



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¿Conoces a Tiempo? Álbum infantil ilustrado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Núñez Polo Romero, Amparo

Tutor/a: Chinchilla Mata, M^a del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo de fin de grado resume el proceso de creación de un álbum ilustrado que integra el proceso de las capacidades, conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de estudios del grado de Bellas Artes. El proyecto está dirigido a un público infantil y en él se explica el concepto del tiempo, acercando así a los más pequeños a este abstracto tema. La estructura del proceso consta de tres partes principalmente. En la primera, se definen los objetivos claros de los que partir y, también, se analiza la metodología empleada en la elaboración del proyecto. La segunda parte detalla brevemente el marco teórico que nos permitirá contextualizar la práctica. Y, por último, la tercera parte aborda una descripción del desarrollo creativo, teniendo en cuenta los aspectos teóricos fundamentales para su producción.

Palabras clave: ilustración, tiempo, libro, diseño, álbum ilustrado, infantil.

Abstract

This final degree project summarises the process of creating an illustrated album that integrates the process of the skills, knowledge and abilities acquired during the development of studies for the degree in Fine Arts. The project is aimed at a children's audience and explains the concept of time, thus bringing the youngest children closer to this abstract subject. The structure of the process consists of three main parts. The first part defines the clear objectives from which to start and also analyses the methodology used in the development of the project. The second part briefly details the theoretical framework that will allow us to contextualise the practice. And finally, the third part deals with a description of the creative development, taking into account the fundamental theoretical aspects for its production.

Keywords: illustration, time, book, design, picture book, children's, illustrated album.

AGRADECIMIENTOS

A Mamen, por su implicación, dedicación y por haberme dado la oportunidad de aprender tanto a su lado. A mis compañeros y amigos de Bellas Artes, por haberme acompañado y apoyado durante este proceso. Gracias por sacar lo mejor de mí.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	10
3.1. MARCO TEÓRICO	10
3.1.1. Álbum ilustrado	10
3.1.1.1. Público al que va dirigido.....	12
3.1.1.2. El texto y la imagen en la literatura infantil.....	13
3.1.1.3. La tipografía en el álbum infantil ilustrado.....	17
3.1.1.4. Maquetación.....	18
3.1.2. Qué es el tiempo	19
3.1.3. El paso del tiempo y sus consecuencias	19
3.1.4. El tiempo desde la perspectiva de los niños	20
3.2. REFERENTES	21
3.2.1. Joaquín Salvador Lavado Tejón	21
3.2.2. Charles Monroe Schulz	22
3.2.3. José Luis Moro Escalona	23
3.2.4. Leire Martín Curto	24
4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	25
4.1. TEXTO	25
4.2. BÚSQUEDA DE PERSONAJE	26
4.3. STORYBOARD	27
4.4. ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	28
4.5. TIPOGRAFÍA ESCOGIDA	31
4.6. MAQUETACIÓN	31
4.7. MERCHANDISING	32
4.8. ARTES FINALES	32
5. CONCLUSIONES	34
6. BIBLIOGRAFÍA	35
7. ANEXOS	39

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recopila información, desarrollo, proceso y elaboración conceptual sobre un álbum infantil ilustrado. La meta que nos planteamos es, a partir de los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas a lo largo del grado, poder llevar a cabo un proyecto con el que podamos enseñar y educar a los más pequeños sobre un tema en concreto: el paso del tiempo y sus consecuencias. A su vez, también planteamos que este trabajo nos aproxime y familiarice con el ámbito profesional, entre otros aspectos.

Todo trabajo práctico nace de unos previos conocimientos teóricos que lo sustentan y lo respaldan. Por esta razón, consideramos fundamental reflejar en la memoria la labor de investigación que llevamos a cabo. Por un lado, es necesario conocer y profundizar sobre el concepto de “álbum ilustrado”, así como investigar cómo entienden el tiempo los niños, además de otros temas también relevantes. Es fundamental indagar sobre estos asuntos para que el proyecto cobre sentido. Por otro lado, continuamos con la parte práctica. En este enfoque recogemos algunos aspectos como el diseño de personaje, la creación del storyboard o la tipografía escogida.

La elaboración de este proyecto ha estado guiada por una metodología que inicialmente estudiamos y planteamos para seguir. Así, en todo momento sabíamos qué habíamos hecho y qué nos quedaba por hacer.

Por último, comentaremos las conclusiones personales extraídas durante la realización del proyecto, es decir, reflexionaremos sobre la ejecución íntegra del trabajo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Todos los proyectos tienen unos objetivos de los que partir, en los que centrarse, unas metas claras para, a partir de ahí, planificar las acciones y orientar los procesos. Así, el trabajo, cobra un sentido porque tiene una finalidad a la que llegar. Además, al verbalizarlos¹, los tendremos más claros y presentes en el desarrollo del mismo. Este proyecto tiene un objetivo principal, del que se desglosan unos secundarios.

- Reflejar una enseñanza mediante el álbum ilustrado infantil
 - Crear variedad dentro de la unidad
 - Enseñar el concepto del paso del tiempo a los niños y niñas
 - Acercarnos al mundo profesional
 - Ampliar nuestra obra artística
 - Estudiar el diálogo entre el texto y la imagen en un álbum ilustrado
 - Realizar un trabajo sincero, que nos represente y defina

En cuanto a la metodología, seguimos una serie de pasos en la realización del proyecto. En este proceso es necesario el ir de lo general a lo particular, ya que se empieza con una idea muy vaga de qué queremos hacer y se termina con un trabajo perfectamente finalizado y detallado. Por lo tanto y para una mayor organización, hicimos un esquema para plasmar las etapas del proceso.

“Miguel Ángel, cuando hizo a su David, tenía un bloque de piedra y no empezó a hacer una uñita, empezó a hacer una forma vagamente humana y, poquito a poquito, fue refinando y refinando, hasta que consiguió un capolavoro, una obra maestra de la humanidad. La idea es la misma, haz el grueso, que todo tenga sentido y ve refinando y refinando. Tienes simplemente que corregir tantas veces como sea posible”².

De todas formas, fuimos conscientes de que, aunque tuvieramos presentes estas etapas bien claras y diferenciadas, siempre podíamos volver atrás y cambiar algún aspecto para mejorarlo.

“El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran los valores objetivos que mejoren el proceso. Y este hecho depende de la creatividad del proyectista que, al aplicar el método, puede descubrir algo para mejorarlo”³.

1. Verbalizar. Expresar una idea o un sentimiento por medio de palabras.

2. CAÑADAS, J. *Cómo ser escritor profesional de libros infantiles*.

3. MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*.



Fig. 1: Esquema metodología de proyecto.

En la primera fase del proceso de realización del trabajo práctico, recogimos un montón de ideas y anotaciones en una pequeña libreta. Al ser un tema libre, podíamos elegir hacer cualquier cosa, siendo nosotros mismos dueños de nuestro propio criterio. Así, durante varios días, nos tuvimos que fijar más en nuestro alrededor y pensar cuál era realmente nuestra motivación, nuestro interés, dibujamos para inspirarnos, nos inspiramos para dibujar, buscamos muchas imágenes de posibles referencias, escuchamos música, etc.

“Tus pensamientos son semillas, y lo que cosechas dependerá de las semillas que plantas”⁴.

La siguiente parte del proceso consta de la elección de una de estas ideas previamente anotadas. En esta fase es necesario realizarse a sí mismo una serie de preguntas, para tener claro lo que realmente queremos hacer. Estas son Qué, Cómo, Por qué, Para qué y Para quién. Una vez hecha la reflexión seleccionamos una idea o concepto para desarrollarlo y profundizar en él. En este caso, escogimos la idea de realizar un álbum ilustrado infantil explicando el concepto del paso del tiempo y un pequeño merchandising de este para acompañarlo. Este concepto es complejo y queríamos retornos a conseguir acercar a los más pequeños mediante imágenes y texto a este abstracto y relevante tema.

“Son nuestras elecciones las que muestran lo que somos, mucho más que nuestras habilidades”⁵.

4. RONDA, B. *El secreto*.

5. ROWLING, J. K. *Harry Potter*.

Posteriormente, pasamos a la planificación. Lo primero que tuvimos que tener en cuenta eran los objetivos y las metas que queríamos alcanzar con este proyecto. Es necesario definir unos objetivos claros desde el principio para encaminar todo el trabajo hacia ellos. Los seleccionados son los que hemos comentado previamente. Por otro lado, también tuvimos que tener presente el tiempo del que disponíamos para adaptar el trabajo a este, ya que lo tuvimos que compaginar con otros quehaceres. Organizamos un organigrama⁶ con el propósito de cumplirlo.

“Con mucha frecuencia, dedicamos tiempo a pequeñas tareas que no son urgentes y despreciamos la importancia de las interrupciones [...], es fundamental aprender a agendar cada día de forma que podamos centrarnos en lo que es prioritario e irlo terminando antes de pasar a lo siguiente”⁷.

	Idea	Guión literario	Documentación y referencias	Bocetos	Ilustraciones definitivas	Maquetación	Saca el proyecto en física	Redacción parte teórica	Presentación oral
Septiembre									
Octubre									
Noviembre									
Diciembre									
Enero									
Febrero									
Marzo									
Abril									
Mayo									
Junio									
Julio									

Fig. 2: Organigrama del proyecto.

Además, es importante establecer qué materiales necesitaríamos. En este caso, la decisión fue realizar el trabajo de manera digital, por lo que necesitamos el iPad, el Apple Pencil y la aplicación de Procreate para realizar las ilustraciones. Para la maquetación del libro necesitamos un ordenador y el programa de Adobe, InDesign⁸. Por otro lado, para el merchandising requerimos de una máquina de chapas, plásticos del tamaño concreto que servirían de envoltorio y una grapadora, a parte del trabajo impreso que nos facilitaría la imprenta.

6.Organigrama. Calendario de trabajo.

7. GONZÁLEZ, ANA. *El escritor emprendedor*.

8. Adobe InDesign. Software de diseño de páginas líder del sector para medios escritos y digitales.

Realizamos un mapa conceptual de la organización general del proyecto, relacionando así diferentes aspectos que lo componen.

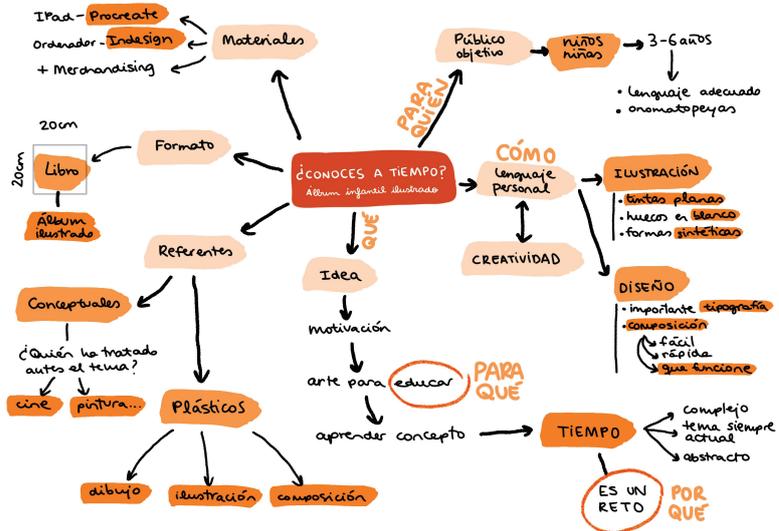


Fig. 3: Mapa conceptual del proyecto.

También desglosamos el proceso de trabajo en todas las tareas que teníamos que cumplir durante su ejecución, y las subrayamos. Este era un guión orgánico, ya que el color del subrayado iba cambiando según el estado de completación de cada una. En rojo estaban marcadas las tareas que aún no habíamos empezado. En amarillo, las que teníamos a medias. Y, por último, cuando las coloreábamos de verde, era porque las habíamos finalizado. Así conseguimos tener de un solo vistazo todas y cada una de las partes del proyecto y teníamos claro lo que habíamos hecho, lo que teníamos que terminar y lo que debíamos empezar.



Fig. 4: Sistema por colores de tareas desglosadas del proyecto.

La metodología continúa con la ejecución del proyecto. Esta es la parte más extensa del trabajo, ya que es el desarrollo teórico y práctico del mismo y por muy claro que tengamos el camino a seguir, la elaboración del proyecto necesita su tiempo. Más adelante, detallaremos los pasos que seguimos para la realización de la parte práctica.

Y, por último, un proyecto termina con una evaluación, sacando de este trabajo un aprendizaje, en el que nos hemos fijado tanto en los aspectos positivos como en los negativos. Posteriormente haremos la reflexión. Tal vez esta sea una de las fases más importantes del proceso.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

3.1. MARCO TEÓRICO

3.1.1. Álbum ilustrado

Normalmente el término “álbum ilustrado” se aplica a los libros que recurren, principalmente, a la imagen para contar una historia. Por lo tanto, un álbum ilustrado se puede definir como una obra en la que la ilustración, esencialmente predominante, se compenetra con el texto, que puede estar ausente o presente. Funciona como un punto en el que confluyen lo textual y lo visual, en un equilibrio perfecto.

En 1658, Jan Amos Komenský, más conocido como Comenius, publicó el que es considerado el primer libro ilustrado para niñas y niños en la historia occidental: *Orbis sensualium pictus*, traducido al español como *El mundo en imágenes*. Este ejemplar era un libro de texto en el que cada palabra venía acompañada de una ilustración para facilitar su aprendizaje. Fue traducido al inglés al año siguiente. Se considera el inaugurador del modelo de libro ilustrado que se desarrollaría a partir de ese momento. Sin embargo, el libro infantil ilustrado como literatura no surge hasta el siglo XIX, con ilustradores como Randolph Caldecott, Walter Crane o Kate Greenaway. Y, después de la Segunda Guerra Mundial, empiezan a utilizar nuevas técnicas para sus ilustraciones y su difusión empieza a dispararse gracias a una mayor economía en los medios.

Recientemente, con los libros ilustrados, la ilustración ha tomado mayor importancia. En las producciones para niños, vemos gran variedad de técnicas de ilustración con respecto al uso de técnicas artísticas, como el uso de la acuarela, lápices de colores e incluso ilustración digital.

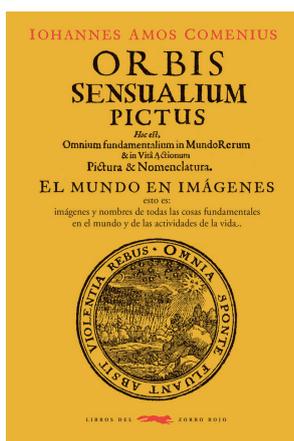


Fig. 5: Komenský, Jan Amos (1658). *Orbis sensualium pictus*. Portada.

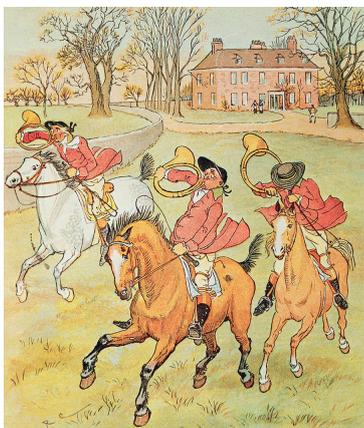


Fig. 6: Caldecott, Randolph (1880). *The Three Jovial Huntsmen*. Página interior.

Como bien hemos mencionado antes, la ilustración es el elemento fundamental del álbum ilustrado, por lo que contiene mayor información y le cae la gran responsabilidad de transmitir bien el mensaje. Por otro lado, el texto puede ser subyacente, es decir, es otro elemento más del álbum ilustrado del que podemos prescindir.

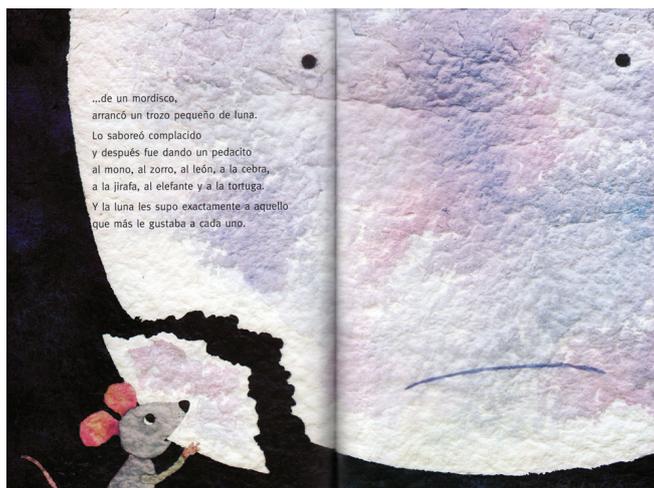


Fig. 7: Grejniec, Michael (2007). *A qué sabe la luna*. Páginas interiores.

No está de más apuntar que todos los álbumes son libros, pero no todos los libros son álbumes. El álbum explota todos los elementos y posibilidades que el libro ofrece (portadas, portadillas, guardas, tipo de papel, tintas, plegados...). No obstante, además, juega con el tamaño, con el formato, con la cubierta, con la textura, etc. El álbum puede narrar historias, emociones o sentimientos, es un libro para explorar, para sentir, pero sobre todo para ver.

Por otro lado, es importante diferenciar los términos “cuento” y “álbum ilustrado”. En el libro *Writing With Pictures. How to Write and Illustrate Children’s Books*, publicado en 1997, el autor, de Uri Shulevitz, hace una explicación de las características principales que hacen al álbum único.

El cuento da importancia a la anécdota que contiene, narrada mediante el lenguaje escrito, principalmente, y recurriendo a las ilustraciones para enriquecerlas. En cambio, en el álbum ilustrado son las imágenes las que dan la información que no nos proporcionan las palabras. Ninguno de los dos elementos repite la misma información ya que se complementan.

“A diferencia de un libro de cuentos, que expresa imágenes y sonidos por medio de palabras, un libro-álbum separa ambos elementos, representando la imagen mediante la ilustración y el sonido mediante palabras”⁹.

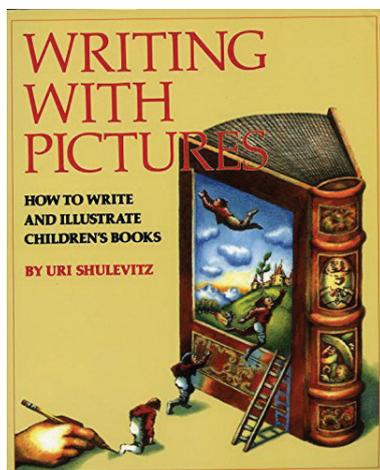


Fig. 8: Shulevitz, Uri (1997). *Writing With Pictures. How to Write and Illustrate Children’s Books*. Portada.

9. SHULEVITZ, U. *¿Qué es un libro álbum?*

En niño concibe el mundo distinto a los adultos. Conviene por tanto plantear la siguiente cuestión: “¿la realidad exterior es en el niño tan exterior y objetiva como en nosotros? O, de otro modo: ¿el niño es capaz de distinguir el mundo exterior de su yo?”¹⁰. En el libro *La representación del mundo en el niño*, Piaget, el autor, nos explica que el infante cree que todo el mundo piensa como él, propio de su egocentrismo que contrarresta la socialización. No busca convencer o demostrar a los demás ni conformarse con lo común.

En el presente proyecto, el protagonista es Tiempo, representando así el concepto del tiempo. Queremos que el lector simpatice con él y que lo llegue a reconocer en la realidad, dándose cuenta de que está presente en su vida.

El álbum ilustrado, considerado como obra de arte, es por ello capaz de trascender el lenguaje. El niño es movido por impulsos, por lo que conecta más con lo semiótico que con lo simbólico, al contrario que el adulto.

Finalmente, es necesario señalar que nos encontramos en el siglo XXI, caracterizado por la cultura de lo visual. El álbum ilustrado responderá a las demandas culturales y las reflejará. Los niños, como parte de este movimiento cultural, establecen una relación muy cercana con esta época de lo visual.

3.1.1.1. Público al que va dirigido

La ilustración infantil tiene un público amplio, desde recién nacidos hasta preadolescentes. Las personas, la infancia, evolucionamos muy rápido y pasamos por etapas muy diferenciadas. Entender cada una de estas audiencias es fundamental, pues solo de esta forma se podrá adaptar el texto y el estilo de ilustración, así como hacer uso de las herramientas teóricas y prácticas durante la creación. Podemos encontrar la siguiente propuesta de clasificación, aunque no es la única que hay:

- 0 a 3 años: Dentro de esta franja de edad, los niños no saben leer, así que, contamos con que la lectura es por parte de las familias. La parte lúdica en los libros es primordial, su objetivo no es simplemente transmitir conocimientos, sino que adopta características propias de los juegos, de forma que los niños exploren, aprendan y se diviertan con ellos. Es común encontrar sonidos, luces, solapas, texturas, etc. Un ejemplo que podemos encontrar de libro de este tipo es *¿Dónde está mi peluche?* de Marion Billet, publicado en 2017. Este cuenta con sonidos y solapas.



Fig. 9: Billet, Marion (2017). *¿Dónde está mi peluche?*. Portada.

10. PIAGET, J. *La representación del mundo en el niño*.

• 3 a 6 años: A esta edad, los niños empiezan a desarrollar su capacidad de lectura, por lo que permanecen mucho más tiempo sentados y con su atención fija en una sola cosa por periodos más largos. Los libros creados para este público tienen imágenes que dominan las páginas, por tanto, el papel de la ilustración cobra relevancia para el objetivo de contar la historia. En la parte del texto es común encontrar onomatopeyas¹¹. Aquí ubicamos el álbum realizado en el presente trabajo de fin de grado.



Fig. 10: Holzwarth, Welner/Erlbruch, Wolf (2002). *El topo que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza*. Página interior.

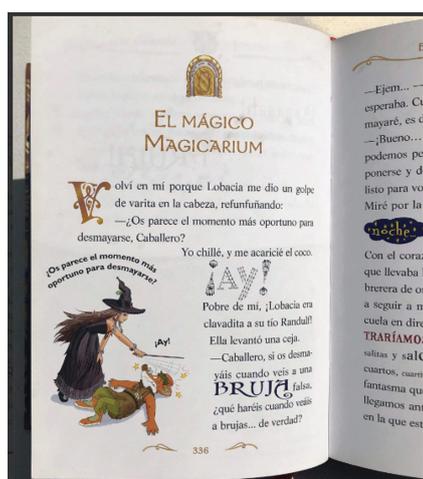


Fig. 11: Dami, Elisabetta (2016). *El Gran Regreso al Reino de la Fantasía*. Páginas interiores.

• 7 a 10 años: Los niños de esta franja de edad ya son lectores independientes. Por ello, las historias son mucho más largas y el vocabulario y las tramas se vuelven más complejas. Consecuentemente, el texto comienza a adueñarse de las páginas y las ilustraciones dejan de ser protagonistas en cuanto a espacio, al mismo tiempo en que se convierten en reproducciones más fieles de la realidad.

3.1.1.2. El texto y la imagen en la literatura infantil

“En el libro-álbum, la relación entre palabras e imágenes es muy especial, y a veces muy compleja. Los papeles de las unas y las otras deben ser meditados y equilibrados, de modo que lo que aportan se complementen y no sea redundante”¹².

11. Onomatopeya. Formación de una palabra por imitación del sonido de aquello que designa.

12. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*.

Hoy en día, “literatura infantil” y “literatura juvenil” son dos términos que se diferencian, ya que se puede hablar de una literatura específica para niños y otra para jóvenes. Durante un tiempo, y todavía en cierta medida hoy, la literatura infantil ha sido ignorada por la crítica literaria, la historia y la filología, dejando su valoración siempre a críticos pedagógicos o doctrinales. Se le atribuía a la literatura unas obligaciones de instruir, adoctrinar, y ser parte esencial en la educación de los niños.

En el proceso de la infancia y la adolescencia los lectores tienen niveles diferentes, progresivos, en su capacidad de comprensión lectora y recepción literaria. Por ello los textos que se ofrecen deben corresponder a estas diferencias. Pedro Cerrillo, en su libro *Literatura infantil y juvenil y educación literaria*, insiste en que la literatura infantil sobre todo es literatura, y si se le añade el término “infantil” es simplemente para delimitar una época concreta en la vida de las personas.

Se han de tener en cuenta unas consideraciones fundamentales para el buen desarrollo de un texto literario infantil. No se trata de decir cómo debe ser esta literatura, sino resaltar constantes comunes en obras literarias a lo largo de los años.

En primer lugar, es necesaria una sencillez expresiva (tanto léxica como sintáctica) y crear empatía con el lector generando así una gran carga afectiva. También encontramos la frecuente presencia de elementos no normales, ya sean contenidos fantásticos o fabulosos. En cuanto a los personajes, suele destacar la presencia de un protagonista, en muchos casos son niños o adolescentes, que se desmarcan del resto de personajes. Los roles o conceptos que representan los personajes suelen ser muy rígidos, es decir, están muy marcados, para entender de primeras el mensaje que transmite cada uno de ellos. Podemos ver un ejemplo en *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, de Roald Dahl. Aquí encontramos variedad de personajes bien diferenciados tanto por su aspecto como por su personalidad. Todas estas características harán del texto infantil un texto atractivo y ameno, ya que la dificultad de comprensión frustra al niño, apartándolo del camino lector.

Por otro lado, la ilustración en libros infantiles es uno de los elementos más significativos. Las imágenes amplían y/o complementan al texto y le dan al libro una personalidad añadida y propia. En algunos casos existe la capacidad de crear libros sin palabras, es decir, las ilustraciones tienen la responsabilidad íntegra de transmitir el mensaje y la historia del libro. Un ejemplo que podemos encontrar dentro de esta categoría sería “Caperucita Roja” de Adolfo Serra.

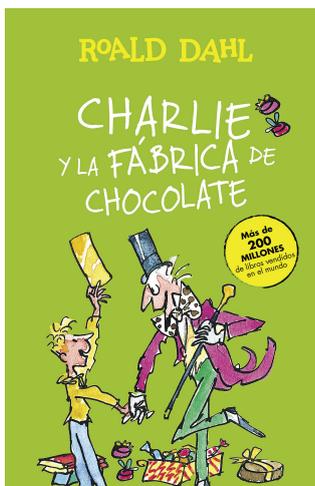


Fig. 12: Dahl, Roald. Colección Alfaguara Clásicos (2014). *Charlie y la Fábrica de Chocolate*. Portada



Fig. 13: Jochmann, Ludger (2001). *Kika Superbruja y la espada mágica*. Portada.



Fig. 14: Serra, Adolfo (2019). *Caperucita Roja*. Páginas interiores.

El color tiene una importancia vital y acompaña siempre la intención de la historia. Si estamos tratando temas alegres, los colores serán vivos, al contrario de si tratamos temas tristes para los que utilizaremos colores apagados. En general, es recomendable el uso de colores brillantes y vibrantes, ya que estimulan a los niños, pero no hay que seleccionar colores saturados al máximo, porque pueden crear una peor calidad visual. En diversas ocasiones, los ilustradores también optan por una paleta de colores pastel, normalmente para ilustraciones de niños muy pequeños, prácticamente bebés. Es muy importante la elección de estos para darle un significado u otro a las imágenes y así, a la historia. Y, lo que también es relevante, es determinar qué elemento tiene qué color, por ejemplo, no es lo mismo ver una ilustración con el cielo azul que con el cielo naranja. El cielo azul lo asociamos, generalmente, a que es de día, y el cielo naranja, al amanecer o al atardecer. Como vemos, el elemento es el mismo, pero al cambiarle el color, entendemos un concepto u otro. Con el color podemos dar más énfasis a unos elementos, quitarles importancia a otros, crear nuevos significados, matizarlos, etc.

En cuanto a la composición, texto e imagen están cuidadosamente distribuidos en cada página, de forma que ambos modos, a la vez que se complementan, se especializan en la transmisión de aspectos informativos específicos. La situación de los elementos en la página determina su valor informativo.

“COMPOSICIÓN. Este término se refiere a nuestra manera de equilibrar los elementos gráficos dentro de un espacio determinado. Plantéatelo como si repartieras atrezzo o actores por un escenario con el objetivo de crear una sensación de equilibrio y orden. Siempre que introduzcas un elemento o figura, se habrá creado algún tipo de composición. Cuando dibujes a un grupo de figuras, quizá te apetezca tomarte la libertad de desplazar alguna, o de mover alguna parte del mobiliario, para crear la sensación de equilibrio que desees. La única manera de saber qué funciona es experimentar”¹³.

13. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*.

Escritor e ilustrador combinan sus esfuerzos para mostrar la historia desde dos perspectivas, la visual y la verbal, con el objetivo de facilitar al niño la comprensión del cuento y mantener su interés en la historia narrada, ese es su objetivo. La organización de elementos en la página puede determinar la calidad de un cuento o de una ilustración y su éxito, ya que la mala sensación visual de esta organización puede causar rechazo, por muy bueno que sea el texto o las ilustraciones.

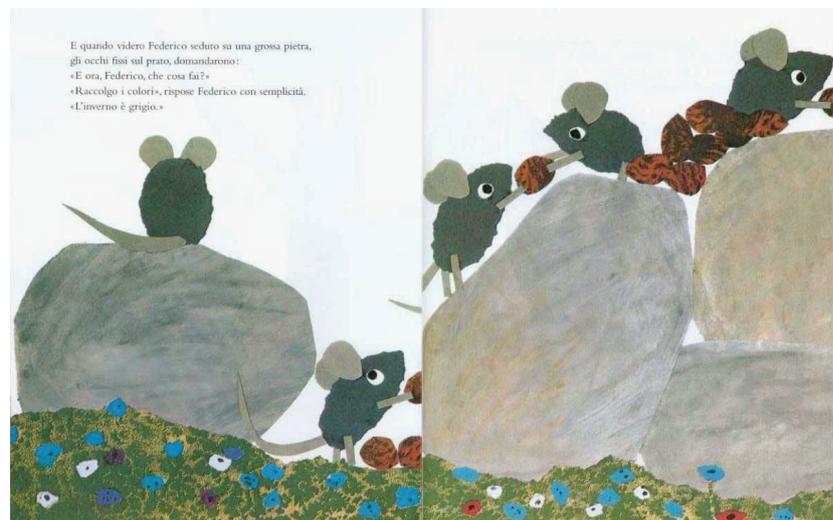


Fig. 15: Lionni, Leo (1967). *Frederick*. Páginas interiores.

Los elementos en una página sirven para captar nuestra atención. En las ilustraciones infantiles podemos encontrar elementos que entendemos que están en movimiento por su disposición, por ejemplo, si hay un personaje en la parte izquierda y mira y está en posición de andar hacia la derecha. Así, este personaje entendemos que camina hacia delante, ya que, en occidente, la lectura es de izquierda a derecha y este convencionalismo lo asociamos igual a las ilustraciones. Vemos un ejemplo en la Figura 16. Y de igual modo ocurre al contrario, si el personaje estuviera en la parte derecha y con intenciones de ir hacia la izquierda, entendemos que este quiere retroceder su camino. Por tanto, es importante conocer estos convencionalismos para entender muchas de estas ilustraciones. En otras ocasiones, elementos normalmente pequeños, en las ilustraciones aparecen en primer plano y los más grandes, para fijar la atención en ellos, dejando atrás el resto de ilustración y de figuras. El ilustrador es lo que pretende con este recurso, enfatizar ese elemento en la página. También debemos tener en cuenta el color, la forma y el tamaño, entre otras características, de cada componente para así colocarlo en un espacio u otro y dar al lector el mensaje que queremos.



Fig. 16: Bonilla, Rocio (2020). *Abuelos, pirañas y otras historias*. Páginas interiores.

3.1.1.3. La tipografía en el álbum ilustrado

El correcto uso de la tipografía¹⁴ es esencial en los libros, ya que es el factor visual más importante en la composición de un texto. La mala elección de caracteres tipográficos en libros infantiles, puede provocar que el niño pierda interés en la lectura y le influya posteriormente en su gusto por leer. En cambio, su buena elección, puede incentivar a la lectura del niño y hacer éxito de ese libro.

Para escoger la tipografía adecuada se tiene que tener en cuenta, para qué tipo de texto va a ser utilizado. Es importante conocer el tono, el propósito del texto, así como también saber a qué público va dirigido, y la idea principal. Una vez definidos estos aspectos, será más sencillo escoger una tipografía acorde a la personalidad de libro. La tipografía le da identidad al libro, le imprime una individualidad, hace que ese libro sea diferente a los demás. Esto es muy notable sobre todo en los libros infantiles, a los niños les gusta conocer cosas nuevas, y tener diferentes opciones, variedad. Sin embargo, no hay que excederse, ya que la tipografía es vital en los libros para niños, sobre todo aquellos que están dirigidos para los niños que apenas comienzan a aprender a leer. Las letras utilizadas en estos libros, deben ser claras y legibles¹⁵, para que puedan ser reconocidas fácilmente. De esta forma los niños no se tendrán que concentrar demasiado en descifrar la lectura, y por lo tanto comprenderán más y mejor el contenido del texto, incluso el tamaño de los caracteres es diferente cuando se trata de libros infantiles, los cuales deben ser más grandes que los que se utilizarían para un libro normal, puesto que, de esta forma, las letras adquieren más claridad.

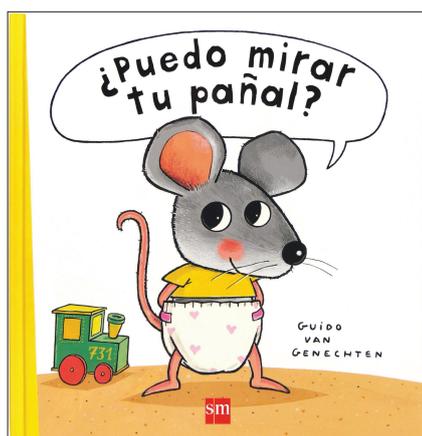


Fig. 17: Van Genechten, Guido (2009). *¿Puedo mirar tu pañal?*. Portada.

La combinación más adecuada para la gran mayoría de los casos es texto negro sobre fondo blanco puesto que reflejan mayor lucidez, por el contrario, los textos blancos sobre fondo negro nos hacen perder visibilidad. Un texto de color amarillo sobre fondo blanco perdería importancia, ya que, no resaltaría al ser los dos colores claros, sin embargo, si el color de fondo es negro, el amarillo cobraría fuerza. En pocos casos se recomienda utilizar color de fondo, en cualquier caso, para textos largos es más adecuado texto oscuro sobre un fondo claro.

También es relevante el número de palabras por línea (renglón), para no saturar al lector y generarle una mayor fluidez en la lectura. Además, es importante manejar bien los espacios blancos inmersos en una mancha, ya que de ello depende el éxito de la composición tipográfica, en los párrafos mal distribuidos se forman ríos¹⁶, que destruyen la mancha homogénea del blo-

14. Tipografía. Modo o estilo en que está impreso un texto.

15. Legible. Que se puede leer.

16. Ríos. Espacios blancos entre las palabras y las líneas contiguas de un texto mal espaciado.

que, que, además de crear distorsión visual, disminuyen la legibilidad y la concentración del lector.

Por tanto, en los libros de literatura infantil, la tipografía adquiere gran importancia. Es uno de los elementos visuales y no es menos importante que las ilustraciones. Tiene que concordar con el mensaje del cuento, con las ilustraciones y hay que tenerla muy en cuenta para mostrar el significado que realmente queremos transmitir. Por tanto, puede ser uno de los factores determinantes en el éxito de ese cuento.

3.1.1.4. Maquetación

Cuando hablamos de maquetación, nos referimos al tema de los márgenes y los sangrados. Una vez más, el contenido del libro determinará el diseño interior de la obra. Asimismo, hay que tener en cuenta diversos aspectos generales que se deben considerar a la hora de crear los ajustes del documento para la maquetación del libro ilustrado con el objetivo de que el resultado sea el esperado y el más óptimo posible.

Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta en la creación de dicho documento es el margen. En la impresión de cualquier obra, debemos dejar un espacio en blanco que enmarque el contenido y asegure su legibilidad. Esto marcará una gran calidad visual. Las medidas de los márgenes están condicionadas por el tipo de encuadernación, el número de páginas y los gustos de cada persona. En los libros ilustrados, muchas veces, estas medidas se pueden obviar y los elementos se pueden colocar de modo que lleguen al límite del documento o, como se conoce en el mundo de la maquetación, vayan “a sangre”. El número de páginas determinará también el tamaño del lomo¹⁷, que se ampliará proporcionalmente a medida que se suman páginas.

Además de los márgenes, otro de los aspectos cruciales a tener en cuenta en el diseño es el sangrado, un área que se incorpora al documento para evitar errores de impresión. La sangre es una distancia (la medida estándar es de 3 mm) que se incorpora a los elementos del documento que llegan al corte del papel, especialmente a las imágenes. Así, en el proceso de guillotinado o corte de las páginas posterior a la impresión, se dispone de un área de seguridad que evita que se vea un espacio en blanco.

Los márgenes y el sangrado son dos de las características que se definen en los ajustes de documento en cualquier de los programas de compaginación que puedes emplear para diseñar un libro ilustrado (o cualquier tipo

17. Lomo. Parte del libro opuesta al corte de las hojas, en la cual se pone el rótulo.

de libro). Microsoft Word y Adobe Indesign son dos de los más habituales, pero también hay otras opciones, como Quark Xpress o el software gratuito Scribus.

3.1.3. Qué es el tiempo

“¿Qué es el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé. Pero si tuviese que explicárselo a alguien no sabría cómo hacerlo”¹⁸.

De manera general, la palabra “tiempo” se puede definir como la duración de las cosas sujetas a cambio que determinan las épocas, periodos, horas, días, semanas, siglos, etc. Esta palabra procede del latín “tempus”. Puede ser visto como la magnitud física que permite secuenciar hechos y determinar momentos y cuya unidad de medida es el segundo.

Como tal, la expresión tiempo se utiliza para referirse a un determinado periodo, por lo que posee la habilidad de transportar a un individuo al pasado, presente y futuro. En este sentido, el tiempo es también la época durante la que sucede o sucedió algo o en la cual vive, vivió o sucede alguna cosa a una persona. En este sentido, la línea de tiempo es una herramienta que se utiliza para representar gráficamente datos cronológicos o periodos de tiempo en forma sencilla y clara.

El día común de un ser humano está regido por el tiempo ya que permite llevar una vida organizada, lo que ayuda a la propia persona a tener una vida menos ajetreada y mucho más simple. Gracias al tiempo podemos marcarnos horarios. Es por ello, que la unidad de tiempo cuenta con múltiplos y submúltiplos, es decir, un día equivale a 24 horas, la hora equivale a 60 minutos, y un minuto a 60 segundos, siendo estos datos de suma importancia para que el propio individuo mida el tiempo transcurrido en sus propias actividades o algún periodo de su vida. Además, el término “tiempo” se utiliza para referirse a la edad de los seres vivos.

3.1.4. El paso del tiempo y sus consecuencias

El tiempo es un concepto subjetivo y difícil de entender. Está unido y fusionado a las experiencias que las personas vivimos a lo largo de nuestras vidas, por lo que ambas cosas nos hacen aprender, conocer y cambiar. De hecho, esta unión es tan fuerte que la percepción del tiempo varía según el estado de ánimo de cada persona. Cualquier emoción que surja de un contacto directo con la realidad implica un cambio: viajar, conocer a personas

18. DE HIPONA, S. A. *Confesiones*.

con pensamientos diferentes, formar una familia, descubrir el amor, el desamor, etc. Todos estos aspectos nos cambian sin que nos demos cuenta.

En situaciones en las que están presentes los extremos emocionales, las personas cambiamos, ya que estos nos obligan a vernos como nunca antes nos habíamos visto. Conocemos, entonces, cosas y valores desconocidos anteriormente, sentimientos nuevos y esto exige que ordenemos el desorden del interior de cada uno.

“Si pasamos por un mal momento, probablemente salgamos de él más fuertes; si nos hemos equivocado, sabremos qué no tenemos que volver a hacer la próxima vez; si hemos sido felices, solo nos conformaremos con aquello que nos hace bien y rehuiremos de la tristeza, etc. Lo que es seguro es que nunca volveremos a ser los mismos después de una experiencia nueva o de ir cumpliendo años: el tiempo nos transformará y moldeará nuestra persona”¹⁹.

Resistir al cambio no sirve de nada, ya que cada suceso de la vida influye en nosotros y hace que, en cierto modo, cambiemos, evolucionemos. La esencia de cada uno permanecerá, pero no seremos los mismos. Aceptar el cambio es la única opción para crecer como personas, tanto el nuestro propio como el del otro.

“¿Por qué se ha de temer a los cambios? Toda la vida es un cambio. ¿Por qué hemos de temerle?”²⁰

3.1.5. El tiempo desde la perspectiva de los niños

El tiempo es algo intangible: no se toca, no se ve y no se puede medir si no disponemos de los instrumentos adecuados para ello. Suele ser en torno a los seis o siete años cuando el niño aprende a leer y a comprender las horas y el paso de los meses en el calendario, pero hasta entonces, el concepto “tiempo” es algo sumamente complejo para ellos.

Los niños pequeños viven en el presente. No se plantean el futuro y tampoco tienen conciencia de haber vivido un tiempo pasado. Por eso, para ellos es tan difícil entender cómo transcurre el tiempo. Según el biólogo, investigador y padre de la psicología evolutiva, Jean Piaget, los niños entienden el tiempo en tres etapas distintas, según su edad:

19. MEDINA, C. *El tiempo nos cambia a todos*.

20. HERBERT, G. Frase célebre.

- **Tiempo vivido** (entre los 0-6 años). El tiempo vivido corresponde a las experiencias directas de la vida. El niño no distingue de forma clara el orden temporal, ni las duraciones. Va formando poco a poco su concepto del tiempo a través de experiencias propias (es hora de comer, es el momento de jugar o de ir al colegio, mi cuerpo va cambiando...). Partiendo de esta experiencia vivida, construyen progresivamente y de forma didáctica el tiempo percibido. La historia personal es un campo de entrenamiento para plantear cuestiones relativas al conocimiento de su tiempo, a la cronología, a los periodos de su vida, a los acontecimientos destacables, a los cambios más importantes, etc.

- **Tiempo percibido** (entre los 6-12 años). La percepción del tiempo, a veces es posible por medio del espacio, por ejemplo, observando cómo pasa la arena en el reloj o cómo se mueven las manecillas de un reloj. También se puede percibir el tiempo, escuchando los compases y las relaciones musicales. La música resulta útil para trabajar la construcción del tiempo percibido, en especial en todo aquello que concierne a la formación del ritmo. Identificar un ritmo musical significa identificar lo que tienen en común una serie de sonidos respecto de la acentuación, que establece duraciones iguales en el tiempo. De alguna de estas maneras el tiempo nos parece vivido y a la vez percibido. En un último estadio aparecen las velocidades (lento, rápido...) y las medidas de tiempo (números y relaciones matemáticas).

- **Tiempo concebido**²¹ (entre los 12-16 años). A partir de este momento el niño y adolescente ya puede comprender el tiempo como un concepto abstracto y mental, pudiéndolo aplicar, por ejemplo, al estudio de las matemáticas y la historia.

3.2. REFERENTES

En este apartado hacemos referencia a los autores que mayor influencia han ejercido en la realización del trabajo. Una buena selección y estudio de referentes en un proyecto, sobre todo artístico, es imprescindible, y, cuanto menos, muy útil. Entre los escogidos, encontramos algunos puntos de unión con cierta concordancia con los planteamientos que caracterizan nuestro libro.

3.2.1. *Joaquín Salvador Lavado Tejón*

El argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón, o más conocido como Quino, fue un historietista y humorista gráfico. Creó al personaje de Mafalda en 1963 y, a partir de ahí, todas sus historias. Con sus dibujos criticaba un mun-

21. Concebir. Formar la idea de algo en la mente.

do lleno de injusticias, de guerras, de ansias de poder y ambiciones humanas. Siempre le daba un toque de humor, aunque fueran temas muy profundos. Este es un aspecto que influye en el presente trabajo de fin de grado: tratar el tema del paso del tiempo, un asunto profundo, complejo y trascendente.

“¡Paren el mundo que me quiero bajar!”²²

Sus dibujos que, simplemente, son en blanco y negro, y sus formas sencillas han sabido muy bien calar en la sociedad. Han hecho que Mafalda sea un personaje célebre y reconocible mundialmente, tanto por su forma como por su personalidad, ya que, la mayoría de nosotros, alguna vez hemos leído algo de Quino y hemos conocido cómo es Mafalda. También, fijándonos en este aspecto más plástico, queremos que el protagonista del álbum ilustrado de este proyecto, que está formado por formas sencillas, sea significativo.



Fig. 18: Lavado, Joaquín Salvador. Viñeta de ‘El amor según Mafalda’, publicado en Lumen Gráfica en 2020.

3.2.2. Charles Monroe Schulz



Fig. 19: Schulz, Charles. Ilustración de Snoopy.

Charles Monroe Schulz fue un historietista estadounidense, autor de la conocida tira cómica Peanuts, protagonizada por el famoso Snoopy, Charlie Brown y su pandilla. A lo largo de su vida dibujó 17000 tiras cómicas y gracias también al merchandising derivado, se convirtió en el dibujante de cómics de más éxito en la segunda mitad del siglo XX.

Sus personajes de Peanuts tuvieron gran éxito entre pequeños y grandes. A los más pequeños, les gustaban sus dibujos debido a la sencillez, llamaban mucho su atención. Y a los mayores les atraían más por el mensaje que cada uno de los personajes escondía tras de sí. Trataba temas como a soledad, el aislamiento, la depresión, la melancolía, la interminable búsqueda del amor,

22. Citada por Joaquín Salvador Lavado Tejón mediante Mafalda.

entre otros. Siempre le daba un toque de humor y aportaba a los tradicionales retratos de la infancia un conocimiento muy adulto y muy moderno de los sinsabores de la vida, de los disgustos. Con un trazo inconfundible y un reparto de personajes memorables, plasmó los dilemas esenciales del ser humano. Retrató la vida cotidiana de la infancia en una época dominada por las caricaturas de superhéroes de acción y violencia, y, aunque esta fuera la moda de la época, la serie de Peanuts, fue todo un éxito. Lo que nos interesa de Schulz es el tratamiento sencillo pero eficaz de los personajes y la comunicación de la vida cotidiana en sus obras. En *¿Conoces a Tiempo?* aparecen en cada página elementos de la vida cotidiana que pasan desapercibidos pero que son esenciales para comprender el mensaje del álbum.

3.2.3. José Luis Moro Escalona

José Luis Moro Escalona fue un dibujante y empresario audiovisual español. A mediados de los años 1950, junto a su hermano Santiago, fundó los Estudios Moro, en Madrid, su ciudad natal. Se convirtieron en los pioneros de la época en animación publicitaria para televisión y cine.

Con la llegada de la televisión a España, la creación más popular producida por Moro fue la ráfaga televisiva protagonizada por la Familia Telerín, unos dibujos animados que emitía con asiduidad el servicio público de radio y televisión TVE a mitad de los años 1960. Se encargaban de anunciar el fin de la parrilla²³ de programación infantil con la famosa sintonía “¡Vamos a la cama!”. Paralelamente, fue el responsable de Ruperta, la mascota del programa *Un, dos, tres... responde otra vez*, así como de la realización de carteles, otras series de televisión y cintas. El estilo Moro era inconfundible, sus personajes redondeados y simpáticos se caracterizaban por una animación blanda, suave, ágil, mediante la cual, los dibujos se movían con inusual gracia. Esto es lo que tomamos de este artista: cómo a un personaje sencillo le podemos dar tanta vida.

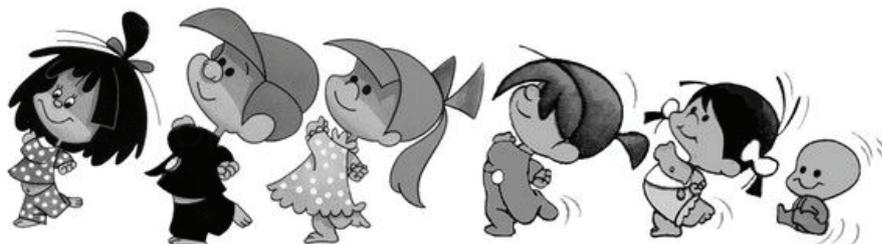


Fig. 20: Moro, José Luis. Ilustración de la Familia Telerín.

23. Parrilla. En radio y televisión, rejilla. Cuadro de programación.

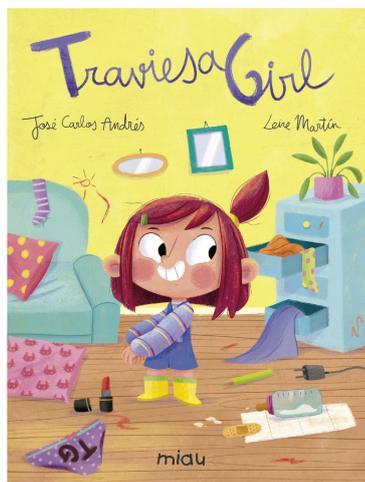


Fig. 21: Andrés, José Carlos/Martín, Leire (2020). *Travesía Girl*. Portada.

3.2.4. Leire Martín Curto

Leire Martín Curto es una artista plástica que nació en San Sebastián, España. Trabajó como artista 3D durante tres años, hasta que decidió dedicarse por completo a la ilustración, ya que dibujar había sido siempre su pasión. Su trabajo, sobre todo, está enfocado a la ilustración infantil. Actualmente trabaja como ilustradora autónoma y también colabora con editoriales, como El barco de vapor o SM.

Generalmente, la técnica que esta artista utiliza en sus ilustraciones es la digital. Para empezar cada una de ellas, hace bocetos de estas a lápiz grafito en su cuaderno de dibujo, a pequeña escala. Dibuja cada personaje en diferentes posturas, haciendo diversas acciones e incluso cambiando de expresión. Posteriormente, hace una selección de estos bocetos y los digitaliza²⁴. Les da color y su paleta siempre es de tonos llamativos, alegres, brillantes y variados. Utiliza tanto tintas planas como texturas en cada ilustración, jugando también con degradados y, a veces, con transparencias. Muchas veces deja los fondos en blanco para que los colores destaquen más. Sus personajes son alegres y graciosos, muchas veces tienen cara de pillos, y transmiten buenas sensaciones. Todas estas características del trabajo de esta ilustradora las tomamos como referencia en este proyecto, adaptándolas siempre a nuestro propio estilo.

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1. TEXTO

Uno de los objetivos iniciales era realizar un álbum infantil ilustrado, por lo que conlleva también la creación del texto del mismo.

“Para mucha gente, el libro-álbum es el gran vehículo de los ilustradores. En algunos aspectos, crear un libro-álbum se parece a dirigir una película, con elementos como el ritmo y el suspense. Para obtener una buena síntesis de las palabras e imágenes hace falta una buena planificación. En muchos casos (pero no en todos) los mejores libro-álbum están escritos e ilustrados por la misma persona”.²⁵

Sabíamos el mensaje que queríamos transmitir, así que hicimos una lluvia de ideas para representarlo. Luego, seleccionamos las mejores, las ordenamos y les dimos forma. Además, también tuvimos que tener en cuenta al

24. Digitalizar. Convertir una magnitud física, un texto o una señal analógica en una representación digital.

25. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*.

5-6	¡Hola! ¿Me conoces?
7-8	Me llamo Tiempo
9-10	Soy el que hace que pasen las horas tic, tac, tic, tac Justo ahora son las 9 y en un rato serán las 10.
11-12	También hago que cambie del día a la noche.
13-14	Hago que de un huevo salga un patito.
15-16	Hago que se te caigan los dientes.
17-18	También hago que cambien las estaciones. De invierno... a otoño... a primavera... y a verano.
19-20	Hago que ya no te vengas las zapatillas ¡ups!
21-22	¡Chas! Hago que las semillas...
23-24	... se conviertan en fruta
25-26	Hago que las cosas evolucionen como, por ejemplo, el teléfono
27-28	También hago que cambien las personas ¡Vamos a ver!
29-30	A Sara le gustaba jugar con su osito. Y ahora le gusta patinar.
31-32	Martin, cuando era más pequeño, aprendió a andar. Y ahora, que es más mayor, está aprendiendo a leer.
33-34	A Claudia solo le gustaba comer macarrones. Y ahora le gusta comer de todo.
35-36	Todas las personas cambiamos con el tiempo, crecemos y nos. Hacemos mayores. El tiempo hace que cambien nuestros gustos, nuestra forma de pensar... Incluso hace que aprendamos cosas nuevas.
37-38	Tú también has cambiado con el tiempo ¿Cómo eras antes y cómo eres ahora? Puedes escribir, dibujar, pegar cosas... ¡Como tú quieras!

Fig. 22. Texto paginado de *¿Conoces a Tiempo?*

público objetivo. En este apartado, tener este punto en cuenta es muy significativo, porque determina completamente el texto. Hay que utilizar un lenguaje y expresiones adecuadas para el público deseado. Así, conseguiremos que comprendan y les llegue mejor el mensaje.

El paso del tiempo es algo que está muy asumido en la sociedad. Unas veces podemos percibirlo de manera muy rápida y otras, por el contrario, más lentamente. En el texto de este álbum ilustrado, recogemos una serie de situaciones de la vida cotidiana en la que el paso del tiempo influye. Pueden parecer banales²⁶ a simple vista, pero fijarnos en estos detalles conlleva al entendimiento de este abstracto concepto. Asimismo, para un niño, distinguir estos momentos es esencial para la comprensión del mensaje.

“Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está? Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo?”²⁷

Conforme avanza el álbum ilustrado, explicamos que el tiempo también hace que cambiemos las personas. De este modo, el lector podrá empatizar más y mejor con la obra. Y, por último, hay una actividad para que el niño reflexione sobre su autoconcepto y su evolución como persona. Previamente, tiene ejemplos visuales de otras cosas que han cambiado con el tiempo, incluso de otros niños, por lo que esto facilitará la realización de la actividad.

4.2. BÚSQUEDA DEL PERSONAJE

Para la creación de una obra ya sea literaria, televisiva o plástica, es necesaria la implementación de personajes para su configuración. Es fundamental crear con realismo el personaje para que el espectador se introduzca en la historia y la viva como tal, generando empatía y cercanía. Por ello, es preciso producir un personaje creíble y coherente, teniendo en cuenta que todos los aspectos, tanto físicos como expresivos emocionales, y que sean capaz de llevar a cabo una acción.

Queríamos retornar a nosotros mismos y animar un concepto inanimado: el tiempo.

“En manos de un ilustrador casi todo puede cobrar vida. Si el artista cree en una tostada parlante, lo más probable es que el niño también lo haga. Este

26. Banal. Trivial, común, insustancial.

27. PEREC, G. *Lo infraordinario*.

tipo de convicción irracional es un ingrediente importante en el proceso de insuflar vida en los objetos inanimados más inverosímiles²⁸.

La idea era hacer una personificación del mismo. Para ello, realizamos diversos bocetos variando la idea de personaje que teníamos en mente. Una vez hecho el abanico de personajes, seleccionamos uno para que fuera nuestro protagonista.



Fig. 23: Búsqueda del personaje Tiempo, de *¿Conoces a Tiempo?* Abanico de ideas.

El personaje seleccionado está compuesto por formas simples y redondeadas. Sobre todo lo componen óvalos, un triángulo y un trapecio, pero no perfectos. Crear un personaje simplificado es un proceso complejo, ya que cualquier pequeña variación de algún elemento del mismo podría detonar cambios significativos en este.



Fig. 24. Personaje definitivo: Tiempo, de *¿Conoces a Tiempo?*

Su paleta de color es reducida, ya que cuenta con tonos rojos. Está compuesto por tintas planas y unos pequeños toques de textura que hace que el resultado sea más interesante. El color rojo, su gorro y el reloj de su barriga hacen que sea un personaje distintivo y original. Sus expresiones y el color en sus mofletes nos transmiten que es simpático. Además, gracias a su estatura, podemos ver que es adorable y encantador.

Una vez ya definido el personaje, hicimos un estudio del mismo. Así, lo dibujamos en diferentes posiciones para tener claros todos sus ángulos y, además, trabajamos sus expresiones. Estos dibujos no estaban acabados, eran bocetos, ya que el objetivo principal de realizarlos era tenerlos como herramienta a la hora de la realización de los bocetos e ilustraciones finales.

28. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación.*

Fig. 25: Desarrollo del personaje Tiempo de ¿Conoces a Tiempo?



4.3. STORYBOARD

El storyboard²⁹ forma parte de la primera fase de la organización del guion. Partimos de una sinopsis bidimensional cuya disposición facilita el visionado de las páginas dobles al mismo tiempo. Para una buena realización del storyboard es aconsejable una línea sencilla y clara para captar el dinamismo de la secuencia. No es preciso concertar formas, ya que lo importante de esta fase es determinar la escena de cada página para su adecuación grupal. Es imprescindible saber la posición del texto. En este álbum ilustrado el texto y la imagen conviven y dialogan de tal manera que ambos aspectos son importantes por igual, incluso, en algunos casos, el texto actúa como imagen. Por tanto, hay que tenerlo muy en cuenta a la hora de la realización de la composición de las ilustraciones.

“La distribución de las formas en una doble página desempeña un papel esencial en nuestra lectura de una secuencia visual, tanto en la dirección de la mirada como en el equilibrio estético”³⁰.

El storyboard evolucionó de una manera muy notable. En el primero que realizamos, teníamos claros los conceptos que queríamos plasmar en cada pliego, pero la composición no era la más correcta. Tras muchos bocetos y variaciones de composición, lo resolvimos de una manera más adecuada y atractiva, teniendo más en cuenta la relación figura-fondo y la integración del texto con la imagen.

“Un dibujante es una persona que tiene que dibujar lo mismo día tras día sin repetirse”³¹.

29. Storyboard. Guión gráfico. conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla.

30. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*.

31. SCHULZ, C. *My Life with Charlie Brown*.



Fig. 27: ¿Conoces a Tiempo? Páginas 5 y 6.

En la mayoría de páginas, el texto cuenta que el tiempo hace que las cosas cambien y evolucionen. Así, en cada uno de los pliegos vemos una imagen de los elementos en su antes y después, a veces contando con imágenes de su evolución.



Fig. 28: ¿Conoces a Tiempo? Páginas 13 y 14.

Como observamos en la figura 29, hemos aumentado el tamaño de la mano del personaje para enfatizar el mensaje del gesto que hace con ella, ya que es de gran importancia. Además, las semillas que aparecen también son grandes respectivamente al personaje, para que se aprecien mejor, puesto que en esas páginas se habla de ellas.



Fig. 29: ¿Conoces a Tiempo? Páginas 21 y 22.



Fig. 30: Boceto 1 de portada de *¿Conoces a Tiempo?*

El diseño de la portada varió mucho. Realizamos diversos bocetos y la idea evolucionó hasta obtener la final. Al principio, como es típico, aparecía el personaje protagonista. Hicimos varios bocetos con diferentes composiciones en la que convivían el personaje principal, el título y un reloj grande como representación de lo que es el libro. Tras reflexionar, era necesario que no ver al protagonista hasta pasar unas páginas, ya que el título es *¿Conoces a Tiempo?* y esa incertidumbre se resuelve al abrir y empezar a descubrir el libro. En consecuencia, en la portada eliminamos la imagen del protagonista y encontramos una composición de un reloj grande con el título abajo y el nombre de la autora en la parte más inferior. El fondo es del color rojo que caracteriza al protagonista y, gracias a esto y al reloj que aparece, podemos hacer alusión al pequeño cuerpo del personaje principal.

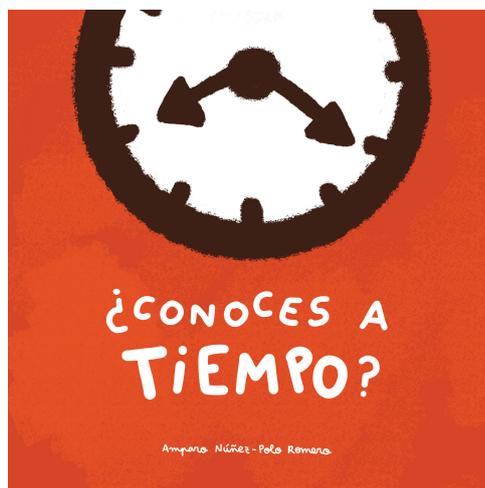


Fig. 31: *¿Conoces a Tiempo?* Portada.

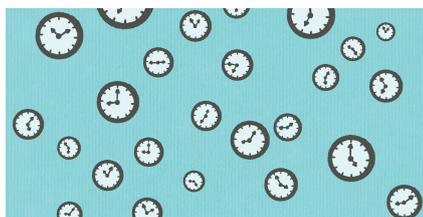


Fig. 32: *¿Conoces a Tiempo?* Posibles guardas.

Las guardas también evolucionaron. En un principio iban a ser de un tono turquesa que encontramos en varios momentos del libro con relojes de diferentes tamaños blancos y negros. No nos convencía del todo esta imagen y probamos más opciones. Finalmente, llegamos a otra ilustración para las guardas. Las terminamos haciendo del tono rojizo general que encontramos en muchos elementos del libro. Las componen dibujos de relojes a línea de diferentes tamaños y con una opacidad bastante baja.



Fig. 33: *¿Conoces a Tiempo?* Guardas.



Fig. 34: ¿Conoces a Tiempo? Página 17.



Fig. 35: ¿Conoces a Tiempo? Página 10.

4.5. TIPOGRAFÍA ESCOGIDA

Hicimos una larga búsqueda de posibles tipografías para el álbum. Finalmente, y tras probar muchas de ellas, decidimos realizarla nosotros mismos, es decir, no elegimos una tipografía ya existente, sino que la creamos desde cero. De este modo, hemos generado imágenes con una mayor coherencia entre el dibujo y la tipografía, ya que está modulado por la misma persona. Asimismo, la tipografía adquiere un mayor valor de dibujo. Por otro lado, al estar escrito a mano, también conseguimos así un mayor acercamiento y empatía por parte del lector hacia el cuento.

“La escritura manual cada vez es más frecuente en el libro-álbum. Si está bien hecha, el diseño del libro se percibe como algo totalmente integrado”³³.

Esta tipografía es similar a la que empiezan a aprender a leer y a escribir los niños. Las letras están ligadas y las formas son redondas. Además, hemos alternado mayúsculas y minúsculas para destacar ciertos conceptos. Para hacer más dinámico el texto, lo hemos ubicado en espacios y de manera poco común.

Elegimos un trazo sencillo de un grosor monótono, para conseguir una mayor eficacia y sencillez a la hora de leer el texto. La mayoría de fondos sobre los que está son blancos, por lo que el color escogido para la tipografía es el negro, para conseguir el objetivo de ganar facilidad en su lectura, como vemos en la figura 34. Por otro lado, también encontramos algún fondo de color oscuro. En estos casos, la tipografía es blanca, así observamos en la figura 35, queriendo lograr así el mismo objetivo.

4.6. MAQUETACIÓN

Debido al planteamiento de realizar la tipografía a mano, esta fase no nos supuso demasiado esfuerzo. Maquetar un libro, como hemos mencionado en otro apartado previamente, en términos generales, es componer la página con el texto y la imagen. Y, este aspecto, fue resuelto anteriormente, en la realización de las ilustraciones definitivas, ya que el texto, en cierto modo, es considerado también dibujo.

Lo que realizamos en la maquetación fue ajustar los pliegos al tamaño indicado. Ajustamos las opciones de Adobe Indesign para conseguir el resultado que teníamos en mente teniendo en cuenta los aspectos técnicos. Queríamos que cada página fuera de 22 x 22 cm y seleccionamos la opción de

33. SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación.*

páginas opuestas, ya que las ilustraciones estaban hechas por pliegos. Cada uno de estos pliegos contaba con un margen a cada lado de 3 mm, recortando así una pequeña parte de la imagen. Esta cuestión ya la tuvimos en mente anteriormente y fuimos conscientes a la hora de hacer los bocetos e ilustraciones finales. Este margen sirve para que, al cortar con la guillotina las páginas, no quede ningún error de línea blanca.

La cubierta del libro la maquetamos aparte. Este detalle era necesario como aspecto técnico a la hora de imprimir el libro y montarlo. Pensamos que la mejor opción sería imprimir la cubierta a tapa blanda para que así el libro fuese más maleable. Debimos tener en cuenta los márgenes de 3 milímetros y, además, entre la portada y contraportada, añadir 0,5 cm, es decir, un espacio para el lomo. Así, la cubierta quedó maquetada a un tamaño de 22 x 22,5 cm, más los 3 mm de margen a cada lado.

4.7. MERCHANDISING

Para hacer más atractivo el resultado del proyecto práctico, decidimos ofrecer una serie de productos de merchandising³⁴ del mismo. Este consiste en la elección estratégica de artículos promocionales que tienen como objetivo dar a conocer una empresa, evento, fundación, etc. Prácticamente cualquier artículo puede cumplir esta función publicitaria mientras sea útil para el público objetivo al que se dirige. Así, determinamos como merchandising un marcapáginas y un pack de chapas.

El marcapáginas es un elemento sencillo pero llamativo y con una utilidad. Estamos ofreciendo un libro, por lo que un marcapáginas es una buena idea como complemento de este ya que su uso está ligado al propio producto. Por otro lado, decidimos ofrecer un pack de chapas. Esto es algo divertido que los niños le dan valor y pueden llevar con ellos a cualquier parte. Sirven para como complemento para engancharse en la ropa, estuches, mochilas, etc. De este modo, este artículo podrán llevarlo siempre consigo.

4.8. ARTES FINALES

Para finalizar con la parte de producción artística, comentaremos las artes finales. En este caso, estas incluyen el álbum ilustrado en físico y los artículos de merchandising que lo acompañan.

34. Merchandising. Del inglés. Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.

El álbum ilustrado tiene un tamaño de 22 x 22 cm. Además, es de tapa blanda con terminado mate, ya que así gana consistencia y es más apropiado para los niños de la franja de edad a los que se le recomienda. Su encuadernación es rústica fresada o encolada. Por otro lado, en su interior cuenta con papel de 200 gramos mate para las páginas, en concordancia con la cubierta. También se ha tenido en cuenta la elección del acabado mate del papel para la mayor facilidad de realización de la actividad propuesta al final del libro. El niño que la realice tendrá que escribir, dibujar, pegar...expresarse de la manera que considere mejor, y es más apropiado sobre un papel mate, ya que uno con acabado satinado haría que el lápiz o bolígrafo resbale o incluso repelaría algunas tintas.

Estuvimos varias semanas pidiendo presupuesto en muchas imprentas y seleccionamos una de ellas para enviarlo a imprimir. Tras muchos problemas con la imprenta, el libro mal hecho y aguantar malas formas de hablarnos, decidimos imprimir el libro en otro sitio. Con el tiempo encima, no nos dio tiempo a que la otra empresa nos sacara el libro para la fecha. Por tanto, para esta memoria del proyecto, decidimos realizar mockups.



Fig. 36: ¿Conoces a Tiempo? Mockup 1.

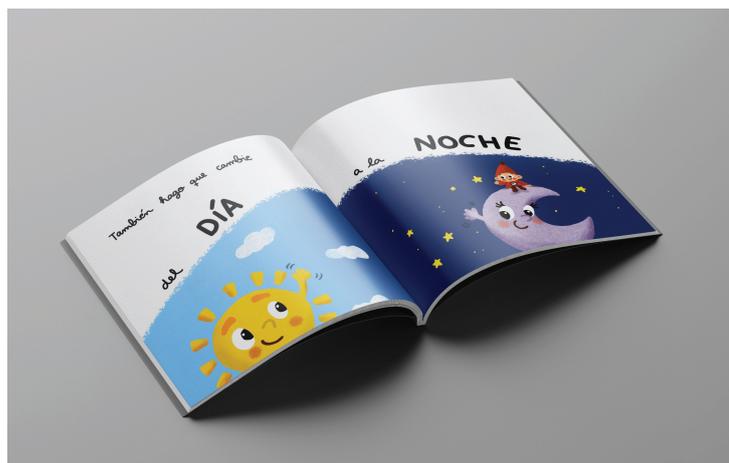


Fig. 37: ¿Conoces a Tiempo? Mockup 2.



Fig. 38: ¿Conoces a Tiempo? Merchandising 1.



Fig. 39: ¿Conoces a Tiempo? Merchandising 2.

Y, como complemento al álbum ilustrado tenemos su merchandising. Ambos están en concordancia, ya que cada artículo que lo compone cuenta con imágenes que aparecen en el libro.

5. CONCLUSIONES

Enriquecedor podría ser la palabra que mejor defina al proceso de realización de este proyecto, tanto a nivel práctico como teórico. Llevar a cabo un proyecto a lo largo de un curso académico te obliga, en cierto modo, a adquirir o mejorar ciertas habilidades personales.

Considero que he crecido como persona y como artista durante el proceso. He puesto en práctica todos mis conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas durante el grado de Bellas Artes para cumplir con los objetivos marcados al inicio del trabajo. Sin embargo, me he dado cuenta de que he continuado aprendiendo más aún.

Tras reflexionar, considero que durante el curso de este proyecto he desarrollado y mejorado ciertas habilidades. La organización y la gestión del tiempo han sido primordiales. Con una buena organización del trabajo, el proyecto ha fluido solo. La responsabilidad y la disciplina también han destacado. Realizar una parte del proyecto cada semana ha ayudado a estar en un constante aprendizaje activo. No podemos dejar atrás la creatividad, que ha hecho de este trabajo, un proyecto único. También he puesto en práctica la flexibilidad y la escucha activa. Aunque ha sido un proyecto personal, les iba enseñando el proyecto a mi tutora y compañeras y me iban guiando y comentando posibles mejoras para hacer de este un buen proyecto.

Para finalizar, he de decir que siento satisfacción y orgullo tanto del proyecto finalizado como del proceso que he llevado a cabo para conseguirlo.

6. BIBLIOGRAFÍA

ABADÍA LÓPEZ, X. (2015). *El inventor de pájaros*. Madrid: Grupo SM.

ACEBEDO FLORES, R. (2013). “Érase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños” en *Issuu*, 30 de abril. <<https://issuu.com/lolette/docs/erasedu-navez-manualtesina>> [Consulta 9 de marzo de 2021]

BALSERBE TORROJA, A. Y PERONA PÁEZ, J. (2012). “Redefiniendo las fronteras de la creatividad” en *Actas del II Congreso PUBLIDARIO*. Barcelona: Icono 14. Pp. 89-105.

BARKER, C. (2008) *The Thief of Always*. Nueva York, HarperCollins.

CERRILLO, P. (2007). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria: Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona: Octaedro.

CHARBONNEL, O. Y DUPRAT, G. (2021). *El libro del tiempo*. Barcelona: Zahori Books.

David el Gnomo. BRB Internacional y Wang Film Productions Company. 1985.

DE HIPONA, S. A. (397-398). *Confesiones*. Barcelona: Austral.

DELGADO, P. (2015) “José Luis Moro, marcando una época” en *Audiovisual 451*. <<https://www.audiovisual451.com/jose-luis-moro-marcando-una-epoca/>> [Consulta 25 de noviembre de 2021]

DÍAZ, M. (2016). *El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la educación primaria*. Trabajo Final de Grado. Valladolid: Universidad de Valladolid.

DÍAZ, S. (2021) “Cómo entienden los niños el concepto del tiempo” en *Bebés y más*, 17 de febrero. <<https://www.bebesymas.com/desarrollo/como-entienden-ninos-concepto-tiempo>> [Consulta 6 de octubre de 2021]

ELPAÍS(2006). “Entrevista con Joaquín Salvador ‘Quino’” en *El País*. <https://elpais.com/cultura/2006/11/29/actualidad/1164812400_1164814867.html> [Consulta 10 de noviembre de 2021]

ESPINOSA, P. (2019). “Orbis sensualium pictus: el primer libro ilustrado para niños en la historia de Occidente” en *Ojo en tinta*, 25 de abril. <<http://www.ojoentinta.com/orbis-sensualium-pictus-el-primer-libro-ilustrado-pa>

ra-ninos-en-la-historia-de-occidente/#:~:text=Art%C3%ADculos-,Orbis%20sensualium%20pictus%3A%20el%20primer%20libro%20ilustrado%20para,en%20la%20historia%20de%20Occidente&text=En%201658%2C%20Jan%20Amos%20Komensk%C3%BD,como%20El%20mundo%20en%20im%C3%A1genes> [Consulta 18 de diciembre de 2021]

ES POP EDICIONES. Schulz, Carlitos y Snoopy. *Una biografía*. <<https://es-pop.es/catalogo/es-pop-ensayo/schulz-carlitos-y-snoopy/>> [Consulta 8 de noviembre de 2021]

FLAMBOYANT. “Rocío Bonilla: “En mis libros intento hablar a los niños de tú a tú”” en *Actualidad*. <<https://www.editorialflamboyant.com/actualidad/rocio-bonilla-en-mis-libros-intento-hablar-a-los-ninos-de-tu-a-tu/>> [Consulta 25 de octubre de 2021]

GACHARNÁ, J. (2010). “La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas” en *Revista Infancias imágenes*, pp. 43-46 / Vol. 9 / No.1 / enero - junio de 2010.

GARCÍA-ALLEN, J. (2019) “Psicología del color: significado y curiosidades de los colores” en *Psicología y mente*, 17 de mayo. <<https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>> [Consulta 10 de enero de 2022]

GONZÁLEZ DUQUE, A. (2018). *El escritor emprendedor: Cómo ganarte la vida como escritor*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

HELLER, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Inside Out (Del Revés. Dir. Pete Docte). Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures. 2015.

LAVADO TEJÓN, J. S. “Sobre él” en *QUINO*. <<https://www.quino.com.ar/sobre>> [Consulta 8 de noviembre de 2022]

LÓPEZ, C. (2019). “Cómo maquetar y diseñar un libro para su impresión on-line” en *Efficient Print*, 19 de enero. <<https://www.efficientprint.com/blog/imprenta-online-libro-diseno/>> [Consulta 5 de abril de 2022]

LÓPEZ, P. (2017). “Actividad proyectual” en *Ilustración*. Edición 10-Julio 2017, p. 12.

LOVATO, A. (2000). “Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana” en *Actas del II Congreso de*

Literatura Infantil y Juvenil. Extremadura: Universidad de Extremadura. pp. 107-111.

LUPIÓN, T. (2020) “Qué es la psicología de la tipografía” en *Psicología de la tipografía*. <<https://gmolsolutions.com/blog/psicologia-de-la-tipografia/>> [Consulta 12 de abril de 2022]

MARTÍN, L. “About” en *Leire Martín* <<https://www.leiremartin.es/about>> [Consulta 8 de mayo de 2022]

MARTÍNEZ, J. (2018). “Qué Es La Ilustración Infantil. Definición Y Características” en *Ilustraciology*, 16 de octubre. <<https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/>> [Consulta 16 de enero de 2022]

MEDINA, C. (2021). “El tiempo nos cambia a todos” en *La mente es maravillosa*, 19 de septiembre. <<https://lamenteesmaravillosa.com/tiempo-nos-cambia-todos/>> [Consulta 7 de febrero de 2022]

MONCADA POLO, J. M. (2019). “¿Sabes qué es un álbum ilustrado? Te enseñamos las 10 claves para saberlo todo” en *La Diversiva*, 2 de febrero. <<https://ladiversiva.com/sabes-album-ilustrado-te-enseamos-las-10-claves-saberlo>> [Consulta 12 de marzo de 2022]

MORAL ANEL, S. (2018). *La ilustración en la literatura infantil: una aportación en primera persona*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

MUNARI, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Old (Tiempo). Dir. M. Night Shyamalan). Universal Pictures. 2021.

PALOMO, M. A. (2015). “Muere el dibujante José Luis Moro, creador de la familia Telerín” en *El País* <https://elpais.com/cultura/2015/01/14/actualidad/1421224694_964544.html> [Consulta 14 de diciembre de 2022]

PEREC, G. (1989). *Lo infraordinario*. Salamanca: Impedimenta.

PIAGET, J. (1994). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.

Pocoyó. Zinkia Entertainment. 2005.

RENTERO NAVARRO, L. (2015). *Boca de rape. Libro infantil ilustrado*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

RONDA, B. (2007). *El secreto*. Barcelona: Urano.

ROWLING, J. K. (1999). *Harry Potter y la cámara secreta*. Barcelona: Salamandra.

SALISBURY, M. (2011). *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto.

SALISBURY, M. Y STYLES, M. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Blume.

SÁNCHEZ RICHTER, S. (2015). *La cultura literaria en niños de 3-6/7 años. Identidad y desarrollo de la personalidad*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

SERRANO GUERRERO, L. (2021). *Tu cuerpo es tuyo*. Madrid: NubeOcho.

SHULEVITZ, U. (2005). *¿Qué es un libro álbum?* Bogotá: Babel Libros.

SHULEVITZ, U. (1997). *Writing With Pictures. How to Write and Illustrate Children's Books*. Nueva York: Watson-Guption.

TEBEOSEFERA. "José Luis Moro Escalona" en *Autores* <https://www.tebeosefera.com/autores/moro_escalona_jose_luis.html> [Consulta 14 de octubre de 2021]

TEIMOY SÁNCHEZ, X. (2014). *Álbum infantil didáctico*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

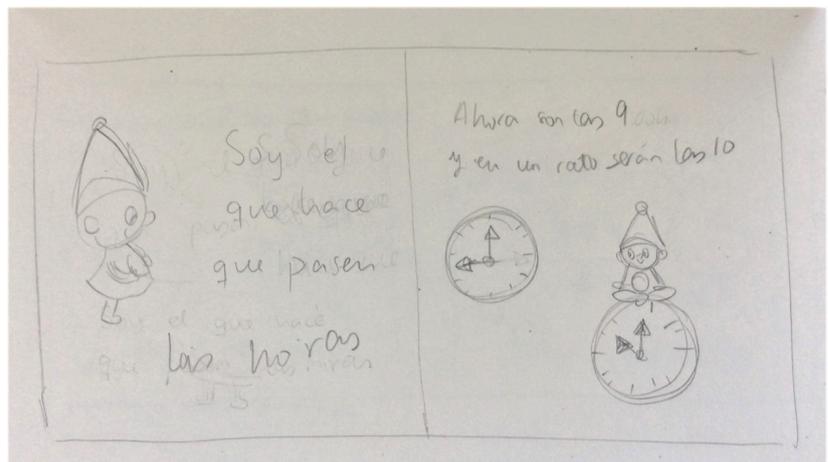
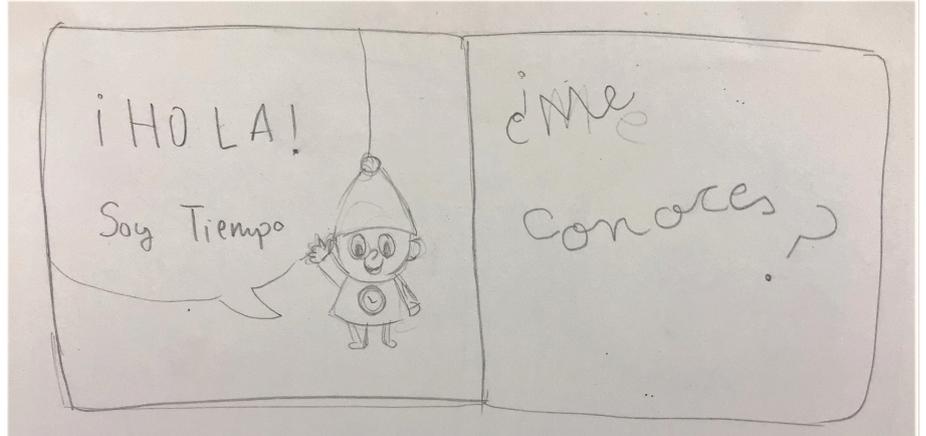
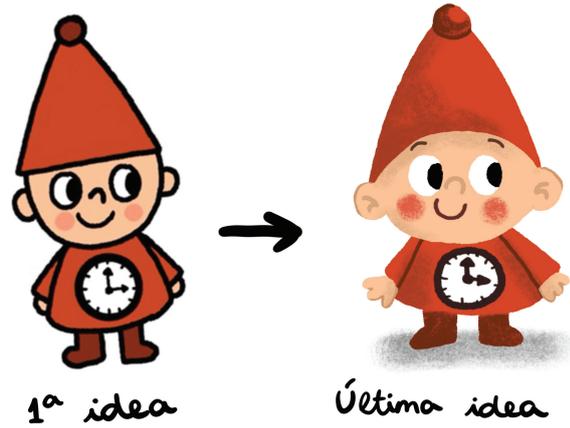
Up. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. 2009.

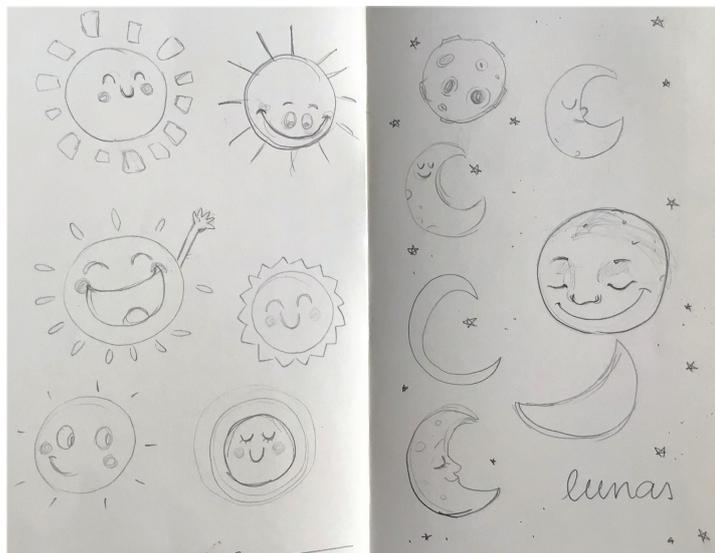
YOUTUBE, "El Ambiente y color en tu ilustración" en *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=UuR_BieQ4rs> [Consulta 7 de mayo de 2022]

YOUTUBE, "Tipografías para composición de cuentos infantiles" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=4ZVlwo6Vz1w>> [Consulta: 25 de abril de 2022]

7. ANEXOS

Anexo 1. Bocetos.

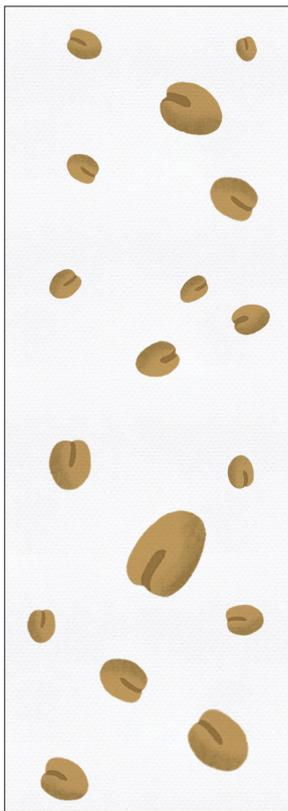




Anexo 3. Diseño del merchandising.



CHAPAS



Anexo 4. Mockups del álbum ilustrado.

