



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¡BUENAS NOCHES, COBARDICAS!
Prototipo de álbum ilustrado infantil.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Rodríguez-Toubes de la Cuesta, Clara

Tutor/a: Roldán Garrote, David

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este proyecto recoge el proceso de creación de una maqueta de álbum ilustrado infantil para presentar al Premio Internacional COMPOSTELA para Álbumes Ilustrados, certamen convocado por la editorial Kalandraka con el Ayuntamiento de Santiago de Compostela. Pensado para primeros lectores, se da más importancia a las ilustraciones que al texto. La memoria primero define “álbum ilustrado” y habla de las editoriales independientes hispanohablantes. Después muestra el trabajo desde el primer boceto a la impresión de la maqueta.

PALABRAS CLAVE

Ilustración; álbum ilustrado; Diseño Gráfico; cuento; respeto; océano.

ABSTRACT

This Project reviews the process of creating the prototype of a picturebook to be presented to the Premio Internacional COMPOSTELA para Álbumes Ilustrados, award organized by the publishing house Kalandraka in collaboration with the Ayuntamiento de Santiago de Compostela. Intended for early readers, the illustrations are given more importance than the text. The essay first defines “picturebook” and talks about independent Spanish-speaking publishing houses. It then shows the development of the work from the first sketch to the printing of the final product.

KEY WORDS

Illustration; picturebook; Graphic Design; tale; respect; ocean.

AGRADECIMIENTOS

A Roldán por la paciencia infinita,

a la gente de casa por contarme todos los cuentos del mundo,

a mis primos, por ser mis protagonistas preferidos.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	4
2	OBJETIVOS.....	5
3	METODOLOGÍA	6
4	ANÁLISIS CONTEXTUAL	7
4.1	EDITORIALES INDEPENDIENTES	8
4.2	REFERENTES.....	13
5	DESARROLLO.....	16
5.1	PREPRODUCCIÓN.....	16
5.1.1	Diseño de personajes.....	16
5.1.2	Estudio de mercado	18
5.1.3	Historia.....	19
5.2	PRODUCCIÓN.....	20
5.3	PROCESADO DIGITAL	22
5.4	TÍTULO Y PORTADA.....	24
6	PROTOTIPO IMPRESO	25
6.1	IMPRESIÓN.....	25
6.2	ENCUADERNACIÓN	26
7	CONCLUSIÓN	26
8	REFERENCIAS	28
9	ÍNDICE DE FIGURAS.....	30
10	ANEXO.....	31

1 INTRODUCCIÓN

Esta historia es para los que tienen poco sueño y muchas ganas de aventura. También para los que les gustan los tiburones, para los que les dan miedo, y para los que todavía no conocen a ninguno. Es el cuento de Clodin y Elis, dos niños que se escurrieron de la cama para descubrir qué había más allá de las sábanas.

En este trabajo se muestra el desarrollo de una maqueta de álbum ilustrado infantil para presentar al Premio Internacional COMPOSTELA para Álbumes Ilustrados, convocado por la editorial Kalandraka y el Ayuntamiento de Santiago de Compostela. Se ha marcado esta meta para poder aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado en un proyecto dirigido a un ámbito externo al académico. Al tener que seguir unas bases se acotan unos límites que ayudan a no perderse, ya que el mundo del libro-álbum (en dónde se pretende entrar con este trabajo) da tanta libertad que puede llegar a abrumar.

Los temas y valores que se busca transmitir son la superación del miedo a lo desconocido, la responsabilidad medioambiental y la concienciación sobre el respeto de los bienes que no pertenecen a nadie. Todo esto al mismo tiempo que se intenta ofrecer un producto bello.

Con plumilla y tinta china, acuarelas y lápices de color, se ha buscado un negro profundo en la línea y el máximo de color en fondos y personajes. Este álbum está pensado para primeros lectores, niños de entre 6 a 8 años, por lo que la ilustración cobra casi más importancia que el texto y la letra tiene una tipografía grande y clara, fácil de leer.

La memoria cuenta con una primera fase que define “álbum ilustrado” y habla de las editoriales independientes hispanohablantes y de los referentes profesionales en el mundo de la ilustración que han contribuido indirectamente a la elaboración de este trabajo. Después, una segunda fase donde se trabaja desde los primeros bocetos a la impresión y encuadernación de la maqueta.

2 OBJETIVOS

El objetivo principal es presentar una maqueta de álbum ilustrado dentro de las bases de un concurso. Este propósito se puede desglosar en varios objetivos específicos:

- Aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado en un proyecto a presentar en un ámbito externo al académico.
- Realizar el proyecto dentro de las normas dadas por un concurso propuesto por una editorial independiente en un tiempo determinado.
- Elaborar un proyecto atractivo al público, tanto infantil como adulto.
- Analizar editoriales y concursos independientes con los que comparta valores y gusto estético.
- Volver a las técnicas manuales alcanzando un acabado desenfadado pero profesional.
- Incluir elementos de concienciación con el medio ambiente sin resultar pesado al lector.
- Establecer una relación simbiótica entre texto e imagen, que no repitan información, sino que se complementen el uno al otro.

3 METODOLOGÍA

La memoria sigue una estructura inductiva que cuenta con una fase analítica primero y una fase práctica después. La metodología proyectual consta de varios pasos englobados en tres tipologías:

Cualitativa:

Definir el problema: crear un álbum ilustrado infantil para niños con historia e ilustraciones propias.

Determinar los objetivos y estudiar qué mensaje y valores se quiere transmitir.

Elegir una definición de álbum ilustrado infantil, buscar plataformas de publicación amigables con el tipo de proyecto que se plantea y decidir a qué edad dirigirse.

Visitar referentes para definir estilo de dibujo, técnicas pictóricas y forma de narrar.

Experimental:

Pensar qué dibujar y transmitir, y la técnica más adecuada para hacerlo. Bocetar personajes, fondos e historia en el formato indicado por el concurso.

Presentar un storyboard a familiares y profesores y realizar una encuesta.

Escanear y retocar fondos y personajes y añadir el texto a la maqueta. Diseñar portada y definir un título.

Aplicada:

Imprimir y montar las páginas con guardas y cubierta.

Verificar presentando el proyecto ante un tribunal y obtener la retroalimentación necesaria para corregir y enviar la maqueta final a concurso.

4 ANÁLISIS CONTEXTUAL

Empezaremos definiendo álbum ilustrado:

- un libro en el que el relato se cuenta a través de imágenes, o de imágenes y textos de tal manera que ambos se complementen;
- espacio de experiencias estéticas y literarias capaces de desarrollar la sensibilidad social y cultural de los lectores.
- mini-galerías de arte atemporales, una suma de concepto, obra gráfica, diseño y producción que aporta placer y estimula la imaginación, tanto de niños como de adultos.

La primera definición es de Editorial Kalandraka, la segunda de Libros del Zorro Rojo y la tercera de Blume, editoriales referentes para el libro infantil ilustrado en España.

Utilizaremos como sinónimos de álbum ilustrado (aunque a algunos autores no les parezca conveniente).

libro infantil ilustrado, cuento infantil con ilustraciones, libro-álbum.

- es un libro – formato, una obra.
- es infantil – para niños/as (¡y todos los demás!)
- está ilustrado – con ilustraciones, dibujos, imágenes plásticas no fotográficas
- puede (o no) tener letra – con una interdependencia con las ilustraciones
- es diseño total – una pieza elaborada y un producto comercial
- es una forma de arte – una emoción
- es un documento social, cultural e histórico – es un objeto comercial y de culto
- es una experiencia – una intriga que impulsa a pasar la página
- es un juego – con principio y final
- algo bonito

El libro-álbum aparece en el panorama editorial para buscar propuestas estéticas en lo que a la literatura infantil se refiere. En la primera mitad del siglo XIX, los libros para niños contenían ilustraciones creadas a partir de los textos y meramente describían visualmente lo que ya estaba escrito. Para Cecilia Bajour, profesora en la Universidad de Buenos Aires y especialista en literatura infantil y juvenil:

(...) a partir de los años 60, el libro-álbum se desarrolló explosivamente, especialmente en Europa. Eso ha permitido que el género se mantenga, hasta hoy en día, en un estado de permanente innovación, donde la experimentación es estimulada por editoriales que han descubierto sorpresas que el libro-álbum no sólo atrae a los más jóvenes, sino que también a un público adulto. (s.f.)

En España parece que el término “álbum” se empieza a usar en 1997. En un artículo de El País, el editor Samuel Alonso cuenta como en un acto en Salamanca de la Fundación Sánchez Ruipérez, él y varios editores, acuñan el término. (2015)

Existe una gran controversia en torno a “álbum ilustrado” y sus sinónimos, es un concepto relativamente nuevo y muchos autores han querido aportar qué es lo que representa exactamente para cada uno. Varios destacan la importancia de la interdependencia entre texto e imagen: todo lo que el texto no nos cuenta, lo leemos en las ilustraciones. De hecho, es posible hacer un álbum donde sólo haya imágenes sin palabras. Cuando se lee un álbum ilustrado, uno debe convertirse en un lector activo, pues debe ser capaz de imaginar y llenar los huecos que deje el juego entre texto e imagen. A pesar de ser un reto, esta forma de lectura es una que los más pequeños pueden disfrutar. Leer imágenes impulsa su capacidad analítica, desarrolla la competencia visual, los familiariza con los géneros literarios, educa su gusto estético y ayuda a generar nuevas ideas y sentimientos. El formato a doble página lleno de ilustraciones del álbum ilustrado lo hace amable y accesible, y su belleza, que los adultos piensen en él como objeto de obsequio. A menudo los libro-álbumes logran un gran impacto en quien los recibe y si se añade a su lectura la figura de un mediador (padres, abuelos, profesores, ... quien sea) se optimizan los beneficios. Más allá de ser una actividad conjunta que pequeños y mayores pueden compartir, es un momento para enseñar el amor por la lectura y crear futuros lectores.

4.1 EDITORIALES INDEPENDIENTES

Las editoriales independientes son aquellas que no están dentro de un gran grupo de poder editorial (como sí están los Grupos, Planeta, Anaya, Edelvives o Urano, por ejemplo). Estas editoriales más pequeñas apuestan muchas veces por voces nuevas y se mueven en un terreno de libertad donde circulan ideas más difíciles de manipular. A menudo se quejan los autores que trabajan con editoriales de gran tirada que el producto final, el libro como objeto, no tiene el acabado deseado. A continuación, mostramos algunas instituciones independientes de habla hispana que sí tienen cuidado con el formato, papel

elegido, materiales empleados en la portada... su objetivo común es el de dar visibilidad al álbum ilustrado y lo tratan con el respeto que merece. Lo consideran como un instrumento para el goce de la literatura, con calidad educativa tanto en las aulas como en casa y enriquecedor para la sensibilidad artística.

Fundación Cuatrogatos

La Fundación Cuatrogatos es una organización sin ánimo de lucro en Miami, EEUU. Creada por los escritores Sergio Andricaín y Antonio Orlando Rodríguez para trabajar a favor de la cultura y la educación, con énfasis en los niños y jóvenes. Su misión principal, descrita en su página web, es la de promover la publicación, el conocimiento y la lectura de libros de calidad publicados en español, que desarrollen la apreciación estética y fortalezcan las capacidades creativas y analíticas. Para esto, desde 2014 se instauró el Premio Fundación Cuatrogatos, donde investigan la oferta editorial en español y seleccionan 20 obras publicadas que, a juicio de la institución, merecen tener la mayor difusión. Con esto se premia no sólo a escritores e ilustradores, también a las propias editoriales.

Cuatrogatos está en sintonía con las obras que premia: es curiosa, le importa la estética y cuida el acabado. A parte de lo evidente, esto se ve también en los pequeños detalles. Nada más entrar en su página web, en el apartado, “cómo nos ven los ilustradores”, aparecen los dibujos de cuatro gatos (cuatro gatos para Cuatrogatos, sí) de muchos ilustradores conocidos. Tal vez a alguien le parezca menor, pero a mí, que sí me llama la atención, me tranquiliza saber que hay gente poniendo ganas y mimo detrás de una entidad que ama la ilustración.

Libros del Zorro Rojo

Esta editorial barcelonesa, fundada en 2004 por dos argentinos, Fernando Diego García y su director de arte, Sebastián García, con más de trescientos títulos publicados. Está consolidada como editorial de referencia internacional (también publica en Argentina o Méjico) y ha recibido galardones como el Premio Nacional a la mejor labor Editorial, 2011, del Ministerio de Cultura de España y o el Premio a la Mejor Editorial Europea, 2015, de Feria del Libro de Bolonia. La primera obra que editó fue La metamorfosis de Kafka ilustrada por Scafati, que se transformaría en uno de los autores que dan identidad a su catálogo. El zorro rojo ha sido pionero en España en el libro ilustrado para adultos. Aun así, desde sus inicios está dedicada a la lectura infantil y compagina un catálogo para jóvenes y adultos basado en la adaptación de clásicos, y un catálogo para niños, en el que ningún título se parece al anterior.

La editorial defiende que:

Ilustrar significa crear una obra a través de la confluencia de dos lenguajes: la literatura y las bellas artes. Palabra e imagen florecen en el terreno fértil que las vincula: el arte de editar. (...) Desde hace años, intentamos hacer de la edición un arte, pensando en los lectores singulares y repensando cada libro con la astucia y la tenacidad de un zorro (...). (s.f.)

Ekaré

Editorial Ekaré, fundada en Venezuela y ahora con sede en Santiago de Chile y Barcelona, se creó en 1978 por dos editoras, Carmen Diana Dearden y Verónica Uribe. Empezaron su labor editorial en Venezuela en respuesta a la escasez de libros para niños de calidad en esa época en América Latina. Hoy el panorama ha cambiado y en una entrevista para Canal Lector, las editoras cuentan como “la magia del libro álbum ha atraído a muchos y la competencia es tremenda, pero bienvenida.” Su objetivo principal es hacer libros de calidad, libros que perduren. Explican que las imágenes que gustan en España muchas veces no coinciden con las que triunfan en Chile o Venezuela, pero si hay algunos álbumes con un atractivo universal que han conseguido conquistar a todos, como *Vamos a cazar un oso*, de Michael Rosen, con ilustraciones de Helen Oxenbury. “Nuestros libros llegan a muchos países, pero la intención inicial sigue siendo la misma: ofrecer a niños y jóvenes libros significativos de nuestra cultura y de diversas partes del mundo.” (Dearden y Uribe)

Según la opinión de diferentes autores que han trabajado con ellas, el trabajo en Ekaré tiene la excelencia del resultado, porque se hace con cariño, sabiduría y en equipo.

A buen paso

A buen paso es una editorial de Barcelona que nació en 2008 de la mano de Arianna Squilloni.

Antes de elegir un proyecto, Arianna busca imágenes que le sugieran historias y su objetivo final será el de ensalzar la unión poética de imágenes y palabras para crear un libro-álbum. La editora describe a los protagonistas de los libros que publica como “suelen ser héroes pequeños, improbables, tozudos y un poco torpes.” Así son los personajes del álbum *Los cinco desastres* de Beatrice Alemagna, uno de los pocos libros de A buen paso que no son de creación propia.

Esta editorial colabora con Biblioteca Insular de Gran Canaria para organizar El Concurso Internacional de Álbum Ilustrado. Aunque se convoca anualmente, este año 2022 no se celebra.

Flamboyant

Esta editorial tradicional fue fundada en 2009 por Eva Jiménez y Patricia Martín. Se encuentra en Barcelona y publica a autores hispanohablantes además de elaborar traducciones de libros ilustrados.

En una entrevista en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Portal Editores y Editoriales Iberoamericanos, las editoras cuentan cómo se implican desde el minuto cero en los proyectos de producción propia, en los “hechos en casa”. Describen la relación con sus autores como “intensa” y un proceso de trabajo complejo, pero que merece la pena. Aun así, sólo un 30 por ciento de su producción es casera y un 70 son libros de los que se adquieren los derechos, por ser una forma más rápida de completar el catálogo.

Flamboyant expresa claramente su deseo de respeto al medio ambiente y publica títulos que fomenten el valor de la sostenibilidad, el ecologismo y el activismo. Con sus álbumes ilustrados pretenden mostrar un producto muy atractivo visualmente que mantenga la atención de los pequeños, ya que buscan fomentar la imaginación y sensibilidad artística de los niños y ayudarlos en su crecimiento personal. Uno de sus libros publicados más conocidos, *El monstruo de colores*, de Ana Llenas Serra, tiene más de 5 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo.

Kalandraka

Kalandraka es una editorial gallega fundada en 1998 como respuesta a la escasa oferta de álbum ilustrado en lengua gallega.

Ha sido premiada con numerosos reconocimientos, entre los que destaca el Premio Nacional a la Mejor Labor Editorial Cultural, 2012, por el Ministerio de Cultura de España.

En su catálogo encontramos álbumes de creación propia y recuperaciones de clásicos infantiles descatalogados para devolverlos a las librerías, entre los que destacan *Historias de ratones* de Lobel o *Los tres bandidos* de Ungerer. Según el director editorial, “intentamos que los lectores actuales tengan acceso a los álbumes que consideramos imprescindibles, pero también nos guía el afán de que nuestro catálogo perdure en el futuro.” (Xosé Ballesteros, 2014).

La editorial ha estado desde el principio muy comprometida con la normalización lingüística en gallego, pero ahora publica también en español, catalán, euskera, portugués, inglés e italiano.

Su objetivo principal, el de ofrecer obras de la mejor calidad literaria y estética que animen a la lectura, potencien la imaginación, diviertan y perduren en el tiempo.

Sus valores, compromiso con la multiculturalidad, la educación en igualdad, la tolerancia y el respeto al medio.

Kalandraka colabora con el Departamento de Educación del Ayuntamiento de Santiago de Compostela para convocar el Premio Internacional COMPOSTELA para Álbumes Ilustrados.

Después de investigar diferentes certámenes dedicados al álbum ilustrado he elegido participar en este con un proyecto que comparta los objetivos y valores que esta editorial predica.

En las bases del concurso (ver anexo) se da bastante libertad a la hora de presentar los álbumes ilustrados. Permite cualquier tamaño, técnica y formato y solo limita la extensión a 40 páginas interiores (sin contar guardas ni cubiertas). Al ser una editorial de Galicia (como yo) y al haber crecido leyendo sus cuentos, siento una afinidad especial que me incita a participar en su concurso. Además, me hace ilusión que, en caso de ganar, pudiese ser publicado también en gallego.

En las bibliotecas, librerías y editoriales dividen la edad de sus lectores en franjas. Yo he escogido hacer un álbum ilustrado infantil dedicado a primeros lectores, de 6 a 8 años. Esta edad es una aproximación, no todos los niños aprenden al mismo tiempo a leer. Aunque incluya una letra grande que permita su fácil lectura no usaré el lenguaje más simplificado posible. Cabe la posibilidad que un pequeño no entienda algo del texto, pero con las ilustraciones será suficiente para poder seguir la historia.

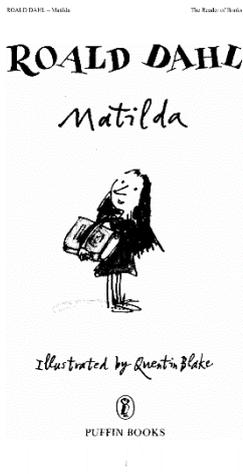


Fig. 1. Blake, Q. Portada del libro *Matilda* (1988)

4.2 REFERENTES

Este trabajo se ha visto influido sobre todo por siete autores:

El primero e indiscutible, **Quentin Blake**. Este británico es uno de los ilustradores infantiles más reconocido en el mundo y ha influido enormemente en la creación de mi libro-álbum.

El estilo de Blake es de apariencia desenfadada, pero cualquiera que haya visto una de sus clases de su proceso creativo, sabrá que esta frescura no tiene nada de fortuito. Mira sus bocetos a través de una mesa de luz y lo trabaja hasta que le gusta. Luego lo entinta en tinta china con soltura y lo pinta con acuarela. Logra espontaneidad, mucho movimiento y personajes muy expresivos. Muchas veces como artistas intentamos mejorar y “requetemejorar” nuestras obras y acabamos con resultados relamidos que nos hacen parecer infantiles o presuntuosos. Las ilustraciones de Quentin Blake me admiran por ser equilibrio entre el garabato y lo profesional y ha sido el ejemplo a seguir desde el inicio de mi trabajo.

Aunque absolutamente todos los dibujos Blake son maravillosos, reconozco que resultan todavía más sagaces y especiales cuando están ilustrando cualquier obra de Roald Dahl (prolífico escritor británico). Estos dos artistas comenzaron a colaborar 1982 y la química profesional hizo inseparables las historias de los dibujos.

Roald Dahl es un escritor referente para literatura infantil y adulta. En este trabajo lo menciono por su maestría para contar historias y crear personajes que una vez conoces, nunca olvidas. Es interesante, imaginativo y emocionante. Trata a los niños como seres inteligentes, cosa que parece evidente, pero a la hora de escribir una historia para pequeños, es fácil caer en paternalismos o simplificar en exceso. En mi trabajo he tratado de crear protagonistas que pudiesen ser amigos de los de Roald Dahl.

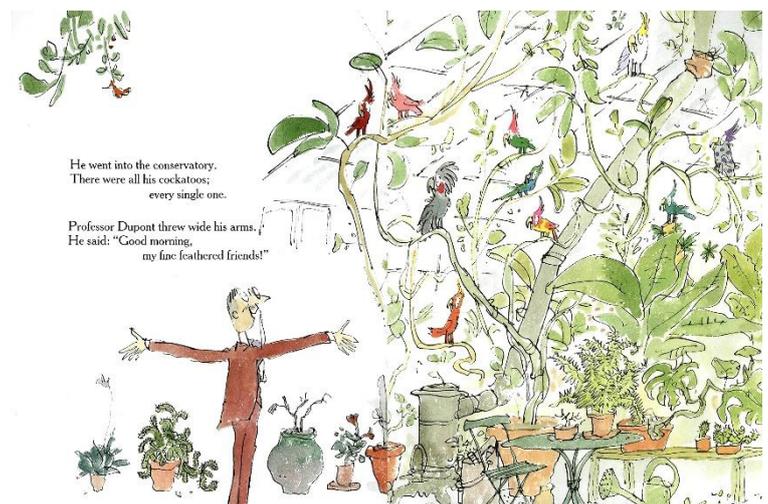


Fig. 2. Blake, Q. Ilustración extraída del cuento *Cockatoos* (1992)

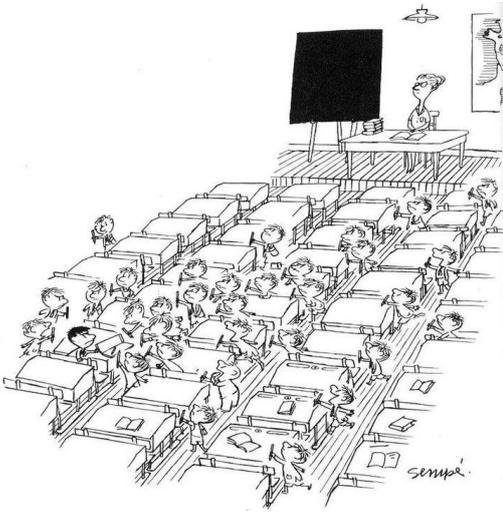


Fig. 3. Sempé, J. Ilustración del libro *Los recreos del pequeño Nicolás* (1961)



Fig. 4. Ross, T. Ilustración extraída del cuento *The second princess* (1994)

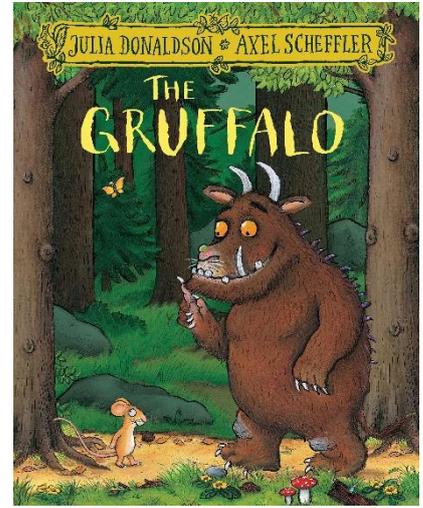


Fig. 5. Scheffler, A. Portada del libro *The Gruffalo* (1999)

El siguiente autor destacado es **Sempé**, dibujante francés de centenares de viñetas agudas y codiciadas portadas de la revista *The New Yorker*. Con su plumilla es capaz de contar una historia en una imagen. Me fijo en el dibujo rápido que caracteriza a *El pequeño Nicolás* (en colaboración con René Goscinny), su ingenio y esos personajes a los que dota de tanta personalidad de un solo plumazo.

Si en mi trabajo uso la tinta china es por querer acercarme un poco a Sempé, Quentin Blake o Ralph Steadman (otro autor que hace virguerías con la tinta).

De **Tony Ross**, ilustrador y escritor inglés, mencionaré *The Second Princess*, (colaboración con Hiaw Oram) libro con el que ganó uno de los tres Silver Paintbrush Award que ha conseguido. Éste trata de La Segunda Princesa que quiere acabar con la Primera Princesa, y toca el tema de los celos entre hermanos. En los trabajos de este autor se presentan frecuentemente a chicas jóvenes con carácter y una gran fuerza de voluntad. Ellas me han servido para dar forma a uno de mis personajes principales.

Además de la evidente ilustración genial que realiza, Tony Ross dibuja muchos libros que logran educar de forma contundente sin aburrir, al contrario, sus personajes tan expresivos y muchas veces irreverentes son graciosos por muy desastre, o a veces ruines, que puedan llegar a ser.

El **Gruffalo** es una fábula escrita por Julia Donaldson e ilustrada por Axel Scheffle, un tándem de autores británica-alemán creador de muchos clásicos contemporáneos que han resultado ser superventas. Subrayo este libro porque, además de sus fantásticas ilustraciones de tintas planas y colores brillantes, su historia trata el miedo mostrando como un ratón astuto consigue salvar la vida sirviéndose de él. En mi proyecto el tema del miedo también está presente, los protagonistas deben superarlo para adentrarse en una aventura.



Fig. 6. Alemagna, B. Ilustración del álbum *Un gran día de nada* (2016)



Fig. 7. Simmonds, P. Ilustración extraída del libro *Fred* (1980)

Posy Simmonds es una de las creadoras más importantes del Reino Unido, miembro de la Real Sociedad de Literatura y de la Orden del Imperio Británico, ilustradora y autora de cómic con muchas publicaciones para The Guardian. Con sus dibujos es certera, excitante y agradable. A pesar de que su obra más conocida es la dedicada para el público adulto, también es una ferviente defensora del libro ilustrado para niños. Con Fred narra la historia de un gato ya fallecido que resulta que era un “superstar” en el mundo de los gatos. De este best-seller me fijo en su formato original de cuento con viñetas y en los personajes, gatos o niños con caritas y ojos redondeados, todos de aspecto amable y bonachón sin ser cursis.

Beatrice Alemagna es un referente actual en el mundo la ilustración. Ha publicado cerca de 40 títulos y ha sido galardonada con múltiples premios internacionales.

Crea atmósferas y luces particulares, a veces surrealistas.

En una entrevista en el Museu del Disseny de Barcelona le preguntan que porqué su estilo es tan manual. Contesta que:

Esto viene de la idea de trabajar con las manos, como antiguamente, y también utilizar el error como un momento de fortuna e inspiración. El ordenador me da miedo porque permite poco equivocarse y hace que todo sea muy plano. (Alemagna, 2020). (s.f.)

Comparto esa inquietud a la hora de realizar mi álbum, por lo que he intentado retocar el dibujo en el ordenador lo menos posible. En su libro *Un gran día de nada* narra la falta de esencia, el tedio de un mundo gris de tecnología y la dificultad de salir de ese cómodo letargo al vibrante mundo real. Sus historias son para niños, pero conmueven a los adultos. Esta ilustradora obliga a una lectura más compleja que la que yo voy a proponer, pero leer sus álbumes me ha inspirado y ayudado a establecerme unos límites y metas.



Fig. 8. Primeros bocetos, todavía los personajes no están definidos.



Fig. 9. Primeros bocetos de la historia definitiva.

5 DESARROLLO

Empapada de libros infantiles sensibles, cuentos con encanto y álbumes inspiradores, quise contar una historia.

Sabía que tenía que desarrollarse más tarde de la hora de dormir, que es la hora más gamberra y donde pasan las cosas más inesperadas. No soy escritora, así que tendría mucha ilustración, y el texto justo. Como las bases del concurso me lo permitían, decidí con libertad los mundos que quería que se confundiesen: cielo y mar, real e imaginado. Una vez decidido todo esto, empecé a bocetar.

5.1 PREPRODUCCIÓN

5.1.1 *Diseño de personajes*

Los protagonistas se van definiendo a lo largo del proceso de bocetos.

Cuando se cambia un personaje, la historia también lo hace. Se busca una pareja que se complemente y de juego. Empiezan siendo una resuelta hermana mayor y su hermanito que la copia en todo y la historia es de carácter costumbrista. Luego paso un tiempo pensando en lo que le pasa a un niño cuando llega un nuevo hermano a casa y los protagonistas se convierten en un hermano mayor y un bebé. Les puse y quité pelo; los vestí y disfracé, enfadé, indigné e hice reír a cosquillas, les hice hacer el pino y quedarse dormidos. Me gustó esta dinámica, así que paro de dibujar y mezclo todo lo hasta ahora dibujado. Me quedo con una niña audaz y su primo temeroso pero vestido de tigre. Una vez elegidos los personajes principales, barajo diferentes escenarios “base”. Es decir, se pone a los personajes en un fondo y se trata de contar, en una sola imagen, una historieta o situación. Finalmente triunfa una idea que incluye el fondo marino y un tiburón de dientes afilados.

Clodin tiene seis años y medio, muchos hermanos mayores y ninguna gana de perderse una ocasión de investigar. Al ser la pequeña de la familia, ha tenido que aprender a defenderse y a no dejarse amedrentar. Es lista, intrépida y pizpireta.

Elis tiene la misma edad que Clodin pero es un mes más pequeño. Esto no le gusta un pelo, pero todavía le gusta menos que alguien piense que es menos valiente que ella. Así que la sigue a todas las aventuras, aunque no siempre le apetece demasiado. Elis tiene el pelo naranja y un mono para dormir de tigre. “Seguramente les dé más miedo a los monstruos vestido así”, piensa.

Marino tiene bastantes más años que los niños, ya ni se acuerda cuántos. Es un tiburón de las profundidades de dientes como cuchillos, voz estruendosa y ojillos vivarachos. Parece terrible pero solo es un generoso y simpático pez al que le encantan los niños, pero no para comer. Vive tranquilo en su mar, en sintonía con la naturaleza y sus tesoros.



Fig. 10. Bocetos de personajes y prueba de línea a tinta china.



Fig. 11. Desescalada por la sábana: boceto en formato desplegable junto a ilustración definitiva sin retocar digitalmente.



Fig. 12. Personajes definitivos: Marino, Elis y Clodin

En cuanto al dibujo, este es suelto y trata de no ser relamido. A pesar de que la cara de cada personaje no es igual a través de las páginas, los tres son muy diferenciables entre sí y destacan bien contra el fondo. Se les ha diseñado completamente diferentes los unos de los otros en cuanto a físico y personalidad para que puedan ser reconocidos de un vistazo: el pelirrojo, la niña de coletas y el escualo. En los bocetos se ve un estudio de las cabezas de los dos pequeños, pero solo fue para ver si sería posible animar y mover estos personajes. En cuanto a su visibilidad, todos tienen la ropa o la piel de un color que no se funde con el fondo. Los niños, naranja y blanco; el tiburón, azul como el mar en el que vive, pero con un tono más verde para que sobresalga.

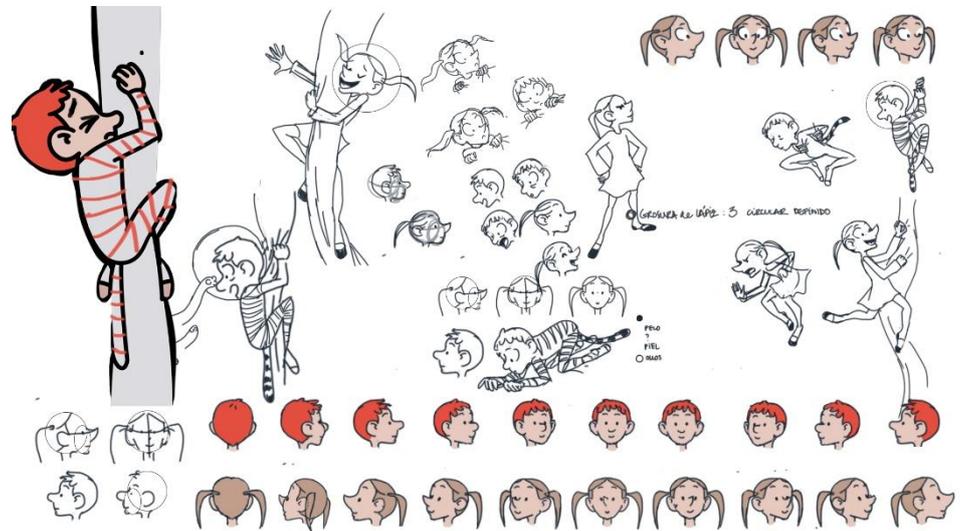


Fig. 13. Giro de cabezas y estudio de personajes en digital para comprobar si pueden ser aptos para animar.

5.1.2 Estudio de mercado

Cuando estaba en el inicio del desarrollo del proyecto tenía todavía muchas ideas enmarañadas y sabía poco de las preferencias y gustos de los lectores del álbum ilustrado. Así que realicé una encuesta de 25 preguntas divididas en seis bloques. De la pregunta 1 a la 3, preguntas para poder clasificar al encuestado; de la 4 a la 6, preguntas sobre el pasado lector del encuestado; de la 7 a la 16, preguntas para recaudar información sobre gustos y hábitos de compra de cuentos ilustrados; de la 17 a la 21, preguntas para descubrir el interés del público por los cuentos ilustrados digitales, de la 22 a la 23, preguntas para saber edad y el sexo del encuestado y de la 24 a la 25, preguntas de opinión sobre la encuesta.

Estaba pensada para hacérsela a lectores mayores de 18 años que consumieran cuentos ilustrados infantiles. No iba dirigida a aquellos que antes leían este tipo de cuentos, solo a aquellos que hoy lo hicieran.



Fig. 14. Ilustraciones en digital sin texto.

Fig. 15. Primera ilustración definitiva.



Ahora sé un poco mejor quién es el público de un álbum como el mío y en qué se fija a la hora de comprar un cuento ilustrado. Me sorprendió que una enorme mayoría no conociera los cuentos digitales y que a más de la mitad de los encuestados el formato digital les pariera poco o nada interesante. Esto hizo que desechase extender mi proyecto en esa dirección una vez finalizado, que era una idea con la que flirteaba al principio. Otra cosa que vi fue que el término “álbum ilustrado” no era muy conocido. Por esta razón, a pesar de que mi investigación se realiza en el ámbito del álbum ilustrado infantil, la encuesta se llama “Cuentos ilustrados infantiles” aun sin ser sinónimos exactos, por ser lo suficientemente semejantes como para que consigan contestar a la encuesta. También me doy cuenta de que, aunque sea el álbum ilustrado un producto editorial en alza, todavía hay un gran número de personas que, al no estar en el sector de la ilustración, no saben lo que es.

Se puede acceder a la encuesta desde Anexo.

5.1.3 Historia

Con las bases del concurso de Kalandraka en una mano y la definición de la propia editorial de álbum ilustrado en la otra, se empieza a ordenar esa idea primera en un storyboard y se le añade un nudo y desenlace. La historia irá variando después de contarla a la gente que me rodea, se cambian palabras y se recorta más de la mitad de texto que se había pensado inicialmente. Pero la idea principal se mantiene:

Clodin y Elis son los dos más pequeños entre todos los primos. Cuando llega la noche, los mayores intentan asustarlos. Si se escurren de la cama puede que caigan en un mundo de monstruos terribles, les susurran cuando las luces se apagan. Clodin no se amedrenta y decide bajar a ver. Elis la sigue, un poco

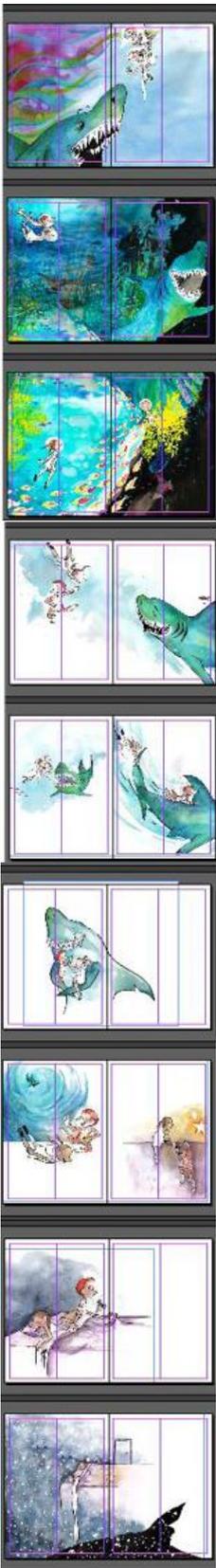


Fig. 16. (continuación figura 14)
Ilustraciones en digital sin texto.

reticente. Se deslizan por las sábanas hasta que llegan al final. Entonces oyen un ruido a lo lejos y un inquietísimo Elis insta a su prima a volver a subir a la seguridad de su cama, pero entra en escena un enorme tiburón con las fauces abiertas. Los niños le intentan disuadir de comérselos. El tiburón contesta divertido que él sólo quiere compartir su mundo con ellos. Niños y tiburón se hacen amigos mientras este les va enseñando el fondo marino y los tesoros que contiene. Cuando es la hora de irse, Clodin y Elis ya no tienen miedo, sólo ganas de volver.

Los niños tienen el instinto de explorar, aprenden cada día poque todo es nuevo y todo lo prueban. Esto puede asustar a sus mayores que, intentando protegerlos, a veces les cortan las alas y, sin querer, les meten miedo. Este miedo es bueno si les hace cautos, pero no si les paraliza. Este cuento es para decirles a esos niños que no hay que tenerle tanto miedo a lo desconocido, atreverse a salir del mundo conocido es la única manera de seguir aprendiendo, adquirir nuevas habilidades y evolucionar como individuos. En la historia Clodin y Elis vencen su miedo y deciden investigar. Como les advirtieron, se encuentran una presencia amenazadora, pero luego resulta que lo es sólo en apariencia. Así también se quiere destacar que es bueno comprobar las cosas por uno mismo, que las apariencias engañan y que si no te aventuras, puede que te estés perdiendo una experiencia maravillosa.

Por otro lado, se intenta tocar el tema de respetar y aprender a admirar la naturaleza y recordar que no tenemos que poseer todo aquello que nos parece bello o deseamos. Muchos lo hemos hecho de pequeños, coger una flor porque es muy bonita pero el día siguiente está mustia y sin vida. Esto le pasa a Elis al final de la historia, se lleva uno de los tesoros del fondo del mar, pero cuando llega a su casa esta se ha convertido en piedra banal. Hay que aprender a disfrutar las cosas cuando las ves y cómo las ves, es decir, en su lugar de origen y desarrollándose a su gusto. La idea es que hay que dejar ser, sin poseer.

5.2 PRODUCCIÓN

A pesar de saber que se pretendía crear un álbum, en el proceso creativo surge la curiosidad de realizar la idea elegida en formatos menos tradicionales que el libro típico. La creación de la historia se ve influida por el formato diferente, en este caso, un desplegable dividido en 7 pliegos más una página suelta a coser después de imprimirse todo. Este formato permite aprovechar los pliegues del papel para ir desvelando paulatinamente las ilustraciones y la unión de estas podría acabar formando una gran ilustración continuada. Aunque el desplegable será el germen, la historia continúa en un formato A4.



Fig. 17. Ilustración final antes de pasar al ordenador.



Fig. 18. Folleto desplegable impreso.

Después de terminar historia y bocetos, se realizan las ilustraciones definitivas en papel de block de esbozos. Las técnicas usadas son la tinta china negra con plumilla para la línea y lápices acuarelables y acuarela líquida para el color.

Usar tinta con plumilla permite hacer líneas más precisas y secas que con un pincel y, dependiendo de cómo se cargue la pluma y la inclinación que se le dé, se consigue modular el trazo. Una cosa que me gusta especialmente y es por ello que la escojo antes que un rotulador o perfilador, es el negro al que se llega, mucho más potente y brillante, y por la gracia de no saber cómo va a quedar un dibujo. Si te equivocas, no hay vuelta atrás, pero a veces el fallo hace que se gane en desenvoltura. El resultado que se busca es despreocupado, no sólo con el uso de la tinta, también cuando se dibujan las proporciones y expresiones de los personajes. La anatomía se distorsiona y las posturas no son siempre realistas porque lo que prima es el movimiento, la sensación de que nadan, casi vuelan, en ese medio ingravido que depende del momento parece cielo o mar.

Mientras que las zonas de agua están hechas únicamente con acuarela, los personajes y otros componentes de la historia combinan la aguada con textura de lápices. Añadir esta textura diferente no sólo aporta riqueza, es especialmente importante para diferenciar elementos sobre el fondo.

El color del agua va variando dependiendo del momento de la historia. Siempre es azul, pero cambia el tono. Al principio de la aventura todo es más misterioso, el azul se mezcla con unas ondas de colores rosas formando morados. Una vez abajo el azul se aclara y contrastan nítidos el tiburón (más verdoso) y los niños (de blanco y naranja). Luego hay una explosión de color, para presentar el Fondo Marino el agua se vuelve desde azul marino a turquesa. Una vez mostrado en todo su esplendor, el fondo se vuelve menos importante para que los personajes sean más principales y cuenten ellos la historia. Así, el azul del agua pasa a enmarcar y dar contexto y deja de ocupar toda la página.



Fig. 19. Ilustración de la parte trasera del desplegable.

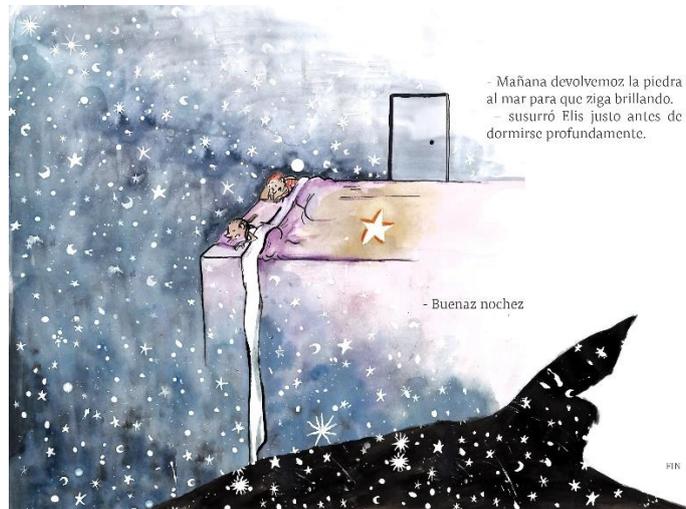


Fig. 20. Página del álbum ilustrado terminado.

La historia se desarrolla en dos mundos, el normal, donde los fondos estrellados brillan; y el fantástico -aunque no por ello menos real- donde los fondos son acuáticos y todo es más flexible. El único momento donde el agua no está presente es cuando los niños todavía están en su cama. Al principio las estrellas son pegatinas luminosas en la pared. Luego hacen una transición para convertirse en el fondo estrellado que hace de nexo entre habitación y aventura.

5.3 PROCESADO DIGITAL

Una vez ilustradas de forma tradicional, se escanea cada imagen y se pasa al ordenador. Aquí se hace una labor de retoque con el programa de edición de imágenes Photoshop. Se edita lo estrictamente necesario para no perder la textura y riqueza conseguidas. Finalmente, la ilustración, ahora digital, se manda al programa de diseño editorial InDesign. Aquí se maquetan las páginas del álbum y se añade el texto previamente pensado. Después de ojear unos cuantos álbumes ilustrados y comprobar que muchos no numeran sus páginas, se decide evitar los números para no estropear las ilustraciones.



Fig. 21. Página del álbum ilustrado terminado.



Fig. 22. Doble página del álbum ilustrado terminado.

El texto narra la historia casi exclusivamente a partir de diálogos. De vez en cuando hay un narrador omnisciente pero normalmente son Clodin, Elis y el tiburón Marino los que guían con su voz. Lo que no se entiende con el texto se lee en las ilustraciones.

En cuanto a cómo está escrito, quiero subrayar que uno de los personajes, Elis, cecea. Todas las “s” que no pronuncia son escritas con zeta. Esto se debe a que, una de las personas en las que me he fijado para diseñar los personajes, tampoco las pronuncia y me parece un elemento característico de su personalidad que quería incluir.

Al estar dedicado a niños entre 6 y 8 años, la tipografía debe ser concisa, grande y clara. La elegida es la PensumPro-Light de Nils Thomsen, una serifa contemporánea con inspiración en la pluma de punta ancha. El cuerpo del texto está a 24 puntos y se sitúa sobre blanco o fondo claro para hacer sencilla la lectura.

El formato a doble página definitivo es un A4. Como se mencionó ya, antes se intentó algún formato más fantasioso, como un desplegable, pero sólo por ver qué pasaba. Pasó que a la hora de imprimir hubo pequeños problemas y, por evitar futuros quebraderos de cabeza, se decidió que el trabajo final se haría en un formato estándar y fácil de imprimir.

OSWALD BOLD TÍTULO, 59pt

PensumPro-Light
Cuerpo del texto, 24pt

Fig. 23. Tipografías: título y cuerpo.

5.4 TÍTULO Y PORTADA

El título ha ido cambiando, al principio la idea era poner “Las aventuras de Clodin y Elis” pero era demasiado largo. También se pensó en dejar “Aventura marina”, pero era demasiado descriptivo. Finalmente, el nombre vino de la mano de la portada. Esta es una ilustración en la que Clodin y Elis están en el fondo del mar, ella encantada y él temeroso. Detrás de ellos se ve lo que parece una enorme gruta o las fauces abiertas de un ser con muchos dientes picudos. Este dibujo cuenta ya bastante y parecía excesivo añadir “aventura” o “marina”. Así que se decidió poner por título una frase que es casi el desencadenante de la historia, “¡Buenas noches, cobardicas!”.

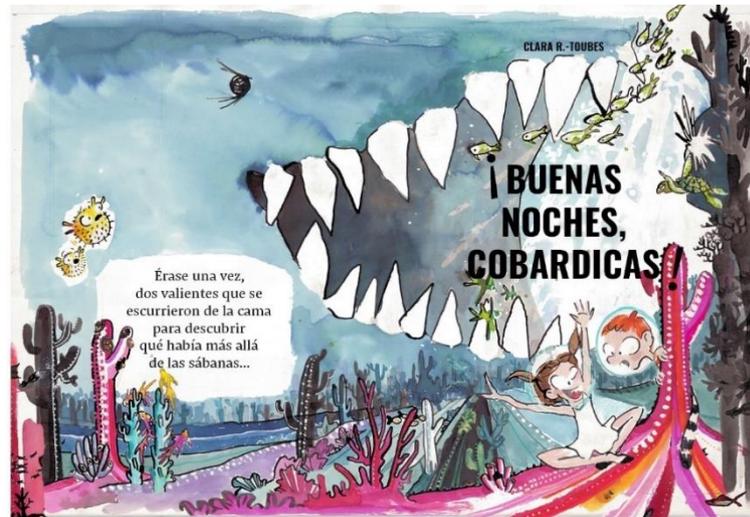


Fig. 24. Bocetos de portadas en A7 y A5.

Fig. 25. Bocetos de portada en A4.

Fig. 26. Portada y contraportada definitivas.

La portada fue lo último en hacerse. Para su proceso de creación se empezó desde un formato más pequeño (pero proporcional) que se fue aumentando hasta llegar al definitivo: primero se partió un folio en cuatro y estas porciones se plegaron a la mitad. Entonces se dibujaron bocetos en miniatura de portada y contraportada. Luego se volvió a plegar un folio, esta vez en dos, y se repitió el proceso. En lugar de a color, se realizó en blanco y negro para ver si las formas funcionaban. Finalmente se hizo en el tamaño definitivo, A4. Se escaneó, se retocó con Photoshop, se añadió el título en InDesign y quedó listo para impresión.

Para leer este álbum ilustrado digitalmente, ir a Anexo.

6 PROTOTIPO IMPRESO

6.1 IMPRESIÓN

Llegados a este punto nos encontramos con un álbum ilustrado digital completamente terminado pero que hay que materializar. Antes de nada, se ordenan las 36 páginas para que se puedan montar en un libro. Esto se hace primero en unos pliegos de tamaño muy reducido, para poder ver como quedaría. Después de muchas vueltas se elige el formato de encuadernación. En este caso se decide formar el volumen (las hojas unidas entre sí) a partir de un quintero (según la RAE, cuaderno de cinco pliegos) y un cuarteto, para facilitar la costura de las páginas. El papel donde se imprimirá a doble cara deberá ser grueso para que la tinta no traspase. Esto hace que dividir las páginas en dos cuadernillos sea necesario. Además, el documento se reduce 3mm por cada lado para evitar problemas con los márgenes y para poder imprimir la portada en un A3.

Se monta el documento a imprimir en InDesign y se lleva a una reprografía. En este sitio ya se había impreso previamente el folleto (descrito en el apartado de Preproducción) para hacer un testeo de los colores en una cartulina gráfica de 180g. Tanto el color de los originales como el que se ve desde mi ordenador dista mucho de lo que recibí, pero no me disgustó. A pesar de esto, como para el álbum cambié el gramaje de la cartulina a uno menor, este resultó ser mate y la prueba de colores no sirvió. Se consiguieron colores apagados, en especial los tonos rojos. Así que se imprimió en otra imprenta, esta vez en un papel satinado. El resultado es mejor en cuanto a fuerza y brillo del negro y tonos rojos, pero satura demasiado los azules haciendo que se pierdan las sutilezas de la acuarela.



Fig. 27. Doble página definitiva.



Fig. 28. Maqueta del álbum abierta.



Fig. 29. Portada de la maqueta.

6.2 ENCUADERNACIÓN

El volumen del prototipo se imprime dos veces: el primero en cartulina gráfica de 180g (11€ las 36 páginas), y el segundo en cartulina gráfica satinada 180g (16€ las 36). Una vez impresos, se cosen las páginas a mano con hilo Gutenberg color gris que es grueso y resistente y fácil de enhebrar.

La portada y contraportada se hacen a parte. Con cuadrantes de cartón de 2,5mm de grosor unidos gracias a un lomo de cartulina, se monta la estructura de las cubiertas. Luego se forra con el papel de plano en el que está impreso el diseño de la portada

El volumen y la cubierta están terminados, pero por separado. Llegamos entonces al momento de unirlos todo por medio de las guardas (las hojas de papel dobladas a la mitad que unen el exterior del libro con el interior). Estas son cartulinas de 240g que se pegan con cola polivinílica.

Por fin, todo este proceso resulta en la maqueta impresa del álbum ilustrado infantil ¡BUENAS NOCHES, COBARDICAS!, lista para ser entregada al concurso.

7 CONCLUSIÓN

En los últimos tiempos he ido trabajando cada vez más en digital y menos en papel, hasta llegar a un punto en el que casi había olvidado lo mucho que necesito ilustrar a mano. Por eso me he dado una gran libertad en cuanto al uso de colores, anatomía de los personajes, diseño de fondos y maquetación. Me he permitido el lujo de inventarme una historia, desarrollarla, dibujarla, pintarla, maquetarla, imprimirla, encuadernarla y leérsela a los pequeños de mi casa. Ha sido realmente divertido y gratificante; he aprovechado cada página para volver a enamorarme de crear.

Me he soltado, pero he elegido tener pautas para guiarme. Esa es una de las razones por las que el proyecto se hace bajo las bases de un concurso. Otra es que quería probar que puedo hacer un trabajo para un ámbito distinto al académico. Y me siento feliz al decir que este álbum es un trabajo de ilustración y diseño que no habría sido capaz de realizar al principio del grado. Además, ahora conozco un poco mejor las editoriales independientes de habla española; he podido tratar el tema de superación del miedo y de respeto por

las cosas, aunque no sean de nadie de una forma en la que el lector no se sienta reprendido; y he llegado a unas ilustraciones ricas y un texto que las complementa - ¡pero no repite! - como debe ocurrir en cualquier álbum ilustrado que se precie. En cuanto a los resultados, me ha gustado en especial encuadernar el proyecto, es la primera vez en mi vida que lo hago y el saber que puedo crear este objeto manualmente ha hecho que me sienta poderosa. También debo decir que estoy un poco decepcionada con la calidad de impresión a la que he llegado. Las reprografías que he probado no tratan el color de forma delicada y por ello se han perdido matices, tonos y brillo en las ilustraciones. Seguiré haciendo pruebas de impresión hasta conseguir que los colores y texturas salgan nítidos y con todo detalle.

Considero que he cumplido, en mayor o menor medida, con los objetivos que me había marcado al empezar el proyecto consiguiendo elaborar un prototipo de álbum ilustrado infantil desde el primer boceto hasta una encuadernación artesanal. La última parte de este trabajo consistirá en enviar la maqueta al concurso de la editorial Kalandraka. Este paso se dará una vez se haya recibido retroalimentación del Tribunal y se haya usado para hacer la corrección definitiva de ¡BUENAS NOCHES, COBARDICAS!

Con mi álbum (y otros tantos que deseo elaborar), quiero contribuir a que los niños tengan eso que se consigue con un álbum ilustrado: sus primeras experiencias literarias y artísticas lúdicas. Luego se espera que lleguen al siguiente estadio, que será el de alcanzar los secretos del arte y el objeto estético.

8 REFERENCIAS

- ARTIUM MUSEOA (2010) El nacimiento del álbum ilustrado. *DokuArt. Biblioteca y Centro de Documentación*. Consultado el 11 de junio de 2022. <https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/historia/el-nacimi>
- BLAKE, Q., & CASSIDY, J. (2009). *Dibujo para artistas por descubrir*. Catapult.
- Blume. (2022). Blume.net. Consultado el 3 de mayo de 2022. <https://blume.net/>
- BRAVO, E. (2022). Posy Simmonds, la gran dama de las viñetas en Reino Unido, publica El mundillo literario, una sátira sobre escritores (y lectores). *Mujerhoy*. <https://www.mujerhoy.com/actualidad/posy-simmonds-mujer-escritora-ilustradora-reino-unido-20220508170840-nt.html>
- BUTTER, S. (2019). Illustrator Posy Simmonds: 'Women in comics weren't characters, they were just characteristics - that's changing now'. *Evening Standard*. <https://www.standard.co.uk/culture/illustrator-posy-simmonds-interview-women-a4141606.html>
- Carmen Diana Dearden y Verónica Uribe: Ekaré nació con vocación universal. (2022). *Canal lector*. Consultado el 2 de junio de 2022, de <https://www.canallector.com/docs/786/>
- Dossier "Cecilia Bajour: lo no dicho en los libro-álbum". (2022). *Biblioteca Elma Kohlmeier de Estrabou*. <https://ffyh.unc.edu.ar/biblioteca/el-libro-album-en-el-fondo-malicha/>
- Ediciones Ekaré. (2022). Ekare.com. Consultado el 4 de mayo 2022, de <https://www.ekare.com>
- Entrevista a Xosé Ballesteros. (2014). *Babar*. Consultado el 11 de junio de 2022, de <http://revistababar.com/wp/entrevista-a-xose-ballesteros-kalandraka/>
- Flamboyant - Libros infantiles y juveniles ilustrados*. (2022). Editorial Flamboyant. Consultado el 3 de mayo de 2022, de <https://www.editorialflamboyant.com/>
- FRASCARA, J., KNEEBONE, P., & FRASCARA, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (7th ed.). Infinito.
- Fundación Cuatrogatos. Cuatrogatos.org. (2022). Consultado el 3 de mayo de 2022, de <https://www.cuatrogatos.org/>

- GRAVETT, P. (2012). Posy Simmonds: Essentially English. *Paulgravett.com*. Consultado el 13 de junio de 2022, de http://paulgravett.com/articles/article/posy_simmonds1
- Kalandraka - Libros para soñar*. (2022). Kalandraka.com. Consultado el 3 de mayo de 2022, de <https://www.kalandraka.com/>
- Libros del Zorro Rojo*. (2022). Libros del Zorro Rojo. Consultado el 3 de mayo de 2022, de <https://librosdelzorrorojo.com/>
- Libros para caminantes curiosos — A Buen Paso*. (2022). A Buen Paso. Consultado el 3 de mayo de 2022, de <https://www.abuenpaso.com/>
- MARCHESI, G., Parolini, M., & Sucato, V. (1994). *Como crear objetos de papel*. De Vecchi.
- MARTÍNEZ, G. (2022). Editoras creadoras: Flamboyant. *Publishnews*. Consultado el 3 de junio de 2022, de <https://publishnews.es/editoras-creadoras-flamboyant/>
- MORLA, J. (2015). Un nuevo mundo ilustrado. *Babelia*. Consultado el 7 de junio de 2022, de https://elpais.com/cultura/2015/07/31/babelia/1438341101_310058.html.
- MUSEU DEL DISSENY DE BARCELONA (2020) Beatrice Alemagna: Crear, descubrir y emocionar desde la duda. *barcelona.cat*. <https://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/es/noticia/beatrice-alemagna-crear-descubrir-y-emocionar-desde-la-duda>
- SALISBURY, M., & STYLES, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Blume.
- THOMSON, R. Y HEWINSON, B. (1999) *El dibujo humorístico. Cómo hacerlo y como venderlo*. Blume
- VICENTE, A. (2016). Entrevista: “El pequeño Nicolás nació pasado de moda”. *Babelia*. https://elpais.com/cultura/2016/05/12/babelia/1463071912_746068.html

9 ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Blake, Q. Portada del libro <i>Matilda</i> (1988)	13
Fig. 2. Blake, Q. Ilustración extraída del cuento <i>Cockatoos</i> (1992)	13
Fig. 3. Sempé, J. Ilustración del libro <i>Los recreos del pequeño Nicolás</i> (1961)..	14
Fig. 4. Ross, T. Ilustración extraída del cuento <i>The second princess</i> (1994)	14
Fig. 5. Scheffler, A. Portada del libro <i>The Gruffalo</i> (1999).....	14
Fig. 6. Alemagna, B. Ilustración del álbum <i>Un gran día de nada</i> (2016)	15
Fig. 7. Simmonds, P. Ilustración extraída del libro <i>Fred</i> (1980)	15
Fig. 8. Primeros bocetos, todavía los personajes no están definidos.....	16
Fig. 9. Primeros bocetos de la historia definitiva.	16
Fig. 10. Bocetos de personajes y prueba de línea a tinta china.	17
Fig. 11. Desescalada por la sábana: boceto en formato desplegable junto a ilustración definitiva sin retocar digitalmente.....	17
Fig. 12. Personajes definitivos: Marino, Elis y Clodin	17
Fig. 13. Giro de cabezas y estudio de personajes en digital para comprobar si pueden ser aptos para animar.....	18
Fig. 14. Ilustraciones en digital sin texto.	19
Fig. 15. Primera ilustración definitiva.	19
Fig. 16. (continuación figura 14) Ilustraciones en digital sin texto.....	20
Fig. 17. Ilustración final antes de pasar al ordenador.	21
Fig. 18. Folleto desplegable impreso.	21
Fig. 19. Ilustración de la parte trasera del desplegable.....	22
Fig. 20. Página del álbum ilustrado terminado.....	22
Fig. 21. Página del álbum ilustrado terminado.....	22
Fig. 22. Doble página del álbum ilustrado terminado.	23
Fig. 23. Tipografías: título y cuerpo.	23
Fig. 24. Bocetos de portadas en A7 y A5.	24
Fig. 25. Bocetos de portada en A4.....	24
Fig. 26. Portada y contraportada definitivas.	24
Fig. 27. Doble página definitiva.	25
Fig. 28. Maqueta del álbum abierta.....	26
Fig. 29. Portada de la maqueta.....	26

10 ANEXO

Encuesta:

Enlace al pretest: <https://forms.gle/C37w5v6ebtKvBrs6>

Enlace a la encuesta definitiva: <https://forms.gle/fcd4G9cVc1DXCEZn6>

Concurso:

Bases del Premio Internacional COMPOSTELA 2022:

<http://portadas.kalandraka.com/premioCompostela/bases-web-CASTELLANO-2022.pdf>





**¡BUENAS
NOCHES,
COBARDICAS!**





¡Fiesta de pijamas! Todos los primos van a dormir en la misma habitación esta noche tan especial.

-Buenas noches, liantes- dice mamá.

- ¡Eh, pequeñajos! Cuidado con escurriros de la cama...- aullan los mayores.



- Hale cobardicas, hasta mañana – dice uno.

- Eso si llegáis a mañana... – ríe malicioso otro.

- Yo no estoy asustada, voy ver si hay algo debajo de la cama.

- Eztá baztante ozcuro...

- ¿Qué pasa, te da miedo venir? Si quieres bajo yo sola.



- Todo el mundo sabe que los monstruos no existen.
¿Verdad?

- Supongo, Elis, yo nunca he visto uno.



-Oh, oh, la sábana no es tan larga como creía
- dice Clodin chafada.

- Zí, zí, qué pena...Oye, ¿no oyez algo?

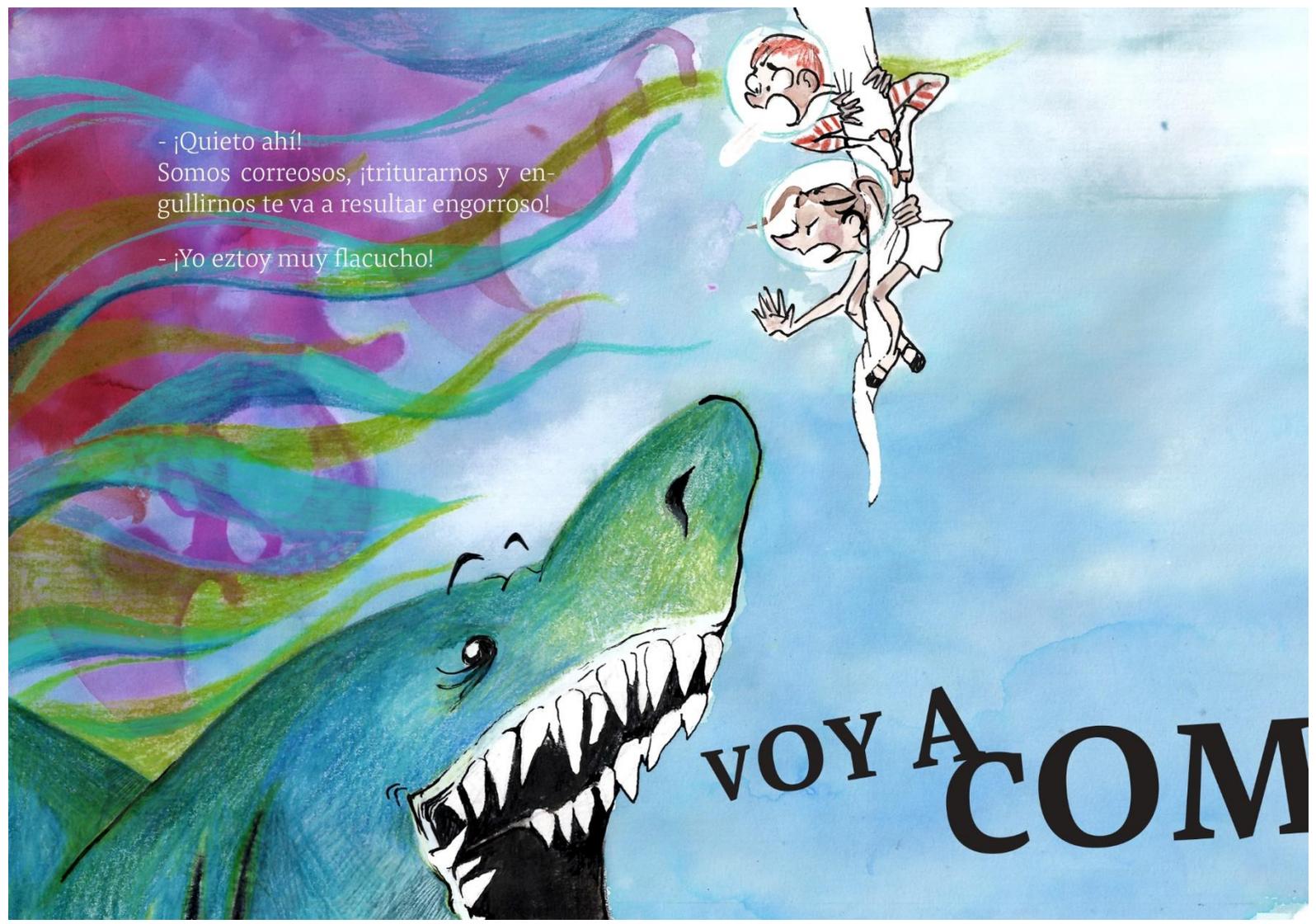
- Tienes razón, Elis, noto un ruido...

- ¡¡¡¡ Un ruido que ze eztá acercando!
¡Subamos! Tengo muchaz ganaz de dormir.
A mí el zueño me entra azí, repentinamente.



- ¡Quieto ahí!
Somos correosos, ¡triturarnos y en-
gullirnos te va a resultar engorroso!

- ¡Yo eztoy muy flacucho!



VOY A COM



APARTIR MI MAR CON VOSOTROS

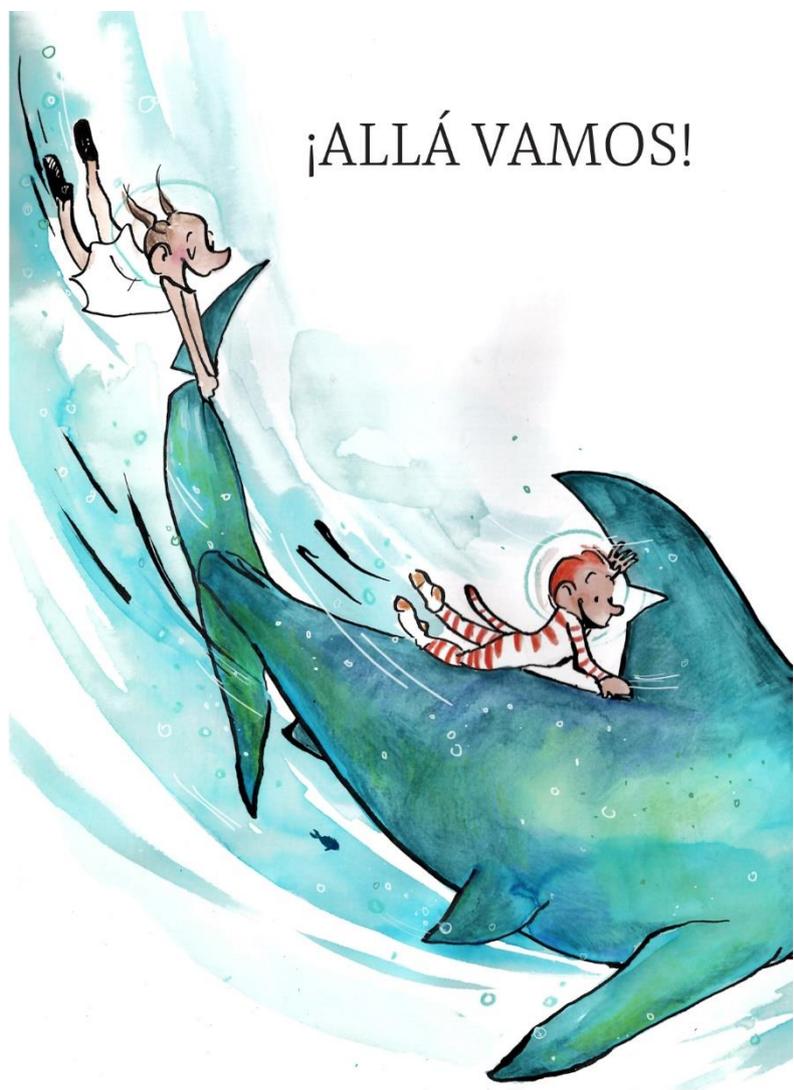


- ¡En ese barco seguro que hay tesoros!

- Bah, en ese viejo galeón ya no queda ni un doblón. Yo sé dónde encontrar los tesoros más brillantes del océano. Pero sabed que son joyas del fondo del mar, fuera de aquí se marchitan.



- Está bieeeeeen, os llevaré.
Venga, montad en mi lomo, brochetillas.



¡ALLÁ VAMOS!

-Zeñor Tiburón,
¿puedo coger
eza gema?

-Haz como veas, pequeño Elis.
Y llamadme Marino.





Llegó la hora de despedirse. Clodin y Elis deben volver a la cama o se armará una buena.

- Muchas gracias por todo, Marino. Eres genial- murmura Clodin.

- ¡Zí! ¡Graciaz! Lo pazamos de miedo! - dice Elis.

- Volved cuando queráis, brochetillas. - ruge Marino

Se abrazan mucho rato, muy fuerte.



- ¡Qué aventura! Cuándo se lo contemos a los mayores...

¡Hasta pronto!



- ¡La joya ya no brilla! Ze fueron loz colerez que tenía bajo el mar.

- Claro, si la arrancas de su mundo pierde su belleza, lo dijo Marino. Oye, parece que me has contagiado tu famoso "sueño repentino"- sonrió Clodin tapándose con las sábanas.

- Dulces sueños, Elis

- Mañana devolvemoz la piedra al mar para que ziga brillando.
- susurró Elis justo antes de dormirse profundamente.

- Buenaz nochez

