

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

ABECECOSAS.

ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL

Presentado por Lorena Maestro González.

Tutor: Alberto José March Ten

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente proyecto consiste en la elaboración de un álbum ilustrado dedicado al público infantil. Dicho proyecto titulado *Abececosas* muestra el contenido textual y el contenido ilustrado o imagen en una misma página.

Abececosas tiene como objetivo principal la enseñanza del abecedario de un modo sencillo, ameno, divertido y agradable, mostrando en su interior una serie de ilustraciones que hacen referencia a cada una de las letras del abecedario español. *Abececosas* es un proyecto de aprendizaje tanto personal como profesional en el que pongo a prueba todos los conocimientos adquiridos, en el ámbito de la ilustración, durante mi etapa en la universidad.

Palabras clave: Ilustración, álbum ilustrado, diseño gráfico, diseño editorial, abecedario, alfabeto, infantil.

SUMMARY AND KEYWORDS

The present project consists in the elaboration of an illustrated album dedicated to the children's public. This project titled Abececosas shows the textual content and the illustrated content or image on a single page.

Abececosas has as main objective the teaching of the alphabet in a simple, fun, fun and pleasant way, showing in its interior a series of illustrations that refer to each one of the letters of the Spanish alphabet. Abececosas is a project of learning both personal and professional in which I test all the knowledge acquired, in the field of illustration, during my stage in university.

Keywords: *illustration, illustrated album, graphic design, editorial design, alphabet, alphabet, childish.*

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar a mis padres, por ayudarme y aconsejarme cada vez que lo necesitaba y por ser mis principales y mayores admiradores a pesar de mis fallos.

También a todos aquellos profesores que me abrieron los ojos y me hicieron ver más allá de lo que ya conocía ofreciéndome oportunidades para poder descubrir cosas que en la vida pensaría que iba a amar.

Y, por último, al tiempo por devolverme la oportunidad de saber qué es lo que quiero y que es lo que me apasiona.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	pág. 5
1.1. Objetivos y metodología.....	pág. 5
2. PREPRODUCCIÓN	pág. 7
2.1. Referentes	pág.7
2.1.1. Israseyd	pág.7
2.1.2. María José Da Luz	pág. 8
2.1.3. Luke Doyle	pág. 8
2.1.4. Otros referentes	pág. 9
2.2. Representación, bocetos y texto	pág. 10
2.2.1. Representación	pág. 10
2.2.2. Bocetos.....	pág. 11
2.2.3. Tipografía	pág. 11
3. PRODUCCIÓN	pág. 12
3.1. Producción del álbum ilustrado	pág. 12
3.1.1. Estética	pág. 12
3.1.2. Diseño de fondos.....	pág. 12
3.1.3. Diseño de personajes	pág. 13
3.1.4. Tipografía y bocadillos.....	pág. 14
4. POSTPRODUCCIÓN	pág. 16
4.1.1. Portada y contraportada	pág. 16
4.1.2. <i>Naming</i>	pág. 17
4.1.3. Maquetación	pág. 17
4.1.4. Impresión y encuadernado.....	pág. 18
4.1.5. <i>Merchandising</i>	pág. 19
5. CONCLUSIONES	pág. 21
6. BIBLIOGRAFÍA	pág. 22
6.1. Sitios web	pág. 22
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	pág. 24
8. ANEXOS	pág. 25
8.1. Primeros Bocetos.....	pág.25
8.2. Ilustraciones finales	pág. 27

1. INTRODUCCIÓN:

La idea para el proyecto del trabajo de fin de grado fue cambiando a medida que iba nutriéndome de técnicas, referentes e ideas nuevas. Lo que sí tenía claro era que quería hacer algo referente a la ilustración tanto tradicional como digital y es por ello que a partir de este punto surgían los diferentes pensamientos.

En un principio me decanté por la ilustración tradicional o manual y empecé un proyecto que a día de hoy está finalizado, pero no me acabó de convencer la idea de apropiarlo para el TFG, puesto que en sí a mí no me seducía y empecé a agobiarme pensando que no era suficientemente bueno como para presentarlo. Tras esto, decidí comenzar de nuevo otro proyecto que fuera más real, dedicado a un público en concreto, con un tema que englobara todo el trabajo y pudiera ser posteriormente trasladado al diseño editorial.

Finalmente, la idea central fue la de crear un abecedario ilustrado para niños y niñas de corta edad, haciéndoles más fácil y divertido la tarea de aprender el alfabeto español que todos conocemos. De las distintas formas que había de interpretar un abecedario ilustrado, me decidí en este caso, por representarlo haciendo alusión a la figura retórica de la personificación, atribuyéndoles sentimientos a cosas que realmente no los tienen. Así mismo me planteé la idea de elegir un único tema para todo el abecedario, desde animales, instrumentos o monstruos, hasta que finalmente llegué a la conclusión de que no tenía porque aludir un único tema, si no que podía simplemente representar cada letra con el tema que mejor se adaptará a ella.

Así mismo comencé a informarme y a practicar formas que explicaré luego más detalladamente.

1.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este proyecto era claramente poder tenerlo a tiempo, ya que había malgastado mucho del tiempo que tenía realizando otro proyecto para el TFG que al final no iba a ser el elegido. Dado esto, me planteé desde el principio de una manera más objetiva y ordenada todas las pautas de organización, apuntando todas las fechas límite que tenía para conseguir cada punto a una fecha en la que no me viera agobiada y me sobrara tiempo para retocar o modelar posibles fallos. Además debía llevar al mismo tiempo las asignaturas en las que estaba matriculada en este cuarto curso con el proyecto final y esto requería una buena organización.

Así pues, con todas las fechas apuntadas, comencé lo que sería finalmente el proyecto elegido, un álbum ilustrado infantil con sus veintisiete letras que

corresponderían a veintisiete ilustraciones diferentes representadas con las palabras plasmadas que mejor describieran a esa misma letra que personifica.

En primer lugar, lo que hice fue coger una libreta e ir apuntando letra por letra, palabras que empezarán con el mismo grafema. Así mismo, fui recolectando palabras que englobaban; comida, animales, objetos, instrumentos etc. Después de tener todas las palabras apuntadas fui eligiendo entre ellas las que mejor podría adaptar para su resultado final e iba simultáneamente probando, realizando bocetos con diferentes formas y movimientos intentando que la letra no se deformara lo suficiente como para que no se viera en la ilustración el símbolo que interpreta.

Este punto de personificación me resulto muy difícil puesto que adaptar los objetos o personas a la forma de una letra requería de muchos bocetos hasta su forma final, ya que las letras se caracterizan por tener anillos, ligaduras y otros elementos que son difíciles de adaptar.

Una vez teniendo claro este punto, con todos los bocetos más o menos claros, pasé a su posterior diseño realizado digitalmente con el programa *Paintool SAI*. Con una tableta gráfica fui una a una diseñando cada una de las letras e ilustraciones del proyecto, adaptando a cada uno de los personajes con un fondo sencillo, siendo el mismo para todas y cada una de ellas. La metodología a la hora de ir diseñando estas distintas ilustraciones fue la misma para todas; primero me hacía cargo del relieve de cada una de ellas, adaptando la línea y, más tarde, los colores, que en un principio iban a ser muy tenues y pasteles.

Por último, con *Photoshop*, me hacía cargo de los últimos detalles y del texto que quería que apareciera en cada una de las imágenes. Gracias a los diferentes programas que he utilizado, me han facilitado la manera de poder combinar ilustración con texto de manera que todo quede homogéneamente unido y en armonía.

2. PREPRODUCCIÓN

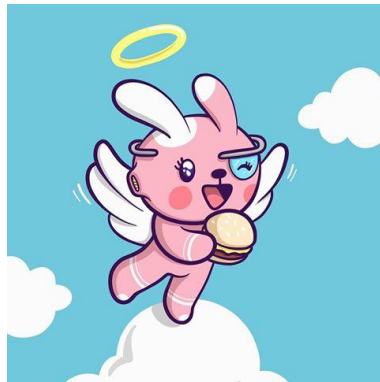
2.1. REFERENTES

Los referentes que voy a comentar a continuación están conexos a la estética personal con la que me represento ahora mismo. Estos artistas me han guiado con su arte, avanzando en la búsqueda de un estilo propio en el que pueda sentirme cómoda y plena, aunque, lógicamente este estilo es solo el comienzo e irá cambiando y siendo cada día más personal con el paso del tiempo.

En este apartado voy a comentar tanto artistas como obras con las que me he sentido influenciada. Se puede observar como cada uno de estos autores utilizan un tipo de técnica diferente haciéndolos entre sí muy dispares en general pero, entre ellos, se pueden apreciar también varios elementos en común, como el carácter infantil y el cuidado del detalle en sus obras. Son esos puntos en común los que me han hecho fijarme de una manera u otra en su trabajo profesional y sentir ese sentimiento de admiración.

2.1.1. Israseyd

Israel Romero es un diseñador gráfico popular por realizar sus obras en un *ipad*. Crea a partir de simples bocetos, ilustraciones de carácter infantil (aunque están destinadas a todo tipo de público) con un ambiente basado en el espacio exterior, tanto estética como escenografía.



Iraseyd: *Ilustraciones con Ipad*,
2017

Dentro de su estética a la hora de crear sus ilustraciones, hubieron varios puntos que personalmente me han ayudado a conocer un poco más mi propio estilo. Entre ellas la línea que utiliza, puesto que se trata de una línea un poco más gruesa de lo que habitualmente se suele ver en las ilustraciones, tomando importancia dentro de la ilustración, además se trata de una línea que no suele ser de color negro, quitándole contraste a la ilustración haciéndola ver más suave y agradable en su acabado final. Otro de los puntos que quiero destacar en su paleta de colores, pues esta se caracteriza por unos colores pastel destacando generalmente los colores primarios, y sus brillos, que dan un toque de volumen y frescura a la vez.

Todos estos puntos comentados anteriormente sobre este autor son los que me han ayudado en este proyecto a la hora de ambientarlo hacia un público infantil, además también me han ayudado a conocerme más a mí misma y a como trasladar estos conocimientos para que sean atractivos visualmente.

2.1.2. María José Da Luz

A pesar de conocer a esta autora desde hace bien poco, se podría decir que es uno de los referentes más importantes con el que me he sentido identificada a la hora de poder realizar este proyecto. Su obra se caracteriza por ser de apariencia infantil, con colores vivos y formas muy redondeadas, esta diseñadora gráfica ha realizado múltiples trabajos siendo los más importantes para mi propósito, sus abecedarios ilustrados.

Estos abecedarios ilustrados se componen con las 27 letras del abecedario español, jugando con cada una de las letras personificándolas y dándoles un aspecto humanizado dependiendo del tema que trata en cada momento. Así mismo, supe que tenía infinidad de maneras con las que podía plasmar cada una de estas letras dándole un aspecto propio fijándome en lo que una autora de renombre había hecho anteriormente.



María José Da Luz: *Alfabetos ilustrados*, 2012

2.1.3. Luke Doyle

Por último, pero no menos importante, se encuentra Luke Doyle, un artista que en tan solo poco tiempo ha recibido bastante notoriedad dentro de mis referentes a seguir y en su carrera en general. Luke Doyle es un autor que se dedica al diseño gráfico y a la animación, muy experimentado por la técnica que utiliza en sus obras. Esta técnica es de apariencia atractiva, pareciendo muy fácil, pero siendo todo lo contrario.



Se puede observar que en sus obras destacan las formas redondeadas, infantiles y con un acabado en 3D aparentando ser en sí un material parecido a la plastelina. Esto se debe a la textura que da en sus ilustraciones, a los colores y a la iluminación.

De este autor, cabe destacar la forma que tiene de plasmar sus ilustraciones, con muchos detalles, texturas y colores que en sí no suelen ser muy contrastados dando un aspecto de armonía acogedora. Además, sus ilustraciones suelen ser plasmadas como una especie de ventana que deja ver en su interior o a través de ella la ilustración real.



La manera que tiene Luke Doyle de plasmar formas sencillas haciéndolas ver posteriormente con mucho detalle gracias a los elementos que tienen en su interior es una de las cosas que yo quería plasmar también en mi proyecto, aunque su técnica sea totalmente distinta a la que yo he manejado en *Abececosas*.

2.1.4. Otros Referentes.

recibido tanto a nivel personal, como a nivel para poder realizar este proyecto.

Luke Doyle: *Waterfall*, 2017
 Luke Doyle: *Collection*, 2017
 Luke Doyle: *36 days of type*, 2017.

Hayao Miyazaki/Kirk Wise: *El viaje de Chihiro*, 2002



De este estudio de animación he obtenido la manera de expresión de los personajes, sobre todo, las expresiones faciales ya que con unos simples detalles he podido lograr unas expresiones frescas y bastante identificativas dependiendo del humor que quería que transmitiera cada personaje. También, el área de los mofletes, pues es un elemento prescindible pero que sin él se notaría mucho el cambio de algo que a simple vista es agradable, a algo que queda vacío y que podría ser más atractivo a la vista.

Todos estos detalles que yo he querido plasmar en el trabajo han sido sin duda sacados u obtenidos de un referente como lo es para mí Studios Ghibli, con una de sus películas más famosas titulada "El viaje de Chihiro". El anime en sí, ha sido una de las influencias que he tenido pendiente en todo momento, pues la manera de reflejar los movimientos y las expresiones son realmente auténticas y muy reales.

2.2. REPRESENTACIÓN, BOCETOS Y TEXTO

2.2.1. Representación

El abecedario consta de veintisiete letras, lo cual significa que tendría que hacer veintisiete ilustraciones sin contar con la portada y la contraportada del libro y alguna que otra hoja de separación o dedicatoria, aunque eso se tendría en cuenta más adelante. De esas 27 letras logre conseguir con cada una de ellas el doble de palabras que comenzaran con el mismo carácter y, tan solo dos o tres de todas ellas lograban encajar tanto con la forma del carácter que estaba apuntando como con el proyecto en sí.

La representación de cada una de las letras del abecedario debían ser seleccionadas cuidadosamente, puesto que se trata de un proyecto que va dedicado a un público infantil, que desconoce aún muchas cosas del mundo actual y que por lo tanto no entendería palabras de un vocabulario a un nivel superior. Por ello, las palabras que iba seleccionando tenían como objetivo ayudar, reforzando un vocabulario que ya conocen y enseñando un vocabulario que es posible que todavía desconozcan pero, que sería mucho más fácil aprenderlo viéndolo a la vez con una pequeña ilustración que lo representara.

Tengo que añadir que algunas de las letras eran bastante difíciles de representar con su debida palabra, puesto que dependiendo de qué letra se eligiera había una mayor o menor cantidad de palabras. Estas letras eran por ejemplo; la "Ñ", la "X" o la Y

2.2.2. Bocetos

Una vez tenía la lista de todas las letras con todas las palabras que las iban a representar pasé a realizar en mi libreta los bocetos de cada una de ellas y sus distintas variaciones. Empecé por orden alfabético pero esto cambiaría dependiendo de las ideas que me vinieran al momento, pues no quería desperdiciar ni olvidarme de ninguna de ellas. En un principio era lógico que iba a ser difícil plasmar tal cual la forma de una letra sustituyéndola con la de un animal, objeto o persona pero, pensé que la ilustración infantil es algo así como hacer magia, puesto que los niños tienen mucha imaginación y sería fácil acercarme a ellos sin dificultades.

Desde entonces, me aleje un poco de las formas perfectas de las letras y me centre en reinterpretarlas de la mejor manera posible aludiendo lo más importante y dejando atrás rasgos que aunque no aparecieran, seguiría siendo fácil saber que letra es.

En un principio dibuje todas y cada una de estas ideas en una libreta a un tamaño bastante pequeño, simplemente quería tener la idea global de cada una de ellas e iba apuntando notas en las que indicaba que cosas me gustaría cambiar o que cosas me gustaría que no cambiaran. Así mismo, más tarde las volví a dibujar a una escala mayor para poder realizar todo tipo de detalles y poder posteriormente escanearlas sin ningún problema.

Así pues, realicé el primer y el más importante paso de dibujo, pues si este no hubiera estado bien construido desde un principio, nada habría salido igual.

2.2.3. Tipografía

Pensé en un principio en introducir únicamente ilustración, pero más tarde me di cuenta de que no tenía sentido y de que sería de más utilidad incorporar también tipografía en cada una de estas ilustraciones, además daría un aspecto más profesional y completo. Por ello, pensé en cómo podía incorporar tipografía consiguiendo una armonía global, es decir, sin que resaltara más la tipografía sobre la ilustración y viceversa.

Este paso fue bastante dificultoso pues tenía que elegir un tipo de letra que fuera sencilla pero a la vez contundente, que no costara identificar y que tuviera una lectura que no alterara mucho los elementos que componen cada letra.

Me decante por dejar este punto con la idea clara pero sin acabar, pues primero debía hacer las ilustraciones para más tarde escoger la tipografía que se adaptara mejor.



Boceto previo al diseño final de los personajes

3. PRODUCCIÓN

3.1. PRODUCCIÓN DEL ÁLBUM ILUSTRADO

3.1.1. Estética

Desde un principio tuve clara la idea de que aspecto quería darle a mi trabajo, aunque este también ha ido cambiado con el paso de los días y de la variabilidad de las ideas. La idea global del aspecto o estética quería que fuera a simple vista sencilla pero, con mucho detalle en su interior o por lo menos con complementos que no aportan ninguna información en sí pero que si ayudan a armonizar y a darle un toque más agradable al resultado final.

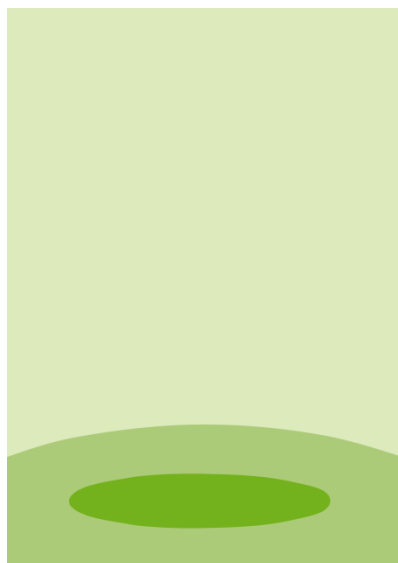
Las formas iban a ser muy redondeadas y fáciles de mirar, incluso en elementos que pueden llegar a ser muy puntiagudos. En lo que a formas se refiere, iba a suprimir muchas de ellas que no eran necesariamente importantes para conseguir lo mismo, como las manos de los personajes, que no contienen dedos pero si se puede captar el movimiento que realizan. También el pelo de algunos personajes, que está representado de forma homogénea resaltando alguno que otro mechón o incluso ninguno.

Por otra parte, la línea iba a tomar una gran importancia puesto que su grosor no iba a ser irrelevante. Quería una línea que tuviera cuerpo y que aportara seguridad, que se viera y que formara parte de lo que es la ilustración sin pasar desapercibida. Esta línea no siempre es del mismo tamaño, pues dependiendo de la zona y de la textura que quería dar se pueden observar distintas variaciones de grosor. Además, el color también cambia dependiendo de a que ilustración hace referencia.

Por otra parte, la paleta de colores que decidí utilizar era muy amplia, pues englobaba los colores primarios y sus diferentes variaciones pero, siendo siempre colores brillantes, vivos y en muchas ocasiones, pasteles. De esta manera conseguía una armonía global y no demasiado contraste.

3.1.2. Diseño de fondos.

En cuanto a los fondos de las ilustraciones, desde un principio quería el diseño de un fondo que simplemente situara a los personajes dentro de una especie de suelo y pared, para suprimir ese efecto como de que están "volando". Probé varias opciones pero me di cuenta de que eran demasiado excesivas ya que incluso en ellas, intentaba añadir elementos que no aportaban información y más bien molestaban tales como lunares o rayas.



Diseño de fondo final para ilustraciones

Ante esto, decidí ser más práctica y simplifique el escenario obteniendo una especie de fondo con un suelo ovalado y una especie de sombra en el, en la que se situaría cada letra dando un aspecto de profundidad y perspectiva.

El patrón del fondo es igual para cada una de las ilustraciones y lo único que varía son los colores. En un mismo fondo se pueden diferenciar tres variaciones de luminosidad dentro de un mismo color, es decir, el fondo es el tono más claro, después estaría el suelo que tendría un tono o dos más oscuro y por último la sombra que se encuentra en el suelo, siendo esta la más oscura.

Que todas las ilustraciones tengan el mismo fondo crea un sentimiento de estabilidad y homogeneidad que identifico como muy importante dentro de mi proyecto.

3.1.3. Diseño de personajes.

Para describir la idea de cómo cree el diseño de los personajes es importante destacar la firmeza de que estos están personificados, es decir, que en todo momento sean animales, sean objetos o sean personas, estas, llevarán incorporados en sí una expresión fácil para conseguir este efecto.

En un principio, no todos los personajes creados iban a tener si o si una expresión facial que los distinguiera o mostrase sentimientos pero, uno de los objetivos de este proyecto además de enseñarles lectura era enseñarles a ser más cercanos tanto con los animales como cualquier tipo de objeto, ayudándoles a no tener miedo sin motivos y haciéndoles pasar un rato agradable. Es por ello que al final decidí añadirles expresiones faciales a todas las letras.

Dicho esto, las formas reales de los personajes se verían muy modificadas pero sin llegar a ser del todo irreconocibles. Estas formas, se adaptaban dependiendo del tipo de letra que representaban.

De forma global, las formas de estos personajes son básicamente redondas y con mucho tipo de detalles. Dependiendo de qué personaje se trate tendrá unos detalles que lo identifiquen, como es el caso de la D, representada por un dinosaurio con dientes y cresta que en teoría, tendría que ser más agresivo pero que yo quise darle esa estética infantil y bonita.

Dejando de lado estos detalles, sí que hay un detalle en común en todas las ilustraciones y que su objetivo es intentar crear un estilo propio y homogéneo dentro de este proyecto, se trata de los mofletes de los personajes. Estos mofletes son representados por un ovalo que cambia de forma dependiendo en algunas ocasiones de la perspectiva del personaje al que se quería identificar y que, contienen en su exterior un delineado irregular. Además estos mofletes serían de colores vivos y cálidos y no contendrían la opacidad total, para conseguir que sea más natural y no tan llamativo a simple vista.



Los personajes debían ser a simple vista agradables y simpáticos dando seguridad y manteniendo esa curiosidad por saber que es y que detalles contienen.

Son muy importantes los lunares en este tipo de ilustraciones pues, además de ser otro elemento decorativo más, aportaba fuerza a la ilustración y las enriquecía con más colorido y viveza.

Los colores elegidos para los personajes se complementaban con los del fondo, pues estos seguían siendo vivos, con una gran variedad de tonos y siendo muy importantes los colores pastel. Dependiendo a que personaje había que identificar, se escogía una gama u otra pero siempre intentaba dar rienda suelta a mi imaginación cambiando los colores originales en muchas ocasiones y haciéndolos aún más fantásticos. Por otra parte, intentaba destacar al personaje del fondo con la gama cromática, esto quiere decir que, si el personaje tenía colores cálidos en su mayoría, el fondo debía ser con colores fríos. Además, intentaba que, si esto era posible, se distinguieran el fondo con el personaje siendo colores complementarios.

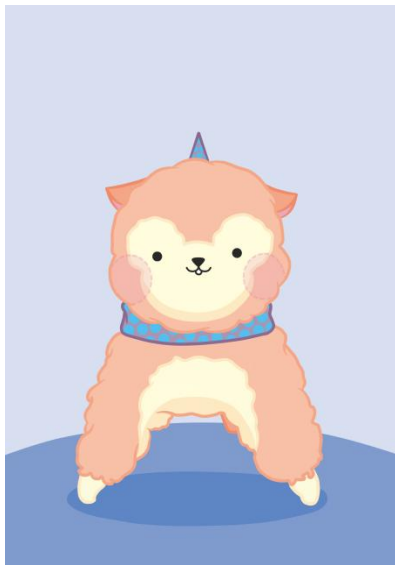
También son importantes los brillos y las sombras en la estética de los personajes. Por una parte se encuentran las sombras, cuyo objetivo es darle volumen a estos personajes con tonos más oscuros, de esta manera conseguía un efecto más redondeado y voluminoso. Los brillos, por otro lado, tenían la misma finalidad solo que, se trata de pequeños toques, usualmente situados en la parte contraria donde se encuentran las sombras y que aportan además de ese volumen que se busca, luminosidad.

Finalmente he de añadir que para cada una de las letras, en algunas ocasiones no solo tenía una opción sino que, tenía varias de las cuales solo elegiría una, que sería la que representaría la letra en el proyecto final.

Conseguir una estética homogénea de los personajes ha sido difícil pero no tanto como otros puntos del proyecto puesto que ya tenía unas bases de reinterpretación y un estilo medianamente propio que me ha ayudado a poder crear a estos personajes tan diferentes pero con una misma personalidad y acabado.

3.1.4. Tipografía y bocadillos

Una vez obtuve todas y cada una de las ilustraciones con su respectivo fondo incorporado, ya podía pasar a la elección de la tipografía complementaria de cada una de ellas. Con la idea clara de la tipografía que he descrito anteriormente tenía claro que la elección de la tipografía debía ser la de un tipo de letra contundente, que se viera a primera vista y que no modificase mucho la estructura natural de los símbolos. Es por ello que, tras varias pruebas y la investigación de diferentes fuentes, me decante finalmente por una *Helvética*, la cual es una fuente en la que puedo modificar gradualmente su grosor de forma natural. Además esta fuente contaba con



Boceto final del personaje, letra
A
Diseño de personaje a ordenador
Ilustración final sin tipografía

todas las letras del abecedario español y acentos, los cuales eran importantes que existieran para la correcta escritura de las palabras.

Para la estética del proyecto coloqué la tipografía en la parte superior con su forma tanto en mayúsculas como en minúsculas y de bastante grosor. Por el contrario justo debajo colocaría la palabra que se describe en la ilustración con un grosor menor.

Todo esto de color blanco, con el que resaltaría mas y le daría un aspecto más inocente y menos cargado.

Además, pensé en incluir algún tipo de frase u oración en cada una de las letras haciendo ver como que el personaje esta queriéndonos decir algo. Estas oraciones se encuentran dentro de unos bocadillos sencillos al estilo comic de color blanco. La tipografía que elegí se denomina *MixGiants* y se incorpora con los correspondientes colores de la ilustración que representa, normalmente colores fuertes y vivos.



Ilustración final, letra F
Ilustración final, letra G
Ilustración final, letra H



Por último, la finalidad de estas oraciones que colocaba en cada uno de los personajes era la de complementar información adicional sobre el personaje del que se hablaba o, simplemente con carácter divertido, añadiendo un elemento más.

4. POSTPRODUCCIÓN

4.1. PORTADA Y CONTRAPORTADA

Un vez teniendo todo el proyecto perfectamente acabado, era momento de pensar en que portada y contraportada lo complementarían. Indague por internet en busca de información, busqué sobre todo información sobre libros infantiles que tratasen el tema del abecedario, para poder guiarme en el tipo o estilo de portadas que se suelen hacer. Me di cuenta de que este tipo de portadas englobaban estilos muy variados y que cada cual podría hacerla como quisiera, aunque eso sí, con un carácter infantil. También busqué información sobre libros de temática diferente pero siempre dentro del ámbito de la lectura infantil.

Portada del libro, *Abececosas*
 Contraportada del libro,
Abececosas



Así pues, con toda la información que habría investigado y obtenido, comencé en *photoshop* lo que serían las opciones para la portada de este álbum. Después de toda la información, tenía más o menos clara la idea que quería para la portada y contraportada de mi libro pero tenía que probar varias opciones para saber cual se adaptaría mejor, ya que lo que quería era, una portada colorida, llena de colores pero a la vez ordenada y en armonía.

La primera opción consistía en colocar a los personajes de cada ilustración sobre un fondo de color, el cual el azul era el que mejor se adaptaba, de manera ordenada, formando líneas y columnas y llenando toda la portada. Esta opción no me acabó de convencer y decidí remodelarla añadiendo también a esos personajes su fondo respectivo, pero suprimiendo el texto y los bocadillos con las frases de la ilustración. Esta opción, además, se

complementaba con una franja que quedaba sin rellenar, de color azul en la que se encontraba el título del libro.

Para la contraportada, el diseño sería exactamente el mismo, siendo rellenado totalmente con las letras que quedaban por añadir. A esto, se le añadía un pequeño hueco que quedaba, siendo rellenado con el logo personal.

La tipografía no requirió muchas vueltas de cabeza pues utilice exactamente la misma que utilicé para las ilustraciones.

Finalmente, tras varias pruebas más de detalles conseguí el resultado final de lo que sería la portada y la contraportada del álbum, la cual quedó estéticamente muy complementada con lo que en su interior se describía. Los colores eran muy vivos y dulces y, estéticamente el objetivo que se quería conseguir es el de llamar la atención de los más pequeños desde un principio, y que disfrutaran tanto con el interior como con el exterior del álbum.

4.2. NAMING

Para la elección del nombre o título de este proyecto seguí los mismo pasos que para la elección de la portada y contraportada. Me informé de los distintos nombres que habían por internet y de las opciones que podría realizar yo misma. Para este punto, escribir en mi libreta todas las ideas que me venía a la cabeza siendo crítica con mi trabajo y pensando en todo momento en adaptarlo a la estética.

Normalmente los abecedarios para niños pequeños que incluyen ilustración suelen englobar un tipo de tema concreto, como los animales o las plantas. En mi caso, mi proyecto no solo englobaba un tema, si no que cada letra tenía una ilustración sobre un tema distinto. Aparecían tanto animales como plantas, personas e incluso objetos personificados, así que la idea del nombre para el proyecto no solo debía centrarse en un solo asunto.

Tras darle muchas vueltas y escribir múltiples nombres que se podían adaptar, escogí el de "*Abececosas*" pues este no solamente englobaba un tema en concreto.

4.3. MAQUETACIÓN

Una vez ya todo bien organizado y estructurado, quise dedicarme al siguiente punto, al punto de la maquetación. Realmente, este proyecto lo empecé con dudas pero con el paso de los días me di cuenta de que puede ser realmente un primer proyecto dentro de mi iniciación como ilustradora, en este caso con un proyecto e ilustración infantil. Es un primer proyecto que desde el principio está bien estructurado y que puede salir a la venta en editoriales y es por ello que me atreví a la maquetación de este mismo y a su posterior edición e impresión.

La maquetación comienza realmente teniendo claro en que formato se va a realizar el proyecto, en mi caso, un A4, puesto que quería un libro en el que los detalles se vieran a una escala mayor, y en el que el pequeño tuviera un gran terreno donde visualizar todos y cada uno de ellos, pues ellos, tienden a fijarse mucho en detalles por un tiempo bastante extenso.

En un principio me sentía bastante insegura en este punto pues, era un momento nuevo para mí y al hacerlo yo misma no me sentía segura de estar haciéndolo bien, es por ello, que me informé todo lo que pude. Igualmente, esto es un posible proyecto que podría ser sacado en venta pero, sigue siendo una prueba y los posibles errores de la primera maquetación podrían ser resueltos posteriormente, y eso me tranquilizo.

Finalmente, me puse manos a la obra, más segura y siguiendo cada paso para su buena maquetación y comprensión, dejando márgenes extras para que al pasar a la impresión estas estuvieran perfectamente colocadas y pudieran ser cortadas. Una de las dudas que tenía en la cabeza desde que empecé la maquetación era, la numeración de las paginas, pues realmente no sabía si un álbum ilustrado para niños debiera ir si o si numerado. Mi duda era que mi proyecto no tenía ningún índice a seguir realmente, si no que todo eran ilustraciones. Por esta duda, me dedique nuevamente a investigar para que todo saliera correctamente.

Finalmente, acabé la maquetación con algún que otro fallo que yo desconocía pero que posteriormente pudo ser resuelto.

4.4. IMPRESIÓN Y encuadernado

Una vez todo el proyecto acabado, por lo menos en lo que a la edición se refiere, me informe de alguna que otra imprenta de prestigio por Valencia para que pudieran aconsejarme y ayudarme antes de su impresión final.

Antes de que ellos me informaran sobre las formas en las que podía imprimir este proyecto y el tipo de papel que ofrecen, yo expliqué como era la idea que tenía en mente para el acabado final de este trabajo.

La idea principal y la elección que yo quería para *Abecocosas* constaba de una portada y una contraportada con un tipo de encuadernación de tapa dura ligeramente acolchada y con el lomo ovalado, aunque esto podía variar si fuese requerido, esto tan solo era mi idea real de lo que yo quería.

Mockup de portada y contraportada de la edición del libro



En su interior, una portada blanca, pues no quería sobrecargarlo mucho, dado que tanto el exterior como el interior ya están muy completos. El tipo de papel que quería para las hojas era un estucado o satinado puesto que suele ser el utilizado para este tipo de ediciones y además la idea de que aporte ese brillo o barniz lo hace aun más atrayente al tener tanto colorido.

Con todo bien argumentado, ellos me aconsejaron la mejor forma de hacerlo y el resultado final que mejor se adaptaría a esta propuesta.

4.5. MERCHANDISING

Este punto es simplemente una propuesta que complementaria al proyecto de *Abececosas* pero que va totalmente ligado a otra rama, a la rama del *merchandising*. Pensé que era una buena idea poder realizar un tipo de formato más allá del Álbum ilustrado, como podrían ser perfectamente la creación de camisetas y tazas con alguna de las ilustraciones que se encuentran en el interior del libro.

Esto es solo una idea que no está organizada para llevarla a cabo todavía pero que podría ser que un futuro próximo pudiera realizarse. Por ello, pensé en hacer unas pruebas con cada uno de los objetos que he nombrado anteriormente. Quería comprobar si los productos se adaptaban bien junto con la propuesta del libro, ya que al ser objetos que con una finalidad diferente entre sí, se debería de tener muy en cuenta la estética, para conseguir que todos ellos se adaptaran conjuntamente. No hice bastantes variaciones pues no es mi meta en estos momentos pero, habiendo hecho una prueba me di cuenta de que cualquier variación podría quedar perfectamente ya que el orden del patrón en general de personaje con fondo es el mismo para cada una de las ilustraciones que se han conseguido.



Mockup de camiseta para niño/niña
Mockup de taza



Al pensar en *merchandising* pienso múltiples opciones de la clase de objetos que se pueden usar para crearlo pero, muchos de ellos son directamente suprimidos cuando de edades infantiles se habla. Por ello, las opciones más simples y que podrían ser llevadas a cabo perfectamente son, la creación de camisetas y tazas. Investigue un poco más acerca de este tema y realicé unos *mockups* para poder ver mejor el efecto, aunque virtual, de un acabado físico.

5. CONCLUSIONES

A pesar de haber hecho un proyecto pensando que sería el elegido para el TFG y finalmente haber empezado otro, estoy muy contenta, porque el resultado final del trabajo hecho por ordenador es exactamente lo que yo quería, unas ilustraciones alegres, agradables y con una estética muy infantil.

Dado a todo el esfuerzo requerido y a toda la información recolectada he logrado conseguir el primer proyecto personal solidificado para que este pueda ser en un futuro elegido por una editorial.

Me gustaría destacar también la ayuda por parte de los programas que elegí para trabajar, que son; *photoshop* y *painttool SAI*, dos programas que me han ayudado desde un principio a poder realizar este trabajo más cómodamente, tanto por parte de la ilustración como por parte de la tipografía. Ambos programas son compatibles entre sí y es por ello que no me han dado ningún tipo de problema más allá de los que yo sola cometía.

Finalmente, concluyo con el pensamiento de haber realizado un buen trabajo de ilustración, con una buena organización y un buen acabado final.

6. BIBLIOGRAFÍA

DAVIES, BENJI. *La isla del abuelo*. Editorial: Andana, Barcelona, 2015

DE DIOS, OLGA. *Pájaro amarillo*. Editorial: Apila Ediciones, Zaragoza, 2015

ISERN, SUSANNA. *Mediano*. Editorial: La Fragatina, Barcelona, 2014

GURIDI, PABLO ALBO. *La cabra que no estaba*. Editorial: FunReaders, Barcelona, 2015

HILL, ERIC. *¿Dónde está Spot?*. Editorial: Patio, Barcelona, 2015.

HUGHES, EMILY. *Salvaje*. Editorial: Libros del Zorro rojo, Barcelona, 2014

KELSEY, ELIN. *Eres polvo de estrellas*. Editorial: Flamboyant, Barcelona, 2015

JEFFERS, OLIVER. *Érase una vez un alfabeto*. Editorial: Andana, Barcelona, 2015.

BLAMES, SANTI. *Yo mataré monstruos por ti*. Editorial: Principal de los libros, Madrid, 2011.

ISERN, SUSANNA. *No me han invitado al cumpleaños*. Editorial: Nube Ocho, Barcelona, 2014.

JEFFERS, OLIVER. *Los Huguís en El jersey nuevo*. Editorial: Andana, Barcelona, 2015.

LE HUCHE, MAGALY Y SPANG, MONIKA. *Un día curioso con el Sr. Oso*. Editorial: Ediciones la Fragatina, Barcelona, 2015.

BIDDULHP, ROB. *Volando voy*. Editorial: Andana, Barcelona, 2015

CELEJ, SUSANA Y ALMADA, ARIEL A. *El faro de las almas*. Editorial: Cuentos de luz, Madrid, 2014.

ANDRÉS, JOSÉ CARLOS. *Los miedos del capitán Cacurcias*. Editorial: Nube ocho, Barcelona, 2015.

ISERN, SUSANNA. *El momento perfecto*. Editorial: La fragatina, Barcelona, 2015.

PINFOLD, LEVI. *El perro negro*. Editorial: Nube ocho, Barcelona, 2014.

KEMP, ANNA. *Mi perrito quiere bailar ballet*. Editorial: Blume, Barcelona, 2016.

NESQUENS, DANIEL. *Abecebichos*. Editorial: Anaya, Madrid, 2012.

REVIEJO, CARLOS. *Abezoo*. Editorial: SM, España, 2005.

NESQUENS, DANIEL. *Abececirco*. Editorial: Anaya, Madrid, 2014.

NAVARRO, ÁNGELS. *Letra a letra*. Editorial: Combel, Barcelona, 2012.

KAUFMAN, RUTH/ FRANCO, RAQUEL. *Abecedario*. Editorial: Pequeño Editor, Madrid, 2006.

NAVARRO, ÁNGELS. *Mi primer libro de letras*. Editorial: Combel, Barcelona, 2013.

GISBERT, MONTSE. *El abecedario fantástico de Patam el elefante*. Editorial: Combel, Barcelona, 2015.

CANO, CARLES. *Abecedario ilustrado*. Editorial: Anaya, Madrid, 2016.

6.1. SITIOS WEB

VAZQUEZ, FABIAN. *Maquetar un libro para enviar a imprenta*. Consulta 9 Junio, disponible en: <https://fabianvazquez.es/maquetar-un-libro-imprenta-digital/>

SALAS, LAURA. *Los 5 mejores libros para que los niños aprendan el abecedario*. Consulta 21 abril, disponible en: <http://es.guiainfantil.com/c/mama-ahorradora/libros/5-libros-infantiles-para-que-los-ninos-aprendan-el-abecedario/>

LAURA. *Los mejores 50 álbumes ilustrados del 2015*. Consulta 21 abril, disponible en: <http://literaturarespetuosa.blogspot.com.es/2015/12/los-mejores-50-albumes-ilustrados-del.html>

LARIO, MARIÁN. *¿Cómo hago mi álbum ilustrado?*. Consulta 15 mayo, disponible en: <http://elgatoazulprusia.blogspot.com.es/2013/01/maquetar-con-indesign-un-album-ilustrado.html>

EVILFG. *Ilustración y retícula para libros infantiles*. Consulta 16 mayo, disponible en: <http://ilustralibros.blogspot.com.es/2009/03/maquetacion-y-un-poco-de-analisis.htm>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

	Pág.
Fig. 1. Israseyd: <i>Ilustraciones con Ipad</i> , 2017	7
Fig. 2. María José Da Luz: <i>Alfabetos Ilustrados</i> , 2012	8
Fig. 3. Luke Doyle: <i>Waterfall</i> , 2017	9
Fig. 4. Luke Doyle: <i>Collection</i> , 2017	9
Fig. 5. Luke Doyle: <i>36 Days of Type</i> , 2017	9
Fig. 6. Hayao Miyazaki/Kirk Wise: <i>El viaje de Chihiro</i> , 2002	9
Fig. 7. Lorena Maestro: Boceto previo al diseño final de los personajes	11
Fig. 8. Lorena Maestro: Diseño de fondo final para ilustraciones	13
Fig. 9. Lorena Maestro: Boceto final del personaje, letra A	13
Fig. 10. Lorena Maestro: Diseño de personaje a ordenador	14
Fig. 11. Lorena Maestro: Ilustración final sin tipografía	14
Fig. 12. Lorena Maestro: Ilustración final, letra F	15
Fig. 13. Lorena Maestro: Ilustración final, letra G	15
Fig. 14. Lorena Maestro: Ilustración final, letra H	15
Fig. 15. Lorena Maestro: Portada del libro, <i>Abececosas</i>	16
Fig. 16. Lorena Maestro: Contraportada del libro, <i>Abececosas</i>	16
Fig. 17. Lorena Maestro: <i>Mockup</i> de portada y contraportada de la edición del libro	19
Fig. 18. Lorena Maestro: <i>Mockup</i> de camiseta para niño/niña	20
Fig. 19. Lorena Maestro: <i>Mockup</i> de taza	20
Fig. 20, 21. Lorena Maestro: Abecedario ilustrado completo, 27 letras	25
Fig. 22. Bocetos iniciales, letras del abecedario; K	27
Fig. 23. Bocetos iniciales, letras del abecedario; C	27
Fig. 24. Bocetos iniciales, letras del abecedario; E	27
Fig. 25. Bocetos iniciales, letras del abecedario; S	27
Fig. 26. Distintos bocetos iniciales en una misma hoja de libreta	28

8. ANEXOS

8.1. ILUSTRACIONES FINALES

En este apartado aparecerán todas las ilustraciones realizadas, puesto que por su tamaño no y cantidad no he podido situarlas anteriormente.

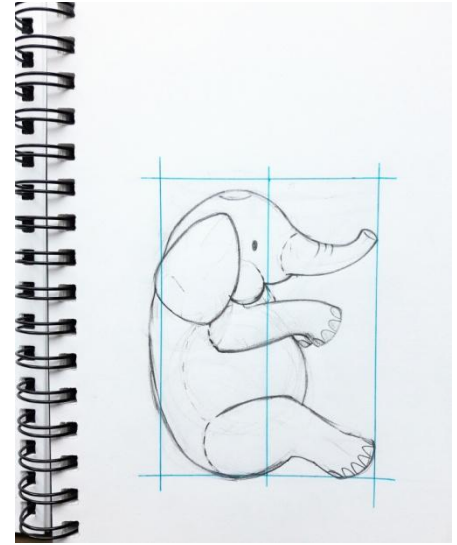


Abecedario ilustrado completo,
27 letras

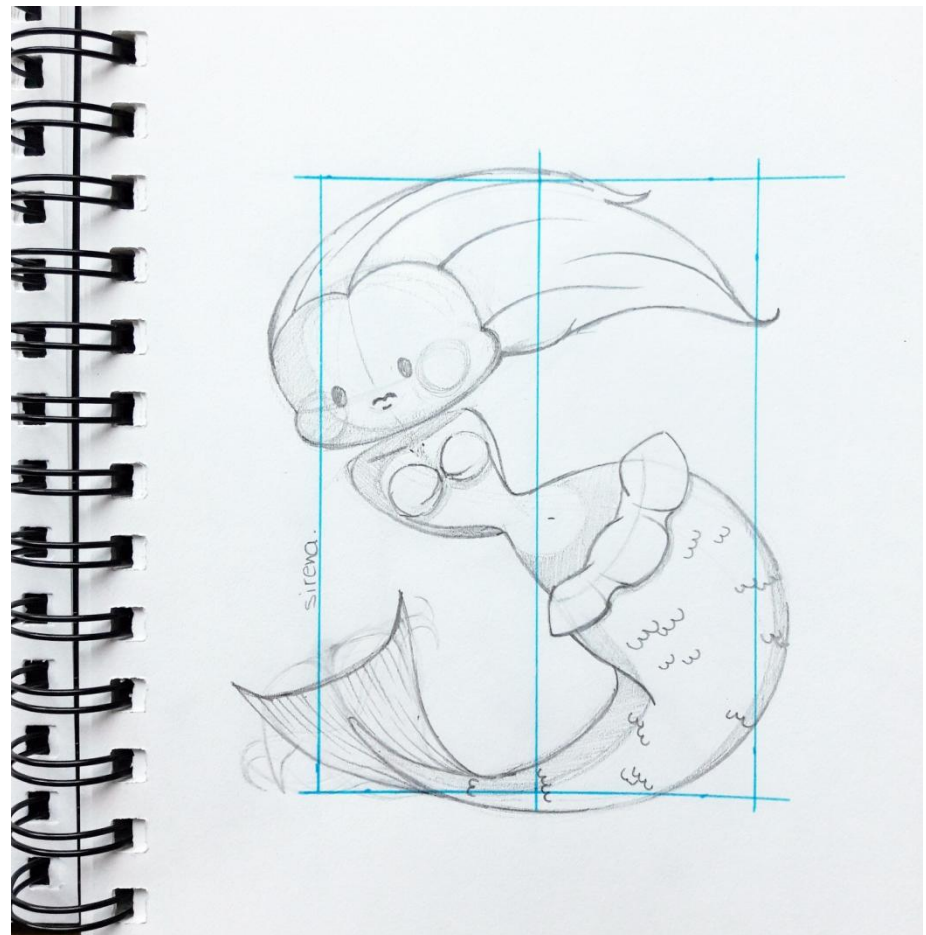


8.2. PRIMEROS BOCETOS

A continuación, se mostrarán en esta sección las imágenes de los bocetos iniciales del proyecto



Bocetos iniciales, letras del abecedario; K, C, E y S





Distintos bocetos iniciales en una misma hoja de libreta