentation and Popularization of the Czech Puppetry in CZ and in the World*, 2012.

²⁰ HONEY, L. *The History of Antique Toy Theatres*.

²¹ HUGO'S TOY THEATRE. *John Kilby Green and The History of Toy Theatre*.

consumado.

La historia está plagada de dudas, y es probable que la invención sea la suma del trabajo de estas dos figuras entre 1808 y 1812, en lugar de ser el producto de una única persona.

4.1.3 John Kilby Green

John Kilby Green (1790-1860) se embarcó en la carrera de hacer los teatros de papel, después de su colaboración con West. Pero, en 1814, Green desapareció, sin haber producido ninguna obra original de interés. Hasta el año 1832 Green no volvió a Londres y su regreso ayudó a la revitalización de su carrera hasta su muerte.

George James Green, el hijo menor de Green, utilizó las planchas calcográficas que había heredado como medio para producir algunas estampas propias²². El pequeño intento de continuar el trabajo de su padre tenía una duración limitada y la historia sugiere que vendió las planchas.

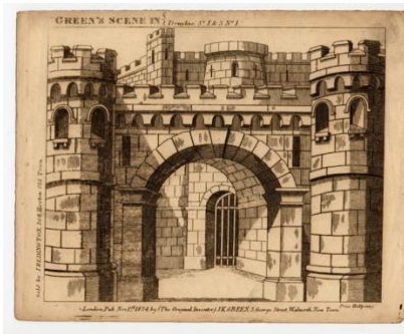


Fig. 21 Green firmó sus obras llamando a sí mismo el inventor original de las estampas teatrales y posiblemente, el teatro de papel, Circ. 1834. (Anexo 2)



Fig. 22 John Kilby Green: Personajes de la obra teatral La Batalla de la Alma, 1854.

4.1.4 John Reddington

John Reddington (1819-1876) participó en el trabajo de Green como un representante mercantil y esta breve relación aparentemente resultó en la adquisición de las planchas de grabado de Green, tras su muerte. Pero, las pruebas sugieren que se dividieron las planchas en lotes, así como sus estampas, que aparecieron en los trabajos de Webb y de Reddington también.

Esto impulsó su propia carrera en el teatro de papel y, en 1851, Reddington abrió una tienda en la carrera de Hoxton, Londres, y se especializó en la venta de teatros de papel. Se describió como “un impresor, un encuadernador, un tabaquero, un vendedor de artículos de papelería y un comerciante de artículos diversos”. Reddington trabajó en la tienda hasta que falleció.

4.1.5 Benjamin Pollock

Benjamin Pollock, (1856-1937), visitaba la tienda de Reddington con



Fig. 22 John Reddington.

Una copia de los personajes de la obra Douglas, reproducido con la plancha de Green. Observar el nombre de Reddington por la parte superior de la imagen.

²² SPEAIGHT, G. *Juvenile Drama: History of the English Toy Theatre*, 1946.

frecuencia para comprar tabaco y, como consecuencia, despertó un interés por la hija de Reddington, Eliza. Se casaron y, por lo tanto, recibió la herencia de la empresa.

Pollock produjo pocas obras propias, y recurría a reproducir las obras de Green y Reddington. No obstante, la empresa prosperó y tuvo un gran éxito. Una carta de 1936 registra correspondencia con un cliente, donde Pollock expresa la imposibilidad de producir el teatro de papel pedido, debido a la enorme demanda del producto y muchos otros pedidos.

Posteriormente a su muerte, sus hijas se encargaron del comercio. El poco interés que tuvieron en la producción condujo a la venta de la empresa. El comprador, Alan Keen, 1944, fundó la organización Benjamin Pollock Limited y continuó la producción. El poco interés por el producto al entrar en la Guerra Mundial provocó el cierre final de la tienda.

Algunos años después, durante la búsqueda de estampas para el teatro de papel de sus hijos, la reportera francesa Marguerite Fawdry compró las planchas restantes y trasladó la mercancía a Covent Garden. Desde entonces, la propiedad de la empresa ha pasado por muchos, pero la tienda Benjamin Pollock's Toy Shop sigue activa hoy en día.



Fig.23 Benjamin Pollock: Teatro de papel original de Pollock, 1946-1952.



Fig.24 Benjamin Pollock's Toy Shop

La tienda Benjamin Pollock en día, propiedad de Lousie Heard.

Fig.25 Pollock's Toy Museum.

El museo de teatros de papel y otros juguetes antiguos y antigüedades. Iniciado por Marguerite Fawdry, el museo todavía es propiedad de la familia.



4.2 REFERENTES

4.2.1 Teatros de Papel

Aunque el teatro de papel es un juguete poco común hoy en día, su producción aún no se ha paralizado. El esfuerzo por mantener esta actividad viva es, sobre todo, por parte de la tienda de Benjamin Pollock. La empresa reproduce los teatros de papel clásicos mientras fabrican también teatros nuevos, en colaboración con artistas contemporáneos. A pesar de ello, el formato del teatro de papel ha permanecido casi igual al del siglo XIX.

4.2.1.1 Peter Jackson

Peter Jackson (1937-2010) combinó su trabajo como director de teatro, en el West End, Londres, con el diseño y la publicación de teatros de papel. Aunque no se considera un artista contemporáneo, su trabajo es más moderno



Fig.26 Peter Jackson.

Colección de un teatro de papel (en formato kit) junto con escenas, personajes y algunos textos de obras teatrales, incluso *Sleeping Beauty* (La Bella Durmiente) y *Saint George and the Dragon* (Sant Jordi y el Dragón).

que el de West, Green, Reddigton y Pollock. Aun así, su obra mantuvo la estética tradicional del teatro de papel y es la culminación de sus dibujos originales, trabajados a mano.

A través de su gran recopilación de obras, intentó recuperar el interés para el producto. Sin embargo, el acabado estético desarrollado no coincidía lo suficiente con el estilo artístico protagonista de la época. Mientras que el interés por el diseño gráfico superó a la ilustración, había una tendencia hacia los colores más planos y las formas más sencillas, haciendo que la obra de Jackson asimilara una estética anticuada.

4.2.1.2 Clive Hicks-Jenkins

Clive Hicks-Jenkins (1951-presente) es un artista que colaboró con la tienda de Benjamin Pollock para crear su propio teatro de papel, en 2016²³. El invento es un juguete para niños, que incluye elementos fundamentales del teatro de papel. Hicks-Jenkins también elaboró un libro que complementa el teatro y introduce el texto en la obra. La obra se basa en el cuento clásico de Hansel y Gretel, escrito originalmente por los hermanos Grimm.

Interpretó el cuento para lograr un estilo contemporáneo y unir los temas tratados en el libro a los estándares modernos, sino también para adaptar el cuento al entorno de un espectáculo teatral.

Las imágenes han sido manipuladas digitalmente e impresas sobre cartón grueso, lo que aporta al formato la rigidez necesaria para ser utilizado. Se imprime sobre papel mate en lugar de papel satinado para mantener la coherencia de la estética del producto en su totalidad



Fig.27 y Fig.28 Clive Hicks-Jenkins: Teatro de papel de Hansel y Gretel, 2016.

Doble página del libro que acompaña el teatro.

4.2.1.3 Lucinda Oakes

Lucinda Oakes (circ.1960-Presente), una artista decorativa con experiencia trabajando en del diseño de interiores y el mural²⁴. Oakes es conocida por la pintura a mano con el estilo característico, llamado *Trompe l'oeil*. Esta técnica artística que se base en la estética romántica del siglo XVIII se traduce como 'engaño del ojo', y se centra en el desarrollo de una apariencia

²³ HICKS-JENKINS, C. *Blog: Clive Hicks-Jenkins' Artlog*.

²⁴ OAKES, L. *Lucinda Oakes, Specialist Decorative Painting*.

de volumen, que convierte lo bidimensional en lo aparentemente tridimensional

En 2018 Pollock's le propuso la idea de crear un teatro de papel y el teatro 'Trompe d'Oeil': El teatro de la Decoradora' se publicó. El diseño, basado en una obra de Rex Whistler²⁵, capta la esencia del estilo mágico y realista de Oakes. Aunque se aleja de la estética tradicional de los teatros de papel y los estilos ilustrativos contemporáneos, la individualidad del producto y su naturaleza única capta la atención y nos da un toque de diversión.



Fig.29 y Fig.30 Lucinda Oakes: El teatro de papel Trompe l'Oeil en miniatura, 2018.



4.2.2 Teatros de Papel Alternativo

La observación de niños durante el juego me lleva a valorar el papel como un elemento intrínseco de actividades infantiles. Estas organizaciones, que también se dedican al uso del papel, evidencian esto por su éxito comercial. Se pueden considerar como un formato contemporáneo del teatro de papel, además del trabajo por parte de Pollock's.

4.2.2.1 Theatron Ha Karon

Theatron Ha Karon²⁶, una compañía fundada en 1981 en Israel. Los espectáculos mezclan el teatro objetual, el teatro experimental y el teatro de papel. El papel es un componente importante del trabajo y las obras elaboradas con ello nunca perjudican la calidad plástica del papel. Potencian y manipulan el papel, haciendo que capten la atención de la audiencia y retrata con firmeza un mensaje.

A la hora de producir el espectáculo con el papel también emplean el mecanismo pop-up para dar vida al elemento literario de la obra, transformar lo léxico en algo objetual y dar forma a un cuento. De esta manera se convierte en algo más real, más creíble, y así permite relacionarse con el cuento mejor y la posibilidad de interactuar con el cuento, estimulando la imaginación y la diversión de los niños.

4.2.2.2 Papiertéâtre



Fig.31 Ayelet Golan: A Sick Day for Morris McGee (Una Día Enfermo de Morris McGee), 2014-15.

Producción teatral de Theatron Ha Karon (The Train Theatre, El Teatro del Tren).

²⁵ HEARD, L.; SHEDDON, S. Illustrator: Lucinda Oakes, *op. cit.*, p.5.

²⁶ UNIMA INTERNACIONALE. *World Encyclopedia of Puppetry Arts*: Naomi Yoely.

Papierthéâtre es una empresa creada en 1992 por Alain Lecucq, actor y director de escena, y Annie Bizeau, diseñadora de escenarios y fundadora de la compañía Shadow Theatre, en Citrouille, 1976. Actualmente trabajan para producir espectáculos teatrales con el teatro y los títeres de papel como recurso para impulsar la adopción de esta técnica de expresión por parte de otros de fuera de la compañía. Emplean el teatro de papel como recurso artístico con posibilidades expresivas diferentes a las del teatro tradicional.



Fig.1 y Fig.2 Matei Visniec: Attic in Paris, 2010, una producción teatral de la organización Papierthéâtre

4.2.2.3 Paper Bag Players



Fig.3 Paper Bag Players: Lost in the Mail (Correo Perdido), 2019.

Paper Bag Players es una organización teatral sin fines de lucro, formada por un grupo de actores, y fundada en 1958 por Judith Martin. El objetivo de sus esfuerzos es hacer obras de teatro contemporáneas con música, danza, participación del público, mimo, pintura y dibujo. Además, hay un objetivo subyacente: estimular el uso del papel. Las escenas y la utilería se preparan con papel, cartón y bolsas de papel, personalizado de forma imaginativa y decorado con la pintura.

4.2.3 Diseño y Estética

La ilustración contemporánea ha experimentado cambios innumerables debido al creciente predominio y posibilidad de acceso a los recursos digitales. El impacto de la tecnología sobre el arte en general condujo al aumento del interés del público y como la cantidad de personas expuesta a los estilos es mayor, aparece la necesidad de satisfacer los deseos visuales de muchos a la vez. Las limitaciones de estilo desaparecen y la barrera entre la ilustración, el arte y el diseño gráfico se vuelve difusa.

Con la introducción de la tecnología en el ámbito del arte gráfico, se consiguió que el diseño gráfico se popularizara. La vectorización de las formas y el uso de colores vibrantes generados digitalmente fue un elemento clave de la ilustración popular. Con el paso del tiempo, la tensa relación entre la ilustración digital y lo analógico se disuadió. Hoy en día, la imaginaria se acerca a un equilibrio entre el uso de los dos recursos.

Al romper las restricciones de la ilustración clásica, su poder comunicativo se renovó. Las imágenes contemporáneas entran en el campo del activismo, así se convierten en algo más que interpretaciones del texto que

acompañan, y asumen un rol influyente aún sin texto.

La ilustración ya no son simples felicitaciones de las ideas de otros, sino son ideas esenciales en su propio derecho.¹

4.2.3.1 Daniel Frost

Daniel Frost (1984-Presente) es un ilustrador. Trabaja principalmente con la figura humana y los animales. Sus imágenes son interpretaciones extrañas del mundo real². Las composiciones empleadas están o ligeramente vinculadas con situaciones reales o son totalmente libres, donde las figuras y los objetos multicolor flotan por un espacio vacío y en blanco. La atmósfera imaginativa que crea, junto a la gran cantidad de colores vivos y brillantes capta la atención, unifica los elementos y crea una estética divertida y, así, atractiva para los niños. La composición ofrece puntos de vista y perspectivas poco usuales que contribuyen a la diversión.

Las imágenes son simplificaciones con meticulosos diseños realizados sin perjudicar su identidad y la transmisión del mensaje codificado. La creación de la imaginería es un proceso híbrido: mezcla materiales manuales como el collage, la acuarela y la cera, con el trabajo digital³.

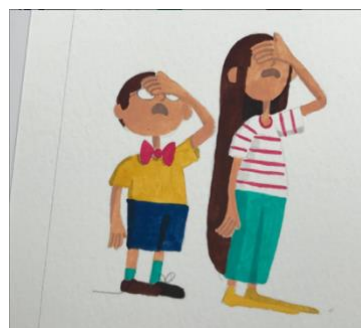
Hay un equilibrio delicado entre la textura y las manchas de color homogéneo, que consisten en una paleta sencilla de colores primarios, que crea una energía dinámica de contrastes, o una gama amplia de tonos pastel suaves.



Fig.4 Daniel Frost: Una ilustración del libro Gordon Branches Out (Gordon se Diversifica), 2015.

Fig.5 Daniel Frost: Illustration, 2019.

Fig.6 Daniel Frost: Una ilustración del libro Uncle Oscar and All His Chairs (El Tío Oscar y Todas Sus Sillas), 2018.



4.2.3.2 Bodil Jane

Bodil Jane (circ.1990-presente), una ilustradora holandesa, especializada en imaginería contemporánea vibrante y variada. Su obra pone el foco sobre la mujer como personaje en situaciones cotidianas, representándola de una manera reconfortante e incitante, con la que te puedes identificar fácilmente.

¹ ARISMAN, M. *Inside the Business of Illustration*, p.81., 2004.

² FROST, D. *Daniel Frost: About*.

³ GUBI KIERRUMGAARD, A. *Interview with Illustrator Daniel Frost*.



Fig.8 y Fig.9 Bodil Jane: patrón de la jungla, circ. 2018.



Fig.9 Anne Laval: Ilustración, 2015.

Los dibujos se pintan con acuarela y tinta china⁴, y se obtiene una delicada combinación entre formas con texturas y forma planas. La última fase de producción consiste en la digitalización y el retoque final.

La composición tonal es armoniosa en contraste con una composición estructural compleja. Desarrolla un sentido de lo ordinario y da un toque de energía con la paleta de colores vivos.

La estética de su obra es brillante, con un amplio rango de variación dentro de la imagen. El elemento de textura se utiliza con moderación para resolver problemas de equilibrio en la composición, junto con la repetición de colores. La textura se asimila con la pintura de las manchas de color o con dibujos de línea. Además, la línea delimita la forma de las manchas de color y su uso se limita a ciertas zonas de la imagen y a elementos clave para reforzar el impacto y el equilibrio del enfoque compositivo, y para descartar algunos sutiles detalles.

4.2.3.3 Anne Laval

Anne Laval (1979-presente) es una ilustradora francesa, que trabaja en medios de comunicación, en publicidad y en prensa. Las imágenes parten de bocetos y dibujos, hechos a mano o transformados en estampas de serigrafía, generalmente retocadas con texturas a mano.

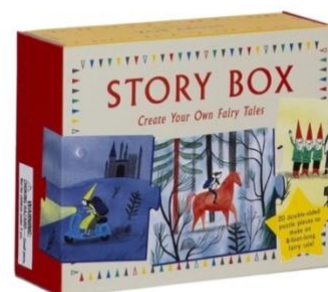
Su obra trata principalmente el tema del paisaje, tanto el real como el imaginario. Capta la esencia del paisaje al incluir sus elementos característicos, y se centra en los elementos gráficos del color, la forma y el material con que se produce la imagen, sin preocuparse por el detalle. La composición es bastante homogénea por el uso equilibrado de manchas de color y textura. El uso de la línea es mínimo, y se emplea más para el dibujo de los personajes dentro de un entorno lleno de manchas coloridas.

La imaginería es una combinación de tonos suaves, que crea un entorno de cierta luminosidad inspiradora, con pequeñas zonas de alto contraste que guían la disposición de la imagen y contribuye al equilibrio de la composición.

Las texturas que se adquieren a través de lo gráfico hecho a mano tienen un aspecto casi infantil, que recuerda a las ceras con que dibujábamos antes. Con esto Laval crea sombras y superpone colores desarrollando una



Fig.10 y Fig.11 Anne Laval: Juguete Create Your Own Fairy Tales (Crear tus Propios



⁴ BALL PIT MAG. *Featured Artist: Bodil Jane.*

profundidad visual que nos transporta a una atmósfera nostálgica.

4.2.4 Ilustración Infantil

Se ven reflejados los cambios en la estética de la ilustración contemporánea en la imaginería y el diseño de libros infantiles. Hay un rango de apariencias artísticas y tipográficas que contribuyen a una experiencia más dinámica y divertida para los niños de hoy.

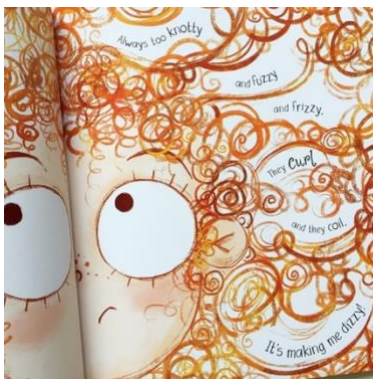


Fig.13 Laura Ellen Anderson, I Don't Want Curly Hair, 2017.

(No Quiero el Pelo Rizado)



Fig.13 Lizzy Stewart, Tiger in the Garden, 2019.

(El Tigre en el Jardín)

4.2.4.1 Laura Ellen Anderson, I Don't Want Curly Hair

Un libro infantil que es un ejemplo de la distribución de texto y el uso de tipografía poco corriente. El estilo de la letra cambia según el sentido del texto, entre páginas y dentro de una misma página. El texto no se limita a un patrón estructural, y pasa de estar centralizado a estar alineado a la derecha o a la izquierda. Los cambios posibilitan la relación armoniosa entre texto e imagen y dinamiza la experiencia de leer. Esta pequeña diferencia con otros libros contribuye al atractivo del producto.

4.2.4.2 Lizzy Stewart, Tiger in the Garden

El libro está compuesto por un diseño sencillo. El texto, aunque mantiene el mismo estilo tipográfico, sufre alteraciones de tamaño que lo hacen atractivo para los niños. Las ilustraciones son a gran escala, a excepción de algunas páginas formadas por una serie de ilustraciones pequeñas, y que se extienden normalmente por la doble página. Fiel a las tendencias ilustrativas contemporáneas, el libro focaliza el mensaje del cuento en las imágenes en lugar del texto.

5. DESARROLLO PRÁCTICO

5.1 LIBRO ILUSTRADO

5.1.1 Escritura del Libro

Los adultos no pueden (dicen los libros) imaginar e inventar con la complejidad del brío de un niño...

Treld Pelkey Bicknell y Felicity Trotman⁵

Es verdad que las preocupaciones de la vida y la rutina limitan la capacidad de imaginar de los adultos, mientras que la de los niños medra a

⁵ BICKNELL, T. P.; TROTMAN, F. *Cómo Escribir e Ilustrar Libros Infantiles: ¡Y Conseguir su Publicación!*, 2005.

medida que su inocencia permanece. La mente del niño no requiere una explicación lógica, se empapan de lo que podríamos denominar como absurdo.

En lugar de partir de una idea objetiva, el punto de partida para escribir el libro se basó en el uso de un personaje diseñado para el trabajo de BamBam 1: Mr. Pigglesworth. La posibilidad imaginativa de un cuento no se limita por empezar con un personaje principal definido, siempre y cuando el contenido sea lo suficientemente estimulante y coherente textualmente, lo cual también significa que no hay necesidad de tener un inicio, un nudo y un final claramente definidos. Este recurso es muy útil en el caso de los libros cortos, en los que el libro no será lo bastante largo como para desarrollar cada apartado de una forma convincente.

El proceso de escritura fue colaborativo, con la ayuda de una niña de seis años, con la que trabajo: Lucia Ferrairo. Tener en cuenta el destinatario de un producto es esencial para su funcionamiento y asegurar el interés por el tema. Sin embargo, mi influencia como autora no quedó atrás: con el material sugerido por Lucia, desarrollé un argumento con más sustancia. El cuento que resultante se compone de catorce páginas de texto corto, con ilustraciones dispersas.

Escribo para el niño que fui una vez.

William Mayne⁶

El cuento se centra en el personaje principal, el cerdo Mr. Pigglesworth, mientras visita la jungla. Su aventura se convierte en un problema a medida que les atrapan una gorila y dos brujas, y concluye con su huida. Se considera como el primero de una serie de libros orientativos, sobre el protagonista, que se acompañarán de las escenas y los personajes necesarios para el teatro.

A medida que avance la serie, la dificultad léxica del libro aumentará. Los libros deben reflejar los diferentes niveles de lectura de los niños y contemplar la capacidad para descodificar las imágenes según la edad prevista del niño. Por lo tanto, este primer libro representa el nivel de comprensión lectora más bajo dentro de la serie. El producto va destinado a niños a partir de los cinco años, ya que a esta edad tendrán la capacidad de entender y interactuar con el teatro de papel.

5.1.2 Ejecución de las Ilustraciones

Cualquier producto, el artista/ilustrador crea trabajo que no solo es una mercancía, sino también es una diferente clase de arte. El trabajo generado por si mismo transformado en un producto, es una extensión del impulso que os atrajo a la ilustración en primer lugar.

⁶ BICKNELL, T.P; TROTMAN, F. *Ibid.*, p.24.

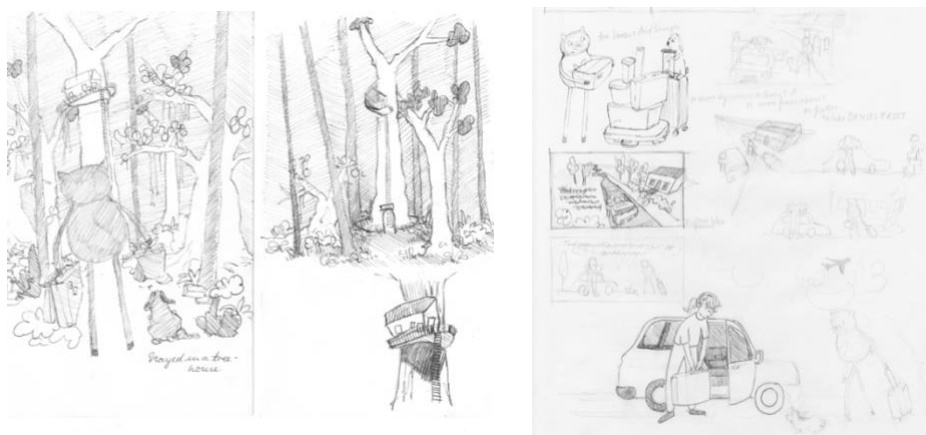
Marshall Arisman¹

Fig.1 BamBam 1: Diseño del logotipo y el logotipo final. (Anexo 4)

Fig.2 El logotipo definitivo.

Fig.3 Los primeros bocetos analizaban la atmósfera general de las escenas.

Fig.4 Las primeras composiciones con el texto e imagen. (Anexo 6)



Al principio los bocetos eran objetivos, ligados a referencias visuales, tanto fotográficas como artísticas. Sirvieron como oportunidad para explorar el contenido del libro, y al sumergirme en este entorno la influencia de las referencias externas se redujo y la fuerza de mi estilo personal aumentó. Los bocetos iniciales se transformaron en el diseño de las ilustraciones a doble página.

Para sacar su potencial psicológico y participar en el desarrollo de los niños, el libro tiene que atraerles, captivar y mantener su atención. Esto es particularmente importante en el caso de los niños que todavía no han aprendido a leer o no son lectores hábiles. En estas circunstancias, la activación de interés recae en el ilustrador y en las imágenes que producen. En este trabajo, los ilustradores se centran, principalmente, en conceptos artísticos de composición: la forma, la línea y el color.

La composición contemporánea de la imagen es delicada, un acto de equilibrio entre puntos de vista y perspectivas poco ordinarios, sin llegar a lo confuso y difícil de entender: obteniendo a la vez un equilibrio entre el

¹ HELLER, S.; ARISMAN, M. *op. cit.*, p.5.



Las composiciones estaban sujetas a cambios durante la fase de colorido, por ejemplo, para dejar respirar mejor la página y proveer más espacio para el texto (Fig.5).

Fig.6 Dibujo de la página 13 y 14: perspectiva inclinado cenital.

Fig.7 Ilustración final.

Aún trabajado el concepto de la profundidad, la perspectiva es limitada con la intención de aumentar la claridad. Los colores son mayormente planos para maximizar el impacto gráfico.

Limitación de elementos de composición: por reducir la cantidad de elementos visuales o por repetir los elementos, dando la impresión de que es un número reducido. (Anexo 6)

desarrollo de una atmósfera excitante y manteniendo la posibilidad de relacionar con la situación. El diseño de las composiciones BamBam es sencillo, con un número limitado de elementos presentes por página y espacio disponible para la ubicación de texto. En casos de páginas con pocos componentes, como la página 13 y 14, la estructura de la escena es más curiosa. No obstante, la composición siempre contribuye a la esencia del entorno, por ejemplo, la creación de espacio para el desarrollo de la sensación de profundidad en la cueva o la limitación de espacio entre los árboles de la jungla, produciendo la sensación de densidad orgánica.



La construcción compositiva también produce un sentido de dirección que orienta la lección y la descodificación de imágenes. Estudios psicológicos evidencian que el exceso de elementos visuales individuales sobre una página dificulta entender el orden en que leer. Aún si el niño tiene conocimiento de la forma de leer occidental, de izquierda a derecha, puede que sean incapaces de determinar el paso de una página a la otra, lo cual significa que el cuento tiene menos efecto educativo.

La estructura de la imagería y la ubicación de texto también estimula el flujo lector y contribuye al aprendizaje y caracteriza la experiencia educativa y recreativa. Al dejar espacios planos, donde se puede superponer la imagen con el texto, la página respira más, facilitando la lectura.

Las características de las formas también son importantes, además de su composición por las páginas. Según la ilustración contemporánea y los requisitos de la ilustración infantil, las formas son claras, o por la manipulación del contraste entre el color y la textura de la forma o por el uso de la línea en delimitar los bordes de la forma.

El color, además de ser capaz de crear la sensación de profundidad y definir las formas, se desarrolla con la atmósfera de los entornos del cuento con más inmediatez al estimular ciertas sensaciones y emociones. En las ilustraciones los colores son muchos y son vibrantes y brillantes, lo cual ha sido simplificado por recursos digitales, con la intención de atraer a los niños y por el poder de impactar. El libro aprovecha la psicología del color para asistir el desarrollo de atmósfera. Sin embargo, el color también posibilita hacer borroso la línea entre el razonamiento lógico y absurdo, lo cual hay que jugar como el



Fig.8 Detalle de una ilustración final: Lógica y Absurdidad.

En la jungla Boobamhan, el cielo es de color azul, pero existen piedras de color rosa.

La jungla presenta un mayor nivel de variación de colores, pero no pierde la coherencia entre ellos por establecer también un patrón cromático (azules y verdes) que contribuye a la atmósfera. Se puede observar el juego con texturas por el contraste entre el acabado plano de las plantas, la textura rugosa de los árboles y la aguada del cielo.

entendimiento del concepto de la lógica en los niños es primitivo.

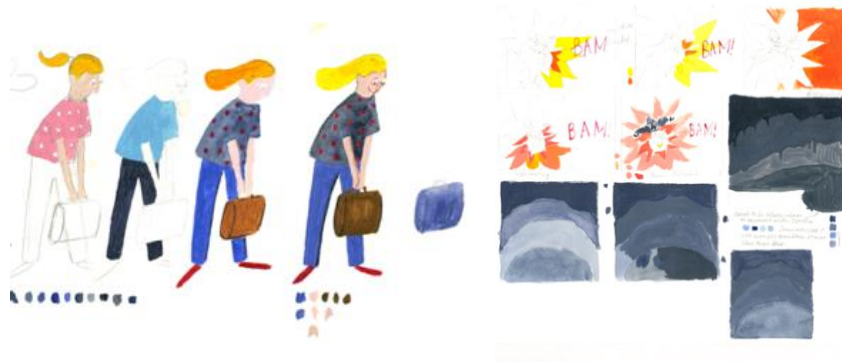
El colorido y acabado de la imaginaria es el resultado de una cooperación entre métodos analógicos y digitales. Generalmente, mi trabajo artístico está encaminado a lo analógico, este trabajo utiliza mi experiencia en este campo y se resuelve con pintura: el gouache, el acrílico y la acuarela.

El gouache, el acrílico y la acuarela son materiales artísticos capaces de desarrollar una gran gama de colores vibrantes. El gouache y la acuarela contienen una cantidad de pigmento de color concentrada, más el aglutinante, la goma arábica. La composición del gouache también incluye un material cubriente blanco. Por falta de este material, la acuarela tiene mayor capacidad para obtener transparencias. Por otro lado, la base composicional del acrílico es un plástico, el látex. El acrílico entonces consigue brillos al secarse, mientras el gouache y la acuarela tienen una apariencia más mate.

La calidad del acabado de color producido por el acrílico y el gouache tiende a ser homogéneo, con poca textura visual. Es verdad que por la variación de la cantidad de la pintura y la dilución con agua se puede conseguir un elemento de textura, pero en contraste con materiales como la acuarela, la textura visual es limitada. Con la intención de evitar un acabado igualado y monótono, mezclé los materiales, obteniendo un equilibrio entre las superficies sencillas y los texturados. Junto con el color, producen también una sensación de profundidad, lo cual sumerge al público en la atmósfera del cuento. La textura es un elemento gráfico poderoso y puede resultar en la sobrecarga de la composición si su uso no está controlado. Al ser los tres materiales magros, su mezcla puede ser en cualquier orden y está libre de problemas de compatibilidad química, facilitando el control de los resultados de textura.

Tras una fase de obsesión con la vectorización, consecuencia de la introducción de medios artísticos digitales, la textura ha retomado un poder gráfico en el ámbito de ilustración contemporánea, reforzado por ilustradores como Frost y Laval. La convivencia de lo analógico con lo digital ahora es más armoniosa.

La configuración de colores se inspira en la demanda de colores vivos y variados, pero está controlada por la necesidad de desarrollar la atmósfera de cada escena, más en ilustraciones como la escena de la cueva que en situaciones como la jungla. La cueva tiene una gama limitada de colores oscuros, con la intención de crear una atmósfera que resuena con las sensaciones negativas asociadas con el secuestro de la protagonista. No obstante, la viveza del entorno no queda obsoleta, pues el tono cromático se aleja de lo realista para acercar a lo fantástico, siendo los colores azules en lugar de colores como el marrón o el gris oscuro realístico.



Experimentación y pruebas de color: página 3- 4 (Fig.1) y página 13-14 (Fig.2).

La fase de colorear las ilustraciones se desarrolló con éxito para llevar a cabo pruebas y experimentaciones con los materiales, investigando el mejor acabado estético posible. Este proceso de trabajo y reflexión continuo aseguró el buen funcionamiento de la imagen, por ejemplo: la armonía y el contraste entre colores, la textura, delineación de las formas coloridas y la consistencia de tono de color. Después de dibujar se identificaron posibles cuestiones visuales: problemas como la falta de espacio para la ubicación del texto, una composición excesivamente complicada y difícil de entender y la captación de la esencia del texto sin ser una expresión literal y tediosa, y supuso resoluciones por redibujar, ambos durante la fase de dibujo analógico y en la fase digital. Por trabajar y re-trabajar las imágenes, personalizó el estilo, formando una interpretación de los referentes artísticas sin llegar a ser una imitación poco imaginativa.

Con estas herramientas he podido desarrollar ilustraciones que sugieren ideas además de representarlas físicamente, haciendo que no resulten puramente decorativas, y estén adaptadas a las capacidades de observación del público. La edad de los niños se refleja no solo en el texto, sino también en las ilustraciones. Al depender de colores planos, y pequeñas zonas de textura, la estética es sencilla y fácil de apreciar. La composición es más complicada por incluir pequeños detalles, con la intención de activar las capacidades de observación de los niños, pero no llegan a saturar las ilustraciones ya que su extensión es de doble página, lo que reduce los elementos visibles en un mismo momento.

Las ilustraciones no solo reflejan las características de la ilustración infantil en general, sino también intentan acercar las tendencias estéticas de la ilustración contemporánea. Es una continuación del trabajo realizado por artistas de teatros de papel contemporáneos, como Oakes, quienes ya no son tan fieles a la estética de los teatros tradicionales para satisfacer las demandas de lo gráfico de hoy en día. (Anexo 7)

5.2 LAS ESCENAS Y LOS PERSONAJES

La preparación de las escenas y los personajes comenzó al acabar las ilustraciones. La producción de las ilustraciones implicaba la fase de experimentación que condujo al desarrollo de un estilo ilustrativo personal y la



Fig.3 Las ilustraciones son honestas y viables:

Honesta: son imágenes sencillas, coloridas, brillantes y equilibrados en términos de la composición y el acabado de textura, adecuado para una audiencia infantil.

Viable: el contenido se retrata con facilidad a través de las formas claras y la composición simplificada sin perder un espacio donde se puede expresar y personalizar: desarrollar el estilo de las imágenes.

estética del producto. Las escenas y los personajes incluidos en el juego proceden del libro, en el cual hay cuatro escenas principales y cinco personajes claves. Como la apariencia estética también se relacionaba directamente con el libro, su producción fue posterior a la del libro, lo que determinaba su estética. También se ha incluido una selección de objetos, procedentes del libro, que consideré útiles a la hora de reproducir el cuento en formato de obra teatral.

El formato de dichos elementos es el resultado de los requisitos de uso. Las dimensiones de las escenas reflejan el tamaño del proscenio y cubre todo el espacio disponible detrás de este. Su tamaño también se estableció al tener que ser introducido en el espacio prismático del teatro. La altura máxima de los personajes se definió por las dimensiones del espacio del escenario y la proporción de los personajes según esta longitud determinó la anchura. A diferencia de las escenas, los personajes no están cortados a sangre, sino que tienen un borde a su alrededor de 1 cm de anchura, hecho para reducir el contacto con la estampa sobre el papel a medida que se incorporan a la obra de teatro. El tamaño de los objetos está hecho en proporción con las dimensiones de los personajes y también tienen un margen en blanco. (Anexos 5, 8 y 9)

5.3 EL TEATRO DE PAPEL

5.3.1 *Diseño Estructural*

El formato físico del teatro de papel se definió por el mecanismo pop-up y el continente de esta estructura: un libro. El diseño estructural entonces, determinó el espacio disponible para el diseño gráfico del teatro. El tamaño del libro infantil es pequeño y con dimensiones inventadas: no existe un patrón de formatos de libros infantiles. El apresto del libro del teatro se calculó por su relación con el tamaño del libro infantil y el querer maximizar el tamaño del teatro del papel. Si el libro que contiene el teatro fuera del mismo formato que el libro ilustrado infantil, el escenario resultante sería de 10 centímetros de altura, un espacio muy limitado para el juego.

Primero, había que diseñar el sistema de *pop-up* y el mecanismo de abertura del libro a través de pliegos de papel. Esta investigación de *pop-up* condujo a la construcción de maquetas. Las pruebas se cambiaron mucho y el diseño final se eligió por su sencillez y óptimo funcionamiento.

Gracias a los dos primeros trabajos con el teatro de papel, observé un problema con la encuadernación del libro con papel. El papel era demasiado delicado para aguantar la apertura y el cierre continuo del libro, y aparecieron rasguños en el lomo del libro. El uso de un material con mayor flexibilidad y tolerancia de movimiento, la tela de encuadernación resolvió el asunto.

El diseño estructural del teatro de papel se solucionó con bocetos y una maqueta que aclaró las dimensiones de los componentes, permitiendo así el diseño gráfico del teatro de papel.

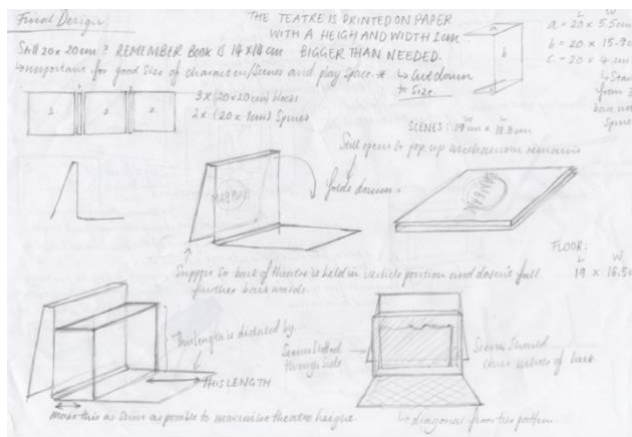
El teatro está compuesto por tres lados de un prisma que, al estar

situados por la mitad de un libro doble, con tres secciones en total, forman un prisma hueco. La sección media del libro se convierte en el respaldo del prisma y el teatro: el papel de enfrente se convierte en el proscenio. Los lados del prisma están abiertos, dando el espacio necesario para introducir las escenas y los personajes. El plegado del papel está atenuado al hacerse plano al cerrar el libro.

El producto se puede considerar como un libro-juguete, con un diseño interactivo y bidireccional, con el que el público puede identificarse con el contenido y modificar o crear contenido nuevo.

Fig.4 Diseño final del teatro de papel. (Anexo 10)

En el caso de BamBam 1 el mecanismo pop-up fue sencillo, pero por problemas de diseño, al abrir el libro, el respaldo del teatro se cayó, como faltaba un soporte. El funcionamiento del juego entonces disminuyó. El diseño original se alteró para este proyecto.



5.3.2 Diseño Gráfico

Este trabajo se acerca al ámbito de productos comerciales y requería que la estética de los componentes del producto, el juego infantil, fueran una continuación del estilo personal, lo que se desarrolló a la hora de ilustrar el libro infantil. Las características gráficas del teatro de papel, por lo tanto, resumen esta estética. La relación estética se facilitó por emplear materiales incluidos en el acabado de las ilustraciones, la acuarela y el gouache. Además de diseñar gráficos para el teatro de papel, diseñé un dibujo de suelo que acompaña el proscenio, lo que suma a la atmósfera del teatro y amplía el espacio donde los niños pueden jugar.

Este trabajo renueva el concepto del teatro de papel para hacer posible su transformación en un juego infantil contemporáneo popular. Como consecuencia, el estilo del proscenio se simplificó, los lados del teatro consisten en dos pilares: la parte inferior está compuesta por una colección de formas geométricas sencillas y suaves, y la parte superior consiste en formas más circulares que enmarcan el teatro. Además dan lugar a un espacio que posibilitó una gran conexión con el libro infantil y su estética: un retrato de la protagonista Mr. Pigglesworth.

5.4 DIGITALIZACIÓN Y MANIPULACIÓN DIGITAL

Al concluir la fase analógica del trabajo, pasé a lo digital. Las imágenes



Fig.5 Portada.

Prueba de color de texto del título. Con la excepción del título el texto es de color blanco o azul oscuro. El blanco proporciona el contraste necesario entre el texto y las ilustraciones oscuras, como el azul oscuro sobre los claros. Elegí un tono azulado en lugar del negro para suavizar el grado de contraste y crear más armonía entre los componentes de la gama cromática del libro. (Anexo 11)

Fig. 6 Tipografía digital y escritura a mano mediante la tableta gráfica.

creadas se digitalizaron por medio de un escáner y se retocaron con el programa Adobe Photoshop, centrando en aspectos como la calibración de colores. Con la repetición de una protagonista y otros elementos a lo largo del libro, se requería de una coherencia entre el tono de sus colores y la manipulación digital facilita este proceso. Este proceso de edición también daba la oportunidad de limpiar la página, resolver asuntos de la composición y el dibujo y añadir detalles demasiados delicados para haberlos introducido en la producción analógica.

No existe ninguna relación entre el teatro de papel tradicional y lo digital, por cuestiones de la cronología histórica. Pero, como medio de reproducción adecuado, rápido y de bajo coste, lo digital ha cambiado la producción de teatros de papel, como los de la tienda de Benjamin Pollock's. Para continuar con el tema de la contemporaneidad y acercar el mundo comercial, considero que la fase de digitalización de la imaginaria y su manipulación en digital es una fase esencial en el desarrollo del trabajo. Esta fase conlleva el diseño del libro y la ubicación del texto sobre las ilustraciones, y el diseño del teatro, empleando el programa Adobe InDesign.

El texto posee dos formatos: escrito a mano o en digital, a través de una tableta gráfica Wacom y una fuente propia del programa: Avenir Next. Esta fuente, que componen el relleno textual, es una fuente Sans Serif¹, resulta ser una fuente moderna y con una legibilidad excelente. Su apariencia se considera flexible y cerca a lo humano, por ejemplo, por el dibujo de la letra 'a' que es muy clásico, lo que posibilita una fructífera conexión con los niños. Los ojales son abiertos, redondos y no estilizados, y el espacio entre las letras no está condensado, posibilitando el reconocimiento de la palabra, letra por letra. La fuente está a 16 pt de tamaño, suficientemente grande para que se resalte sobre la página sin llegar a convertirse en la protagonista de la página por ser demasiado grande.

Esta conexión se ve reforzada también por la escritura manual del diálogo entre los personajes. También dinamiza la lectura y hace destacar el diálogo con la intención de facilitar la identificación de componentes textuales importantes para producir la obra teatral. La combinación de fuentes diferentes es un elemento de diseño contemporáneo visto en libros infantiles como 'I Don't Want Cury Hair'.

5.5 MONTAJE Y EMBALAJE DEL PRODUCTO

5.5.1 Impresión

El libro se imprimió sobre papel satinado: el interior del libro sobre papel con un gramaje de 250 g/m² y la tapa con 300 g/m², lo que produce un contraste profesional de material. Los componentes restantes se imprimieron

¹ LINOTYPE. A New Avenir Next Future

Sans serif, paloseco: las letras no tienen una serifa, una pequeña terminación patine.



Fig.7 Montaje del libro pop-up/teatro de papel.



Fig.60 Estampación de la tela de la bolsa de embalaje mediante la serigrafía.



Fig.8 Bordado del logotipo sobre la tela estampada.

sobre papel verjurado blanco debido a la posibilidad de conseguir un acabado mate: el reflejo de la luz por el papel satinado en el teatro de papel perjudicará la experiencia del uso del juego.

5.5.2 Montaje

Las hojas del libro infantil están unidas por dos grapas por el lomo de las páginas dobladas. El teatro está compuesto por tres cuadros de cartón con un grosor de 0.4 mm, cubiertos por un lado con una tela de encuadernación. Por el otro lado del cartón está montado el dibujo del suelo con azulejos, y sobre él, el teatro de papel. Los elementos se unían mediante cola de carpintero, para maximizar la fuerza de las juntas.

La gama de colores de la tela de encuadernación disponible en Valencia era limitada. Según la cromática del producto establecido por el libro infantil y la tela del embalaje, me hubiera gustado que la tela de encuadernación fuera de color azul bebé-maya. Sin embargo, las tonalidades de azul disponible eran más brillantes y oscuras. Por lo que decidí elegir un tono azul-grisáceo oscuro, que se relaciona con las tonalidades oscuras de la jungla. Gracias al color oscuro, si se ensucia el producto resultará menos visible, lo que es útil para el buen mantenimiento del producto.

El logotipo se sitúa en la tapa del libro. Empecé por estampar el logotipo mediante serigrafía sobre la tela de encuadernación, antes del montaje. Sin embargo, debido a la oscuridad de la tela, la viveza del tono de color era reducida. Para solucionar el problema, pinté el logotipo a mano, a través de una plantilla y pintura acrílica.

5.5.3 Embalaje: Bolsa de Cordón

Los componentes del trabajo se guardan en una bolsa de tela, que se puede lavar en caso de que se ensucie. El embalaje protege el teatro de papel y el libro infantil, además de mantenerlos juntos. La bolsa consiste en dos hojas de tela, estampadas con un diseño de lunares coloridos con serigrafía, cosidos a una tela blanca de forro. El logotipo de la marca del producto, en la parte delantera de la bolsa, está bordado a mano. La parte superior doblada contiene una cuerda que cierra la bolsa al tirar de ella. Las escenas y los personajes se guardan en una bolsa adicional de fieltro, acabada con una apertura de velcro que facilita su apertura y cierre.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto es un escaparate de las habilidades, las capacidades técnicas, prácticas y teóricas y del conocimiento adquirido durante los cuatro años de estudio universitario. Entre las habilidades aprendidas objetivamente a través de asignaturas formales, como la serigrafía, las aprendidas

independientemente, por ejemplo, el bordado, y el rendimiento académico general, incluso la investigación y la documentación sobre un tema elegido, hay una síntesis coherente cuyo resultado es el producto BamBam.



Fig.1, Fig.2 y Fig.3 BamBam: el producto final. (Anexo 12)

El proyecto ha sido un viaje de trabajo autónomo debido a mi pasión y entusiasmo por el tema, que ha reducido las limitaciones del proyecto al mínimo para desarrollar la capacidad de encontrar soluciones a problemas con eficacia. Mi interés por el teatro de papel ha guiado mi trabajo continuo del contenido durante estos últimos tres años y me ha llevado al desarrollo de experiencias en el área y un proceso creativo lógico y sin complicaciones.

BamBam es una celebración del teatro de papel, pero con retrospectiva propone la necesidad de mejora del equilibrio entre el trabajo del libro infantil y el teatro en sí. Sin embargo, respecto a los objetivos, el trabajo gira en torno al papel y a pesar de esto, el mecanismo del juguete funciona a la perfección. BamBam también tiene potencial social, debido a su interesante naturaleza y sus características únicas. El producto es creíble y emotivo, así los padres y los niños pueden identificarse con el contenido de una manera positiva, lo que posibilita un cambio social y crea los cimientos para proporcionar un servicio útil.

Agradezco la oportunidad de haber trabajado en profundidad el teatro de papel y haber producido un producto que es personalmente gratificante. Aunque BamBam es la culminación de mi trabajo con el tema, el proyecto en sí mismo no está concluido, puesto que en el futuro me esforzaré por investigar la posibilidad de convertirlo en un éxito comercial.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 RECURSOS NO DIGITALES

7.1.1 Libros

BICKNELL, T. P.; TROTMAN, F. *Cómo Escribir e Ilustrar Libros Infantiles: ¡Y Conseguir su Publicación!* Barcelona: Aboitiz-Dalmau, 2005.

HELLER, S.; ARISMAN, M. *The Education of an Illustrator*. New York: Allworth Press, 2000.

HELLER, S.; ARISMAN, M. *Inside the Business of Illustration*. New York: Allworth Press, 2004.

SALMOND, M.; AMBROSE, G. *Los Fundamentos del Diseño Interactivo: Una Introducción a las Artes Visuales Aplicadas*. Barcelona: Blume, 2014

ZEEGAN, L.; FENTON, L. *Principios de Ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

7.2 RECURSOS DIGITALES

7.2.1 Libros

CHEMI, T.; DU, X. *Arts-Based Methods in Education Around the World*. Dinamarca: River Publishers, 2018. Disponible en:
<https://www.riverpublishers.com/pdf/ebook/RP_E9788793609372.pdf>

MOYLES, J. Starting with Play: Taking Play Seriously. En: MOYLES, J. *The Excellence of Play*. Nueva York: McGraw-Hill Education, Maidenhead: Open University Press, 2005. Disponible en:
<https://books.google.co.uk/books?id=o1SLBgAAQBAJ&dq=MOYLES,+J.+Starting+with+Play:+Taking+Play+Seriously.&source=gbs_navlinks_s>

PALMER, S. Food for Thought. En: PALMER, S. *Toxic Childhood: How the Modern World Is Damaging Our Children and What We Can Do About It*. Londres: Hachette, 2010. Disponible en:
<https://books.google.co.uk/books?id=5rziBAAAQBAJ&dq=Food+for+Thought.+En:+PALMER,+S.+Toxic+Childhood:&source=gbs_navlinks_s>

SPEAIGHT, G. *Juvenile Drama: History of the English Toy Theatre*. Londres: Macdonald and Company, 1946. Disponible en:
<<https://books.google.co.uk/books?id=6IYOAAAAMAAJ&q=Juvenile+Drama:+History+of+the+English+Toy+Theatre.&dq=Juvenile+Drama:+History+of+the+English+Toy+Theatre.&hl=en&sa=X&ved=0ahUKewj3vJqo6-7iAhXSK1AKHX7VARAQ6AEILTAA>>

7.2.2 Tesis y Trabajos de Investigación

BINGUSHI, K; TANEICHI, J. *Kamishibai as Media in Early Childhood Care and Education – A Consideration Based on the History of Kamishibai*. [trabajo de investigación]. Nagoya: St.Mary's College, Nagoyaryujotanki University, 2005.

CID LUCAS, F. *El 'Kamishibai' como Recurso Didáctico en el Aula de Educación Infantil y Primaria: Una Experiencia Educativa. Propuesta para un Entendimiento Oriente-Occidente*. [trabajo de investigación]. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, 2009. Disponible en: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwj6lLn_67iAhWFa1AKHaN1DbEQFjABegQIAxAC&url=https%3A%2F%2Fdialognet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3109913.pdf&usg=AOvVaw3f6s0F0GkAYs1ON38R8lfa>

CUOTTO, N. et al. *Theatre Maker: A Role-Playing Facilitator for Children*. [trabajo de investigación]. Suecia: Departamento de Informática Aplicada, Universidad de Suecia, 2016. Disponible en: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwiE2MiW7O7iAhVKZlAKHSLtAFsQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fpublications.lib.chalmers.se%2Frecords%2Ffulltext%2F233361%2Flocal_233361.pdf&usg=AOvVaw09KXJSW3QoN7PnD20QZOjl>

BERNABEU JUAN, J.A. *Concepto, Teoría y Técnica Artística Aplicada al Juguete Realizado Sobre Metal: Estampación Metalográfica*. [tesis de máster]. València: Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València, 2008. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/13227>>

GARCÍA PERÉZ, C. *El Juguete de Hojalata Reinventado Artísticamente*. [tesis de máster]. València: Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València, 2012. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/27642>>

HEALY, A.; MENDELSON, A.; AAP Council on Early Childhood Selecting *Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era*. [trabajo de investigación]. Nueva York: University Langone Health, American Academy of Pediatrics, vol. 143, 2019. Disponible en: <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwihOP247-7iAhXSb1AKHTXJCUIQFjAAegQIAhAB&url=https%3A%2F%2Fpediatrics.aappublications.org%2Fcontent%2F143%2F1%2Ffe20183348.abstract&usg=AOvVaw1C7IXCwOvcKHKVqpiBXEvv>>

INSTITUTO DE TEATRO DE ESLOVENIA representado por JAN ZORAN, M. *The Art of Kamishibai. Proceedings, International Symposium of the Art of Kamishibai: The World of the Image and the Image of the World*. [trabajo de investigación]. Ljubljana: Instituto de Teatro de Eslovenia, 2018. Disponible en: <https://issuu.com/slogi1/docs/umetnost_kamisibaja_the_art_of_kami>

MARQUÉS IBAÑEZ, A. *Kamishibai: An Intangible Cultural Heritage of Japanese Culture and its Application in Infant Education*. [trabajo de investigación]. 2017. Disponible en: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwiE_rLc7-7iAhVKJ1AKHfgEBvkQFjABegQIARAC&url=http%3A%2F%2Fpublicatio.nyme.hu>

[%2F1486%2F1%2F02_Ana_Ibanez_tanulmany_2017_1_2_u.pdf&usg=AOvWaw1QH0YUNcwdbf_pLjdXzrRF>](#)

OJEDA DOMÍNGUEZ, L. *Diseño de un Juego infantil*. [trabajo fin de grado]. València: Ingeniería del Diseño de Industrial y el Desarrollo de Productos, Universitat Politècnica de València, 2018. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/110075>>

PAATELA-NIEMINEN, M. *The Intertextual Method for Art Education Applied in Japanese Paper Theatre- A Study on Intercultural Differences*. [trabajo de investigación]. Nueva York: Wiley-Blackwell Publishing, 2008. Disponible en: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1476-8070.2008.00561.x>>

PUYUELO CAZORLA, M.; MERINO SANJUÁN, L. *Juegos Infantiles y Otras Instalaciones Lúdicas en el Espacio Público*. [artículo docente]. València: Universitat Politècnica de València, 2011. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/12797/AD-4%20JUEGOS%20E%20INSTALACIONES.pdf?sequence=3>>

RENTERO NAVARRO, L. *Boca de Rape: Libro Infantil Ilustrado*. [trabajo fin de grado]. València: Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València, 2015. Disponible en: <<https://studylib.es/doc/7415145/boca-de-rape.---riunet-repositorio-upv>>

VEDRALOVÁ, H.; Malcová, Z. *The World Phenomenon of Traditional Paper Theatre- The Possibilities of Presentation and Popularization of the Czech Puppetry in CZ and in the World*. [tesis]. Praga: Unviersidad de Economía, 2012. Disponible en: <https://polibuscador.upv.es/primo-explore/fulldisplay?docid=TN_etd_dissvskp%2F32435&context=PC&vid=bibupv&lang=es_ES&search_scope=ALL&adaptor=primo_central_multiple_fe&tab=default_tab&query=any,contains,paper%20theatre&sortBy=rank&offset=0>

VERDONIK, M. *Milan Čečuk's Puppet Theatre Plays*. [trabajo de investigación]. Rijeka: Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad de Rijeka, 2011. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/294183178_Milan_Cecuk's_puppet_theatre_plays>

7.2.3 Sitios Web

BALL PIT MAG. *Featured Artist: Bodil Jane*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<https://ballpitmag.com/portfolio/bodiljane/>>

BOURTON, L. *Bodil Jane: About*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<https://www.bodiljane.com/about>>

BRAIN PICKINGS. *A Brief History of Children's Picture Book and the Art of Visual Storytelling*. [consulta 2019-04-25]. Disponible en: <<https://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks/>>

CHILD DEVELOPMENT INSTITUTE. *Educational Benefits of Providing Toys to Children*. [consulta 2019-04-25]. Disponible en: <https://childdevelopmentinfo.com/learning/multiple_intelligences/educational-benefits-toys/#.XMV4_S2B2Rt>

CHRIST CHURCH. *Part 1: A Penny Plain, Twopence Coloured, 1811-1830: The Miniture Stage: 19th Century English Toy Theatre*. [consulta 2019-04-25]. Disponible en: <<https://www.chch.ox.ac.uk/library-and-archives/gallery-penny-plain-twopence-coloured-1811-1830>>

CLIVE HICKS-JENKINS' ARTLOG. *Views from the artist's studio*. [consulta 2018-05-28]. Disponible en: <<https://clivehicksjenkins.wordpress.com>>

DANIEL FROST. [consulta 2018-05-19]. Disponible en: <<http://danielfrost.co.uk>>

FLACK, Z.; UNIVERSITY OF SUSSEX. *School of Psychology Blog: How Storybook Illustration Impacts World Learning*. Brighton: University of Sussex, 2016. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<https://blogs.sussex.ac.uk/psychology/2016/10/24/how-storybook-illustrations-impact-word-learning/>>

GROVE, J.; ILLUSTRATORS ILLUSTRATED. *Evaluating Illustration Aesthetically: Points of Consideration for those New to Field*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<http://www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/>>

GREAT SMALL WORKS. *Great Small Works* [consulta 2019-04-22]. Disponible en: <<https://greatsmallworks.org>>

HEARD, L.; SHEDDON, S. *Benjamin Pollock's Toyshop*. Londres: Benjamin Pollock's Toyshop Ltd, 2018. [consulta 2018-05-19]. Disponible en: <<https://www.pollocks-coventgarden.co.uk>>

HUGO'S TOY THEATRE. John Kilby Green and *The History of Toy Theatre*. Hugo Brown, 2009. [consulta 2018-05-19]. Disponible en: <<http://www.toytheatre.net/JKG.htm>>

LA LIBRAIRIE-TARTINERIE. *Anne Laval*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<https://www.lires.org/anne-laval/>>

LUCINDA OAKES. *Lucinda Oakes, Specialist Decorative Painting: About*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<http://www.lucindaoakes.com/about.php>>

LYON & TURNBULL. *Illustrated & Animated: The Collections of Burningham & Blundall*. [consulta 2018-05-29]. Disponible en:
 <<https://auctions.lyonandturnbull.com/auction-lot-detail/PETER-JACKSON-%28BORN-1937-2010%29-ARCHIVE-OF-DRAWINGS-AND-TOY-M/514+++++143/++227444>>

PAPIERTHÉÂTRE. *Papierthéâtre*. [consulta 2018-05-19]. Disponible en:
 <<http://www.papiertheatre.com>>

THE PAPER BAG PLAYERS. *History*. [consulta 2019-04-26]. Disponible en:
 <<https://thepaperbagplayers.org/about-the-paper-bag-players/>>

THE PLAY'S THE THING. *A History of Toy Theatre in Three Acts*. [consulta 2019-04-22]. Disponible en:
 <<http://www.christinecariati.com/?p=6360>>

THE TRAIN THEATRE. *Theatron Ha Karon*, Tel Aviv: Asi Oren. [consulta 2019-06-06]. Disponible en: <<https://www.traintheater.co.il/en>>

THE WORLD THROUGH WOODEN EYES. *Peter Jackson's Toy Theatres*. [consulta 2018-05-26]. Disponible en:
 <<http://www.theworldthroughwoodeneyes.co.uk/index.html>>

UNIMA INTERNACIONALE DE LA MARIONNETTE. *World Encyclopedia of Puppetry Arts*. [consulta 2018-05-19]. Disponible en:
 <<https://wepa.unima.org/en/>>

7.2.4 Periódicos y Revistas Online

GUBI KIERRUMGAARD, A. Interview with Illustrator Daniel Frost. En: *Cold North Magazine*. Londres/Copenhague: Cold North Magazine, 2018. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<http://coldnorthmag.com/interview-with-illustrator-daniel-frost/>>

HONEY, L. The History of Antique Toy Theatres. En: *Homes&Antiques*. Bristol, 2018. [consulta 2019-04-25]. Disponible en:
<https://www.homesandantiques.com/antiques/collecting-guides-antiques/experts/antique-toy-theatres-make-the-best-scenes/>

SHARIBI, A. Tablet Distractions. DREDGE, S. Are Tablet Computer Harming Our Children's Ability To Read? En: *The Guardian*. Londres: Guardian Media Group, 2015, ISSN: 0261-3077. [consulta: 2018-05-26]. Disponible en:
 <<https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/24/tablets-apps-harm-help-children-read>>

UGLOW, J. The Lure of Illustrated Children's Books. En: *The Guardian*. Londres: Guardian Media Group, 2009. [consulta 2019-04-25]. Disponible en:

<<https://www.theguardian.com/books/2009/dec/19/childrens-books-illustrations-jenny-uglow>>

7.2.5 Audiovisuales

CALLENDER, A. (dir.) Lucinda Oakes- Decorative Artist. En: *Vimeo* [video]. [consulta 2019-04-26]. Disponible en: <<https://vimeo.com/121466177>>

GARCÍA SABATER, J. J.; MARÍN GARCÍA, J. A.; MAHEUT, J. P. D. Kamishibai. En: RuiNet, Repositorio Institucional UPV [video]. València: Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales, Universitat Politècnica de València, 2012. [consulta 2019-03-13]. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/16288>>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Fig.1 y Fig.2</i> El interior de Benjamin Pollock's Toy Shop, Covent Garden, Londres, 2016.	5
<i>Fig.3</i> Un teatro de papel Británico, xilografía sobre papel y cartón, 1960-1967.	5
<i>Fig.4 y Fig.5</i> Hannah Emily Gair: Hannah, acuarela sobre papel, 2017. ...	7
<i>Fig.6</i> Hannah Emily Gair: BamBam (Version 1).	8
<i>Fig.7</i> El libro infantil ilustrado.	8
<i>Fig.8</i> El teatro de papel con personajes.	8
<i>Fig.9</i> Diagrama de un teatro de papel.	9
<i>Fig.10</i> Auric Frères: Auric's Luxury New Opera Theatre, -	9
<i>Fig.11</i> Ejemplo de un 'Lottery Print'.	9
<i>Fig.12</i> Ejemplo de un 'Theatrical Print'.	10
<i>Fig.13</i> The Skelts.	10
<i>Fig.14</i> John Kilby Green: Personaje para Harlequin & Guy Fawkes.	11
<i>Fig.15</i> Pollock's Theatre Diorama Card, Harlequin and Columbine.	11
<i>Fig.16 y Fig.17</i> Kamishibai tradicional.	14
<i>Fig.18</i> Escena de Alicia en el País de los Maravillas para Kamishibai.	14
<i>Fig.19</i> William West.	15
<i>Fig.20</i> Green firmó sus obras llamando a si mismo el inventor original de las estampas teatrales y posiblemente, el teatro de papel, Circ. 1834. (Anexo 2)	16
<i>Fig.21</i> John Kilby Green: Personajes de la obra teatral La Batalla de la Alma, 1854.	16
<i>Fig.22</i> John Reddington.	16
<i>Fig.23</i> Benjamin Pollock: Teatro de papel original de Pollock, 1946-1952.	17
<i>Fig.24</i> Benjamin Pollock's Toy Shop.	17
<i>Fig.25</i> Pollocks Toy Museum.	17
<i>Fig.26</i> Peter Jackson.	18

<i>Fig.27 y Fig.28</i> Clive Hicks-Jenkins: Teatro de papel de Hansel y Gretel, 2016.....	18
<i>Fig.29 y Fig.30</i> Lucinda Oakes: El teatro de papel Trompe l'Oeil en miniatura, 2018.	19
<i>Fig.31</i> Ayelet Golan: A Sick Day for Morris McGee (Una Día Enfermo de Morris McGee), 2014-15.	19
<i>Fig.32 y Fig.33</i> Matei Visneiec: Attic in Paris, 2010, una producción teatral de la organización Papierthéâtre	20
<i>Fig.34</i> Paper Bag Players: Lost in the Mail (Correo Perdido), 2019.	20
<i>Fig.35</i> Daniel Frost: Una ilustración del libro Gordon Branches Out (Gordon se Diversifica), 2015.	21
<i>Fig.36</i> Daniel Frost: Illustration, 2019.	21
<i>Fig.37</i> Daniel Frost: Una ilustración del libro Uncle Oscar and All His Chairs (El Tío Oscar y Todas Sus Sillas), 2018.	21
<i>Fig.38 y Fig.39</i> Bodil Jane: patrón de la jungla, circ. 2018.	22
<i>Fig.40</i> Anne Laval: Ilustración, 2015.	22
<i>Fig.41 y Fig.42</i> Anne Laval: Juguete Create Your Own Fairy Tales (Crear tus Propios Cuentos de Hadas), 2016.	22
<i>Fig.43</i> Laura Ellen Anderson, I Don't Want Curly Hair, 2017.	23
<i>Fig.44</i> Lizzy Stewart, Tiger in the Garden, 2019.....	23
<i>Fig.45</i> BamBam 1: Diseño del logotipo y el logotipo final. (Anexo 4)	25
<i>Fig.46</i> El logotipo definitivo.	25
<i>Fig.47</i> Los primeros bocetos analizaban la atmósfera general de las escenas.	25
<i>Fig.48</i> Las primeras composiciones con el texto e imagen. (Anexo 6) ...	25
Las composiciones estaban sujetos a cambios durante la fase de colorido, por ejemplo, para dejar respirar mejor la página y proveer más espacio para el texto (<i>Fig.49</i>).....	26
<i>Fig.50</i> Dibujo de la página 13 y 14: perspectiva inclinado cenital.	26
<i>Fig.51</i> Ilustración final.	26
<i>Fig.52</i> Detalle de una ilustración final: Lógica y Absurdidad.	27
Experimentación y pruebas de color: página 3- 4 (<i>Fig.53</i>) y página 13-14 (<i>Fig.54</i>).	28
<i>Fig.55</i> Las ilustraciones son honestas y viables:	28
<i>Fig.56</i> Diseño final del teatro de papel. (Anexo 10).....	30
<i>Fig.57</i> Portada.	31
<i>Fig. 58</i> Tipografía digital y escritura a mano mediante la tableta gráfica.	31
<i>Fig.59</i> Montaje del libro pop-up/teatro de papel.....	32
<i>Fig.60</i> Estampación de la tela de la bolsa de embalaje mediante la serigrafía.....	32
<i>Fig.61</i> Bordado del logotipo sobre la tela estampada.	32
<i>Fig.62, Fig.63 y Fig.64</i> BamBam: el producto final. (Anexo 12)	2