



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Los chopos. Un libro para colorear.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Escrivá Palomo, Eva

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

LOS CHOPOS UN LIBRO PARA COLOREAR

Presentado por Eva Escrivá Palomo
Tutora: Carolina Maestro Grau

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Conceptualización y producción de un libro para colorear infantil con la posible intención de presentarlo a una editorial. El libro estará protagonizado por animales de bosque antropomorfos con ropajes del siglo XIX en distintas situaciones cotidianas. Después de un estudio de referentes se diseñarán diez páginas para colorear, una portada y contraportada a color y varias páginas con contenido extra. El resultado final se imprimirá de forma que pueda ser usado del modo intencionado.

Palabras clave: Libro para colorear, libro infantil, ilustración, animales antropomorfos.

ABSTRACT AND KEYWORDS

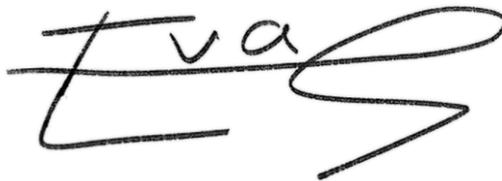
Conceptualization and production of a children's coloring book with the possible intention of presenting it to a publisher. The book will feature anthropomorphic forest animals in 19th century clothing in different everyday situations. After studying the references, ten coloring pages, a front and back cover in color and some extra pages will be designed. The final result will be printed so that it can be used as intended.

Keywords: Coloring book, children's book, illustration, anthropomorphic animals.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado íntegramente por la alumna Eva Escrivá Palomo. Es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo. Todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eva', with a large, stylized flourish extending to the right.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis padres y a mi hermana, por su apoyo y su paciencia ayudándome a tomar decisiones.

A Punt Gráfico Digital SL, por su consejos y asistencia durante el proceso de impresión.

Y a mi tutora Carolina Maestro, por su ayuda, por motivarme a trabajar y por hacer que disfrute la elaboración de mi TFG.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Objetivos.....	7
3. Metodología.....	7
4. Contexto y antecedentes.....	8
4.1. Historia del libro para colorear.....	8
4.2. La historia y la psicología del color.....	10
4.3. La creatividad en la infancia.....	12
5. Referentes.....	14
5.1. De temática.....	14
5.2. De vestuario.....	14
5.3. De estilo.....	15
6. Desarrollo.....	16
6.1. Personajes.....	16
6.2. Temática.....	17
6.3. Ilustraciones.....	17
6.4. Cubierta.....	19
6.5. Maquetación.....	20
6.6. Impresión.....	21
7. Conclusiones.....	22
8. Referencias.....	23
9. Índice de figuras.....	25
10. Anexo.....	26

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto surge del anhelo de otorgar a una serie de personajes, diseñados sin una intención previa, un proyecto al que pertenecer. Se trata de un libro para colorear para niños entre 4 y 8 años, cuyo tema es la vida cotidiana de varios animales de montaña con cualidades humanas. Con él, se ha buscado obtener un ejemplar con un acabado que imite al de una editorial profesional.

Esta memoria consta de las diferentes etapas de desarrollo, tanto teóricas como prácticas, que han sido necesarias para llegar al resultado final.

En primer lugar, se ha realizado un estudio sobre la historia de los libros para colorear, desde sus orígenes hasta la actualidad. Del mismo modo, se ha estudiado la historia del color y su influencia en las personas. Y por último, se ha hecho una investigación sobre la creatividad y su desarrollo en la infancia.

Es preciso destacar la ayuda de ciertos referentes, tanto de temática como de vestuario y de estilo. Muchos de los libros infantiles más famosos contienen animales con algún nivel de antropomorfismo. Beatrix Potter es la artista más conocida en relación a este tema, asique sin duda ha sido un referente importante. También me he inspirado en el libro *Fábulas Doradas*, que recopila cuentos clásicos y los acompaña con ilustraciones. Colecciones de vestuario histórico e ilustraciones de la época me han ayudado a diseñar los trajes de los personajes. Y en cuanto al estilo, he tomado como referente las ilustraciones del artista Joe Sparrow, y el formato de los dibujos para colorear que se mostraban en el juego *Hamtaro: Rescate Arcoiris*.

El siguiente apartado trata el desarrollo práctico del trabajo, empezando por la creación de los personajes y abordando otros temas como la elaboración de las ilustraciones, la cubierta, la maquetación, y acabando con el proceso de impresión. Los protagonistas del libro son 7 animales que habitan en los Picos de Europa. Estos estaban diseñados con anterioridad, asique el reto recaía en dotarles de personalidad.

Posteriormente se habla del nombre "Los Chopos", de la temática del libro, y de la realización de las ilustraciones. *Los Chopos* contiene diez dibujos para colorear, tres pequeñas ilustraciones introductorias, un mapa de las relaciones entre los personajes y una página donde diseñar tus propios personajes. Otro punto importante ha sido el idear la cubierta de forma que fuera llamativa, y la elección de tipografías tanto para la portada como para el interior del libro. Se ha tratado de darle a todo el proyecto un aspecto infantil y alegre, que al mismo tiempo fuera práctico y fácil de comprender. Para la parte práctica de este proyecto, se ha usado el programa *Clip Studio Paint*, incluyendo la maquetación final. El libro tiene unas dimensiones de 18x21 cm que se han elegido específicamente para la comodidad de los niños. Y para finalizar la explicación del desarrollo, se habla del proceso de impresión y de todas las decisiones que se han tomado para acabar con un resultado profesional.

Finalmente, se ha incluido una conclusión donde se comenta si los objetivos iniciales han sido alcanzados satisfactoriamente, y se adjunta un anexo con la obra final.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo es concebir un producto de calidad profesional, un libro para colorear infantil, apto para la salida al mercado, y haciendo uso de los conocimientos aprendidos a lo largo de mi etapa formativa en la universidad.

Como objetivos particulares, este trabajo pretende:

- Diseñar un libro para colorear protagonizado por personajes originales.
- Conseguir que atraiga la atención de niños de entre 4 y 8 años.
- Crear un mínimo de 10 ilustraciones.
- Diseñar una portada y contraportada llamativas.
- Imprimir el producto con miras a su edición.
- Hacer que sea posible usar distintos materiales artísticos en él.
- Aumentar la interacción con el libro más allá de colorear.

3. METODOLOGÍA

Para poder alcanzar los objetivos propuestos llevé a cabo la siguiente metodología. En primer lugar definí la idea que quería realizar, y después ideé un calendario de trabajo. En dicho calendario he querido incluir la labor realizada en verano, ya que aunque el diseño de personajes no se hizo explícitamente para este TFG, sí fue su punto de partida.

Fig. 1. Calendario de trabajo.

VERANO	Diseño de personajes
SEPTIEMBRE	Definición del proyecto
OCTUBRE	Búsqueda de referentes
NOVIEMBRE	Análisis antecedentes
DICIEMBRE	Realizar bocetos
ENERO	Ilustraciones finales
FEBRERO	Portada y contraportada
MARZO	Maquetación final
ABRIL	Imprimir producto
MAYO	Empezar la memoria
JUNIO	Revisión final y preparar la exposición

Los meses de octubre y noviembre los usé para la búsqueda y análisis de referentes, algunos de los cuales ya había visitado para el diseño de los

personajes. Una vez estudiados los antecedentes, procedí con la elaboración de las ilustraciones. Antes de empezar a abocetar, tomé nota de cómo podían ser los personajes: sus nombres, su actitud, la forma en la que interactuarían con los demás personajes... De esa forma acabé haciendo bocetos de 5 ilustraciones, con personajes individuales que reflejaran partes de su personalidad, y otras 5 de varios personajes interactuando y mostrando distintas dinámicas.

Acabadas las 10 ilustraciones, pasé al diseño de la cubierta, con la cual estuve trabajando durante un mes ya que es en lo primero que advertimos a la hora de comprar un libro, y me parecía importante que quedara lo más atractivo posible.

El mes de marzo lo empleé realizando la maquetación del libro, seleccionando tipografías de estética agradable e infantil y diseñando varios elementos decorativos. Al mismo tiempo se hicieron los dibujos de la página introductoria y las pegatinas. Durante las vacaciones de pascua empecé a escribir la memoria y, al ir bien de tiempo, decidí esperar a imprimirlo para poder darle unos retoques antes de darlo por acabado.

Una vez hecho el diseño definitivo, se llevó a imprimir primero una prueba para confirmar que el resultado sería adecuado, y finalmente la impresión final.

4. CONTEXTO Y ANTECEDENTES

4.1 LA HISTORIA DE LOS LIBROS PARA COLOREAR

Libro Del lat. *Liber, libri*.

1.m. Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen.

2. Obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte.

Para Del ant. *pora*.

1. prep. Denota el fin o término a que se encamina una acción.

Colorear Del lat. *color, -ōris*.

1. tr. Dar color a una cosa o teñirla.

Infantil Del lat. *tardío infantilis*.

1. adj. Perteneciente o relativo a la infancia o a los niños.

El libro para colorear es un libro cuyo contenido son ilustraciones compuestas generalmente por líneas de color negro sobre un fondo blanco,

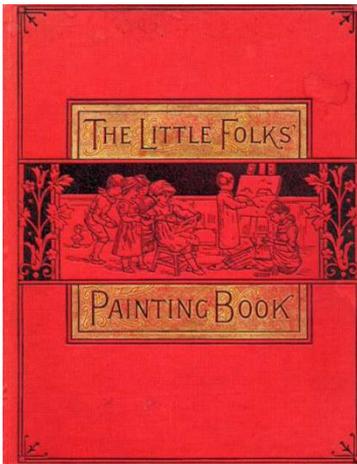


Fig. 3. Portada de *The Little Folks*. Editorial McLoughlin Brothers, 1880

Fig. 2. Ilustración de *The Little Folks* Kate Greenaway, s. XIX.

realizadas con la intención de ser coloreadas, ya sea con lápices de colores, ceras, acuarelas, rotuladores u otras herramientas artísticas.

Durante décadas se han utilizado los libros para colorear con fines educativos, como formas de entretenimiento y relajación, para ilustrar conceptos complejos, e incluso para usos terapéuticos. Desde su inicio, los libros para colorear han presentado personajes populares de películas o cómics de forma promocional. Algunos de estos libros dieron un giro político en 1960 dirigiéndose a un público más adulto, o incluso se usaban para publicitar productos en venta como vehículos. Hoy en día hay libros para colorear de cualquier temática, ya sea para adultos o para niños. Mientras que los infantiles continúan manteniendo una posición en las estanterías de los niños, los libros para colorear para adultos se han convertido estos últimos años en tendencia.

El primer libro para colorear apareció en 1880 en EE.UU. bajo el nombre *The Little Folks' Painting Book*¹. Fue publicado por la editorial McLoughlin Brothers y contiene ilustraciones realizadas por Kate Greenaway. Sin embargo, a estos primeros libros se les llamaban “libros de pintura” ya que generalmente se pintaban con acuarelas. La mayoría de gente le atribuye el auge de los libros de pintura a la editorial McLoughlin Brothers, no obstante contribuyeron al mismo tiempo otras grandes tendencias impulsoras. Una de estas tendencias fue la revolución que supuso para la impresión la aparición de la litografía durante el siglo XIX. Esta técnica permitía una impresión mucho más rápida y sencilla. Así mismo, el precio accesible del papel ayudó a la venta de libros de pintura con precios relativamente baratos. Otro impulso fue la ausencia de una ley moderna de derechos de autor, lo cual fue malo para los artistas y las editoriales originales, pero mantuvo los libros al alcance de muchas familias. Lo más probable es que la emblemática ilustradora infantil Kate Greenaway no diera permiso para el uso de sus dibujos en *The Little Folks' Painting Book*, sino que se los robara la editorial. También se puede ver reflejado un aumento en la búsqueda de creatividad en otros libros de la época, donde experimentaban con distintas formas de interacción como incluir muñecas de papel o adjuntar papel de calco a los libros.

Después del auge del libro para colorear en la década de 1880, era solo cuestión de tiempo que se convirtieran en una parte esencial de la infancia. Durante los años 20, incluso los periódicos publicaban dibujos diseñados para colorear. La popularización masiva de los crayones en el siglo XX hizo que este apogeo de los libros para colorear fuera más fácil. Esto se debe a que los lápices de cera son muchos más cómodos y ensucian menos que pinturas como las acuarelas.

Hacer uso de un libro para colorear tiene una gran variedad de beneficios, sobre todo para los niños. Por una parte puede que les ayude a mejorar su escritura. Los niños necesitan fuerza y destreza en las manos para manipular

¹ Greenaway, K. (1880). *The Little Folks*. McLoughlin Brothers.

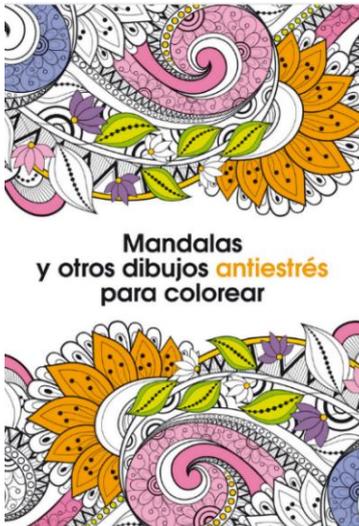


Fig. 4. Portada de *Mandalas y otros dibujos antiestrés para colorear*. Judit G. Barcina para la editorial planeta, 2016.

un lápiz de forma adecuada, y colorear puede ayudar a desarrollar estas capacidades para que la escritura sea más fácil. También ayuda a mejorar su concentración y su coordinación mano-ojo al intentar evitar salirse de los límites del dibujo. Completar una hoja para colorear puede dar a los niños una sensación de logro que ayude a aumentar su autoestima. Por otra parte, les permite explorar diferentes combinaciones de colores así como aprender los distintos nombres y tonos. Igualmente, los beneficios más destacados y la razón principal por la que se consumen estos productos son por cómo estimulan la creatividad y por la relajación que proporcionan.

Actualmente hay un gran número de aplicaciones que simulan los libros para colorear, pero que no llegan a reflejar por completo la experiencia, y así pues no comparten todos los beneficios. Tanto si quieres pintar ilustraciones de tus personajes favoritos, como si quieres relajarte coloreando unos mandalas, los libros para colorear siempre estarán a mano de una forma o de otra.

4.2 LA HISTORIA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

Desde que nacemos estamos expuestos a una gran variedad de colores, los cuales están presentes en todos los aspectos de nuestra vida. Los colores son una de las primeras cosas que aprendemos de niños, y a medida que crecemos mostramos diferentes preferencias sobre cuáles nos gustan más o menos. Estas preferencias suelen verse afectadas por muchos factores distintos, como las culturas, los estereotipos, los medios que consumimos... La pintura es el método artístico más antiguo que existe y desde sus inicios nos ha servido para plasmar nuestra historia, nuestros pensamientos y nuestras emociones. Siempre ha estado presente en todas las civilizaciones y sin embargo cada una tiene su forma propia de entender el color.

La historia del color

Encontramos las primeras pinturas en la prehistoria, donde se usaban colores obtenidos con elementos naturales, como plantas, sangre animal o tierra. En el antiguo Egipto también usaban elementos naturales para crear una paleta más amplia de colores, la cual estaba estandarizada para que hubiera una consonancia entre las obras de arte. Los colores en Egipto no solo trataban de plasmar la realidad, también se usaba para representar a sus Dioses y sus reinos. Además, se creía que los colores poseían poderes curativos y eso lo podemos ver reflejado en la actualidad con la “colorterapia”.

Por otro lado, el arte de la antigua Grecia lo relacionamos con superficies blancas y perfectas. No obstante, Vinzenz Brinkmann y Ulrike Koch-Brinkmann, dos científicos alemanes, estudiaron las esculturas griegas y averiguaron que la pintura se había desgastado, confirmando de esa forma que en la antigua Grecia se apreciaba tanto el color como en el resto de culturas. De hecho, también se usaba para diferenciar clases sociales. Había colores que solo los de

Fig. 6. Pintura rupestre, 35000 A.C.

Fig. 5. Tutankamón y Anjesenamón, 1327 A.C.





Fig. 7. Experimento de Newton en la portada de *The Dark Side of the Moon*. Pink Floyd, 1973.

la realeza podían usar, o tonos que diferenciaban a los esclavos, y esto estaba respaldado por leyes.

Aristóteles (384 A.C - 322 A.C) fue el creador de una de las primeras teorías del color. Él pensaba que todos los colores provenían de la mezcla de cuatro a los que nombró: tierra, fuego, agua y cielo. Leonardo Da Vinci (1452 - 1519) creó la primera jerarquía de colores primarios y secundarios. El orden era este: primero el blanco, luego el amarillo, verde, azul, rojo y por último el negro. Isaac Newton (1643 – 1727) estudió el color de manera científica y fue el primero en revelar que el color era luz. Llegó a la conclusión de que la luz reflejada a través de un cristal puede fraccionarse en los siete colores del arcoíris. Gracias a sus experimentos se averiguó más tarde que se pueden conseguir todos los colores secundarios mezclando los primarios. Goethe (1749-1832), por su parte, estudió el color desde un enfoque más psicológico. En su estudio asociaba distintas emociones a cada color, fijándose en las reacciones que provocaba a las personas. De este modo, Goethe dio paso al inicio de la psicología del color.

“Al entrar en contacto con un color determinado, éste se sincroniza de inmediato con el espíritu humano, produciendo un efecto decidido e importante en el estado de ánimo.” (Goethe, S. XVII)

La psicología del color

Existen varias maneras de clasificar colores, como por ejemplo, por su saturación, su luminosidad o su tono. A lo largo de la historia, las distintas sociedades han ido atribuyéndoles significados peculiares a los colores que han ido cambiando con el tiempo. Se puede observar las diferencias entre culturas tal como que para la cultura occidental, el blanco representa pureza, paz y limpieza, mientras que en algunos países asiáticos también puede ser símbolo de muerte o mala suerte.

Es importante para las personas que trabajan con color, saber de qué manera va a ser interpretado cada color, y cómo va a ser la reacción del público ante ellos.

Incluso dentro de las mismas culturas, un solo color puede ser relacionado con distintas emociones y aspectos hasta el punto de ser contradictorio. Esto se debe a la variedad de factores que pueden actuar a la hora de procesar un color, aparte de tu cultura. Uno de estos factores podría ser cómo está presentado este color: sólo o junto con otros colores. No es lo mismo azul con blanco y gris que con verde y amarillo. Otro factor muy importante es el contexto. ¿A qué pertenece el color y en qué situación lo estás viendo?

“El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles —en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la

decoración de una estancia— y despierta sentimientos positivos y negativos.” (Heller, 2008)

La psicología del color es la que se encarga de observar y estudiar el efecto que tienen los colores en el comportamiento humano y cómo son percibidos. Se ha llegado a la conclusión de que los colores pueden estimular distintas emociones, e incluso influir en ellas. El estudio de este efecto puede ser muy importante a la hora de aplicar colores a productos con la intención de venderlos, ya que te ayuda a anticipar la reacción de tus clientes.

4.3 LA CREATIVIDAD EN LA INFANCIA

Según Getzels y Jackson “La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas” (1962)². Parnes la definía como “Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos” (1962)³. Steve Jobs creía que la creatividad es, ante todo, conectar cosas.⁴

Es necesario y conveniente explicar la vinculación que existe entre la fantasía y la realidad de la conducta humana, para comprender el mecanismo de la imaginación y la actividad creadora. Existen cuatro formas básicas que ligan la imaginación con la realidad:

La primera forma consiste en que toda reflexión se compone de elementos de la realidad sacados de la experiencia anterior del hombre. Las mayores fantasías son combinaciones, modificaciones o reelaboraciones, de la realidad en nuestra imaginación. La fantasía se construye siempre con materiales adoptados del mundo real y la imaginación genera nuevos grados de combinación, cada vez más alejadas de la realidad.

La actividad creadora de la imaginación se encuentra directamente relacionada con la diversidad y la riqueza de experiencias acumuladas por las personas, a mayor cantidad de experiencias, mayor es el material del que dispone la imaginación. De ahí que muchos autores, como Vigotski, consideren que la imaginación en los niños sea más pobre que la de los adultos, por su falta de experiencia⁵. Esto justifica la necesidad pedagógica de potenciar la generación de experiencias en los niños, si nuestro objetivo se centra en proporcionar y enriquecer bases fuertes para fortalecer su actividad creadora.

La segunda forma es más compleja ya que en ella, la imaginación adquiere una función mucho más importante para la conducta, convirtiéndose en un medio para ampliar la experiencia del ser humano haciéndole capaz de

² Getzels, J. W. y Jackson, P. W. (1962) *Creativity and intelligence*. N.Y: Jonh Wiley.

³ Parnes, S. J. (1962) *Un libro de origen para el pensamiento creativo*. Scribner.

⁴ Jobs, S. (1996). *Steve Jobs: The Next Insanely Great Thing / Entrevista por Gary Wolf*. Wired.

⁵ Vigotsky, L. S. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.

imaginar lo que no ha visto, basándose en el relato de experiencias de otros. De esta manera se produce una dependencia y reciprocidad entre realidad y experiencia. En el primer caso, la imaginación se apoya en la realidad y en el segundo caso sucede al revés, siendo la experiencia la que se apoya en la fantasía.

La tercera forma de vinculación entre realidad y experiencia es el enlace emocional. Esta influencia del factor emocional en las combinaciones de la fantasía, es conocida en la psicología como “ley del signo emocional general”, que concluye en que aquello que provoca un efecto emocional coincidente, tiende a unirse entre sí.

La cuarta y última forma habla de la capacidad de la fantasía de generar algo completamente nuevo, que no se parece a nada existente ni a ninguna experiencia anterior, pero al recibir forma nueva, comienza a existir realmente en el mundo y a influir en el entorno.

La imaginación creativa es diferente en cada estadio de desarrollo del niño. Existe todavía el criterio de que la imaginación en el niño es más rica que en el adulto y que a medida que este madura, va perdiendo capacidad imaginativa y creativa. Según Goethe, la simplicidad y la espontaneidad de los niños, lleva a confusión con la riqueza de la fantasía de estos⁶, pero ya sabemos que la fantasía y la creatividad se nutre de la experiencia y esta es menor en los niños y en el proceso de crecimiento del niño desarrolla su imaginación y esta alcanzará su madurez sólo en la edad adulta.

Es posible que la raíz emocional real de la imaginación del niño sea tan fuerte como en el adulto, pero irá evolucionando paralelamente al resto de sus capacidades.

La actividad artística es un aspecto preferente durante la infancia y hasta la adolescencia. Existe una relación interior entre la personalidad del niño a esas edades y su afición a dibujar y pintar, ya que a través de estas tareas el niño expresa sus inquietudes. Entre los 10 y los 15 años disminuye esta afición por dibujar y pintar, que suele resurgir entre los 15 y los 20 años.

Preescolar es el periodo de dibujar con garabatos, manchas de colores, sin formas concretas.

Más tarde, el niño representa de forma esquemática objetos lejos de su aspecto real. Un rasgo muy importante de esta etapa es que los niños dibujan de memoria. Dibujan lo que les parece más importante y pintan de forma arbitraria aunque no tenga nada que ver con la realidad. Transmiten todo lo que conocen sobre lo que representan y no sólo lo que ve.

Le sigue la fase es la del sentimiento. Además de reflejar rasgos concretos de los objetos, los niños reflejan las relaciones entre las partes, añaden detalles... Según Kerschensteiner, la representación se ajusta más a la realidad⁷

⁶ Goethe, J. W. (1999) *Escritos de arte*. (M. Salmerón, ed. Y trad.). Editorial síntesis. (Original publicado en 1772)

⁷ Kerschensteiner, G. (1928) *El alma del educador y el problema de la formación del maestro*. (L. Sánchez, trad.) Labor.

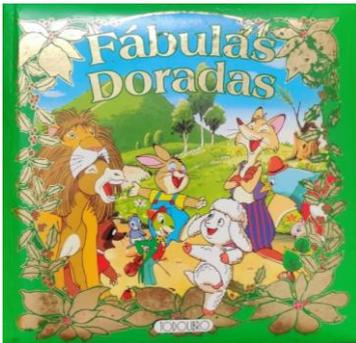


Fig. 8. Ilustración de *El cuento de Mr. Tod*. Beatrix Potter, 1912.

Fig. 9. Portada de *Fábulas Doradas*, editorial TODOLIBRO. Shogo Hirata, 2001.

aunque de forma plana, y finalmente, se añaden aspectos más complejos como el volumen y la perspectiva, utilizando los colores y las sombras.

5. REFERENTES

5.1 DE TEMÁTICA

Beatrix Potter

La escritora de uno de los cuentos infantiles más adorados en la historia, *El cuento de Peter Rabbit*⁸. Beatrix nació en Londres con una familia adinerada y talento para el dibujo. Pasaba gran parte de su tiempo estudiando la naturaleza y la vida a su alrededor, y sus dibujos reflejan los lugares, animales y personas que la autora conocía.

Sus dibujos muestran con un estilo tierno escenas de la vida de distintos animales, comúnmente vestidos y realizando actividades humanas. Es uno de los más grandes y clásicos referentes en cuanto a la antropomorfización de animales en contenidos infantiles. Es por esta razón por la que la incluyo dentro de mis referentes.

*Fábulas Doradas de Shogo Hirata*⁹

Uno de los libros más importantes de mi infancia. Se trata de una recopilación de fábulas clásicas acompañadas por ilustraciones. Muchas de estas fábulas están protagonizadas por animales que se visten y actúan como humanos.

Tanto los diseños de los personajes como los colores usados dotan las historias de mucha carisma y personalidad. Además, las ilustraciones reflejan claramente la historia incluso sin tener que leer el texto.

5.2 DE VESTUARIO

El drama histórico televisivo llamado *Gentleman Jack*, ambientado en Reino Unido durante el siglo XIX, me inspiró para vestir a los personajes con trajes de esta época. En una entrevista con Tom Pye¹⁰, el diseñador de vestuario de la serie, éste cuenta que una de sus mayores fuentes fue la colección de vestuario histórico de John Bright.

Esta colección me ayudó a diseñar la ropa de los personajes junto a varias ilustraciones de la época, como las del libro *Style and Satire: Fashion in Print 1777-1927* de Catherine Flood y Sarah Grant (2014).

⁸ Potter, B. (1902) *El cuento de Peter Rabbit*. Frederick Warne & Co.

⁹ Hirata, S. (2001). *Fábulas Doradas*. TODOLIBRO.

¹⁰ Pye, T (2019). Q&A: *Costuming Gentleman Jack / Entrevista por Willow and Thatch*. Period Drama News and Reviews.



Fig. 10. Ropa de la colección de vestuario histórico de John Bright.

Fig. 11. Ilustración de *Les Invisibles*. James Gillray, 1810.

5.3 DE ESTILO

Joe Sparrow

Joe Sparrow es un ilustrador independiente y animador que trabaja en Londres. Ha trabajado para clientes como Disney, Cartoon Network, Nickelodeon, entre otras. También ha producido novelas gráficas como la de *El cazador*¹¹.

Sparrow no es un artista muy conocido, sin embargo, para mí, es uno de los mayores referentes que tengo en cuanto al estilo de dibujo. La manera en la que simplifica las formas al diseñar personajes y el uso de una línea con un grosor que no varía son elementos que he querido reflejar en mi trabajo.

Fig. 12. Diseños de personaje para la serie *Anfibilandia*. Joe Sparrow, 2017.

Fig. 13. Portada de *El cazador*, editorial Nuevo Nueve. Joe Sparrow, 2015.



HAMTARO: Rainbow Rescue

Una referencia muy distinta a las otras, pero también proveniente de mi infancia. *Hamtaro: El Rescate del Arcoíris* es un videojuego desarrollado para la Game Boy Advance que forma parte de la franquicia de *Hamtaro*, creada originalmente por la artista de manga Ritsuko Kawai. La historia principal de

¹¹ Sparrow, J. (2020). *El cazador*. Nuevo Nueve; Nobrow. (Original publicado en 2015).



Fig. 14. Captura del juego *Hamtaro: Rainbow rescue*. Nintendo, 2003.

ese juego consistía en recuperar los colores del arcoíris, sin embargo la parte en la que me he inspirado es un mini juego extra.

En el juego principal se encontraban dibujos que más tarde podías colorear seleccionando el color y la zona que querías pintar. Los dibujos que encontrabas eran escenas tiernas de los personajes interactuando en distintos escenarios. Lo que he querido tomar prestado de este juego es el formato casi cuadrado de la pantalla, la simplicidad de los dibujos y la forma de contar historias con una sola ilustración.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1 PERSONAJES

Los personajes que protagonizan este libro fueron creados previamente a la ideación del TFG y de forma independiente a este. Por gusto propio diseñé siete personajes que representaban animales que residen en montañas europeas vistiendo prendas del siglo XIX.

La gineta, el turón, el zorro, el corzo, el jabalí, la nutria y el castor son los animales que elegí entre los que son nombrados en la guía de los Picos de Europa. La razón de mi elección se debe a que buscaba animales con siluetas que se pudieran diferenciar fácilmente.

En cuanto a los colores, decidí usar una paleta más colorida que realista para identificarlos más allá de su forma. Cada uno tiene un color principal que los hace destacar.

Fig. 15. Diseño de personajes original.



Al tener los personajes diseñados previamente, el reto caía en darles una personalidad. Antes de empezar con las ilustraciones quise definir mejor la identidad de cada uno y realicé este esquema:

- | | |
|--------|--|
| Ana | Nutria: líder, ingeniosa, de fuerte carácter. |
| Mari | Turón: inteligente, amable, aventurera. |
| Tomás | Zorro: tímido, carismático, rápido. |
| Sofi | Gineta: excéntrica, curiosa, silenciosa. |
| Jeremy | Corzo: tranquilo, solitario, romántico. |
| Samuel | Castor: ruidoso, trabajador, crédulo. |
| Jon | Jabalí: paternal, duro por fuera, blando por dentro. |



Fig. 16. Fotografía de los libros para colorear en Carrefour.

El libro contiene un mapa de las relaciones entre los personajes además de pequeños datos sobre sus personalidades, las cuales también se ven reflejadas en las ilustraciones. Uno de los debates que tuve fue sobre si seguir o romper los estereotipos que como sociedad hemos puesto en animales, como por ejemplo que el zorro sea un animal astuto y mentiroso y el castor un obrero. Mi decisión de seguir estos clichés se debe a que ayudan a seguir la historia de las ilustraciones más fácilmente sin la necesidad de texto.

6.2 TEMÁTICA

Los Chopos es un libro para colorear para niños entre los 4 y 8 años.

El nombre “Los Chopos” viene de una pequeña zona de mi pueblo, Almoines, donde se reúnen los jóvenes. Es un sitio rodeado de chopos con bancos alrededor de un tocón de árbol. He elegido este nombre para el libro y para el sitio que habitan los personajes por ser un nombre corto y fácil de recordar.

Los libros para colorear se clasifican por grupos de edades y los más comunes son: 1-3, 4-8, 9-12 y para adultos. Hay temáticas de muchos tipos, como animales, oficios, dinosaurios, pero sobre todo hay de personajes de series o películas conocidas, como las princesas de Disney.

La segregación por género aún es muy presente en juguetes infantiles, y estos productos encaminados a géneros específicos venden mejor que otros juguetes más neutrales. Sin embargo, me parece importante el aumento de productos de este tipo, por ello *Los Chopos* está dirigido a niños de cualquier género.

En cuanto a los libros para colorear para adultos que no son de franquicias existentes, casi todos muestran dibujos inspirados en mandalas y sus patrones. Un mandala es una configuración geométrica de símbolos. En varias tradiciones espirituales, los mandalas se pueden emplear como ayuda para la meditación y generalmente representa el viaje espiritual, comenzando desde el exterior hacia el núcleo interno, a través de capas. Existen excepciones como el libro *Wild Mouse Yururi's Adventure Sketch*¹², el cual tiene una temática muy parecida a “Los Chopos” y lo que lo hace un libro para colorear adulto es el nivel de detalles y dificultad.

6.3 ILUSTRACIONES

Las primeras pruebas para el estilo de las ilustraciones se realizaron en Adobe Animate por su facilidad de crear y editar dibujos vectoriales, sin embargo, acabé aprendiendo a replicar esa forma de dibujo vectorial en Clip Studio Paint. Al estar más familiarizada con este programa a la hora de dibujar y maquetar, decidí realizar todo el trabajo con este.

¹² Inatome, M. (2022) *Wild Mouse Yururi's Adventure Sketch*. Takobon Softcover.



Fig. 17. Portada y dibujo de *Wild Mouse Yururi's Adventure Sketch*, editorial Takobon Softcover. Makiko Inatome, 2022

Desde el principio el objetivo era producir 10 ilustraciones mostrando a los personajes en situaciones diferentes. Después de decidir que escenas mostrar y como dividir los personajes me quedé finalmente con este esquema:

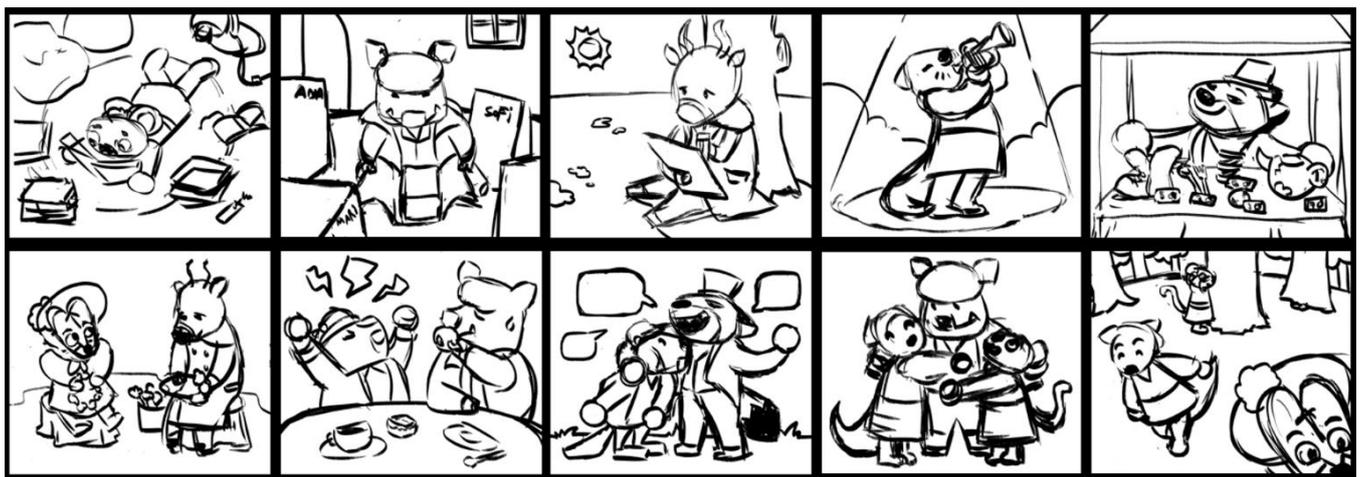
Dibujos de personajes individuales:

- Ana tocando la trompeta.
- Jeremy dibujando.
- Jon envolviendo regalos.
- Mari leyendo.
- Tomás vendiendo trastos.

Dibujos de personajes interactuando:

- Mari, Ana y Sofi jugando al escondite.
- Sofi y Jeremy haciendo coronas de flores.
- Tomás molestando a Samuel.
- Jon y Samuel merendando y charlando.
- Jon, Ana y Mari dándose un abrazo.

Fig. 18. Bocetos de las 10 ilustraciones.



Una vez hechos los bocetos era el momento de pasarlos a limpio. Se realizaron varios intentos con distintos niveles de detalle hasta llegar a los resultados finales.

Además de los dibujos para colorear, se desarrollaron tres ilustraciones introductorias a color que muestran la creación del cartel del pueblo. En estas se ve el pueblo de *Los Chopos* y sus residentes.

Fig. 19. Tres ilustraciones introductorias.



6.4 CUBIERTA

La cubierta es lo primero que se ve en un libro, y para ganar clientes debe ser atractiva. Mis objetivos con esta cubierta eran que aparecieran todos los personajes, que a primera vista diera a entender que tipo de libro es, que fuera bonita y que llamara la atención de los niños.

Para mostrar que es un libro para colorear he dejado partes sin color y he añadido tramas inspiradas en el videojuego *Chicory: Una historia pintoresca*.¹³ Estas tramas pretenden señalar la ausencia de color, y eso se complementa con las manchas de colores que pintan el resto de la cubierta.

Fig. 20. Captura del juego *Chicory: A colorful Tale*. Finji, 2021.

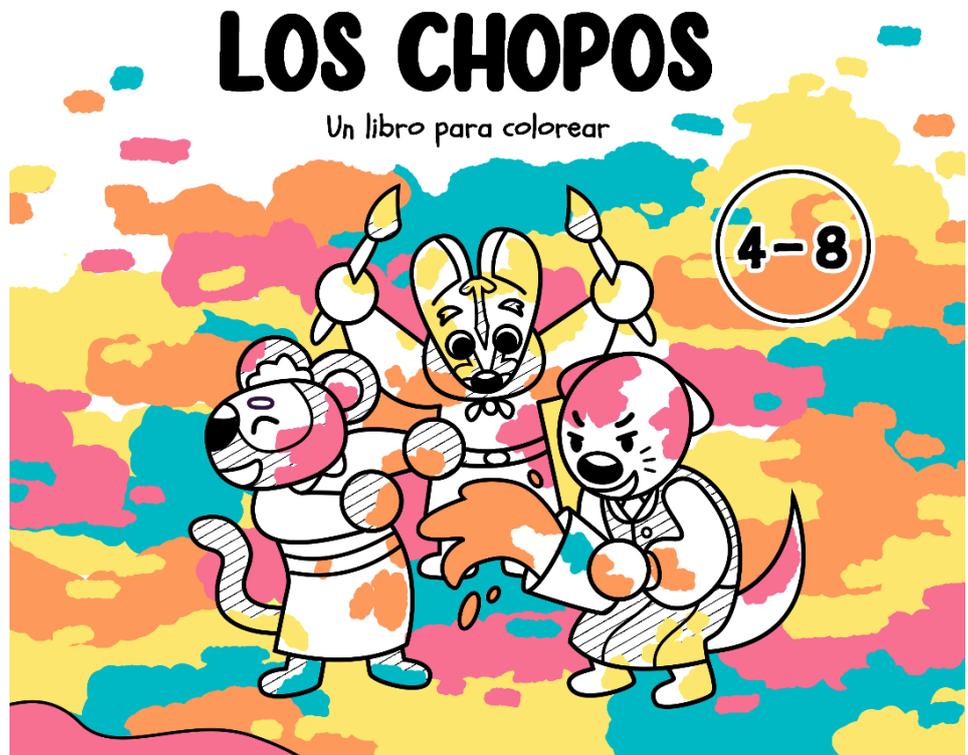


He usado una paleta limitada de cuatro colores sacados de los diseños originales de personajes. Después de varias pruebas de color, elegí los cuatro colores finales por ser los que mejor se complementaban y los que daban un aspecto más alegre.

¹³ Lobanov, G. (2021) *Chicory: A colorful Tale*. (Versión de Steam) [Videojuego]. Finji.



Fig. 21. Pruebas y paleta final de la cubierta.



6.5 MAQUETACIÓN

El libro tiene unas dimensiones de 18x21 cm, unos centímetros más alto que un A5. La mayoría de libros para colorear infantiles que se ven en las tiendas tienen unas dimensiones más aproximadas al A4. Me pareció adecuado reducir las dimensiones para facilitar su manejo, especialmente a la hora de guardarlos en mochilas para niños.

Las tipografías de las que se hace uso son:

ALMOND NOUGAT

**GRANDSTANDER
CLEAN**

Schoolbell

Almond Nougat: para el título. Se eligió por tener un aspecto agradable e infantil, sin esquinas puntiagudas.

GrandstanderClean: para el mapa de los personajes y los títulos del interior del libro. Son letras anchas y más rectas que la anterior, lo que facilitan su lectura. Pero, al no ser perfectamente simétricas, no le da un tono serio que no pegaría con el resto del diseño.

Schoolbell: para el resto de texto presente. Parece estar escrita a mano alzada y tiene formas que recuerdan al escribir de un niño, siendo al mismo tiempo fácil de leer. En mi opinión, esta tipografía combina adecuadamente con las ilustraciones y le da un toque divertido al texto.

Fig. 22. Tipografías *Almond Nougat*, *Grandstander Clean* y *Schoolbell*.

6.6 IMPRESIÓN

Al llegar el momento de imprimir me puse en contacto con *Punt Gràfic Digital SL*. Por correo les envié un documento pdf con el diseño y les conté mis ideas sobre cómo quería que quedara el resultado final, y para que me ayudaran a ver qué posibilidades había de conseguirlo. Les pedía que la cubierta tuviera un acabado brillante, que las páginas del interior fueran lo suficientemente gruesas para soportar varios materiales de dibujo, y que contuviera 2 páginas con pegatinas.

Allí me ayudaron a elegir los tipos de papeles y me explicaron cómo preparar los documentos para impresión. Lo primero que me hicieron ver es que debía tener un número de páginas múltiplo de 4 porque con mi diseño original se quedarían varias hojas en blanco y eso no era lo que buscaba, así que eliminé una página del final donde ponía "FIN". De esta forma acabé con un total de 16 páginas sin contar las 2 de pegatinas, que se imprimieron de forma independiente para luego graparlas al libro.

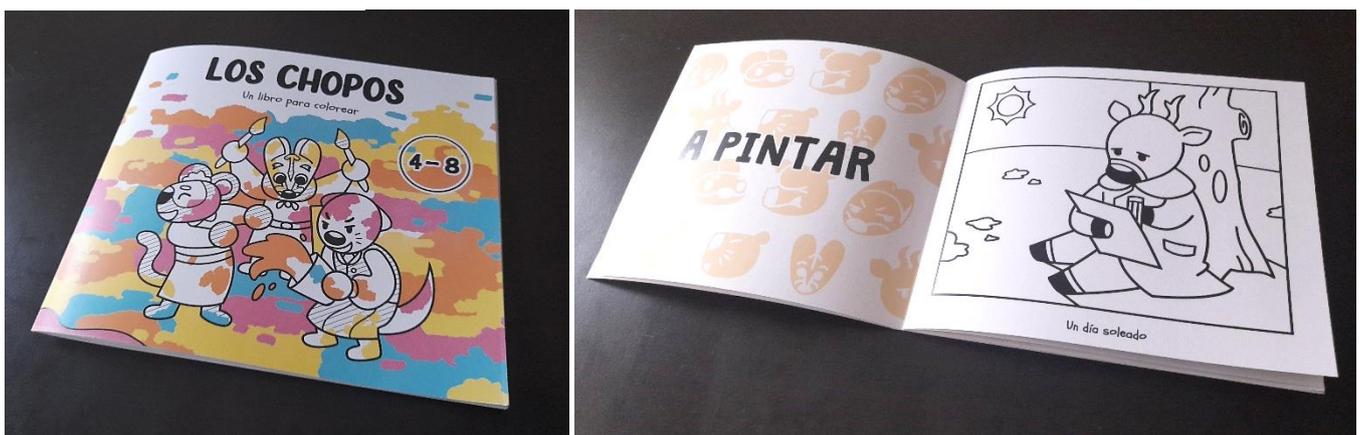
Otra cuestión que tuve en cuenta antes de imprimir, es que el diseño de todas las páginas debía tener unos 3mm extra a cada lado, para que al recortarlas hubiera un margen de error.

El papel que decidimos usar fue el "papel offset de 240 gr/m²". Primero nos planteamos imprimir con uno de 300 gr. pero era demasiado grueso para que quedara bien doblado. El de 240 gr. sin embargo, tenía el grosor suficiente para que rotuladores y ceras funcionaran bien, y además permitía que las páginas se doblaran más fácilmente. La cubierta se plastificó con polipropileno brillante, y todo se encuadernó a caballete con grapas.

Para las pegatinas elegimos un papel autoadhesivo estucado y luego las llevamos a la tienda *El Baúl de Luca* para que recortaran con una máquina especial, la "plotter de recorte", el relieve de las pegatinas sin atravesar su base.

De esta manera, acabamos con un resultado satisfactorio que incluía todos los requisitos que había pedido inicialmente.

Fig. 23. Fotografías de la versión impresa.



7. CONCLUSIONES

Al instante de elegir una idea para el TFG tuve muchas dudas ya que se me ocurrían bastantes opciones que me parecían interesantes. A pesar de ello estoy alegre de haber desarrollado este concepto.

Ha sido un reto crear algo destinado a imprimirse de forma profesional ya que nunca lo había hecho, y se han tenido que tomar muchas decisiones en este proceso. También he de decir que pocas veces he realizado trabajos con un estilo de dibujo infantil, y elaborar un libro destinado para niños ha sido una experiencia que tenía ganas de vivir y con la que he aprendido mucho.

El tener los personajes ya diseñados ha salido muy a mi favor. Me ha dado tiempo a centrarme más en el diseño de las ilustraciones y la cubierta, y por tanto he llegado antes a resultados de los que estoy orgullosa. Además de que ha sido entretenido pensar en cuáles serían las personalidades de cada personaje, sus relaciones, la forma en la que interactuarían con los demás, el espacio en el que residen...

Por otra parte, la búsqueda de información y referencias sobre los libros para colorear ha sido una de las partes más costosas de este trabajo, ya que no es un tema que se sumita mucho a investigación. Y el componer la memoria en Microsoft Word ha logrado que experimentando y tratando de corregir errores, aprenda a usar de forma efectiva muchas de las herramientas que ofrece el programa y nunca había utilizado antes.

Mi parte favorita del trabajo ha sido imprimir el libro. Ha resultado muy interesante colaborar con profesionales de la imprenta, y ver el producto que llevaba tanto tiempo diseñando, impreso con tanta calidad.

En conclusión, pienso que he conseguido cumplir todos los objetivos que me había propuesto inicialmente. He hecho un libro para colorear infantil con personajes originales y 10 dibujos para colorear. La cubierta es atractiva, deja claro qué tipo de libro es, y presenta a todos los personajes. La impresión final parece de editorial y el tipo de papel permite usar distintos métodos de colorear sin que se estropee. Y finalmente he podido incluir pegatinas y una página libre para idear tus personajes como distintos métodos de interacción.

En definitiva, estoy orgullosa del trabajo que he acabado y de cómo he logrado mantener desde el inicio una buena organización del tiempo que se me había dado.

8. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

- AA. VV. (2016) *Mandalas y otros dibujos antiestrés para colorear*. Zenith/Planeta.
- Flood, C. y Grant, S. (2014). *Style and Satire: Fashion in Print 1777-1927*. V&A Publishing.
- Getzels, J. W. y Jackson, P. W. (1962) *Creativity and intelligence*. N.Y: Jonh Wiley.
- Goethe, J. W. (1999) *Escritos de arte*. (M. Salmerón, ed. Y trad.). Editorial síntesis. (Original publicado en 1772)
- González, D. y Sueiro, E. (2017). *Uso del color en la infancia*. Revista de estudios e investigación en psicología y educación.
- Greenaway, K. (1880). *The Little Folks*. McLoughlin Brothers.
- Heller, E. (2008) *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. (Chamorro, J. trad. y García, M. rev.). GG; Droemer Verlag.
- Hirata, S. (2001). *Fábulas Doradas*. TODOLIBRO.
- Inatome, M. (2022) *Wild Mouse Yururi's Adventure Sketch*. Takobon Softcover.
- Kerschensteiner, G. (1928). *El alma del educador y el problema de la formación del maestro*. (L. Sánchez, trad.) Labor.
- Menéndes, M. (2005). *Guía de visita del Parque Nacional de los Picos de Europa*. Ministerio de Medio Ambiente.
- Parnes, S. J. (1962) *Un libro de origen para el pensamiento creativo*. Scribner.
- Potter, B. (1902) *El cuento de Peter Rabbit*. Frederick Warne & Co.
- Potter, B. (1912). *The Tale of Benjamin Bunny*. Beatrix Potter Gallery, Cumbria. <https://www.nationaltrustcollections.org.uk/object/242961>
- Potter, B. (1912). *The Tale of Mr. Tod*. Beatrix Potter Gallery, Cumbria. <https://www.nationaltrustcollections.org.uk/object/242848>
- Real Academia Española. (2022). Colorear. En Diccionario de la lengua española (edición vigesimotercera). Consultado el 15 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/colorear?m=form>

Real Academia Española. (2022). Infantil. En Diccionario de la lengua española (edición vigesimotercera). Consultado el 15 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/infantil?m=form>

Real Academia Española. (2022). Libro. En Diccionario de la lengua española (edición vigesimotercera). Consultado el 15 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/libro?m=form>

Real Academia Española. (2022). Para. En Diccionario de la lengua española (edición vigesimotercera). Consultado el 15 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/para?m=form>

Sparrow, J. (2020). *El cazador*. Nuevo Nueve; Nobrow. (Original publicado en 2015).

Vygotsky, L. S. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.

WEBGRAFÍA

Edwards, P (2016). *A brief history of the great American coloring book*. Vox. <https://www.vox.com/2015/9/2/9248663/coloring-book-history>

Fernandez, D (2019). *LA BELLE ASSEMBLÉE*. Vestuario escénico. <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2019/11/24/la-belle-assemblee/>

González, J. (2020). *Simbología del color en diversas culturas*. Ttamayo. <https://www.ttamayo.com/2020/01/simbologia-del-color/>

Jobs, S. (1996). *Steve Jobs: The Next Insanely Great Thing / Entrevista por Gary Wolf*. Wired. <https://www.wired.com/1996/02/jobs-2/>

Libro de colorear. (16 de junio 2022). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_colorear

Mark, J. J. (2017). *Color in Ancient Egypt*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/article/999/color-in-ancient-egypt/>

Peiró, R. (2021). *Psicología del color*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color.html>

Pye, T (2019). *Q&A: Costuming Gentleman Jack / Entrevista por Willow and Thatch*. Period Drama News and Reviews. <https://www.willowandthatch.com/costumes-in-gentleman-jack-tom-pye/>

Raga, S. (2018). *10 Colorful Facts About Coloring Book*. Mental Floss. <https://www.mentalfloss.com/article/91311/10-colorful-facts-about-coloring-books>

Sparrow, J. (2019). *also some of the frogs you see in the background! fun fact - these three were actually based on some...* [Imágenes]. Twitter. https://twitter.com/torpardust/status/1129689244509888512?s=20&t=mmaZfA_Da6i-gfZZtDY2FA

VIDEOJUEGOS

Kawai, R., Fujioka, C., Murakami, T., Iwasaki, J., Kikuchi, H., Miyano, M., Hiraga, T., Sugimoto, A., Onose, H., Nakayama, T., Suo, T., Ito, S., Sakuma, Y., Mase, M., Fujii, K., Sano, T., Miyata, Y., Haraki, M., Uchida, H.,... Iwata, S. (2003). *Hamtaro: Rainbow Rescue* (Game Boy Advance) [Videojuego]. Nintendo Co., Ltd

Lobanov, G. (2021) *Chicory: A colorful Tale*. (Versión de Steam) [Videojuego]. Finji.

9. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Calendario de trabajo.

Fig. 2. Portada de The Little Folks. Editorial McLoughlin Brothers, 1880.

Fig. 3. Ilustración de The Little Folks. Kate Greenaway, s. XIX.

Fig 4. Portada de Mandalas y otros dibujos antiestrés para colorear. Judit G. Barcina para la editorial planeta, 2016.

Fig 5. Pintura rupestre, 35000 A.C.

Fig 6. Tutankamón y Anjesenamón, 1327 A.C.

Fig 7. Experimento de Newton en la portada de The Dark Side of the Moon. Pink Floyd, 1973.

Fig 8. Ilustración de El cuento de Mr. Tod. Beatrix Potter, 1912.

Fig 9. Portada de Fábulas Doradas, editorial TODOLIBRO. Shogo Hirata, 2001.

Fig 10. Ropa de la colección de vestuario histórico de John Bright.

Fig 11. Ilustración de Les Invisibles. James Gillray, 1810.

Fig 12. Diseños de personaje para la serie Anfibilandia. Joe Sparrow, 2017.

Fig 13. Portada de El cazador, editorial Nuevo Nueve. Joe Sparrow, 2015.

Fig 14. Captura del juego Hamtaro: Rainbow rescue. Nintendo, 2003.

Fig 15. Diseño de personajes original.

Fig 16. Fotografía de los libros para colorear en Carrefour.

Fig 17. Portada y dibujo de Wild Mouse Yururi's Adventure Sketch, editorial Takobon Softcover. Makiko Inatome, 2022

Fig 18. Bocetos de las 10 ilustraciones.

Fig 19. Tres ilustraciones introductorias.

Fig 20. Captura del juego Chicory: A colorful Tale. Finji, 2021.

Fig 21. Pruebas y paleta final de la cubierta.

Fig 22. Tipografías Almond Nougat, Grandstander Clean y Schoolbell.

Fig 23. Fotografías de la versión impresa.

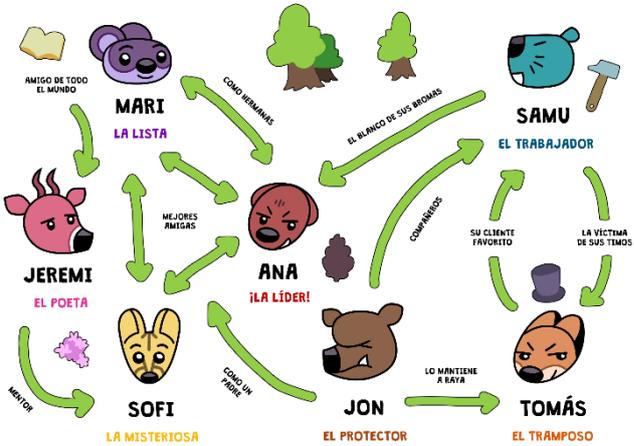
10. ANEXO

Anexo 1. Composición de "Los Chupos"

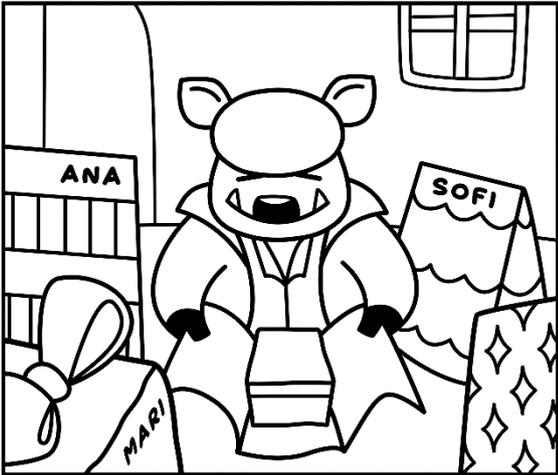




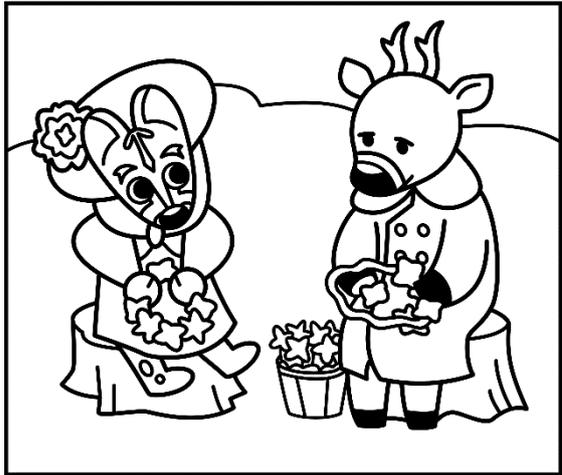
RESIDENTES DE LOS CHOPOS



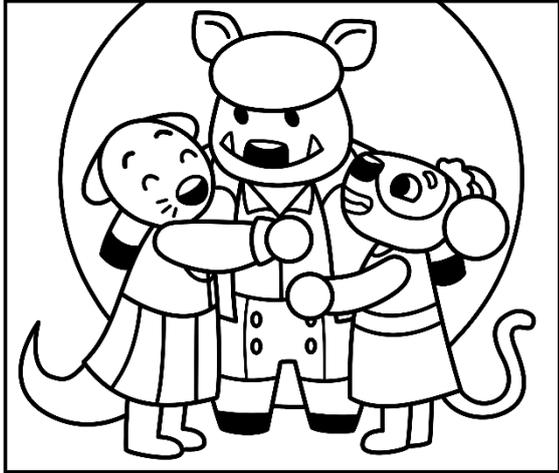
Un día soleado



Jon prepara regalos para todos



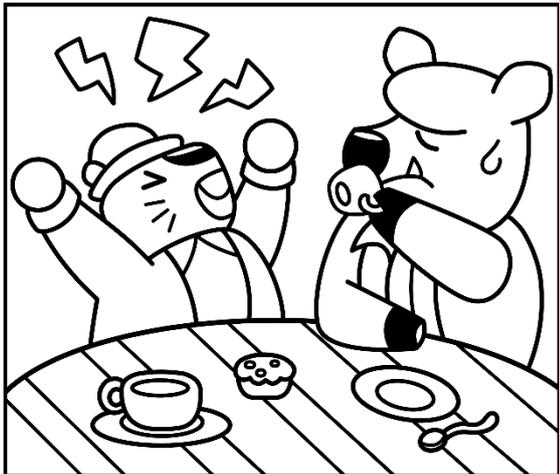
El genio de las coronas de flores



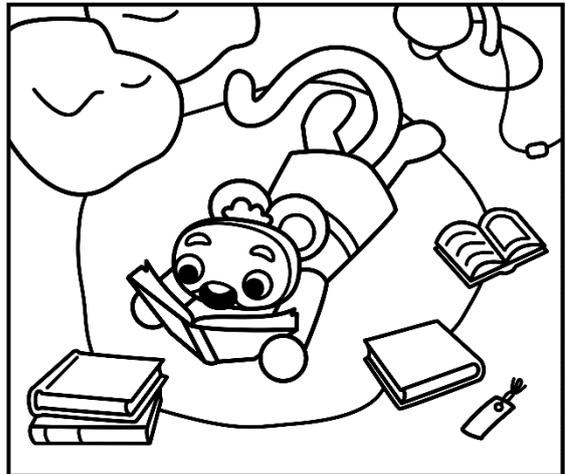
¡Qué abrazo más cálido!



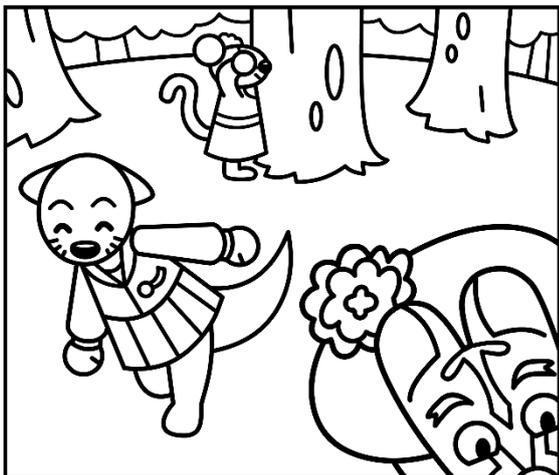
No hagas caso al zorro



Los amigos escuchan



Érase una vez...



Os voy a encontrar en 1, 2, 3...



¡El bazar de trastos está abierto!



Tururá tu tu turu

DIBUJA AMIGOS PARA LOS VECINOS DE LOS CHOPOS

