



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Nora: Proyecto Editorial de Álbum Ilustrado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rodríguez Carmona, Elena

Tutor/a: Heras Evangelio, David

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En el presente proyecto de final de grado se trabaja la ilustración bajo la técnica de la serigrafía para la creación de un álbum ilustrado.

A partir del microrrelato *The Dog Hair* de la autora americana Lydia Davis, se elabora una propuesta de narración visual para su publicación en formato de álbum, prescindiendo del texto, realizando una interpretación personal del mismo y componiendo un universo con personajes y escenarios propios.

Con este proyecto dirigido al sector de la industria editorial se pretende conocer las claves para la profesionalización en el ámbito de la Ilustración con el que adentrarnos en el funcionamiento de la misma, sus requisitos de publicación y de difusión de la obra.

**Palabras clave:** Álbum ilustrado, Editorial, Serigrafía, Mascotas, Pérdida

## ABSTRACT AND KEYWORDS

In this final degree project, illustration is worked on using the screen-printing technique to create an illustrated album.

Based on the short story *The Dog Hair* by the American author Lydia Davis, a visual narrative proposal is developed for its publication in album format, dispensing with the text, making a personal interpretation of it and creating a universe with its own characters and scenarios.

This project aimed at the publishing industry intends to provide the keys to professionalization in the field of Illustration with which to get into its functioning, its publishing requirements and the dissemination of work.

**Keywords:** Illustrated album, Editorial, Screen-printing, Pets, Loss

## AGRADECIMIENTOS

*A mis padres, por brindarme la oportunidad de estudiar lo que más me gusta tan lejos de casa.*

*A mi tutor, David Heras, por creer en mi potencial y apostar por este proyecto desde su nacimiento.*

*A Dani, por ser el primero en ver cada boceto y leer cada borrador.*

*A mis amigas y compañeras de grado, por ser un apoyo incondicional tanto dentro como fuera de estas aulas.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
2.1 PRINCIPAL	6
2.2 ESPECÍFICOS	6
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
3.1 CONCEPTUALIZACIÓN	7
3.2 CONFIGURACIÓN DE LA GRÁFICA	8
3.3 PREPRODUCCIÓN	8
3.4 CRONOGRAMA	8
<b>4. REFERENTES</b>	<b>9</b>
4.1 FORMALES	9
4.1.1 <i>Mar Hernández</i>	10
4.1.2 <i>Carlos Ortín</i>	10
4.1.3 <i>Laia López</i>	11
4.2 CONCEPTUALES	12
4.2.1 <i>Camino a casa</i>	13
4.2.2 <i>El soldadito de plomo</i>	13
<b>5. DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	<b>14</b>
5.1 ANTECEDENTES	14
5.1.1 <i>Contactando a Lydia Davis</i>	14
5.1.2 <i>El poder de la imagen</i>	15
5.2 TÍTULO	16
5.3 PERSONAJES	16
5.3.1 <i>El vínculo familiar</i>	16
5.3.2 <i>Diseño de personajes</i>	17
5.4 STORYBOARD	18
5.5 ILUSTRACIONES	21
5.5.1 <i>Diseño de fotolitos: digital</i>	22
5.5.2 <i>Artes finales: serigrafía</i>	22
5.6 ENCUADERNACIÓN	24
5.6.1 <i>Rótulo</i>	24
5.6.2 <i>Cubierta</i>	24
5.6.3 <i>Portada</i>	25
5.6.4 <i>Guardas</i>	26

<b>6. PRODUCCIÓN</b>	<b>26</b>
<b>6.1 PROTOTIPO</b>	<b>26</b>
<b>6.2 CARPETA DE COLECCIÓN</b>	<b>27</b>
<b>7. DIFUSIÓN</b>	<b>30</b>
<b>7.1 ANÁLISIS DE EDITORIALES</b>	<b>30</b>
7.1.1 <i>Media Vaca</i>	30
7.1.2 <i>A buen paso</i>	30
7.1.3 <i>Nobrow</i>	31
<b>7.2 CONCURSOS</b>	<b>31</b>
7.2.1 <i>Premio de Álbum Ilustrado Apila</i>	31
7.2.2 <i>I Premio de Álbum Ilustrado Miguel Calatayud</i>	32
7.2.3 <i>XVI Premio Compostela Álbumes Ilustrados</i>	32
<b>8. CONCLUSIÓN</b>	<b>33</b>
<b>9. REFERENCIAS</b>	<b>34</b>
<b>10. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>36</b>
<b>11. ANEXOS</b>	<b>38</b>
<b>ANEXO 1: ODS</b>	<b>38</b>
<b>ANEXO 2: ARTES FINALES</b>	<b>39</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

En esta memoria se expone el proceso de elaboración del álbum ilustrado *Nora*, desde el nacimiento de la idea, estudios previos procesuales y referenciales hasta aspectos formales presentes a la hora de su producción e impresión.

La obra, compuesta por doce ilustraciones a dos tintas realizadas con serigrafía, indaga en el sentimiento de pérdida de una mascota, así como en los fuertes vínculos que las unen a sus dueños, convirtiéndolas en un miembro más de la familia. Su estilo desenfadado busca reconfortar al lector y homenajear a todas aquellas mascotas que alguna vez nos acompañaron.

El motivo por el cual se decide realizar un libro-álbum mudo como trabajo final de grado es porque es un tipo de publicación en el que la ilustración tiene todo el peso narrativo, lo que permite explotar esta disciplina al máximo. A su vez, este género supone un interesante reto al que enfrentarse desde la libertad creativa tras la elaboración de diversos libros ilustrados a lo largo de la carrera, poniendo en práctica las habilidades adquiridas en estos años.

El propósito principal es crear una propuesta sólida que pueda presentarse a las editoriales para su publicación, o, en su defecto, servir como muestra de mis habilidades y trabajo como ilustradora. Por ello, se ha buscado en todo momento la construcción de un proyecto completamente propio, sin restricciones externas, que sirva como carta de presentación profesional.

Para llevar a cabo esta obra se siguen varias etapas de desarrollo mediante las cuales se ha buscado mostrar el proceso de creación, comenzando con la elección de una idea a comunicar que sirva de punto de partida, seguido por el diseño de personajes y la construcción del *storyboard* para, finalmente, llegar a la realización, edición e impresión del arte final de las páginas, combinando estilos tradicionales con otros más actuales, como son el *software* digital y la serigrafía, ambos empleados para las doce ilustraciones interiores más la cubierta y guardas.

Asimismo, para respaldar el trabajo práctico se abordan aspectos como las estrategias de trabajo que se han aplicado, con la metodología proyectual como eje central clave. Además, se incluye una selección de autores y obras referentes, sirviendo su estudio como base para la correcta elaboración de un libro-álbum, así como un análisis de editoriales que encajan con el espíritu del proyecto para su futura difusión. Tras esto, se incluye un listado de concursos a los que se ha presentado esta obra bajo el mismo propósito.

Por último, se incluye una conclusión del trabajo realizado en la que se habla sobre los objetivos planteados al comienzo, así como una valoración personal del mismo. Finalizaremos con los apartados de referencias e imágenes anexas, las cuales incluirán fotografías en detalle de cada una de las diferentes estampas que componen el libro.

## 2. OBJETIVOS

A continuación, se exponen los objetivos que se han planteado previa a la realización de este proyecto, los cuales han guiado el comienzo y desarrollo del mismo.

### 2.1 PRINCIPAL

El objetivo principal es elaborar una propuesta de narración visual para su publicación en formato de álbum, prescindiendo del texto, donde las ilustraciones sostienen todo el peso de la narrativa.

### 2.2 ESPECÍFICOS

- Desarrollar un lenguaje gráfico propio, que identifique la publicación y mi perfil profesional como ilustradora.
- Sintetizar la paleta cromática reduciéndola a dos tintas más la superposición de ambas para preparar la producción del libro álbum mediante la técnica de la serigrafía.
- Dominar la técnica de la serigrafía aplicada a la ilustración editorial.
- Crear un contexto, personajes y escenarios que ayuden a transmitir una idea concreta.
- Definir un proyecto editorial con calidad profesional apto para la salida al mercado.
- Empezar a moverme en el mundo de la ilustración editorial mediante certámenes aptos para este proyecto.
- Contribuir a sensibilizar al público hacia la diversidad de los lenguajes visuales.
- Reconfortar a los más pequeños ante la pérdida de una mascota.

- Por último, reflexionar acerca del trabajo realizado con el fin de proseguir mi profesionalización en proyectos futuros de índole similar.

### 3. METODOLOGÍA

Partiendo de los objetivos planteados, se establece una metodología empírico-analítica, dada la relación de la búsqueda de referentes con la práctica, que permite extraer información y conclusiones a partir de la observación y reflexión directa basada en la experiencia. Este método evalúa y corrige los resultados de forma progresiva y se basa en la mejora continua, características propias de una metodología proyectual, en la que se produce una reiteración de los métodos que no buscan verdades absolutas, sino el perfeccionamiento constante en los resultados mediante la autocorrección, garantizando el cumplimiento de dichos objetivos con éxito.

#### 3.1 CONCEPTUALIZACIÓN

En primer lugar, se realiza un estudio y observación acerca del concepto de álbum ilustrado. Se compila información sobre varios autores e ilustradores que hayan trabajado temáticas similares para conocer su forma de trabajo y abordar el proyecto con mayor conocimiento.

Se estudia el mundo editorial a la par, contactando con editoriales, obteniendo información acerca del álbum ilustrado en España, costes de producción y aspectos esenciales.

Seguidamente, se procede a la lectura de diferentes textos susceptibles a ser convertidos en álbum. Deben ser relatos no muy descriptivos, que ganen en significado siendo acompañados por imágenes. Este criterio lleva a leer microrrelatos, pues al no ser demasiado extensos dan pie a ser fortalecidos e incluso reinterpretados a través de imágenes. De esta forma, las ilustraciones no quedan reducidas a meras representaciones del texto, sino que van más allá.

Tras diversas lecturas se escoge el microrrelato *The Dog Hair*, procediendo a su estudio analítico para conseguir extraer los elementos más importantes. A su vez, se efectúa una lista de conceptos que ayude a mantener una organización, para conseguir establecer una jerarquía en importancia de las características del relato, lo que resultará importante en la elaboración de ideas que se produce posteriormente. Más adelante, observando la lista de ideas y teniendo en cuenta los objetivos y límites del proyecto, se delimitan los marcos de actuación sobre los que se trabajará. Esto nos permite centrarnos en aquellas ideas que mejor representan los aspectos del escrito, sintetizando los elementos de forma que se puedan expresar más fácilmente en una ilustración y usar aquellos más relevantes para la creación de nuestra propia versión de la historia.

### 3.2 CONFIGURACIÓN DE LA GRÁFICA

Tras la fase de documentación, análisis del relato y lluvia de ideas, comienza el proceso de elaboración del mundo interior del libro álbum. Se comienza a dibujar pequeñas ideas, vislumbrando la estética de lo que será el proyecto final. Estos primeros bocetos no son concluyentes en la narración, pero ayudan a anticipar lo que se quiere desarrollar, organizando el discurso en función de lo planteado.

Asimismo, se piensa en la maquetación teniendo siempre presente el concepto de doble página. Todo este proceso se realiza mediante bocetos en formato digital, con plantillas a modo de *storyboard*, de forma que se tenga siempre una visión global del conjunto y la doble página. Es esencial mantener un ritmo compositivo que facilite la lectura, teniendo este concepto presente en todo momento durante este proceso.

### 3.3 PREPRODUCCIÓN

Una vez el *story* es definitivo, las composiciones se pasan a limpio y se preparan digitalmente para la elaboración e impresión de los fotolitos necesarios para la artefinalización de las ilustraciones con la técnica de la serigrafía.

Las estampas obtenidas se someten a un proceso de selección. Las óptimas de cada modelo se escanean y se digitalizan para colocarlas en la maquetación con el programa *Adobe Indesign*, comenzando así el proceso de selección de tipografía y rectificación de detalles, trabajando con constantes pruebas de impresión para verificar tamaños.

También comienza la ejecución de las guardas y de la cubierta, entendida como un resumen visualmente atractivo del contenido, para las cuales se han ido pensando y anotando ideas a lo largo de todo el proceso.

### 3.4 CRONOGRAMA

A continuación, se adjunta un cronograma que refleja los tiempos que se le dedican a cada etapa de trabajo, así como las tutorías periódicas a modo de puntos de control.



#### 4.1.1 Mar Hernández

Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, Mar Hernández es una ilustradora que lleva veinte años en el sector. Conocida artísticamente como “Malota”, ha trabajado en multitud de áreas no solo de la ilustración, también de otros ámbitos como el audiovisual, el diseño y la publicidad, donde ha logrado entender las peculiaridades y requisitos de cada uno de estos campos a nivel internacional, por lo que su obra es muy versátil en consecuencia.

El color resulta de gran importancia en su trabajo al tratarse de un aspecto que ofrece muchas posibilidades a nivel comunicativo por lo que forma parte de su lenguaje gráfico habitual. Generalmente utiliza paletas de colores muy vivos y contrastados, lo que la convierte en un gran referente de la técnica serigráfica, con la que trabaja a menudo. Es destacable también la versatilidad y jugabilidad que aporta todo el ejercicio de síntesis gráfica que hay detrás de sus trabajos. Este juego de formas queda perfectamente integrado con el cromatismo gracias a un excelente uso de las texturas.

Malota es una artista realmente inspiradora por la forma que tiene de construir imágenes, sirviendo de introducción a la serigrafía, especialmente en temas como la interacción del color, construcción formal y juegos de texturas.



**Figura 2** Astrónomo. Ilustración de Mar Hernández.



**Figura 3** Ilustración de Mar Hernández para *The New York Times*.

#### 4.1.2 Carlos Ortín

De origen valenciano, Carlos Ortín (1961) se da a conocer a través de la publicación de viñetas ilustradas en revistas de los años 80, donde comienza a trabajar como ilustrador autónomo, realizando a su vez otros proyectos de

carácter editorial como carteles, literatura infantil, cómics e ilustraciones editoriales, llegando a colaborar con grandes entidades como El País, Santillana y Alfaguara. Actualmente ejerce de director en los Estudios de Ilustración de la Escuela ESAT.

De este autor destaca una publicación en concreto: *Narices, buhitos, volcanes y otros poemas ilustrados*. Este libro va dirigido a todo tipo de público, tratándose de un recopilatorio de poemas populares, intentando despertar el interés por la poesía en aquel que no lo tenga. Ortín abarca la ilustración de forma muy innovadora, lo que contrasta con los poemas clásicos que acompaña. Este contraste dota a la obra de gran frescura, haciéndola destacar entre otras de índole similar. En ocasiones, incluye pequeñas viñetas que ilustran cada verso, combinando cómic con poesía, resultando bastante inspirador en la combinación. Formalmente, las ilustraciones son de un estilo muy desenfadado, donde predomina la línea gruesa, con presencia de texturas y la caricaturización de los rasgos. La composición varía casi continuamente entre cada página, no parece seguir un orden lógico, lo que aporta dinamismo a la lectura.

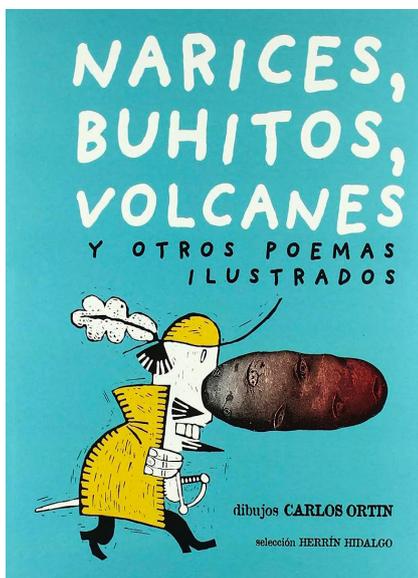


Figura 4 Portada de *Narices, buhitos, volcanes y otros poemas ilustrados*.



Figura 5 Ilustración interior de *Narices, buhitos, volcanes y otros poemas ilustrados* por Carlos Ortín.

Para la elaboración de nuestro álbum ilustrado nos servimos, sobre todo, de la capacidad del autor para crear variados contrastes tanto temáticos como gráficos con el fin de conseguir destacar a través de la innovación.

#### 4.1.3 Laia López

Nacida en Barcelona en 1994, Laia López es una conocida ilustradora digital española. Licenciada en Bellas Artes, desarrolla con los años un estilo de dibujo único e identificable, lo que constituye su principal seña de identidad.

Ha ilustrado historias de grandes autoras como Laura Gallego o Marta Álvarez, además de escribir e ilustrar sus propias obras.

Laia se caracteriza por la elaboración de personajes con un estilo muy peculiar cercano al de la animación, pues uno de sus principales recursos a la hora de crear es la caricaturización y exageración de los rasgos de la persona retratada, captando la esencia de autenticidad que la hace distinta, propósito que se ha seguido durante la fase de diseño de personajes en este proyecto, buscando siempre la expresión personal en aquello que se representa o se quiere transmitir. En su artbook *Gleaming: The Art of Laia López* la artista expone recursos gráficos de utilidad empleados en sus obras:

El juego de texturas es uno de los componentes principales para dar vitalidad y realismo a una composición (...) Uno de los elementos que ayudan a jugar con las texturas es la línea que delimita el dibujo. Sin embargo, jugar con la eliminación de la tangente también genera resultados interesantes. (2018)

Estos consejos resultarán de gran ayuda a la hora de preparar las ilustraciones digitales para su estampación bajo la técnica de la serigrafía, siendo los tramados y la línea parte imprescindible del acabado gráfico de mi proyecto.



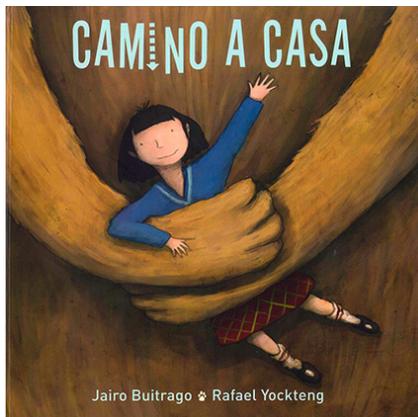
**Figura 6** Diana Aysun. Personaje original de Laia López.



**Figura 7** Ilustración interior de *Strawberry Moon* por Laia López.

## 4.2 CONCEPTUALES

Por otro lado, en esta sección se recalcan obras concretas de las cuales destaco su temática y el modo en la que esta toma forma a través de la narración, lo que resulta de interés para sentar las bases de nuestro propio mundo literario.



**Figura 8** Portada del álbum *Camino a casa*.



**Figura 9** Ilustración interior de *Camino a casa* por Rafael Yockteng.

#### 4.2.1 Camino a casa

Escrito por Jairo Buitrago, *Camino a casa* es una obra que ha servido de ejemplo para entender los conceptos claves que ha de tener un libro para considerarse un buen álbum ilustrado, desde la perfecta conjunción texto-imagen, pasando por el uso de la doble página como unidad básica de significado, hasta llegar a una narrativa secuencial coherente y cargada de connotaciones.

El ilustrador, Rafael Yockteng, representa de forma sutil cómo una niña vive la ausencia de su padre en la familia, imaginándose a este como un león que le acompaña en el día a día hasta llegar a casa, donde le pide que, aunque se vaya, regrese cuando ella lo necesite. Precisamente, la ausencia de una figura paterna guarda cierta similitud emocional con respecto al sentimiento de pérdida en un entorno familiar, problemática que se quiere reflejar en el proyecto, lo que servirá de ejemplo a la hora de trabajar el concepto. Además, a pesar de ser una historia triste sobre la desaparición de un ser querido, la obra logra transmitir esperanza al público, ya que la narración no se centra en la desgracia de las víctimas, sino que se realiza el hecho de que estas sigan adelante con la valentía de enfrentar el dolor, aprendiendo a convivir con él. Este mensaje agri dulce, pero de tono esperanzador, es lo que se ha buscado transmitir durante la elaboración de este proyecto personal, sobre todo en las últimas páginas.

#### 4.2.2 El soldadito de plomo

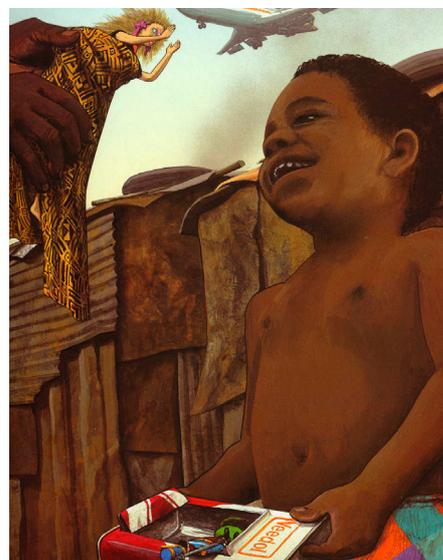
El formato del álbum mudo requiere del dominio de las técnicas narrativo-visuales para poder construir el significado de la obra prescindiendo de la ayuda de las palabras. Jörg Müller es un gran ejemplo de destreza en lo que a narración visual se refiere en su obra *El soldadito de Plomo*, en la que versiona de forma puramente visual el cuento clásico de Christian Andersen, haciendo reflexionar al público sobre el cambio y las desigualdades sociales.

La versión de Müller mantiene puntos en común con el clásico como son el viaje circular y el final agri dulce. Sin embargo, el autor se aleja del argumento original en determinados momentos, lo que le sirve para construir su propio discurso reflexionando acerca de los temas que le preocupan y a los que quiere dar voz. En este caso, el extraviado soldadito acaba su viaje por el alcantarillado en el vertedero de un país africano, donde es rescatado para ser convertido de nuevo en el juguete de un niño, pero en un contexto muy diferente al original. Finalmente, es comprado por un turista para acabar convertido en la pieza de un museo, despojado de la historia de desigualdad y violencia de la que ha formado parte.

Esta capacidad para contar su propia versión de los hechos a través de un relato ya existente, junto a la habilidad para construir una narración puramente visual, es lo que convierte a *El soldadito de Plomo* de Jörg Müller en una obra referente imprescindible.



Figura 10 Portada del álbum *El soldadito de plomo*.



Figuras 11 y 12 Ilustraciones interiores de *El soldadito de plomo* por Jörg Müller.

## 5. DESARROLLO DEL PROYECTO

En este punto se expone de forma detallada toda la parte práctica del proyecto, desde los primeros bocetos iniciales de escenas y personajes en formato digital, pasando por el proceso de estampación serigráfica hasta llegar al producto final: el álbum ilustrado más una carpeta de colección.

### 5.1 ANTECEDENTES

Cabe destacar ciertos acontecimientos clave previos a la producción de la obra, que fueron determinantes a la hora de cerrar el formato y temática de la misma, con los que el proyecto adquirió su forma definitiva y personalidad propia, permitiendo, entre otras cosas, la posibilidad de difusión comercial y su universalidad.

#### 5.1.1 Contactando a Lydia Davis

La problemática del *copyright* estuvo siempre presente en los inicios del proyecto, ya que, en un principio, el álbum fue pensado con texto. La intención de mi obra era que viera un futuro editorial más allá de las aulas y esto sería complicado sin los permisos de la autora, quien no parecía tener redes sociales activas para poder contactarla.

*The Dog Hair* es un microrrelato perteneciente a una colección de nombre *Can't and Won't* publicada por varias editoriales americanas y británicas que sí tenían contacto en sus páginas webs. Escribí tanto a la editorial británica Macmillan Publishers como a la agencia literaria Greene & Heaton, pero no

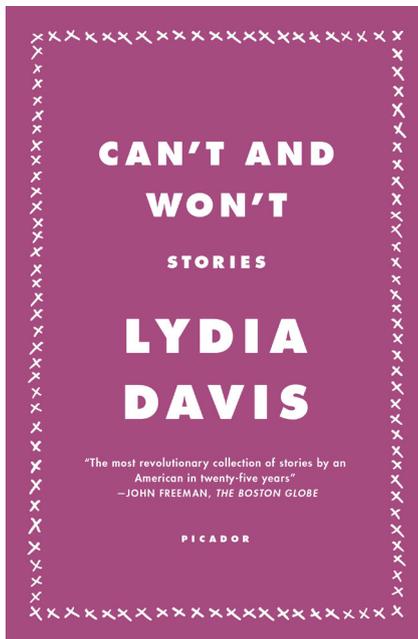


Figura 13 Portada de *Can't and Won't* por Lydia Davis.

recibí respuesta de ninguna de ellas. Fue su hijo, Theo Cote, quién amablemente me proporcionó el email de contacto de su madre tras localizar su perfil en *Instagram*.

En una primera instancia, Lydia Davis aceptó la cesión del texto en inglés para incluirlo en mi trabajo final de grado. Sin embargo, los permisos comerciales requerían de procesos legales lentos y tediosos, además de requerir la obra finalizada por completo para su aprobación.

El tiempo apremiaba, los permisos derivaban en otros en ciclos interminables y pronto las respuestas dejaron de llegar. No obstante, esto supondría más una ventaja que un inconveniente pues la espera dio espacio para la creatividad, posibilitando tiempo de reflexión para barajar diversas opciones ante las adversidades. Concretamente, el análisis de las ventajas y desventajas acerca de la ausencia de texto en el relato fue todo un descubrimiento al resultar mayoría los beneficios que esta condición aportaba al proyecto, por lo que la decisión estaba tomada: el álbum sería mudo.

### 5.1.2 El poder de la imagen

Un álbum mudo ofrece la ventaja de la universalidad, solventando, entre otras, la problemática que se generaba con el idioma del texto, haciéndolo accesible a un público más amplio, como comenta Daniel Piqueras en una entrevista concedida a Adrián Cordellat para *El País*:

Todos los habitantes de este planeta, al margen de nuestro idioma, entendemos la imagen. Una cara triste, alegre, el miedo o la risa la entiende todo el mundo a través de un dibujo. Con un álbum mudo no leemos palabras, vemos imágenes que transmiten mensajes universales. (2019)

La desvinculación del texto y esta universalidad de la imagen permitió realizar mi propia interpretación de la historia. Jugar con las metáforas visuales, los simbolismos, la ambigüedad y los matices también permite a los propios lectores hacer suya la historia. En este sentido, los álbumes mudos generan una implicación más intensa en el público, pues las ilustraciones ayudan a proyectar y conectar con experiencias propias a través de los personajes, ejercitando, al fin y al cabo, la imaginación.

Nace así el universo interno del proyecto, elaborando un producto cien por cien propio y eliminando la barrera del idioma, realizando un álbum ilustrado apto para todos los públicos que busca contribuir a la diversidad de los lenguajes visuales.

Esta obra permite que sean los niños o adultos a través de la lectura de imágenes y jugando con símbolos o metáforas visuales, los que construyan su propia historia basada en el recuerdo del libro y sus propias vivencias, ideas o emociones.

## 5.2 TÍTULO

Con los principales rasgos del libro álbum ya establecidos, el siguiente paso es centrarse en su presentación: cómo y con qué nombre darlo a conocer al público.

El título de un proyecto es su seña de identidad, una carta de presentación al mundo. Precisamente, algo que caracteriza a esta obra es la universalidad de la imagen, pero ¿cómo representar en palabras este concepto y, a la vez, aludir al contenido? Cada posible opción que se planteaba colisionaba con la barrera del idioma, con la necesidad de una traducción para llegar a un público más amplio.

Finalmente, se logró encontrar algo que permanece inmutable en el lenguaje, que sortea todo problema con el idioma sin necesidad de ser traducido: los nombres propios. Qué mejor que el nombre de nuestra peluda protagonista para representar toda la amalgama de sentimientos que se experimentan tras el extravío de una mascota y que, este álbum ilustrado titulado *Nora*, pretende evocar.

## 5.3 PERSONAJES

Crear personajes propios que sean coherentes y creíbles es fundamental para que el lector se sumerja en nuestra historia y la viva como tal, generando empatía y cercanía. Además, serán el principal sustento de la trama, aportando credibilidad y singularidad a la obra.

Para ello, se decide trabajar en torno al concepto de “pérdida”, para cuya proyección se crea un núcleo familiar subjetivo, en este caso una serie de hermanos entrañables, junto a su mascota, así como una zona residencial urbana donde viven. Mediante bocetos todos estos diseños y escenarios van tomando forma, cuidando la composición y el formato bajo un estilo *cartoon* con una paleta reducida que lo unifica.

### 5.3.1 El vínculo familiar

Un detalle significativo del relato es que la autora describe los hechos en tercera persona del plural de forma perspicaz, haciendo hincapié en lo fuertes que son los vínculos que se forman en el hogar con una mascota, magnificando ese sentimiento de pérdida como rotura de una unidad. Este hecho lleva a pensar inevitablemente en el concepto de núcleo familiar.

Estos fuertes y especiales vínculos hacen que estos seres peludos se conviertan instantáneamente en un miembro más de la familia, trayendo alegría a la vida de sus dueños brindándoles amor incondicional, compañía, lealtad y apoyo en momentos de necesidad. Con esta relación surge una conexión emocional que se fortalece con el tiempo a medida que la mascota crece con la familia.

El hogar está también íntimamente relacionado con este concepto, por lo que en la ambientación se buscó adicionalmente la creación de un entorno



Figura 14 Diseño de Nora.



Figura 15 Diseño de Lena.

urbano acogedor de clase media, con parques, viviendas, mobiliario urbano y zonas de ocio que proyectasen esta idea.

Así, el concepto de “nosotros” del microrrelato sería representado en las ilustraciones por un grupo de tres hermanos jóvenes destacando el vínculo tan fuerte que se establece entre mascota-humano cuando estos comparten la etapa de crecimiento juntos. Con esto se busca, además, introducir la capacidad de resolución de problemas sin necesidad de recurrir a las figuras paternas, sumergiéndose nuestros jóvenes protagonistas en un viaje donde toman decisiones por sí mismos, desarrollando sus capacidades y aprendiendo de sus propios errores.

### 5.3.2 Diseño de personajes

Para la realización de un buen diseño resulta imprescindible contextualizar previamente al elenco de personajes para garantizar su autenticidad y atractivo. La descripción psicológica y ambiental hacen que la caracterización visual sea posible gracias a la iconografía popular existente en cuanto a la representación de ciertos rasgos de carácter. No hay que olvidar que hasta los más pequeños detalles son fundamentales para modelar un personaje: vestimenta, accesorios, movimientos, etc.

Formalmente, se emplea un estilo *cartoon* uniforme de aspecto simpático para favorecer la empatía con el lector, manteniendo en común ciertos rasgos dado el parentesco entre ellos. La síntesis geométrica de las formas es un recurso que resulta de gran ayuda en la construcción de los personajes, lo que, además, los dota de gran sugerencia. En este caso, abundan las formas curvas, buscando la ternura y la emoción.

Teniendo en cuenta los aspectos anteriormente mencionados, a continuación, presento a Lena, Leti y Len, un grupo de hermanos jóvenes que conviven en un afable barrio junto a su mascota, Nora, a quién consideran una más de su grupo de aventuras.

#### Nora

4 años. Una bola de pelo blanca de personalidad amigable y fiel. Sus cortas patas y larga melena de Golden Retriever le dan un aspecto bonachón, lo que contrasta con su largo hocico y orejas puntiagudas, dignas de Pastor Alemán, de donde le viene un gran temperamento si la haces enfadar. No obstante, esto último rara vez pasa, pues tiene mucha paciencia, especialmente con los más pequeños. Sus hobbies son dormir, jugar a la pelota y, sobre todo, comer: su gran tamaño se debe a que se zampa todo lo que puede siempre que ve la ocasión.

#### Lena

20 años. Protectora con los suyos y con un gran sentido de la responsabilidad, la hermana mayor que todos quisieran tener. Gran amante de la moda y del maquillaje, le encanta llevar complementos y joyas que reafirmen esta



Figura 16 Diseño de Leti.

pasión. De ideas claras, su melena perfectamente recogida y cuidada es símbolo de lo bien amueblada que tiene la cabeza. Mantiene el orden siempre que cunde el caos entre sus dos hermanos pequeños. Odia la rutina, siempre está intentando escapar de ella con pequeños viajes en coche junto a Nora y sus hermanos los fines de semana.

#### Leti

10 años. La más peque del grupo. Soñadora y tierna, con unos grandes mofletes que acentúan su dulzura. Confía mucho en su instinto e intuición, lo que en ocasiones la lleva a meterse en problemas debido a su torpeza, causante de la mayoría de los moratones en sus rodillas. Tiende a vivir de una manera más emocional que racional, lo que la hace extremadamente sensible, haciéndole pasar malos tragos en situaciones complicadas. Su flequillo refleja su timidez y su deseo por pasar desapercibida, ya que es consciente de que su rostro es muy expresivo y fácil de leer, lo que la hace sentir vulnerable.



Figura 17 Diseño de Len.

#### Len

17 años. Rebosa energía y entusiasmo; aventurero, de constitución atlética, adora la libertad, los retos y las nuevas ideas. A veces es un poco cabezota e impulsivo, por lo que no pierde el tiempo pensando en problemas, de hecho, su manera de resolverlos es pasar inmediatamente a la acción, por eso siempre lleva una mochila llena de utensilios varios. Desobediente por naturaleza, el piercing que lleva en la oreja derecha es más un símbolo de rebeldía que un accesorio estético.

## 5.4 STORYBOARD

Un *storyboard* es un conjunto de viñetas que conforman una guía visual para el desarrollo de una historia de manera secuencial a lo largo de una sucesión de páginas. Este proceso ayuda a formalizar el guion, teniendo en cuenta cuestiones como el ritmo, los planos y la composición. Durante su realización, se buscó en todo momento la variedad de planos entre pliego y pliego, aportando dinamismo y buscando que la tensión narrativa quedase acumulada en página derecha, favoreciendo el orden de lectura. Cubierta y guardas quedarán sueltas ya que su elaboración es particular.

En un principio, se diseñó un *story* para un álbum con texto, pues era la idea inicial del proyecto. Para ello, se trabajó el microrrelato *The Dog Hair* realizando particiones que marcaran el ritmo de la historia para, posteriormente, ilustrar teniendo siempre en cuenta una composición favorable para incluir el texto. Sin embargo, el resultado eran unas imágenes muy literales que poco tenían que aportar al fragmento del texto al que acompañaban. Además, la figura de Nora como protagonista desde el comienzo restaba emotividad e intriga.

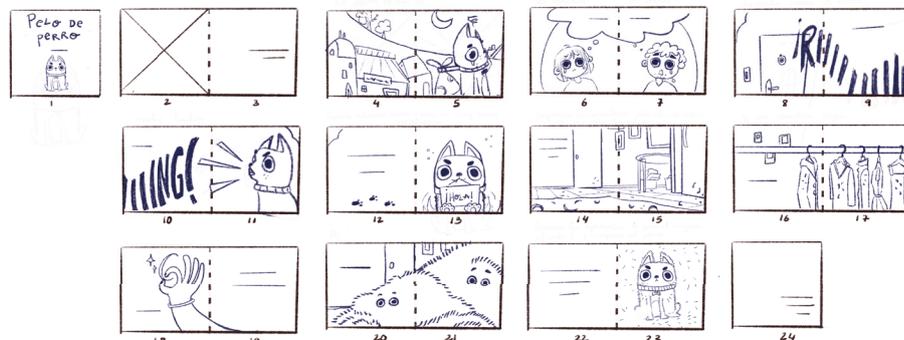


Figura 18 Primer storyboard.

La decisión de realizar un álbum mudo me permitió adquirir mayor libertad a la hora de guionizar los acontecimientos, produciéndose un cambio de perspectiva clave: Nora no aparecería hasta el final, pues quienes protagonizarían el relato serían los dueños y el propio lector, que se sumerge en la búsqueda como un miembro más de la familia que empatiza con el sentimiento de pérdida.

En resumen, la obra narra la pequeña aventura que emprenden los protagonistas en busca de su mascota perdida, que comienza por los alrededores del barrio para acabar en un bosque lejos de la ciudad, con la caída repentina de la noche. Sin éxito, emprenden el camino de vuelta a casa, donde el sentimiento de vacío por la ausencia de su peluda amiga se magnifica, lo que los lleva a la alocada idea de reunir cada pelo que van encontrando por casa hasta lograr recomponerla por completo.

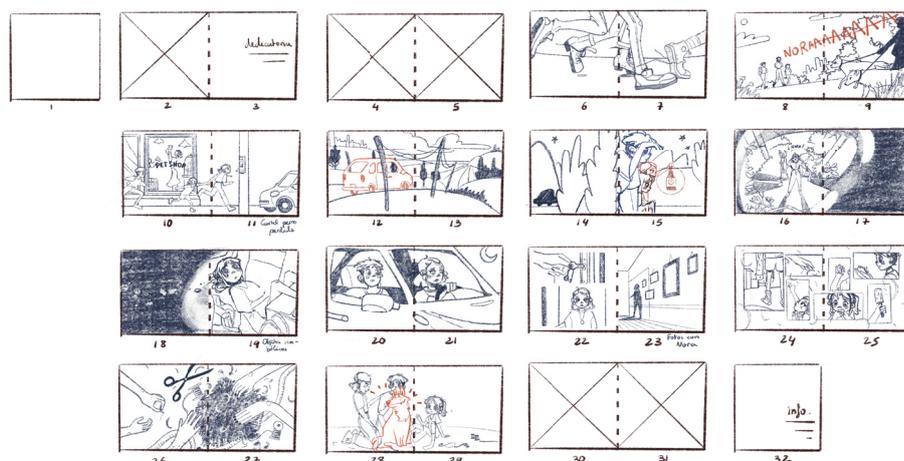


Figura 19 Cambio de perspectiva. Segundo storyboard.

En este caso, se fijó una extensión inicial de doce dobles páginas ilustradas, por lo que el ritmo de la narrativa debía ajustarse a estas doce imágenes. El primer esquema de esta nueva idea pasó por numerosas modificaciones hasta llegar a la versión final. Lo más destacable fue el cambio de orden que

sufrieron los tres primeros bocetos, guardando mayor sinergia entre ellos al intercalar el primer plano de los pies, realizando un intrigante *zoom out*. También se puede observar que, en un principio, eran dos las ilustraciones compuestas por viñetas, pero finalmente fue solo una de ellas, pues esto aceleraba demasiado el ritmo de la narrativa al ir seguidas una detrás de otra. Otro cambio interesante fue la eliminación de una de las escenas: la vuelta a casa en coche, al considerarse innecesaria. En su lugar, se añadiría otro escenario de tono melancólico, donde nuestros protagonistas vuelven al punto de partida, pero con una actitud alicaída, totalmente contraria a la del comienzo. Con esta ilustración se alarga el arco de la añoranza, proporcionando al lector tiempo suficiente para que asimile, al igual que los personajes, que puede que Nora no vuelva nunca.

Así, la acción queda dividida en tres bloques narrativos: la búsqueda, la añoranza y la esperanza. La búsqueda comprendería las seis primeras ilustraciones, siendo el arco más largo, lo que introducirá el sentimiento de añoranza con más fuerza en las tres siguientes, donde la acción es más calmada. Esta pausa contrasta con la gran dosis de acción previa, aportando un dramatismo mayor. El relato finaliza con la narrativa de la esperanza, que comienza con una ilustración compuesta de frenéticas viñetas, volviendo espontáneamente a la acción con una idea descabellada fruto de la locura, para, finalmente, ver a Nora reconstruida pelo a pelo.

Posteriormente se cambiarían determinados detalles para favorecer la coherencia, como posiciones de algunos ítems o personajes, de las que destaco la escena de ida en coche, que fue modificada para identificar más fácilmente a los protagonistas e introducir el bosque y la sensación de lejanía. No obstante, los aspectos esenciales ya quedarían fijados en el *story*.

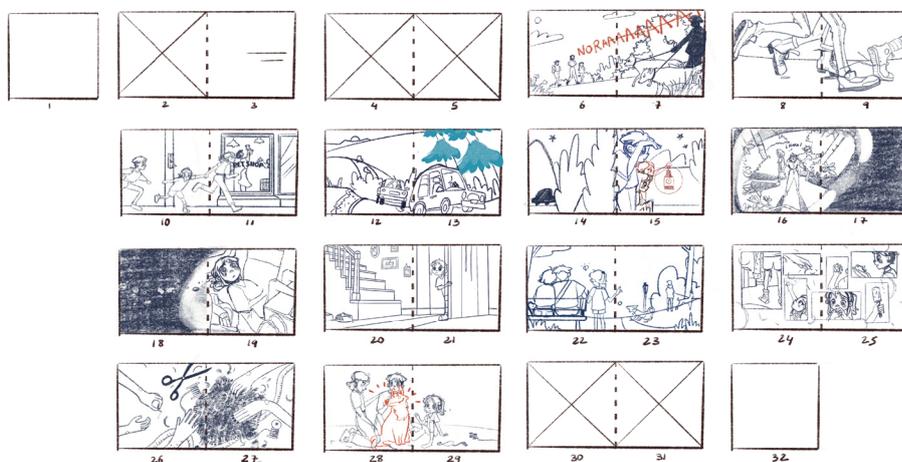


Figura 20 Storyboard definitivo.

## 5.5 ILUSTRACIONES

Una vez constituido el guion gracias al *storyboard*, se sigue el ritmo establecido para la historia pasando a limpio dichas composiciones. El proyecto va dirigido desde el principio a ser producido bajo serigrafía, por lo que en esta fase de producción se ha trabajado siempre teniendo en cuenta el hándicap de la reducción de tintas. Ha sido una ardua tarea debido a que suelo dibujar valiéndome más de la línea que de la mancha y, en esta ocasión, se construyó todo a partir de la mancha. No obstante, el resultado son unos escenarios sintéticos en formas, que permiten implementar gran cantidad de detalles y destacar de manera obvia aquello que se necesite para encauzar la historia.

En las ilustraciones, la acción transcurre de manera progresiva, manteniendo un equilibrio entre escenas de exterior e interior. Por orden, en los exteriores marcados por el proceso de búsqueda predominan parques, donde se puede ver a otros perros paseando; zonas urbanas, con detalles empleados en el discurso crítico; parajes de carretera, a modo de transición y exuberantes bosques intimidantes, alejados del acogedor barrio inicial. Por otro lado, las escenas nostálgicas de interior transcurren siempre en la casa de los protagonistas, exceptuando un pequeño plano *close-up* de Leti en el interior del coche. Un factor muy importante a la hora de dibujar esta progresión dramática de escenas es plasmar el paso del tiempo que acecha a los protagonistas, un factor que resulta evidente con la simple narración ordenada de los acontecimientos, pero que ha de evidenciarse en cambios físicos naturales del mundo que se está ilustrando. Esto se indica mediante la variación de la posición del sol a lo largo del relato, pero principalmente con un cambio de color del papel de fondo a un tono frío azulado, para simular la caída repentina de la noche.



Figura 21 Recopilación de las ilustraciones interiores en digital.

Es importante también generar en los escenarios una sensación de mundo realista y evitar que parezca que solo los personajes principales habitan en él. Para lograrlo, se dibujan ambientes cargados de vida paralela más allá de la de los protagonistas. Esto se puede observar en el tráfico de carretera, en la tienda de animales y en los parques, donde aparecen siluetas de personas ajenas que denotan actividad humana, evocando una sensación de mundo orgánico y natural.

Además, en todo momento se ha buscado favorecer la riqueza visual y el ritmo narrativo mediante la intercalación de diversos tipos de plano en las ilustraciones. Se suele alternar entre plano general y plano detalle para despertar la intriga del lector, recurso muy presente en los tres primeros pliegos. Aquellos de tipo panorámico se utilizan para poner en contexto la acción, mostrando en profundidad el entorno que rodea a los personajes, como ocurre con el trayecto de ida por carretera y en las profundidades del bosque; mientras que los primeros planos se centran más en expresar un determinado tipo de sentimiento o detalle, véase la escena de Leti llorando en los asientos traseros del coche.

#### 5.5.1 Diseño de fotolitos: digital

La elaboración del diseño definitivo de las ilustraciones se ha llevado a cabo mediante la técnica digital, al ser con la que más familiarizada me encuentro. En concreto, se utilizó el iPad Pro con la aplicación *Procreate*, junto al Apple Pencil. Este paso tiene como propósito principal organizar y rectificar, dadas las propiedades del programa, que permite trabajar por capas y realizar modificaciones de manera eficaz, agilizando el proceso.

En cuanto al proceso de dibujo que se ha seguido, en primer lugar, se han importado al programa los bocetos originales del *story* sobre los que se ha mejorado la perspectiva y rectificado algunos elementos, adaptándolos al tamaño de doble página definitivo de 40 x 20 centímetros. Una vez definido el espacio, se emplea una capa para realizar el *lineart* a modo de plantilla, que ayudará a delimitar las formas a colorear en tintas planas. En otras dos capas, se trabajan ambos colores, azul y naranja, por separado, multiplicando el azul sobre el naranja para crear un tercer tono verdoso. Al finalizar este proceso, se juega con la eliminación del trazo en ciertas zonas para crear un equilibrio entre mancha y línea. Asimismo, para ganar más riqueza cromática, generar sensación de profundidad y dotar de personalidad al proyecto se han empleado diversos pinceles con texturas, empleados a lo largo de todo el álbum.

Una vez establecida la composición definitiva, se exportan las capas de los dos colores empleados individualmente, convirtiéndolos a negro para la correcta impresión de los fotolitos en acetato de ambas tintas.

#### 5.5.2 Artes finales: serigrafía

La materialización de las ilustraciones finales llegaría por medio de la técnica de la serigrafía. La elección de este método suma un plus de personali-



**Figura 22** Preparación digital de fotolitos de una de las ilustraciones. Descomposición de tintas.

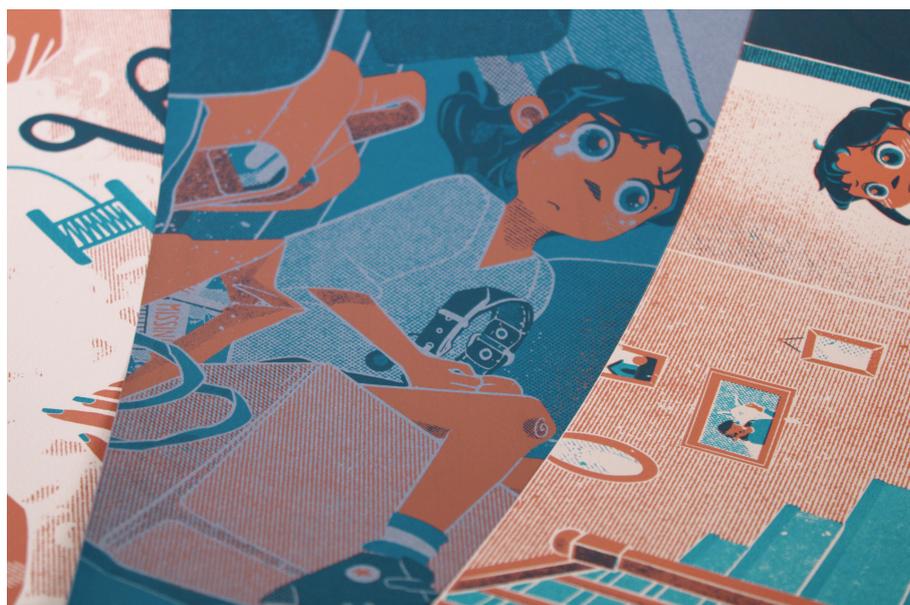
dad al trabajo, aportando unos acabados que le son únicos a la técnica, enriqueciendo cualquier tipo de ilustración. De esta forma, el trabajo digital gana en relieves y texturas una vez plasmado en papel, consiguiendo un resultado mucho más rico, además de un cromatismo mucho más potente.

En este caso, fue necesario adaptar los colores pensados en digital a tintas acrílicas, escogiendo los tonos Rojo Veneciano y Turquesa de la gama *Acrylic Studio* de Vallejo. Este último se mezcló con base acrílica transparente, para intensificar la multiplicación de ambas tintas y fortalecer el tercer color añil resultante.

Para las escenas de día se buscó un papel de un ligero tono crema que aportase calidez al relato, ya que uno puramente blanco daba un aspecto sobrio y frío. Las elegidas fueron las medias tintas de Canson en el tono Flor de Lys para el día y el Gris Cielo para la noche, en un formato de 50 x 65 centímetros con un gramaje de 160 gramos, lo que daba espacio para estampar hasta tres ilustraciones en una sola lámina.



**Figura 23** Comparativa de tamaño de una de las estampas.



**Figura 24** Ilustraciones estampadas en distintos tonos de papel.

La pantalla de setenta y un hilos con unas dimensiones de 70 x 90 centímetros permite insolar dos ilustraciones por emulsión, teniendo en cuenta que las dimensiones de cada una de ellas es de 40 x 20 centímetros. En total, han sido necesarias seis emulsiones de pantalla para la producción de las doce láminas totales que configuran el proyecto, aunque finalmente se obtuvieron numerosas estampas de cada diseño, por lo que como último paso se realizó un proceso de selección de aquellas de mejor calidad para tomarlas como definitivas.

## 5.6 ENCUADERNACIÓN

Hay todo un universo en las superficies externas que configuran la estructura de un libro, desde la cubierta hasta las primeras páginas antes de llegar al contenido del mismo. Estos atractivos elementos, además de dotar al libro de unidad, forman parte de la atmósfera previa de suspense que se crea justo antes de comenzar a leer.



Figura 25 Rótulo.

### 5.6.1 Rótulo

La rotulación de un libro desempeña un papel fundamental al llamar la atención del lector y resaltar el título, al mismo tiempo que lo complementa en su significado. Es esencial que la elección de tipografía y el diseño sean cuidadosamente considerados para lograr este efecto. Para ello, se procede a jugar con dichos elementos, confeccionando un rótulo que dote de aún más personalidad a la obra, sirviendo como elemento distintivo para su presentación al público.

En este caso, la disposición cuadrada de las letras crea una armonía con el formato cuadrado del álbum cerrado, mientras que la elección de una tipografía script informal habla de la personalidad desenfadada de Nora y del propio proyecto. Además, se han efectuado ligeras modificaciones manuales en las letras para favorecer su concordancia en la disposición, realizando un guiño con la letra “o” a modo de huella, ayudando al potencial lector a entender que no se trata de un nombre propio de persona, sino de un animal; de un perro concretamente, y que esta, es su historia. De esta manera, se establece una relación de armonía entre contenido y forma, quedando perfectamente integrados.

### 5.6.2 Cubierta

La cubierta acompaña al título en la presentación del libro como elemento distintivo, siendo uno de los componentes clave que influirá en los deseos del lector por adquirirlo. Una buena cubierta debe tener un diseño llamativo que capture la esencia de la historia y atraiga al público.

Sin embargo, es común que a la hora de su elaboración se deje para el final, pese a ser lo primero que se ve de la obra, ya que requiere tener dominada la parte gráfica y conceptual para poder realizar un resumen visual fiel que funcione como vista previa del interior. La cubierta también debe ser funcional y brindar información como el autor e ilustrador, además del título.

En los primeros bocetos se pensó en diseños minimalistas sugerentes de una sola tinta plana para crear un contraste con el interior donde predominan las texturas, los detalles y la potencia de la interacción del color. No obstante, esta contraposición solo se hace notar cuando se interactúa con las pá-





**Figura 29** Guardas realizadas en serigrafía.

#### 5.6.4 Guardas

Las guardas son una parte estructural fundamental de cualquier libro. Siempre se encuentran al comienzo y al final de los volúmenes, protegiendo las páginas interiores y sujetándolas a la cubierta. En el caso del álbum ilustrado, constituyen un marco creativo que abre un mundo de posibilidades a los ilustradores para jugar, experimentar y darle un nuevo sentido a un elemento que, en este campo, tiene tanto función práctica como estética y/o narrativa.

Precisamente, en este caso las guardas se han empleado para contar un poco más de la historia aprovechando su función narrativa, yendo más allá de un simple acabado decorativo, para lo que se ha jugado con la variación de su diseño, siendo ligeramente diferente entre ellas. Tomando como inspiración un mapa, se simbolizan varios lugares de la historia a través de elementos icónicos del recorrido de búsqueda como son la tienda de animales, el bosque o el banco del parque. Los protagonistas son representados a través del rastro de sus pisadas, acompañados por las huellas de Nora, detalle que desaparece en las guardas de cierre, lo que resulta muy significativo una vez se conoce la historia, otorgando una gran carga narrativa.

El estilo es sencillo pero lleno de pequeños detalles, motivo por el que solo se usa la tinta roja, además de para contrastar con la portada mayoritariamente turquesa. El resultado son unas guardas, que, además de ser funcionales y decorativas, aportan información antes de la lectura y complementan el relato.

## 6. PRODUCCIÓN

A continuación, se presentan los productos finales obtenidos tras el proceso de desarrollo: dos prototipos del libro-álbum y una carpeta de colección para las estampas a modo de *merchandising*.

### 6.1 PROTOTIPO

Siguiendo con la línea de producción artesanal que otorga gran singularidad a este proyecto, se han creado dos versiones analógicas del álbum utilizando las estampas originales, confeccionando la tripa y la cubierta de forma totalmente manual.

Para ello, se ha doblado cada ilustración por la mitad y se han encolado por orden para conseguir las páginas interiores a doble cara, obteniendo la tripa. Por otro lado, la cubierta está compuesta por dos cartones grises forrados con tela de encuadernar de lino previamente estampada con el diseño de la portada en serigrafía. Entre ambos, se deja un espacio de tela para ge-



**Figura 30** Prototipos.

nerar el lomo, lo que permite encolar la tripa para su protección y sujeción, con ayuda de las guardas. En cuanto a las dimensiones, la cubierta mantiene prácticamente el tamaño original, con unas medidas de 20 x 19,3 cm. Esta pequeña reducción fue necesaria para formar el lomo de 1,5 cm, y no resultó problema para cubrir totalmente la tripa, puesto que fue guillotizada para garantizar su uniformidad, quedando su tamaño reducido a 19 x 19 cm.

El resultado son dos prototipos cargados de personalidad que servirán para mostrar a editoriales e imprentas con las que se trabajará para conseguir un acabado lo más parecido posible para su producción industrial mediante la técnica *offset*.



Figura 31 Detalle de las páginas.

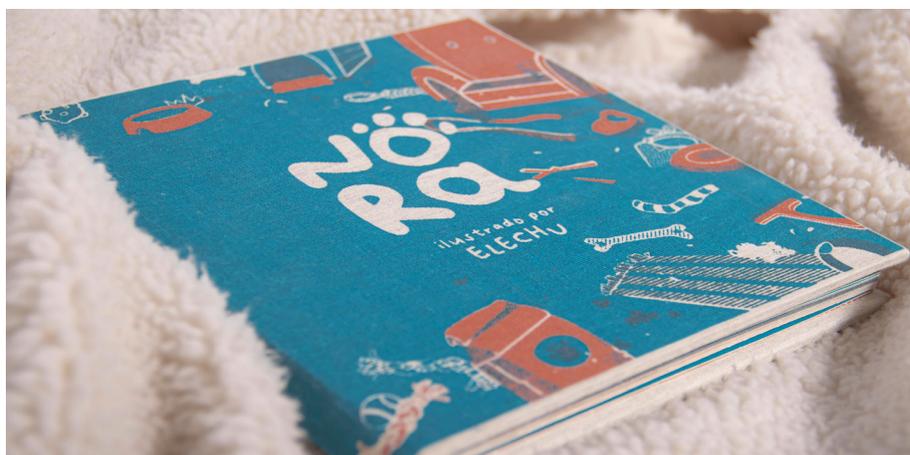


Figura 32 Prototipo en detalle.

## 6.2 CARPETA DE COLECCIÓN

Adicionalmente al libro-álbum y aprovechando el gran número de estampas producidas, se ha creado una edición especial de coleccionista consistente en una carpeta que recoge varias de las ilustraciones originales.



Figura 33 Comparativa de tamaño de la carpeta de colección.

La carpeta, realizada de forma totalmente manual, está compuesta por dos cartones grises de 45 x 25 cm forrados con la misma tela de lino en un tono blanco crudo que simula el pelaje de la protagonista. En cuanto a las guardas, se utiliza el tono Flor de Lys de las medias tintas de Canson, dejando una pequeña pestaña en la derecha que asegura la sujeción de las ilustraciones en el interior. Para posibilitar el cierre, se realizan dos pequeñas incisiones en los extremos de ambas tapas, por donde se insertan cordones de algodón en un tono turquesa, que armonizan con una de las tintas utilizadas en las ilustraciones. Estos cordones se adhieren con pegamento a la superficie de los cartones, quedando sujetos y ocultos por la tela de encuadernación, permitiendo mantener la carpeta cerrada mediante dos lazos.



**Figura 34** Detalle de la estampa trasera de la carpeta.



**Figura 35** Carpeta de colección con algunas estampas.

Como detalle final, en la parte trasera aparece serigrafiado el nombre de la ilustradora, mientras que en la parte frontal se registra el título y la silueta de Nora mediante un golpe seco. Esta técnica se escoge en esta ocasión en lugar de la serigrafía por la poética que aporta al proyecto, haciendo referencia al hueco que Nora deja en la historia y el sentimiento de vacío que esto conlleva. Asimismo, su pose hace alusión al acogedor lugar mullido de descanso de nuestras mascotas, donde su forma queda registrada a lo largo del tiempo, incluso en su ausencia.



**Figura 36** Detalle del golpe seco frontal de la carpeta.



Figura 37 Conjunto de carpeta y prototipos.



Figura 38 Detalle de la parte trasera de la cubierta.

## 7. DIFUSIÓN

Como ya se ha mencionado anteriormente, uno de los principales objetivos de este proyecto es impulsar mi carrera como ilustradora, introduciéndome en el mundo editorial a través de la difusión de la obra.

### 7.1 ANÁLISIS DE EDITORIALES

A continuación, se destacan varias editoriales nacionales que, por sus características, filosofía y catálogo pueden encajar con el proyecto, planteándolas como potenciales opciones a las que presentarlo para su edición.

#### 7.1.1 *Media Vaca*

Fundada en 1998 por Begoña Lobo y Vicente Azcoi, esta editorial valenciana se dedica exclusivamente a la edición y venta de libros ilustrados, publicando un máximo de tres únicos proyectos al año, garantizando su calidad.

Media Vaca me interesa ante todo por su peculiaridad y profesionalidad. La edición de sus obras tiene una apariencia muy artesanal que denota la importancia y el tiempo que se invierte en la estética del producto. Esto se hace especialmente notorio en detalles como la reducción de la gama cromática en gran parte de sus álbumes a dos tintas, generalmente negro más un color vivo, lo que dota a sus libros de personalidad y atractivo. Asimismo, la editorial se distingue por la excelencia de sus ilustraciones y el cuidado en la selección de los textos, trabajando con reconocidos ilustradores y escritores, a la vez que apuesta por nuevos talentos. En su catálogo tienen cabida tanto historias clásicas y tradicionales como narrativas más contemporáneas, por lo que abarcan una amplia temática.

Nora y Media Vaca se compenetran muy bien en el registro y acabado artesanal gracias al empleo de la serigrafía a dos tintas que da lugar a ilustraciones cuidadas llenas de personalidad.

#### 7.1.2 *A buen paso*

Esta editorial, fundada por Arianna Squilloni en 2008, se dedica de forma exclusiva a la publicación de álbum infantil ilustrado, fomentando la lectura entre los más pequeños con obras lúdicas y atractivas.

Sus libros contienen ilustraciones coloridas de estilo desenfadado que enriquecen la narrativa de las historias. Formalmente, cabe destacar los acabados particulares de cada proyecto, donde hay cabida para productos de todos los tamaños y formatos en función de las necesidades de la obra. Además, abordan una amplia gama de temáticas, incluyendo temas sociales, emocionales, ecológicos y culturales, buscando fomentar la reflexión y la empatía en los lectores jóvenes a través de sus historias, lo que resulta especialmente interesante. Así, todo el catálogo de la editorial mantiene un espíritu común



Figura 39 Autorretrato de Fabio Zimbres, ilustrador de Media Vaca.



UN PROBLEMA PASAJERO

Figura 40 Ilustración interior de *Un huevo en bicicleta* por Marta Comín. Editado por A buen paso.

de compromiso social que contribuye a crear lectores curiosos y librepensadores, que tengan ganas de seguir aprendiendo y descubriendo el mundo que les rodea.

A buen paso edita, ante todo, obras que tengan mensajes que ofrecer al mundo. *Nora* es una de esas obras que transmite valores a través de una historia de vínculos entre humanos y animales, despertando la curiosidad en el lector desde sus primeras páginas.

### 7.1.3 Nobrow

Nobrow es una reconocida editorial con sede en Londres fundada en 2008 por Sam Arthur y Alex Spiro, cuyas publicaciones abarcan una amplia gama de géneros y estilos, desde libros ilustrados infantiles hasta cómics y novelas gráficas para adultos, publicando un total de 35 obras al año.

La estética, el *packaging* y la atención al detalle son cualidades que sin duda distinguen su línea de trabajo, al igual que su innovadora forma de emplear las técnicas de impresión y procesos de producción. Llama la atención como el color y el diseño son a menudo más importantes que la propia narrativa, quedando relegada a un plano más abstracto, lo que no quiere decir que esta sea irrelevante. Uno de los aspectos más destacados en sus publicaciones es el uso tintas vivas que brillan con una intensidad que difícilmente podría alcanzar una imprenta convencional, realizando algunas de las impresiones manualmente mediante serigrafía, lo que es realmente interesante para mi proyecto.

No obstante, *Nora* sintoniza concretamente con Flying Eye Books, una filial de Nobrow enfocada exclusivamente al público infantil, manteniendo la excelente calidad que caracteriza al sello principal, así como la creatividad en los procesos y técnicas de producción.

## 7.2 CONCURSOS

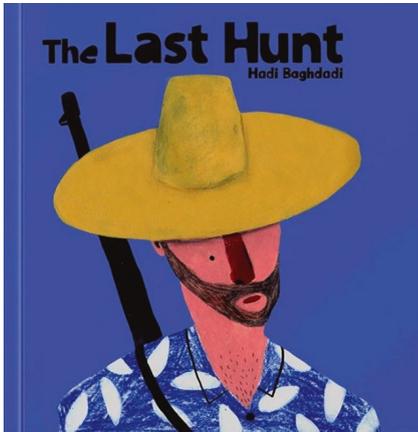
A lo largo de su desarrollo, este proyecto ha sido presentado a diversos concursos de álbum ilustrado con el fin de dar a conocer mi trabajo a las editoriales nacionales e ir dando mis primeros pasos en el sector. Todos ellos ofrecen la oportunidad de publicar la obra premiada, además de ganar un significativo premio en metálico. Cabe destacar que los procesos de deliberación son lentos, por lo que es complicado participar en numerosos certámenes en cortos periodos de tiempo. Este proceso de presentación comienza en febrero, fecha en la que ya se tenía un borrador óptimo de la obra que poder presentar y se extiende hasta la actualidad.

### 7.2.1 Premio Internacional de Álbum Ilustrado Apila Primera Impresión

Apila Ediciones es una editorial española especializada en el sector del libro-álbum infantil. La convocatoria del Premio Primera Impresión es una iniciativa de la editorial en colaboración con la Escuela Superior de Diseño de



**Figura 41** Portada de *Biografiktion* por Ana Albero, Till Hafenbrak y Paul Paetzel. Editado por Nobrow.



**Figura 42** Portada de *The Last Hunt* por Hadi Baghdadi, galardonado con el Premio Apila Primera Impresión 2023.



**Figura 43** Imagen promocional de *Lo mucho que tengo* por Maite Gurrutxaga, ganadora del Premio Miguel Calatayud.

Aragón y el Ayuntamiento de Zaragoza. Este concurso internacional nacido en 2013 busca apoyar y promocionar el trabajo de nuevos autores e ilustradores en el campo del álbum ilustrado. Uno de los requisitos fundamentales para poder participar es no tener ninguna obra publicada en el mercado, por lo que es perfecto para ilustradores noveles que quieran dar el salto al mundo profesional, como es mi caso.

En esta edición fueron presentadas 548 obras provenientes de más de 50 países distintos, de entre la cuales *Nora* quedó preseleccionada junto a otras 71 obras destacadas en el acta de la reunión celebrada por el jurado calificador el día 21 de febrero de 2023. Finalmente, el premio fue para la obra *The Last Hunt* del ilustrador iraní Hadi Baghdadi, un álbum que comparte la ausencia de texto con mi propuesta.

### 7.2.2 I Premio de Álbum Ilustrado Miguel Calatayud

Esta convocatoria nace este mismo año desde la Editorial Degomagom, especializada en cómic y álbum ilustrado, en colaboración con la concejalía del Ayuntamiento de Aspe, con el objetivo de incentivar la creación gráfica y literaria.

El premio lleva el nombre del reconocido ilustrador alicantino Miguel Calatayud, uno de los grandes referentes en el mundo de la literatura infantil y juvenil en España, quien, además, formó parte del jurado de este certamen en el que se recibieron 81 proyectos provenientes de diferentes países como Bélgica, Colombia o México. En este caso, el fallo se publica el 23 de abril de 2023 proclamando como ganadora la obra *Lo mucho que tengo* de la prestigiosa ilustradora Maite Gurrutxaga, galardonada con diferentes premios a lo largo de su carrera.

### 7.2.3 XVI Premio Internacional Compostela para Álbumes Ilustrados

Actualmente me encuentro a la espera de la resolución de la decimosexta edición del Premio Internacional Compostela, convocado por el Departamento de Educación del Ayuntamiento de Santiago de Compostela en colaboración con Kalandraka Editora.

Este concurso se celebra desde 2001, lo que lo convierte en uno de los más longevos de España en el ámbito del libro-álbum. La iniciativa está impulsada por la Campaña Municipal de Animación a la Lectura, cuyo fin es promover este género artístico y literario, además de dar a conocer la ciudad al exterior. Su mayor peculiaridad es la publicación del proyecto ganador en todas las lenguas cooficiales de la Península Ibérica, lo que garantiza una gran difusión a nivel nacional.

## 8. CONCLUSIÓN

Retomando los objetivos planteados al comienzo de esta memoria podemos afirmar que el objetivo principal de elaboración de un álbum ilustrado ha sido alcanzado satisfactoriamente. Gracias a este trabajo se ha madurado profesionalmente, consolidando un perfil como ilustradora reconocible y con el que puedo sentir la obra al cien por cien mía. Trabajar todo el proceso de impresión con serigrafía ha potenciado aún más dicha sensación de autoría, lo que ha resultado en un proyecto que rebosa autenticidad.

En lo personal, *Nora* me ha servido para reconectar con el valor de lo artesanal. Hoy en día los productos se crean, comercializan y se vuelven obsoletos a una velocidad vertiginosa, impulsada por la demanda constante de novedades y la búsqueda de ganancias. En los últimos años mi proceso creativo se centró en la técnica digital porque era la única que me permitía mantener un nivel de producción alto según parece que demanda la industria. No obstante, en este proceso he podido reencontrarme con la parte tradicional del arte que brinda una conexión más personal con el objeto y su creador, potenciando su esencia.

Por supuesto, no ha sido precisamente un camino fácil. En este proyecto me he enfrentado por primera vez al género del libro-álbum, a la técnica serigráfica y a la encuadernación artesanal. Afrontar todo ello ha resultado ser un gran reto en el que he aprendido de todos los errores cometidos, ganando experiencia y destreza en estas disciplinas, tanto formalmente como conceptualmente. En este caso, lo desconocido ha sido fuente de motivación, tomándolo como una excusa más para aprender nuevas técnicas y procedimientos. Asimismo, adentrarme en el proceso de producción me ha ayudado a valorar algunos aspectos que deberé tener en cuenta en el futuro para otras producciones industriales.

Como resultado, se ha logrado producir una obra de calidad que sirve para presentar a editoriales y concursos con vistas a su publicación, tal como se ha venido haciendo hasta ahora. Nada me haría más ilusión que poder verla en un futuro ocupando un lugar en las estanterías de las librerías, pues *Nora* ha sido concebida con la intención de dejar una huella duradera en el corazón de sus lectores.

## 9. REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

ALBERO, A., HAFENBRAK, T. & PAETZEL, P. (2013). *Biografiktion*. Nobrow Press.

BUITRAGO, J. (2008). *Camino a casa*. Fondo de Cultura Económica.

COMÍN, M. (2022). *Un huevo en bicicleta*. A buen paso.

DALQUIE, C. (2010). *Ilustración, hoy. Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Index Book.

DAVIS, L. (2015). *Can't and Won't*. Macmillan.

HIDALGO, H. & ORTÍN C. (2004). *Narices, buhitos y otros poemas ilustrados*. Media Vaca.

LÓPEZ, L. (2018). *Gleaming: The Art of Laia López*. Astronave.

MÜLLER, J. (2005). *El soldadito de plomo*. Lóguez Ediciones.

SALISBURY, M. (2014). *Ilustración de libros infantiles*. Blume.

### TRABAJOS ACADÉMICOS

TAMARIT, N. (2015). *Duerme Pueblo: Proyecto de novela gráfica*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/61582>

MARTÍNEZ, I. (2019). *Estás aunque te has ido. Prototipo impreso de álbum ilustrado*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/130229>

RENTERO, L. (2015). *Boca de Rape. Libro infantil ilustrado*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/57349>

## WEBGRAFÍA

APILA EDICIONES. (s. f.). *Premio Apila Primera Impresión*. <https://www.apilaediciones.com/premio-apila-primera-impresion/> [Consulta: 4 de enero de 2023].

CANTAVELLA, J. A. (2015, 29 de mayo). *El soldadito de plomo*. La coleccionista. <http://lacoleccionista-libroalbum.blogspot.com/2015/05/el-soldadito-de-plomo-jorg-muller.html> [Consulta: 29 de abril de 2023].

CLOUGH, R. (2012, 13 de enero). *London Calling: blank slate books and Nobrow Press*. The Comics Journal. <https://www.tcj.com/london-calling-blank-slate-books-and-nobrow-press/> [Consulta: 16 de mayo de 2023].

CORDELLAT, A. (2019, 5 de septiembre). «*Los álbumes ilustrados mudos son gimnasia para el cerebro y fomentan la creatividad*». El País. [https://elpais.com/elpais/2019/07/24/mamas\\_papas/1563979070\\_122821.html](https://elpais.com/elpais/2019/07/24/mamas_papas/1563979070_122821.html) [Consulta: 29 de marzo de 2023].

DEGOMAGOM. (2023). *Premio Miguel Calatayud*. <https://www.degomagom.com/premio-miguel-calatayud/> [Consulta: 17 de marzo de 2023].

GIMENO, R. R. (2021, 28 de junio). *Malota: «Un buen ilustrador es aquel que sabe controlar qué quiere contar con sus dibujos»*. Verlanga. <https://verlanga.com/ilustracion/malota-un-buen-ilustrador-es-aquel-que-sabe-controlar-que-quiere-contar-con-sus-dibujos/> [Consulta: 20 de abril de 2023].

GRÀFFICA. (2016, 2 de noviembre). «*Los ilustradores somos comunicadores natos*», Carlos Ortín. <https://graffica.info/carlos-ortin-escuela-de-ilustracion-esat/> [Consulta: 19 de abril de 2023].

KALANDRAKA. (s.f.). *Premio Compostela*. <https://kalandraka.com/conocenos/premio-compostela.html> [Consulta: 23 de abril de 2023].

PROPRINT. (2019, 12 de noviembre). *Las guardas de un libro: definición y distintos usos*. <https://www.proprintweb.com/blog/las-guardas-de-un-libro> [Consulta: 13 de abril de 2023].

## 10. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Cronograma de trabajo.	9
Figura 2	<i>Astrónomo</i> . Ilustración de Mar Hernández.	10
Figura 3	Ilustración de Mar Hernández para <i>The New York Times</i> .	10
Figura 4	Portada de <i>Narices, buhitos, volcanes y otros poemas ilustrados</i> .	11
Figura 5	Ilustración interior de <i>Narices, buhitos, volcanes y otros poemas ilustrados</i> por Carlos Ortín.	11
Figura 6	Diana Aysun. Personaje original de Laia López.	12
Figura 7	Ilustración interior de <i>Strawberry Moon</i> por Laia López.	12
Figura 8	Portada del álbum <i>Camino a casa</i> .	13
Figura 9	Ilustración interior de <i>Camino a casa</i> por Rafael Yockteng.	13
Figura 10	Portada del álbum <i>El soldadito de plomo</i> .	14
Figura 11	Ilustraciones interiores de <i>El soldadito de plomo</i> por Jörg Müller.	14
Figura 12	Ilustraciones interiores de <i>El soldadito de plomo</i> por Jörg Müller.	14
Figura 13	Portada de <i>Can't and Won't</i> por Lydia Davis.	15
Figura 14	Diseño de Nora.	17
Figura 15	Diseño de Lena.	17
Figura 16	Diseño de Leti.	18
Figura 17	Diseño de Len.	18
Figura 18	Primer <i>storyboard</i> .	19
Figura 19	Cambio de perspectiva. Segundo <i>storyboard</i> .	19
Figura 20	<i>Storyboard</i> definitivo.	20
Figura 21	Recopilación de las ilustraciones interiores en digital.	21
Figura 22	Preparación digital de fotolitos de una de las ilustraciones. Descomposición de tintas.	22
Figura 23	Comparativa de tamaño de una de las estampas.	23
Figura 24	Ilustraciones estampadas en distintos tonos de papel.	23
Figura 25	Rótulo.	24
Figura 26	Bocetos de cubierta.	25
Figura 27	Cubierta definitiva realizada en serigrafía.	25
Figura 28	Portada realizada en serigrafía.	25
Figura 29	Guardas realizadas en serigrafía.	26
Figura 30	Prototipos.	26

Figura 31	Detalle de las páginas.	27
Figura 32	Prototipo en detalle.	27
Figura 33	Comparativa de tamaño de la carpeta de colección.	27
Figura 34	Detalle de la estampa trasera de la carpeta.	28
Figura 35	Carpeta de colección con algunas estampas.	28
Figura 36	Detalle del golpe seco frontal de la carpeta.	28
Figura 37	Conjunto de carpeta y prototipos.	29
Figura 38	Detalle de la parte trasera de la cubierta.	29
Figura 39	Autorretrato de Fabio Zimbres, ilustrador de Media Vaca.	30
Figura 40	Ilustración interior de <i>Un huevo en bicicleta</i> por Marta Comín. Editado por A buen paso.	30
Figura 41	Portada de <i>Biografktion</i> por Ana Alberó, Till Hafenbrak y Paul Paetzel. Editado por Nobrow.	31
Figura 42	Portada de <i>The Last Hunt</i> por Hadi Baghdadi, galardonado con el premio Apila Primera Impresión 2023.	32
Figura 43	Imagen promocional de <i>Lo mucho que tengo</i> por Maite Gurrutxaga, ganadora del Premio Miguel Calatayud.	32

# 11. ANEXOS

## ANEXO 1: ODS



### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## ANEXO 2: ARTES FINALES

