

TFG

**SHIEN. EL PODER DEL TIEMPO.
CÓMO ABORDAR LA MAQUETACIÓN
E ILUSTRACIÓN DE UN LIBRO**

**Presentado por Àngela Escribano Ivars
Tutor: Dolores Pascual Buyé**

**Facultat de Belles Arts de San Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

En las siguientes páginas vamos a ver como Àngela Escribano Ivars diseñó, maquetó e ilustró una novela de la joven escritora Clara Murgui Gálvez. El resultado ha sido una novela ilustrada, de la cual encontraremos fotos en los anexos, así como las páginas que la conforman tal y como las maquetó Escribano. Haremos especial incapié en la motivación, el proceso creativo y práctic, y en las conclusiones que se extraen de este proyecto.

PALABRAS CLAVE

Libro ilustrado. Ilustración. Novela. Fantasía.

SUMMARY

In the following pages we will see how Àngela Escribano Ivars designed , did lay out and illustrated a novel written by the young writer Clara Murgui Gálvez. The result is a graphic novel, in the next pages also will find photos, and the pages designed pages of the novel. We special stress upon the motivation, creative and practical process, and the conclusions drawn from this project.

KEYWORDS

Picture book. Illustration. Novel. Fantasy.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar este proyecto a todas las personas que me acompañaron en el camino, quienes me vieron trabajar y me apoyaron, a mis amigos más cercanos y mi familia.

No puedo dejar de mencionar la labor docente que han llevado a cabo los profesores de la Facultad de San Carlos: la paciencia y las enseñanzas de Rodrigo Pérez Galindo y de David Heras Evangelio han sido cruciales para materializar este libro, sin ellas hubiera andado perdida. Agradecer también al profesor Inocencio Galindo Mateo la maravillosa persona y profesor que fue para con nosotros, nuestro recuerdo está contigo.

Por último, a Clara Murgui Gálvez, mi amiga de la infancia y ahora socia en este proyecto, que donó su historia para que yo la dibujara, dejando en mis manos la total libertad creativa. Todo el trabajo e ilusión invertidos hacen que “Shien. El poder del tiempo” no sea solo un libro; Shien es un mundo por sí solo, un mundo de fantasía que todos podemos vivir a través de sus páginas, llenas de vida.

ÍNDICE

5	1. INTRODUCCIÓN
5	1. 1. ¿POR QUÉ “SHIEN. EL PODER DEL TIEMPO”?
6	1. 2. ¿EN QUÉ COSISTE MI TFG?
6	1. 3. ¿QUÉ VEREMOS EN LA MEMORIA?
	1. 3. 1. Los Anexos
8	2. MOTIVOS Y MÉTODOS
8	2. 1. OBJETIVOS
	2. 1. 1. Principal
	2. 1. 2. Secundarios
9	2. 2. METODOLOGÍA
	2. 2. 1. Lectura y reflexión sobre la novela
	2. 2. 2. Diseño de personajes, ambientes y armas
	2. 2. 3. Ilustración y maquetación
	2. 2. 4. Dossier del Trabajo de Final de Grado de Bellas Artes
10	3. DESARROLLO CONCEPTUAL
10	3. 1. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO
10	3. 2. RESUMEN DE LA NOVELA
11	3. 3. CONCEPTOS QUE SE HAN ABORDADO DURANTE EL PROYECTO
15	3. 4. CUESTIONES, DUDAS E INSEGURIDADES DURANTE EL PROYECTO
18	4. REALIZACIÓN PRÁCTICA DEL PROYECTO
18	4. 1. REFLEXIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS ILUSTRACIONES PARA LA NOVELA. PRUEBA Y DESCARTE DE TÉCNICAS

	NICAS PICTÓRICAS
19	4. 2. DISEÑO DE AMBIENTES Y PERSONAJES
21	4. 3. CREACIÓN DE ILUSTRACIONES INTERIORES Y MAQUETACIÓN DE LA NOVELA
26	4. 4. REDACCIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA MEMORIA
27	5. CONCLUSIONES
27	5. 1. LIMITACIONES
27	5. 2. NUEVAS VIAS DE DESARROLLO DEL TRABAJO
27	5. 3. REFLEXIONES
	5. 3. 1. Maquetación
	5. 3. 2. Personajes
	5. 3. 3. Apéndices
30	BIBLIOGRAFÍA
31	ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN

Para el Trabajo de Final del Grado en Bellas Artes sopesamos diferentes alternativas que se adecuaran a mis intereses y habilidades creativas.

La idea de la creación de un cómic me llamaba poderosamente la atención, no solo por mis gustos personales sino por las nociones recibidas en las asignaturas de Ilustración Aplicada y Diseño Aplicado, en ellas nos dieron nociones sobre la creación de volúmenes de este tipo y nos enseñaron las claves para que una historia a viñetas funcionara bien. Lo que me hizo decidir abandonar la senda de la creación de un cómic y emprender el camino del diseño de un libro no fue el género en sí, sino “Shien. El poder del tiempo” en concreto. Por eso, para entender este proyecto, debemos explicar qué es Shien, pues nos ayudará a comprender qué es lo que nos atrajo de este tipo de novela.

1. 1. ¿POR QUÉ “SHIEN. EL PODER DEL TIEMPO”?

Shien es el país de la magia que da título a la novela de la joven escritora Clara Murgui Gálvez. Este país mágico está en peligro de ser dominado por las fuerzas malignas porque Kosh, el elegido del elemento de la oscuridad, planea conquistarlo y arrebatárselo al resto de elementales. Antonio y sus amigos terrícolas viajarán a éste país mágico para vencer a Kosh y así liberar a Shien y a la Tierra de su malvada tiranía de oscuridad.

El género fantástico era por sí mismo una motivación para abordar el proyecto. Plasmar un mundo nuevo es un trabajo duro y que requiere mucho tiempo y mucha imaginación por parte del artista, pero es un género muy agradecido a la hora de ser ilustrado. Que perteneciera a novela juvenil era idóneo, ya he trabajado antes ilustrado una novela de éste campo de edad; mi experiencia en este campo aunada con lo aprendido durante el Grado de Bellas Artes podía darle a mi obra un carácter profesional que de otro modo no hubiera alcanzado. Por último, la trama de la novela me inspiraba una curiosidad y una motivación por reinventar e interpretar mediante dibujo lo que en ella se narra.

Durante años me ha fascinado la capacidad de muchos autores para adaptar tanto el texto a la ilustración como la ilustración al texto. Este proyecto nace de la ilusión de crear una obra en la que converjan la escritura y la ilustración. Las asignaturas anteriormente mencionadas tuvieron un papel muy importante a la hora de que la ilustración y el texto conectaran, y las habilidades adquiridas en otras asignaturas como Expresión Espacio-temporal y Anatomía Artística fueron precisas para la calidad del dibujo que hemos alcanzado.

1. 2. ¿EN QUÉ CONSISTE MI TFG?

Mi Trabajo de Final de Grado de Bellas Artes para la Facultad de San Carlos es la entrega de un libro maquetado e ilustrado por mí junto con la memoria y los anexos de esta, en la que se detallan aspectos de ellas tales como los referentes empleados como el proceso de trabajo por el que se ha pasado para realizarlo.

1. 3. ¿QUÉ VEREMOS EN LA MEMORIA?

Tras hablar de las claves de la motivación personal del proyecto y en qué consiste a grandes rasgos el trabajo teórico-práctico, pasaremos a resumir qué encontraremos en las siguientes páginas así como en los Anexos de esta memoria.

Para empezar, hablaremos del desarrollo conceptual con los objetivos que hemos querido alcanzar a nivel personal y profesional. Introduciremos brevemente la metodología que se ha llevado a cabo para la edición del libro "Shien. El poder del tiempo"

Seguiremos describiendo aspectos del proyecto tales como la ficha técnica del volumen presentado y el resumen de la historia para que el lector pueda relacionar las ilustraciones realizadas con el estilo y la historia de la novela sin tener que leer la totalidad de la misma.

Haremos especial hincapié en los conceptos sobre los que hemos tenido que documentarnos y los referentes consultados y cómo estos han intervenido en el proyecto, no solo estilísticamente, sino también conceptualmente.

Explicaremos pormenorizadamente los pasos que tomamos para la ejecución práctica del trabajo.

Por último, en la parte de conclusiones comentaremos las limitaciones y las nuevas vías de trabajo alternativas, y hablaremos de las reflexiones personales que se han llevado a cabo durante el proyecto

1. 3. 1. Los Anexos

Nos ha parecido crucial adjuntar anexos al trabajo teórico para poder enseñar el trabajo completo y no solo imágenes o partes de la maquetación de la novela.

Anexo 1.

En este PDF podemos ver los pliegos de la novela entera. Esto es crucial para evaluar la composición que se ha realizado, así como otros criterios estéticos, tales como la selección de la tipografía o del estilo de ilustración.

Anexo 2.

Este archivo contiene el grueso del trabajo de ilustración realizado. En él encontramos los bocetos previos a las imágenes definitivas, así como los descartados para la novela. Los diseños de personajes, armas y escenarios. Organizadas por los capítulos en los que aparecen en la novela, las ilustraciones definitivas se encuentran también en este dossier, para que se puedan observar todas juntas sin tener que buscarlas en el texto.

Anexo 3.

En este apéndice, adjuntamos fotos del resultado final de la maquetación. En ellas podemos apreciar la comodidad con la que se lee el libro, plenamente estudiada, así como la armonía de las ilustraciones con el texto y cómo las guardas con un mapa del territorio del mundo mágico de la historia sirve de nexo entre la portada a todo color y las ilustraciones de línea modulada en escala de grises del interior de la narración.

2. MOTIVOS Y MÉTODOS

En esta parte del trabajo hablaremos sobre los objetivos que se han querido alcanzar mediante la realización del trabajo práctico, de la motivación y de la metodología empleada.

2. 1. OBJETIVOS

2. 1. 1. Principal

Desarrollar una propuesta de carácter inédito que aune y supere el trabajo que he realizado académica y profesionalmente, usando tanto aspectos técnicos como teóricos.

He creído que este proyecto podía sacar todo mi potencial y podría poner en práctica todas las habilidades que he desarrollado durante el Grado de Bellas Artes. Parte de la teoría en la que he sido instruida durante estos años, todavía no había logrado mostrarse en un soporte físico; aplicar conocimientos de anatomía ilustración y diseño en un proyecto de tan extensa duración temporal era todo un reto y me daba la oportunidad de evolucionar estilísticamente.

2. 1. 2. Secundarios

Ver con realismo todo el trabajo que conlleva un libro, desempeñar la labor de ilustrador y maquetador.

La creación de un proyecto personal que sobrepasara lo académico era una gran oportunidad para centrar mi esfuerzos en lo que realmente me gustaba. Con este proyecto he podido canalizar mi aprendizaje hacia las áreas que quiero desarrollar extracurricularmente, tales como el diseño editorial, la ilustración juvenil, el diseño de portadas o creación de personajes.

Crear una identidad propia para la novela, usando el contexto de la historia, dar forma a un mundo imaginario y que se vea materializado por mis dibujos.

Para ilustrar cualquier libro el dialogo narración- ilustración debe ser coherente, atractivo e intentar aportar novedades a lo ya existente. Dar una vuelta de tuerca a los modos clásicos de ilustración, combinar diferentes estilos dentro del mismo volúmen, pueden ser algunos de los métodos. Quería investigar y trabajar todo esto sin dejar de lado la creación de un imaginario propio y exclusivo para la novela. Adecuando los procesos técnicos de mi trabajo y aplicar teorías sobre composición y maquetación que se adecuaran al texto de la novela.

Aprender a tener en cuenta los factores externos a la hora de abarcar una obra.

Aunque las decisiones tomadas estilísticas durante el proyecto han sido premeditadas, probadas y corregidas y nada sucede por azar en esta novela, fue muy importante hacer una impresión de prueba de la novela para ver si, en formato físico, las composiciones que funcionaban correctamente en el pliego de InDesign también lo hacían sobre el papel. En el apartado 4. comentaremos las dificultades que acaecieron una vez impresa la novela.

Incrementar mis capacidades artísticas.

Considero capacidades artísticas tanto las que tienen que ver con desarrollar una o diversas técnicas pictóricas como estudiar y verse empapado por los artistas y los autores que tomas como referente durante la indagación en un proyecto, ya que sin la evolución en el ambito teórico, nuestro trabajo práctico quedaría empobrecido.

2. 2. METODOLOGÍA

Las actividades que se exponen a continuación están relacionadas con los conocimientos y destrezas que he ido adquiriendo en el grado de Bellas Artes. Repartí el trabajo en varias fases que consideré coherentes, dedicándome primero al estilo y diseño de los personajes para más tarde poder ejecutar las ilustraciones sin incoherencias. La maquetación, si bien se abordó desde buen principio, se desarrolló paralelamente a la ilustración para que se adecuara la una a la otra. El dossier se realizó al final con toda la información y conocimientos recopilados duante los meses de trabajo.

Estas fases serán explicadas con más detalle en el apartado 4.

2. 2. 1. Lectura y reflexión sobre la novela

Sintetizando sus características para adecuar las ilustraciones a su estilo literario y rango de edad para el que está enfocado, así como pruebas y descartes sobre la técnica pictórica que se iba a emplear para ilustrar la novela.

2. 2. 2. Diseño de personajes, ambientes y armas

Algunos de ellos fueron descartados y otros evolucionaron hasta el diseño que tienen ahora mismo.

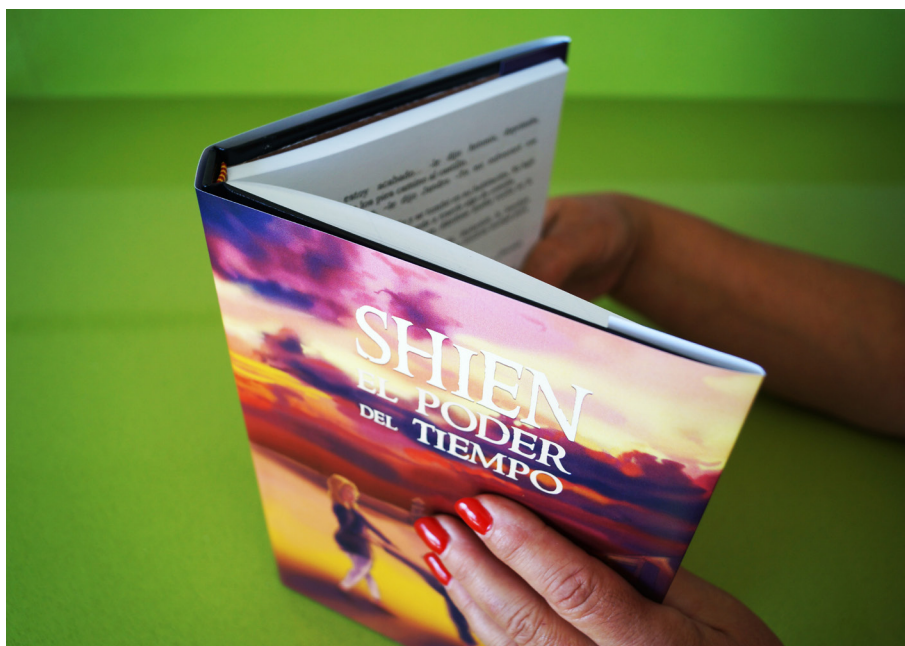
2. 2. 3. Ilustración y maquetación

Se llevaron a cabo paralelamente para que hubiera una coherencia entre ambas.

2. 2. 4. Dossier del Trabajo de Final de Grado de Bellas Artes

Se realizó al finalizar el trabajo práctico aunando todos los conocimientos que se adquirieron durante la realización del mismo.

FIG 1. Angela Escribano, 2014.
Fotografía del libro Shien. El poder del tiempo.



3. DESARROLLO CONCEPTUAL

3. 1. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

Ejemplar único de la novela “Shien. El poder del tiempo”. Escrita por Clara Murgui. Diseñada, maquetada e ilustrada por Àngela Escribano Ivars.

Dicha novela se presenta en soporte físico en formato A5, la componen 289 páginas en las conviven dibujo y texto. Hay 60 ilustraciones de interior de capítulo, 10 ilustraciones dobles de inicio de capítulo y una ilustración final. Así como una camisa para el libro a color con el título y las autoras del mismo.

Junto al libro físico se presenta el dossier del Trabajo de Final de Grado de la carrera de Bellas Artes de la Universidad de San Carlos, año 2013/2014, así como tres anexos que recopila todas las ilustraciones creadas para el libro.

3. 2. RESUMEN DE LA NOVELA

El tiempo ha sido abierto de nuevo.

Antonio, un chico de catorce años, huérfano y solitario, está harto de su monótona vida en su pueblo. Todo empieza a cambiar con un simple concurso de redacciones del cual resulta ser ganador de un viaje a las islas Baleares. El chico se ve maravillado ante la oportunidad de romper la rutina y accede contento a ir, sin ser consciente de que va a embarcarse en una peligrosa y emocionante aventura que le cambiará el rumbo de su vida.

La noche del 27 de Septiembre, mientras el chico viaja en un barco de camino a las islas, se abre el tiempo, y miles de “espíritus” invaden la Tierra. Empiezan a producirse masivas e inexplicables desapariciones por todo el mundo, y comienza a desencadenarse el caos de forma incontrolada. Anto-

nio, al igual que otros supervivientes, son trasladados a un país ajeno a la realidad, situado en una dimensión diferente, fuera de la red espaciotemporal; un país llamado Shien, donde les enseñaran a dominar el poder del tiempo.

Simultáneamente los nueve elegidos se enfrentan a una aventura sin precedentes, a una batalla increíble con toda mezcla de poderes situada en un marco tan real como algunos de los lugares más bellos de nuestro planeta Tierra. Los límites del presente están difusos. Tensiones, miedo, tristezas, alegrías, entusiasmo, humor, valentía, amor... Todos estos sentimientos y sensaciones se combinan en los diez protagonistas en cuyas manos se encuentra el destino de la humanidad, cuyo objetivo es salvar el mundo.

3. 3. CONCEPTOS QUE SE HAN ABORDADO DURANTE EL PROYECTO

Han sido muchos los temas sobre los que he tenido que investigar para la realización del Trabajo de Final de Grado, esto me ha permitido sacar mis propias conclusiones acerca de temas que todos debemos aplicar y no siempre tenemos en cuenta.

Los profesores de la facultad nos han facilitado mucho material para empezar nuestra investigación, pero solo nosotros podíamos enfocar lo aprendido a nuestro proyecto. Ha tenido la suerte de asistir a varias charlas impartidas por renombrados ilustradores, ellos me dieron claves que yo nunca hubiera considerado necesarios, y una vez aplicados veo que sin ellos, las historias se contarían a duras penas y no funcionarían con la frescura con la que estos autores las hacen vibrar.

Mi investigación comenzó por el libro ilustrado y el álbum. El mes de Septiembre lo dediqué a hacer trabajo de campo mientras leía la novela que iba a ilustrar en los meses posteriores. Dicho trabajo de campo consistió en la búsqueda y observación de los cuentos y novelas destinados al público más joven. Hay una gran industria al rededor de los libros y cuentos ilustrados para que los más pequeños, de carácter generalmente didáctico, que son usados como herramientas para que el niño aprenda habilidades tan importantes como la empatía o la resolución de problemas. ***Para que los libros de literatura infantil consigan captar la atención del niño, éstos tienen que divertirlo y excitar su curiosidad. De esta manera, se interesará sobre el tema y querrá descubrir las cosas nuevas que este mundo puede ofrecerle. Para que los libros enriquezcan su vida, es necesario que estimulen su imaginación y les ayuden a entender sus emociones, ansiedades y aspiraciones. Sobre todo, que desarrollen su intelecto y les sugieran soluciones a los problemas que le inquietan, además de incentivar la confianza en sí mismo y en su futuro.***

FIG 2. Anke Eißmann, 2009.
Ilustración de Beowulf y el Dragón.



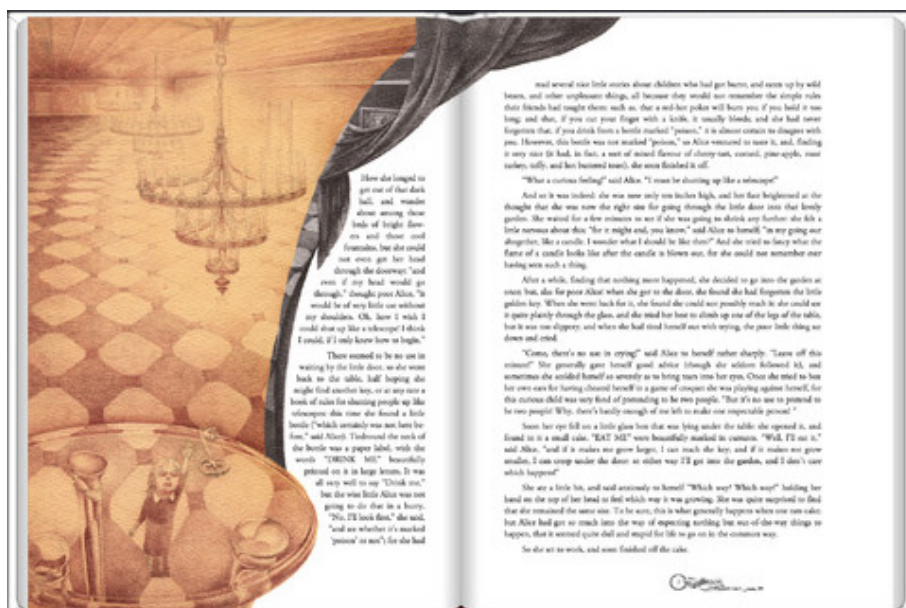
Ser niño es entonces, un mundo de libros a color, llenos de texturas y estimulación sensorial para nosotros. ***El dibujo es un recurso didáctico imprescindible dentro del sistema educativo, por ello, casi todos los libros para niños hacen uso del mismo para realizar sus imágenes.*** Pero cuando este niño llega a la adolescencia cae en picado sus posibilidades de leer una novela para su edad y esté a su vez ilustrada. Conectar con el público a través de la imagen ya no es una prioridad a esas edades, las novelas históricas parecen no querer apoyarse en la imagen para ser narradas. Afortunadamente, el género de fantasía parece ser un bastión para quienes disfrutan de la imagen acompañando al texto.

La novela de fantasía se presta más a ser ilustrada, parece que los adultos no nos cansamos de ver nuestros mundos imaginarios plasmados de la mano e habilidosos artistas. Anke Eißmann, que ilustra con acuarela y gráfito obras como “Beowulf y el dragón”, es todo un ejemplo a seguir en cuanto a maquetación y conexión entre la ilustración y el texto, emplea con maestría la textura de sus ilustraciones y la paleta reducida, tal y como vemos en la **FIG 2**.

A parte de la novela de fantasía ya mencionada, los clásicos también son ilustrados, reilustrados y reeditados. Los cuentos de los Hermanos Grimm han sido adaptados a todo tipo de medios, pero tomemos el caso de “Alicia en el País de las Maravillas” pues es un claro ejemplo de que una novela puede ser interpretada desde mucho puntos de vista, según se centre en la acción descrita, en el mundo interior de los personajes o directamente en el carácter de las páginas conforme estas se van sucediendo.

La interpretación más conocida del clásico de Carroll es la de Jonh Tenniel de 1864, la técnica de Tenniel es inmejorable, por eso nadie ha intentado superarle en su propio estilo, el mundo de Alicia y del Conejo Blanco se hace más real con su intervención, tal vez por el claro asesoramiento del escritor de la obra, que dejó pautado hasta el último detalle. Aunque ya hemos comentado que Tenniel dominaba la técnica que empleaba, esto no ha disuadido a distintas editoriales e ilustradores de hacer sus propias interpretaciones, y ya sea en el formato del cómic como Classic Illustrated o de vuelta al papel, podemos ele-

FIG 3. Oleg Lipchenko, 2007.
Maquetación para Las Aventuras de Alicia
en el País de las Maravillas.



gir nuestro estilo favorito para la lectura de esta novela. Podemos mencionar a Inga-Karin Eriksson, que busca recursos de la época victoriana reinterpretando su cromatismo para mostrar lo inocente de la infancia y la sed de aventuras de la juventud. O Benjamin Lacombe y Camille Rose Garcia se centran en la psicodelia y en la parte introspectiva de la novela, pero Lacombe mete a Alicia en su universo oscuro, García transporta a Alicia directamente al éxtasis.

Las novelas una vez ilustradas, coloreadas o maquetadas usando diseños que traspasen de lo standard, adquieren una entidad propia, crean una personalidad y dejan de asemejarse tanto unas a otras, porque a ilustración aporta nueva información, da detalles sobre la historia, la contextualiza y a veces incluso contradice. Como vemos en la **FIG 3**, la ilustración no se conforma con opapar un pequeño espacio cuadrado para no interceder en el texto, en estas páginas el texto y la imagen mantienen un diálogo interesantísimo, el texto ha adaptado su forma a la ilustración y esta no solo no se mantiene comedida en la página, sino que se atreve a pasar de una página a otra, para abrazar al lector durante el tiempo que tarda en leer las páginas. Esta ilustración, a demás, no solo nos hace partícipes de algo que está pasando, sino que nos contextualiza y nos hace entrar en el mundo de Carroll Lewis.

No podemos dejar de hablar de la ilustración en la literatura fantástica sin hablar de la escuela de Tolkien. Este escritor revolucionó el modo en la que esta se escribía, aportando coherencia de tiempos que no vemos en las novelas de sus precursores; donde Lord Dunsany parece querer contarnos un cuento para niños, Tolkien nos cuenta una historia a los mayores, nos cuenta lo acaecido en un mundo en el que no hemos estado, pero al cual nos transportan sus descripciones. Pero no hay lugar a dudas en cuanto a que Alan Lee era el mejor ilustrador que le podría haber pasado a El Señor de los Anillos, puesto que él ha sido a su vez referente para los dibujantes que han venido detrás, durante los años han evolucionado las corrientes de estilo, pero en todos vemos un poco de Lee. Incluso en la muy lejana Dragon Lance vemos

como las composiciones o los diseños toman como referente al gran artista, aunque la paleta haya virado por la moda que en ese momento sucedía.

Si bien ya estaba segura de que la ilustración no era un mero adorno ni para la prosa ni para la poesía, la investigación me ha dado la razón. La ilustración, en la Literatura infantil es, muy a menudo, amplificadora y sobreinformativa, sea en el libro ilustrado o en el álbum. En el libro ilustrado, el exceso informativo es más evidente. Puesto que, en la mayor parte de los casos, se trata de una obra literaria que, a posteriori, ha sido completada por unas ilustraciones, éstas pueden ser consideradas un añadido en varios sentidos: se añaden un segundo emisor o autor, una nueva visión del texto literario y un nuevo lenguaje no previsto por el autor literario. La labor del segundo autor, a menudo, se realiza años o siglos después de la escritura del texto y, en muchas ocasiones, viene precedida por el trabajo de otros ilustradores anteriores. La nueva visión con que un ilustrador engrosa la historia de la recepción de un texto determinado añade nuevas posibilidades, nuevas ubicaciones, nuevos detalles, nuevas reinterpretaciones, dice mucho más que lo que dice el texto.

3. 4. CUESTIONES, DUDAS E INSEGURIDADES DURANTE EL PROYECTO

Eran muchas las cosas a tener en cuenta para la creación de un libro partiendo desde cero, muchas de ellas no las consideré hasta que intenté abordarlas, y a veces las soluciones que les había dado no me convencían.

Con la página en blanco delante se me planteó la siguiente cuestión: ¿Cómo se diseña una doble página maquetada? La pregunta parece ambigua porque la maquetación deja espacio a muchas interpretaciones, así que vamos a desglosar los problemas que una maquetación conlleva.

En primer lugar debo mencionar que la observación de diferentes maquetadores me dio claves que más tarde apliqué adecuándolas a mi proyecto, al estilo de la novela y a mi propio estilo de ilustración, por lo que considero que la observación y la documentación han sido muy importantes en el correcto desarrollo de mi trabajo.

Sobre dimensiones y espacios, no hay ninguna verdad absoluta, si bien es verdad que pude consultar a la imprenta y que ellos me dieron pautas, nunca no podían informarme de las medidas exactas de los papeles en los que para trabajar o cuánto cortará la guillotina; por esto es difícil calcular los márgenes de una publicación sin impresión previa, las ilustraciones cortadas a “sangre” plantean un especial problema, porque al ser guillotinadas pueden perder más de lo que esperemos, incluso que la ilustración se corte por la mitad. Nos movemos en un terreno oscuro, tenemos que guiarnos por nuestro propio criterio para tomar estas decisiones, pero sin dejar de lado el sentido común; aunque nos guste que las ilustraciones toquen la costura de la publicación es inviable que lo hagan porque se distorsionará totalmente la visibilidad de la

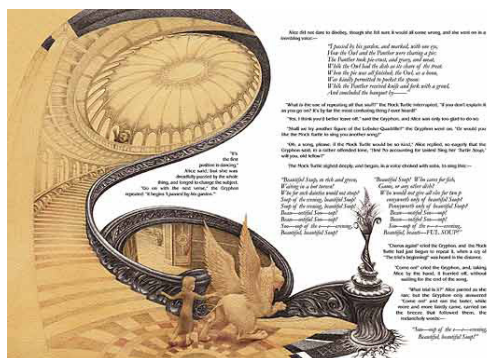
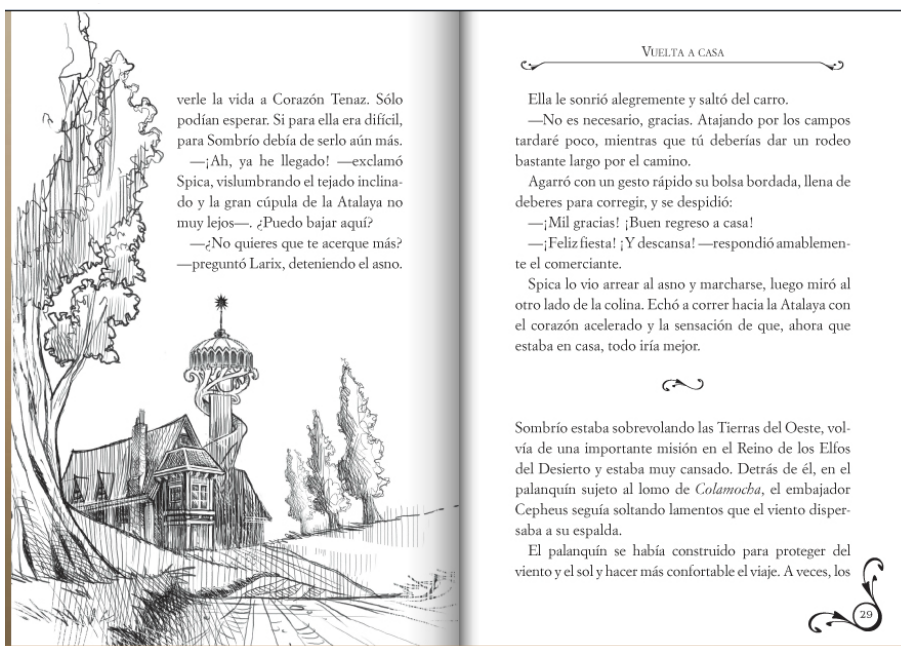


FIG 4. Izq. Oleg Lipchenko, 2007. Maquetación para Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas.

FIG 5. Drch. Danilo Barozzi, 2012. Maquetación de La isla petrificada.



verle la vida a Corazón Tenaz. Sólo podían esperar. Si para ella era difícil, para Sombrio debía de serlo aún más.

—¡Ah, ya he llegado! —exclamó Spica, vislumbrando el tejado inclinado y la gran cúpula de la Atalaya no muy lejos—. ¿Puedo bajar aquí?

—¿No quieres que te acerque más? —preguntó Larix, deteniendo el asno.

VUELTA A CASA

Ella le sonrió alegremente y saltó del carro.

—No es necesario, gracias. Atajando por los campos tardaré poco, mientras que tú deberías dar un rodeo bastante largo por el camino.

Agarró con un gesto rápido su bolsa bordada, llena de deberes para corregir, y se despidió.

—¡Mil gracias! ¡Buen regreso a casa!

—¡Feliz fiesta! ¡Y descansa! —respondió amablemente el comerciante.

Spica lo vio arrear al asno y marcharse, luego miró al otro lado de la colina. Echó a correr hacia la Atalaya con el corazón acelerado y la sensación de que, ahora que estaba en casa, todo iría mejor.

Sombrio estaba sobrevolando las Tierras del Oeste, volvía de una importante misión en el Reino de los Elfos del Desierto y estaba muy cansado. Detrás de él, en el palanquín sujeto al lomo de Colamocha, el embajador Cepheus seguía soltando lamentos que el viento dispersaba a su espalda.

El palanquín se había construido para proteger del viento y el sol y hacer más confortable el viaje. A veces, los

ilustración y esto repercutirá perjudicialmente en su resultado estético.

Otro problema a la hora de maquetar es la tipografía, la letra del cuerpo del texto es la alma máter de un libro, no solo habla con palabras de la historia, sino que la tipografía tiene que expresar un estilo de forma propia, entonces, ¿cuál debemos usar?, tememos que sea demasiado común y quede genérica, que nuestro libro se asemeje en estilo a otros tantos, pero la tipografía con demasiados adornos se vuelve ilegible. Sobre letras más empleadas en por las grandes editoriales sí se puede encontrar referencias, pero tal vez las opciones nos parecen escasas o creemos que no le dan la personalidad creativa que nuestro proyecto tiene. Siempre es mejor usar una tipografía más conocida y corriente que hacer el texto ininteligible, sobretodo el texto corrido que debe ser de fácil lectura.

En el recorte de las imágenes es importante que se sea coherente estéticamente, la imagen y el texto no deben pelear sino que coexistir pacíficamente. No se deben dejar texto a los dos lados de una imagen si esto va a perjudicar a la facilidad de su lectura, y menos cuando puedan quedar palabras sueltas. Las líneas perdidas en un página también deben evitarse a no se que se quiera enfatizar determinada acción o frase. Debemos evitar los recortes muy bruscos o pronunciados, el texto se debe organizar al rededor de la imagen preferentemente sin tocarla y con curvas ondeantes o líneas rectas, verticales o diagonales.

El color y el uso de las escala de grises también son cruciales en la ilustración de libros. Como podemos observar en la **FIG 4**, la línea se ha usado para crear una trama que da volumen, así como para contornear las imágenes que aparecen en la página, de esta manera el ilustrador consigue que la imagen gane fuerza y conviva armónicamente con el texto. Por su parte, en la **FIG 5** tenemos un caso de aplicación del color, los tonos ocre y terrosos han sido

empleados para crear un escenario de fantasía mientras que la línea negra que crea la barandilla se ha empleado para ser usada de puente entre el texto e imagen. En el caso concreto de “Shien. El poder del tiempo”, descartamos su uso porque la mancha en beneficio del trazo fresco del lápiz que habíamos procurado, la sinuosidad que este tenía perdía fuerza con esta nueva mancha. El movimiento y la expresión se apreciaban mejor con el uso del grafito, que por sí solo tiene mucho potencial gráfico.

Las pruebas de impresión son cruciales para tener una visión clara de la apariencia que tendrá el trabajo una vez impreso. No podemos conformarnos con verlo en la pantalla del ordenador con el que estamos trabajando, ya que la tipografía varía mucho dependiendo del soporte sobre el que se emplee. Nunca está de más buscar información sobre la tipografía que vamos a utilizar, ya que las hay planeadas para ser impresas y otras para verse en pantallas en soporte digital, eso nos dará también claves para su uso en según qué ámbitos. Siempre surgen problemas una vez impreso, ya que es común ver los fallos de la maquetación y la ilustración que hemos realizado una vez la obra, por eso es importante hacer una impresión de prueba y chequearla con tiempo suficiente como para subsanar los errores.

En este trabajo hemos usado mucho la prueba y error, no solo en el tema de la maquetación preparada para la impresión como hemos comentado antes, hemos hecho más volumen de ilustraciones del que realmente hemos empleado, descartamos, por ejemplo, los primeros diseños de personajes, aunque sí los tomamos como referencia para aprender de nuestros propios fallos. Debemos ser críticos con nuestro propio trabajo y no debe importarnos volver a andar el camino para alcanzar el estado óptimo de nuestra obra.

Aunque hay que dedicarle mucho tiempo al trabajo, los resultados son evidentes, las novelas ilustradas pueden ser disfrutadas tanto los entendiendo en ilustración como los simples lectores. Me gustaría repetir la experiencia de abarcar el trabajo de todo un libro de nuevo, espero que éste es el primero de muchos.

Lo que más me ha aportado de la experiencia ha sido dedicarle meses de trabajo a un solo proyecto, tener tiempo para decidir cómo quieres exactamente que sea, ejecutarlo y corregir las imperfecciones que encuentras hasta que quedas plenamente satisfecha con el resultado final.

La evolución del estilo y la técnica durante los meses de trabajo es innegable, la realización de los casi cien dibujos que componen este trabajo me ha hecho ganar soltura a la hora de usar la técnica del grafito, y ha mejorado otras habilidades como la expresividad en las caras o la capacidad de contar historias mediante imagen. Es esta confianza en mi propio trabajo la que me hizo añadir las ilustraciones que preceden a los capítulos en la que he puesto toda mi habilidad en plasmar perspectivas, fondos y emociones. Podríamos decir, pues, que el trabajo se vuelve cada vez más ambicioso hasta llegar a la ilustración de la portada, que es la máxima expresión de todo el trabajo realizado durante estos meses.

Este proyecto me ha permitido reflexionar sobre mi propio proceso de trabajo. Si bien creo haber planeado un buen ritmo de trabajo y haberme ajustado al calendario que me autoimpuse al principio del curso escolar, siento que he perdido cierto tiempo con el primer intento de maquetación que hice, debí haberme informado más extensamente antes de tomar riesgos y precipitarme.

4. REALIZACIÓN PRÁCTICA DEL PROYECTO

Para la realización del proyecto he necesitado hacer acopio de conocimientos teóricos que han sido impartidos tanto en las asignaturas que he cursado en San Carlos como en conferencias a las que he asistido, todo esto reforzado por la búsqueda usando bibliotecas físicas y virtuales. Gracias a todos estos medios he conseguido abordar la creación de un libro desde el mero texto desnudo hasta hacer de él una realidad, un objeto que se puede tocar, con una personalidad e identidad propia.

En cuanto al estilo elegido para el proyecto, he prestado especial atención a que casara con el texto, en cuanto a temática y forma; y que, a su vez, tuviera mi marca y estilo personales, entendiendo que por más que el trabajo debe adecuarse al proyecto, el artista no debe dejar de lado sus señas de identidad.

Hemos separado las fases del proyecto en cuatro bloques que se rigen cronológicamente, en ellos hablaremos del trabajo personal que realicé en este proyecto.

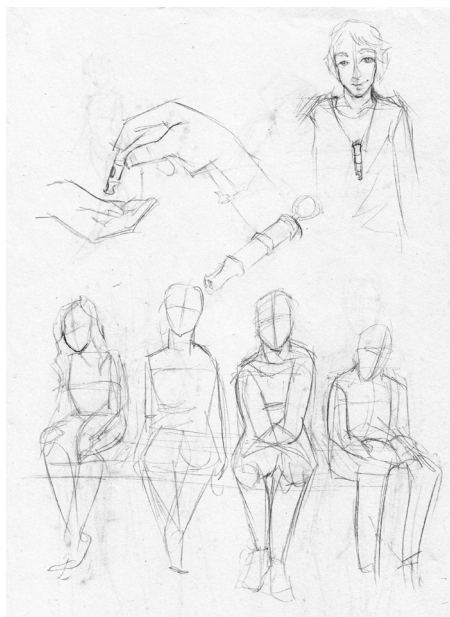
4. 1. REFLEXIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS ILUSTRACIONES PARA LA NOVELA. PRUEBA Y DESCARTE DE TÉCNICAS PICTÓRICAS

Dediqué los primeros días a la lectura pormenorizada de la novela, así como a la realización de un resumen estructurado por páginas que podría consultar en caso de duda posteriormente. Durante esta lectura, tomé nota de las características físicas y psicológicas de los personajes, para crear así apuntes y fichas con sus trazos físicos y psicológicos, que pretendía que fueran usadas más tarde para la confección del diseño final de los protagonistas.

Una vez terminada la lectura y ayudándome con los resúmenes, discerní cuales eran las escenas más importantes de la trama e hice descripciones y apuntes rápidos de cómo me imaginaba que iba a plasmarlas.

Partiendo de las fichas de personajes, realicé unas primeras ilustraciones a bolígrafo, pero los resultados me parecieron más adecuados para tener una base que desarrollar más que para realizar las ilustraciones finales. El uso del bolígrafo quedó eclipsado por la compatibilidad de la letra impresa con el grafito. Decidí que los lápices de grafito de distintas durezas fueran el medio por el cual representaría las ilustraciones que la publicación contiene.

Para abordar el proyecto tuve que dividir el trabajo en partes coherentemente premeditadas para que no ocurrieran problemas inesperados tales como cambiar de estilo o de apariencia de un personaje a lo largo de las ilustraciones.



Àngela Escribano, 2013.

FIG 6. Izq. primeros bocetos de las ilustraciones finales.

FIG 7. Drch. primeros diseños a bolígrafo de los personajes de la novela.



En la **FIG 6** podemos ver los primeros diseños de personajes realizados con bolígrafo, que si bien presentaban las características físicas mencionadas en la novela, no respondían a la personalidad que en esta se les asignaba. Aun así, la realización de estos ayudó a asentar las bases de las ilustraciones para los diseños posteriores y descartar tanto estilos como rasgos en ellas. En la **FIG 7**. vemos un boceto de cómo imaginaba la escena de Antonio esperando en el puerto, en ella se ha estudiado la composición y la posición de los personajes, fue tomada como referencia para el dibujo posterior.

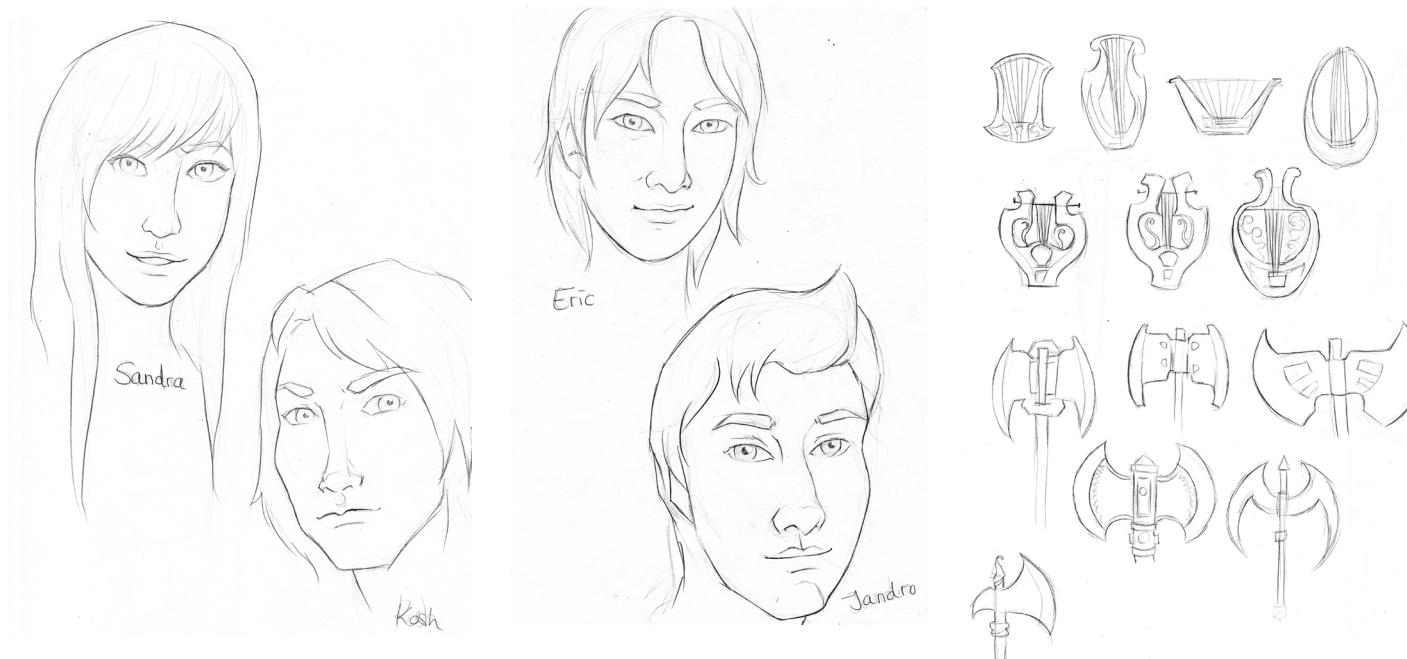
4. 2. DISEÑO DE AMBIENTES Y PERSONAJES

El emplazamiento de la novela es un mundo que ha sido creado por terrícolas con los poderes de los elementos, por ello la arquitectura e incluso la topografía se rigen por el capricho de los habitantes de éste mundo y no por las leyes físicas, esto suponía un reto a la hora de diseñar los espacios en los que se lleva a cabo la acción.

Realicé una serie de ilustraciones de Kandem, con su palacio, su mercado y su enorme biblioteca. Predomina en la novela la influencia arquitectónica del medio oriente, ya que la ciudad en la que se lleva a cabo la mayor parte de la trama está ubicada en el desierto. Este mundo no se somete a las leyes físicas como la gravedad, el uso de elementos anacrónicos o mágicos es abundante, he querido que estas características se vean reflejadas en sutilmente en los entornos.

La novela habla de la lucha del bien contra el mal, los personajes se posicionan a uno y otro bando de esa lucha, era muy importante para narrar la novela de manera gráfica que estas bondades y maldades se reflejaran en el rostro de sus personajes, en la virtud y en el pecado de sus rasgos.

Habitualmente, el niño se posicionará y se verá reflejado en aquel personaje que le cause simpatía. Cuanto más simple y honrado es el personaje, más fácil le resultará identificarse con él y rechazar al malo. Este tipo de cuentos están orientados para ayudar al niño de cara al futuro, para que



Angela Escribano, 2013.

FIG 8, FIG 9 Diseño definitivo de personajes de Shien. El poder del tiempo.

FIG 10. Diseño definitivo de las armas para la misma novela.

encuentre seguridad y confianza en el mundo.

Usando las fichas de personajes hechas con las descripciones de la novela y los bocetos ya realizados, diseñé unas caras para los personajes empleando los rasgos descritos en la novela pero añadiendo principios básicos de fisiognomía que me sirvieron para transmitir al espectador del trabajo aquellos rasgos de personalidad que tenía el personaje.

Para Descartes, las modificaciones corporales que acompañan a las pasiones se presentan al observador bajo la forma de signos. Estos últimos están constituidos por las acciones de los ojos y el rostro, los cambios de color, los temblors, las risas, las lágrimas, los gemidos y los suspiros. Pero estos signos se distinguen tanto por su causa como por su significación. Los unos, que se relacionan con los síntomas, se originan en el corazón: sus manifestaciones son involuntarias. Los otros, que se relacionan con los indicios, están determinados por el alma: sus manifestaciones voluntarias. [...] Las acciones del rostro que acompañan las pasiones especifican los semblantes. Algunas son notables, como el ceño fruncido en la cólera o algunos movimientos de la nariz y los labios en la burla. Pero se cometería un error al confiar en ellas: pueden servir al hombre tanto para declarar una pasión como para disimular su pasión tomando la máscara de otra que no siente sino el fingimiento.

El estilo empleado en la elaboración de los dibujos responde a la mezcla de estilos que me influyen personalmente, mezclados a su vez con las no-



Jin Kim, 2009.

FIG 11. Diseño de Gothel, concept art para la película Enredados.

FIG 12. Diseño de Flynn, concept art para la misma película.

ciones de fisionomía que tomé para afianzar conceptos. Las ilustraciones recuerdan a la caricatura y al cartoon americano, ya que parecía una vía para la transmisión de emociones. La deformación está empleada para enfatizar tanto movimientos como sentimientos en las ilustraciones interiores. Tal y como vemos en la **FIG 11** el estilo cartoon favorece a la gesticulación del personaje, podemos ver expresiones relajadas y otras en las que sus emociones son fuertes, como el enfado o el miedo. La imagen de la izquierda contrasta con la de la derecha por los rasgos fisionómicos empleados para ambos personajes, el personaje masculino tiene una gesticulación pícaro pero una mirada de hombre bueno, mientras la mujer (**FIG 12**) tiene una mirada de párpados caídos, usada por los ilustradores para dejar claro las malas intenciones de la misma.

Los referentes consultados para este proyecto van más allá de la teoría. La observación fue una parte clave en la obra, analicé los recursos de diferentes artistas y diseñadores en diferentes ámbitos. Para la creación de las armas de las que se habla en esta novela, he consultado catálogos online, así como diseños de videojuegos o ilustraciones previas al forjado en las películas de recreación histórica. Esta influencia del mundo de los videojuegos se hace evidente tanto en los escenarios como en el diseño de paisajes y han sido planeadas las similitudes para conectar al público joven con la lectura, empleando una estética que conocen y admiran.

4. 3. CREACIÓN DE ILUSTRACIONES INTERIORES Y MAQUETACIÓN DE LA NOVELA

La creación de las ilustraciones que conforman la novela y su maquetación en InDesign fue la parte con más volumen de trabajo y se llevó a cabo duran-

FIG 13. Àngela Escribano, 2013.
Ilustración definitiva para Shien. El poder del tiempo.



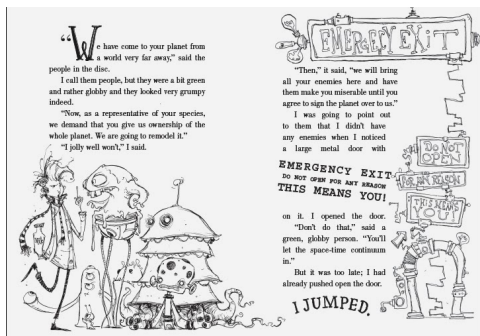
te los meses de Octubre a Mayo. En esta parte se realizaron más de ochenta ilustraciones y diversas pruebas de maquetación, algunas fueron descartadas y otras quedaron como definitivas y conforman la novela actual.

Una vez elegido el estilo y la técnica, llevé a cabo la ejecución de la maquetación y las ilustraciones interiores paralelamente.

Usando el programa InDesign, creé un pliego teniendo en cuenta la impresión del libro, bolqué el texto en las cajas destinadas a él y reservé un espacio para las ilustraciones clave que había decidido anteriormente, calculando el tamaño que planeaba que tuvieran.

Comencé a realizar las ilustraciones que sabía vitales para la narración del libro con la técnica de grafito sobre A4, que posteriormente escaneaba para mejorar su visibilidad en el formato digital, algunas de ellas tuvieron que ser repetidas por usar demasiado la línea trémula, a partir del momento en que detecté ese fallo, procuré que todas las ilustraciones presentaran una línea nítida, contundente y agradable.

Las ilustraciones de los momentos clave se repartían en el libro irregularmente, así que releí la novela para decidir qué otras acciones eran importantes en la trama. En este punto, decidí que no quería que hablaran solamente



de la acción, sino también de las emociones de los personajes y del contexto.

Como hemos mencionado en la parte de diseño de los personajes, las reminiscencias del cartoon y la caricatura son visibles en este proyecto y se han usado para enfatizar los sentimientos de los personajes y su personalidad. Hemos atendido mucho a la línea y a la anatomía, no hemos buscado proporciones reales, sino una interpretación del aspecto de unos jóvenes. El uso de la línea ondeante y modulada se repite por todas ellas para darle sensación de volumen y de movimiento, que contrasta con los quiebros de la geometría más pura de algunos elementos. **Las líneas curvas son más divertidas que las rectas. Las líneas punteadas son más divertidas que las continuas**, la mezcla de ambas crea composiciones armónicas y rompedoras, el dibujo atrae la vista del espectador porque interactúa con ella.

Quando empecé a añadir al pliego que había creado con el texto en InDesign las imágenes, me di cuenta de los fallos que había cometido en él. No había tenido en cuenta cuestiones como presentar los nuevos capítulos respetando que el texto comenzara a la derecha, pero no era solo eso lo que fallaba. La clave para mejorarlo llegó de manos de “El galáctico, pirático y alienígena viaje de mi padre”, el diseño de esta novela me hizo replantearme el mío, podía crear algo mejor que un libro común, podía hacer que la maquetación también hablara de la historia en vez de ser un mero soporte para el texto y la imagen, ya que. Como vemos en la **FIG 14** en el trabajo de Young encontramos que la ilustración, la tipografía y la maquetación se alejan de los clásicos y de la línea recta, todo es sinuoso, todo se mueve en sus páginas.

Debido a la reflexión anterior, decidí empezar de cero en cuanto a la maquetación. Esta vez creé un pliego para cada capítulo y me dediqué a diseñar las páginas para que funcionaran las dos a la vez. Incluí otra novedad, la ilustración a doble página que aparece al principio de cada capítulo. Estas ilustraciones contextualizaban al lector de cual era el espacio en el que se estaba llevando a cabo el principio del capítulo, un tema muy útil por el hecho de que la historia cambia constantemente de emplazamiento geográfico. En la **FIG 15** vemos una maquetación a doble página de la novela Shien. El poder del tiempo, la imagen busca el movimiento mediante la modulación y la combinación de las líneas rectas con las curvas, así como que el grafito interactúe con el texto.

Tuve que ir adecuando la maquetación a la introducción de nuevas imágenes, estas pasaron de ser tres por capítulo a duplicarse por requisitos compositivos y estéticos, con estas mejoras no solo las ilustraciones funcionaban, también lo hacían los pliegos, el lector podía abrir la novela para contemplar como esta se abría como una ventana hacia la ciudad de Kandem, hacia nuestro mundo de fantasía.

Finalmente, la tipografía empleada para este libro ha sido Bookmand Old Style con un cuerpo de 11 puntos, porque su legibilidad es clara, la serifa favorece al texto corrido. Descartamos el uso de tipografías de fantasía o con

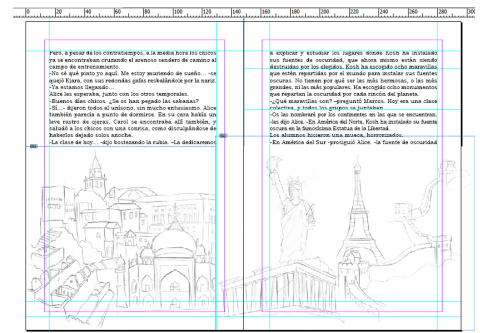
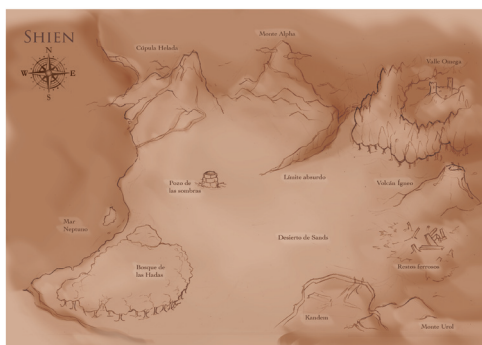


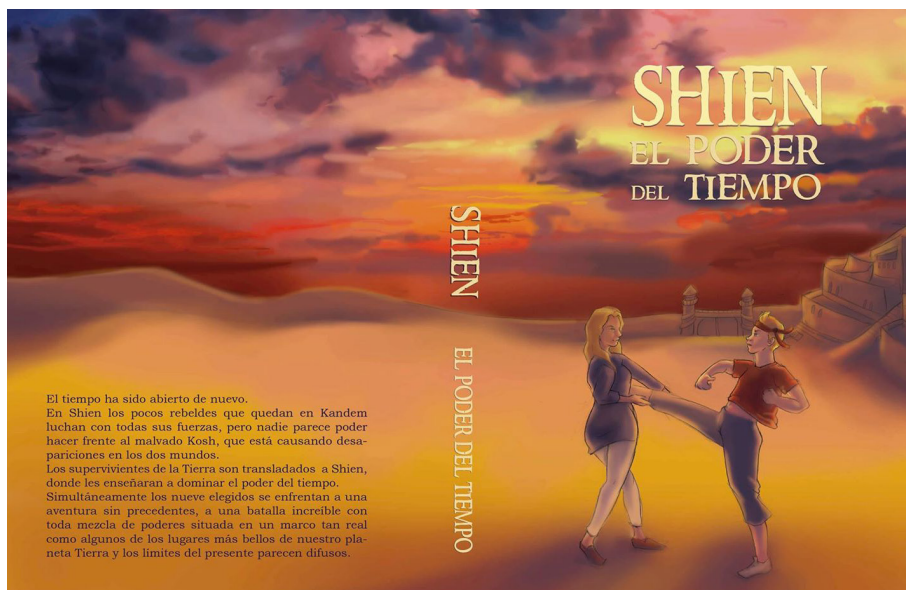
FIG 14. Skottie Young, 2013. Maquetación de El galáctico, pirático y alienígena viaje de mi padre.
FIG 15. Ángela Escribano, 2014. Maquetación en InDesign de la novela.



Angela Escribano Ivars, 2014.

FIG 16. Imagen de las guardas.

FIG 17. Portada y contraportada.



rúbrica para el cuerpo; para los títulos se eligió Ringbearer con un cuerpo superior porque combinaba a la perfección con la tipografía empleada para el cuerpo de la novela y plasmaba el estilo de la novela, Ringbearer parece hablar del concepto de tiempo y de la fantasía actual, justo lo que buscábamos.

Meses después y ya terminado el grueso del trabajo, me preocupé por cuestiones como la portada y las guardas del libro.

En las guardas de la novela decidí colocar los mapas con una doble función: Por un lado son parte una importante del libro, ya que durante él se mencionan ciudades de él que el lector puede situar cómodamente gracias a ellas. Pero también se hicieron como reclamo estético, como elemento cohesionador de la portada, pintada a todo color, y la ilustración de línea de las ilustraciones interiores. El diseño de las guardas tiene elementos de ambas y sirve como nexo entre el exterior y el interior del libro.

Debí ser cuidadosa con el diseño de este mapa por las dificultades que entrañaba abordar la cartografía de un mundo fantástico, para que esta fuera a su vez atractiva y funcional. En una superficie pequeña conviven varios ecosistemas que han creado los shinienses con sus poderes, es un espacio hermoso cuajado de mares y rios, cortilleras y riscos, bosques y desiertos.

La portada del libro es una ilustración a doble página a todo color, en la que se ve el campo de entrenando de Kandem. Escogí hacer una puesta de sol para que en la portada se reflejara el esfuerzo de Antonio (el personaje masculino que puede verse) y el tiempo que le dedica al entrenamiento. La portada quiere plasmar como termina un día que sabemos que es uno más, sabemos por la portada que mañana se levantará y seguirá entrenando.

Una vez terminada la maquetación de todos los capítulo y tras someter el diseño al ojo crítico, llevamos la novela a hacer una impresión de prueba. La

impresión se realizó en hojas de papel blanco de 90gr a tamaño DinA5 y las tapas negras y asépticas.

En la prueba de impresión nos llevamos una sorpresa inesperada: el corte de la hoja de papel por arriba sobrepasaba los 5 mm. Esto nos hizo reubicar muchas de las imágenes para que funcionaran mejor o no sufrieran un corte abrupto. También me sorprendió que algunas de las ilustraciones tenían un trazo más ténue que otras, o el corte que realizaban interfería con el texto; estos problemas no eran evidentes en la pantalla en la que he estado trabajando. Todo esto fue corregido para una impresión definitiva.

Tras esta prueba de impresión y lo aprendido en ella, volví a llevar a imprimir el trabajo definitivo, repitiendo el uso de la tapa negra pero imprimiendo esta vez para esta una camisa con la portada colorida y juvenil en que se tuvo muy en cuenta lo vistoso, si bien se tuvo en cuenta comercial de las novelas juveniles, primó sobre ello la poética que se había llevado a cabo en el interior del libro, la ilustración vuelve a hablar de ambientes y de emociones de los personajes, no se limita solo a mostrarlos tal y como son en apariencia, porque la construcción de su personalidad es mucho mayor de lo que una descripción física pueda hablar.

4. 4. REDACCIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA MEMORIA

Durante todo el proceso de investigación y trabajo, he ido tomando nota de los referentes empleados, guardado datos y enlaces de las biografías físicas y online que he consultado. Ha habido una constante búsqueda de autores para observar los recursos que ellos emplean en sus obras.

El trabajo de campo ha consistido en la búsqueda en bibliotecas y librerías, asistencia a conferencias de dibujantes de cómic e ilustradores, así como una entrevista que realicé a Pedro R. M. Andreo acerca de los consejos que daría un artista del cómic. También han sido consultados catálogos y revistas en soporte digital.

Usando la plantilla facilitada por la UPV y con el asesoramiento de mi tutoría Dolores Pascual Buyé, recapitulé la información y las reflexiones que tuve durante el trabajo.

Decidí el contenido de los anexos para que estos mostraran el trabajo de ilustración, el de maquetación y los resultados finales obtenidos, ya que lo consideraba importante para entender este proyecto y el trabajo que se debe llevar a cabo para crear cualquier libro.

5. CONCLUSIONES

Una vez llegados al final del proyecto, debemos mirar hacia atrás para reflexionar y hacer balance de todo lo sucedido desde que se me ocurrió la idea para el TFG.

En primer lugar, las conclusiones de este trabajo de autoedición de un libro se manifiestan a través de dicho libro físico. Con la realización del mismo he logrado aprender sobre el mundo laboral y editorial, y he encauzado el estilo que quiero seguir a mi salida de la facultad.

5. 1. LIMITACIONES

Para el Anexo 2 hubiera dedicado una página a cada ilustración realizada para los capítulos de la novela, pero su extensión se disparaba.

Me hubiera gustado añadir apéndices a color con las fichas de personajes, la armería o los bocetos previos para los volúmenes impresos, pero preferí centrarme en hacer una historia coherente que funcionara en el formato de la doble página.

La ilustración a color en formato impreso hubiera traído problemas, los fallos al interpretar el color digital son frecuentes y se hubieran tenido que realizar numerosas modificaciones del archivo digital, y el precio de cada volumen se hubiera disparado, y nosotras buscábamos un libro que se pudiera imprimir y sostener en las manos, que no dependiera de una pantalla digital para ser leído.

5. 2. NUEVAS VIAS DE DESARROLLO DEL TRABAJO

La novela que he ilustrado cuenta con una segunda parte ya escrita, que está pendiente de revisión por parte de su escritora. Me gustaría tener la oportunidad de ilustrar también este otro volumen de la novela, esto me permitiría aplicar lo aprendido y usar los mismos recursos que para esta, pero su ejecución costaría mucho tiempo menos al haber encontrado cómo resolver problemas de maquetación e ilustración que no tenía nada claros cuando empecé a desarrollar la novela “Shien. El poder del tiempo”.

5. 3. REFLEXIONES

Considero muy importante este apartado del trabajo porque en él puedo recopilar las reflexiones sobre la investigación y el proyecto práctico de la elaboración de un libro, por lo enriquecedoras que son estas reflexiones, tanto para mí como su autora, como para quienes lo lean posteriormente. Estas reflexiones me las cuento a mí misma en el futuro, para no dejar nunca de tener en cuenta lo aprendido durante este proceso.

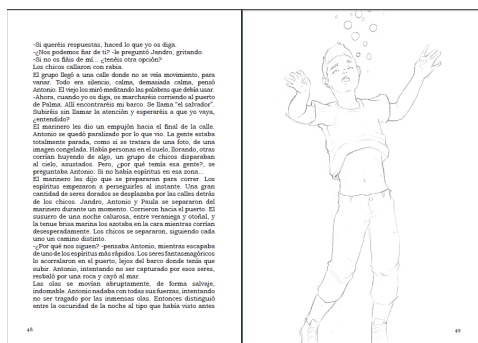


FIG 18. Ángela Escribano, 2014.
Maquetación a doble página de Shien. El
poder del tiempo.

Estas reflexiones nacen de la investigación, los problemas y las decisiones tomadas durante el desarrollo del trabajo práctico y las críticas que he recibido de los profesores de la Facultad de San Carlos. He meditado y recopilado toda esta información para poder sacara mis propias conclusiones respecto al trabajo de ilustrador en general y al mio en particular.

5. 3. 1. *Maquetación.*

Cuanto más integrado está el dibujo en el texto, más agradable es su lectura: no debes dejar líneas sueltas en una página.

Adecuar el tamaño de la imagen tanto por su importancia en la narración como con un componente estético, en esta novela pocas son las ilustraciones que ocupan más de media página de A5, esto se debe a que impedía la facil legibilidad del texto, y que se han querido reservar las ilustraciones grandes a los momentos de ruptura en la trama. He optado por variar el tamaño de las imágenes para enfatizar acciones, resaltar la importancia o incluso para crear tensión. Podemos ver en la **FIG 18** una imagen de Antonio ahogándose en el agua: la visión de esta escena mientras ejercitamos la lectura del texto nos transmite tensión y empatía hacia el personaje, nos preocupamos por el Antonio que se ahoga y queremos terminar de leer la página para rescatarle.

Resalto la importancia de la planificación de la maquetación: hay que adecuarse a la imprenta que vas a usar para darle volumen a tu obra, tener en cuenta cosas como los márgenes de página o pasan cosas tan desagradables como que el texto no se lea en la parte de la guía por esar demasiado pegado a esta. La tipografía es también importante, ya que esta cuenta más de la historia de lo que creemos, hay que cuidarla y tenerla muy en cuenta, y no solo en el cuerpo del texto, sino también en las cabeceras. El tamaño del cuerpo del texto tiene que adecuarse a la edad del lector: los libros infantiles tendrán tipografías caligráficas de fácil lectura, con letras muy grandes y poco texto. Tener en cuenta el tamaño de la letra no por su número, sino por lo que realmente ocupa en la página. Los nombres de los capítulos tienen que ser de una tipografía que se adecue a la historia, por más que sea una historia fantástica, usar una tipografía demasiado recargada es un error, y debe primar la legibilidad ante la extravagancia. Es muy importante que la tipografía del cuerpo del texto y la de las cabeceras case y tenga una relación, o bien usando una de la misma familia o usando la observación.

Los libros infantiles juegan con tipografía y el color para crear obras didácticas, en las destinadas a los adolescentes dejan de lado el diseño a favor de una maquetación standard que no siempre acompaña a la historia, porque el aprendizaje a esas edades no tiene tanto que ver con la estimulación sensorial ni visual. Lo que sí parece mantenerse en las novelas juveniles son los apéndices a color, que son usados a menudo para las fichas de personajes o

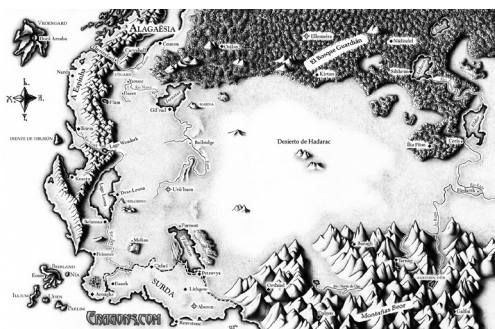


FIG 19. John J. Palencar, 2002.
Mapa de Alagaësia para el libro Eragon.

FIG 20. Desconocido.
Mapa de Oz.

para añadir pequeños fragmentos de la historia contados con cómics. Estos apéndices pueden ser todo un reclamo para el público de todas las edades.

5. 3. 2. *Personajes.*

Personajes antropomórficos y animales, durante mi búsqueda he encontrado soluciones a la creación de personajes más variadas de las que podía imaginar en el primer momento, me ha sorprendido la cantidad de novelas que resuelven sus personajes empleando animales que definen sus características físicas o psicológicas, este recurso recuerda a las fábulas, aunque ahora los animales se encuentran en historias de todos los géneros y no solo en las de gran contenido modalizante o adoctrinador. Por poner un ejemplo infantil, podemos hablar de las aventuras de Gerónimo Stilton, pese a que todos los personajes de la historia son animales, es clara la empatía de los niños que leen estas historias, pues sus cuentos están muy altos en el ranking de ventas.

La evolución del personaje principal durante la historia, la moraleja y la superación. Las novelas han tomado de la tradición oral el deseo de transmitir un consejo a quienes leen la historia, todo personaje aprende durante su paso por la historia. Para mí era muy importante que la evolución de Antonio, el personaje principal; su actitud durante la novela cambia, de ser un joven solitario a estar rodeado de personas que le aprecian y lucharán por él. Sale en diversas ilustraciones de la novela: en la primera se le ve solo, mirando al infinito en busca de un reto, mientras que en la última se le ve unido a sus amigos, formando un equipo. La última ilustración destila complicidad entre los jóvenes, sabemos que Antonio ha conseguido su objetivo.

5. 3. 3. *Apéndices.*

El uso de los mapas en las guías de los libros es un recurso usado desde los preceptores de la fantasía. Su función principal es la de orientar al lector respecto al camino que están tomando los personajes del libro, ver la distancia que un personaje ha recorrido le ayuda a empatizar respecto al esfuerzo que esto le ha supuesto, y la empatía es la base del interés, querrá saber el destino del protagonista puesto que este está esforzándose tanto.

Las diferencias en cuanto a estilo en la novela también se ven reflejadas en la cartografía elegida para él, hay mapas como el del mundo de Alagaësia **FIG 19** que intentan imitar a la cartografía real, mientras que el de Oz **FIG 20** deforma la realidad del mapa para enfatizar el tamaño y forma de las ciudades que en ella podemos encontrar.

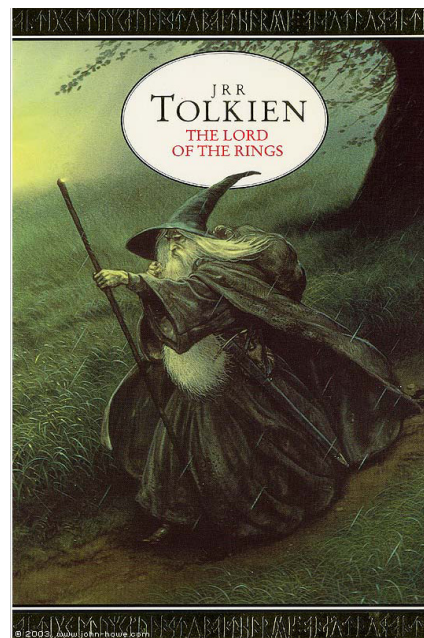
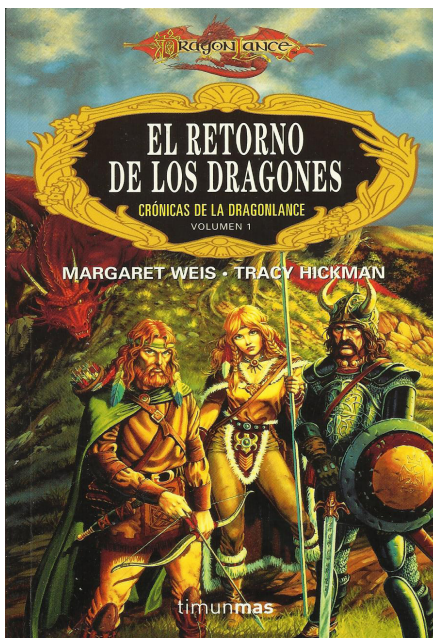
Respecto a las portadas he observado que es común usar el recurso de los protagonistas mirando al frente, esta característica se puede apreciar en



FIG 21. Iacopo Bruno, 2014.
Portada de La espada del destino.

FIG 22. Larry Elmore, 1984
Portada para el libro El retorno de los dragones.

FIG 23. Alan Lee,
Portada para El Señor de los Anillos.



la **FIG 22** y en el grueso de las ilustraciones de Larry Elmore. Parece que la tradición no se ha perdido: más de un libro de la colección Caballeros del Reino de Fantasía, en especial los ilustrados por Iacopo Bruno, mantienen esta estructura. Las portadas en las que los protagonistas miran al espectador no animan a entrar en la acción.

Observé que funcionaba mejor hacer partícipe al espectador de algo que el personaje está realizando, así el lector querrá llegar a la parte en la que el personaje se enfrenta al problema, en la **FIG 23** Gandalf nos transmite una fuerte empatía, estamos deseando saber qué ha ocurrido para que avance solo.

BIBLIOGRAFÍA

- BETTELHEIM, B. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Ares y Mares, 2009.
- DAUTREMER, R. *El diario secreto de Pulgarcito*. Edelvives, 2010.
- DELAPORTE, F. *El espejo del alma*. Universidad de Antioquia: Artes, 2004.
- DÍAZ, J. *Estrategias de desbordamiento en la ilustración de libros infantiles*. 2003.
- GAILMAN, N. *El galáctico, pirático y alienígena viaje de mi padre*. Rocae-ditorial, 2014.
- GOMBRICH, E. *El Experimento de La Caricatura*.
- GOMBRICH, E. *La máscara y la cara*.
- KAPR, A. *101 reglas para el diseño de libros*.
- MARTÍN, G. *Dibujo de figura humana*. Parramón, 2003.
- McCLOUD, S. *Entender el cómic: El arte invisible*. Astiberri, 2007.
- McCLOUD, S. *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri, 2008.
- RODARI, G. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar his-torias*. 1973.
- STILTON, G. *El laberinto de los sueños*. Destino, 2013.
- ZAPPATERRA, Y. *Ilustración. Proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final*. Index Books, 2000.

ÍNDICE DE IMÁGENES

- FIG 1.** Angela Escribano, 2014.
Fotografía del libro Shien. El poder del tiempo.
- FIG 2.** Anke Eißmann, 2009.
Ilustración de Beowulf y el Dragón.
- FIG 3.** Oleg Lipchenko, 2007.
Maquetación para Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas.
- FIG 4.** Izq. Oleg Lipchenko, 2007.
Maquetación para Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas.
- FIG 5.** Drch. Danilo Barozzi, 2012.
Maquetación de La isla petrificada.
- FIG 6.** Àngela Escribano, 2013.
Primeros bocetos de las ilustraciones finales.
- FIG 7.** Àngela Escribano, 2013.
Primeros diseños a bolígrafo de los personajes de la novela.
- FIG 8.** Àngela Escribano, 2013.
Primeros diseños a bolígrafo de los personajes de la novela.
- FIG 9.** Àngela Escribano, 2013.
Diseño definitivo de personajes de Shien. El poder del tiempo.
- FIG 10.** Àngela Escribano, 2013.
Diseño definitivo de las armas para la misma novela.
- FIG 11.** Jin Kim, 2009.
Diseño de Gothel, concept art para la película Enredados.
- FIG 12.** Jin Kim, 2009.
Diseño de Flynn, concept art para la misma película.
- FIG 13.** Àngela Escribano, 2013.
Ilustración definitiva para Shien. El poder del tiempo.
- FIG 14.** Skottie Young, 2013.
Maquetación de El galáctico, pirático y alienígena viaje de mi padre.
- FIG 15.** Àngela Escribano, 2014.
Maquetación en InDesign de la novela.
- FIG 16.** Àngela Escribano, 2014.
Imagen de las guardas.
- FIG 17.** Àngela Escribano, 2014.
Portada y contraportada.
- FIG 18.** Àngela Escribano, 2014.
Maquetación a doble página de Shien. El poder del tiempo.
- FIG 19.** John J. Palencar, 2002.
Mapa de Alagaësia para el libro Eragon.

FIG 20. *Desconocido.*

Mapa de Oz.

FIG 21. Iacopo Bruno, 2014.

Portada de La espada del destino.

FIG 22. Larry Elmore, 1984

Portada para el libro El retorno de los dragones.

FIG 23. Alan Lee,

Portada para El Señor de los Anillos.