

**TFG**

---

**BOCA DE RAPE.  
LIBRO INFANTIL ILUSTRADO**

**Presentado por Lorena Rentero Navarro  
Tutor: Joaquín Aldás Ruiz**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo final de grado, resume el proyecto de creación de un libro infantil ilustrado que integra el progreso de las capacidades, conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de los estudios de grado en Bellas Artes. La memoria del libro infantil ilustrado consta de dos partes: 1. Detalla brevemente el marco teórico y conceptual que nos permitirá contextualizar la práctica, así como un análisis del público al que va dirigido, destacando sus características visuales y literarias. 2. Aborda una descripción de la metodología práctica empleada en el desarrollo creativo, teniendo en cuenta las premisas teóricas fundamentales para su producción.

Palabras clave: libro ilustrado, ilustración, infantil, collage, la Albufera. ión.

### **Abstract**

This work resume the project of creating a children's illustrated book integrating the progress of skills, knowledge and aptituds achieve during the Development of Fine Arts Degree. This file consists of two parts : 1. Briefly details the theoretical and conceptual framework that will allow us to contextualize the practice of illustrated children's book , and an analysis of the public to be targeted , emphasizing its visual and literary characteristics. 2. Approach a description Practice Methodology in the creative development , consider the fundamental theoretical premises para it's production .

En primer lugar, a todas aquellas personas que de forma directa o indirecta han colaborado en la realización de este proyecto. En especial a Joaquín Aldás, mi tutor del T.F.G por su colaboración, implicación, tiempo invertido y conocimientos.

A mis padres, por brindarme la oportunidad de estudiar una carrera como Bellas Artes, y apoyarme en cada una de mis decisiones. A mi hermana, por aconsejarme y ayudarme en todo lo posible.

Asimismo, agradecer a mis amigos de grado, por su apoyo incondicional y valorarme como artista y como persona.

Gracias a todos.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
<b>3. METODOLOGÍA DE PROYECTO.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1. CONTEXTO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.1. Contextualización histórica.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.2. Panorama actual.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.3. Libro ilustrado. Definición y concepto.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1.4. Características conceptuales y formales     del libro ilustrado.....</b>	<b>14</b>
3.1.4.1. Semiología infantil de la expresión. Color y forma.....	14
3.1.4.2. El texto en la literatura infantil.....	16
3.1.4.3. La imagen en el libro ilustrado.....	17
<b>3.1.5. Referentes.....</b>	<b>18</b>
3.1.5.1. Isidro Ferrer.....	18
3.1.5.2. Lydia Covertry.....	19
3.1.5.3. Beatrix Potter.....	19
3.1.5.4. Sara Fanelli.....	20
<b>3.2. DESARROLLO PRÁCTICO.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2.1. Definición del proyecto: libro infantil ilustrado.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2.2. Metodología de trabajo.....</b>	<b>21</b>
3.2.2.1. Periodo de documentación: la Albufera de Valencia.....	21
3.2.2.2. Análisis del público destinado (edad 8-10 años).....	22
3.2.2.3. Análisis del texto a ilustrar.....	23
3.2.2.4. Análisis fauna.....	24
3.2.2.5. Búsqueda de ideas.....	25
3.2.2.6. Primeros bocetos ilustrados.....	26
3.2.2.7. Diseño de personajes.....	26
3.2.2.8. Diseño de espacios naturales.....	29
3.2.2.9. <i>Storyboard</i> .....	30
<b>3.2.3. Características del libro.....</b>	<b>31</b>
3.2.3.1. El <i>collage</i> .....	31
3.2.3.2. Texturas.....	32
<b>3.3. DISEÑO EDITORIAL.....</b>	<b>34</b>

<b>3.3.1. Portada/contraportada/lomo.....</b>	<b>34</b>
<b>3.3.2. Tipografía.....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.3. Composición.....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.4. Color.....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.5. Reproducción.....</b>	<b>36</b>
3.3.5.1. Tipo de papel.....	36
3.3.5.2. Impresión.....	37
3.3.5.3. Encuadernación.....	37
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>37</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>38</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>40</b>
<b>7. ANEXOS.....</b>	<b>43</b>

“Me considero diseñador e ilustrador por “devoración”, una actitud feroz y voraz con la que me enfrento a la profesión.”

*Isidro Ferrer*

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recopila información, desarrollo, proceso y elaboración conceptual sobre un libro ilustrado infantil. El presente trabajo nace por la necesidad de un encargo editorial real debido a un acuerdo colaborador específico entre la asignatura de “Profesionalización y empleo en la ilustración y el diseño gráfico” impartida por la profesora Dra. Victoria Cano Pérez y Reclam Editorial S.L. Gracias a los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas a lo largo del grado, se plantea una aproximación personal al ámbito profesional.

Hemos decidido utilizar la terminología referida a libro-álbum facilitada por Salisbury, en sus libro *El arte de ilustrar libros infantiles* e *Ilustración de libros infantiles*. Nos parecía poco apropiada el término cuento infantil, ya que la definición como tal, era demasiado ambigua y general. Complementado con la ilustración, como técnica del dibujo dentro de las artes, apoyamos la teoría del libro infantil ilustrado planteado.

Para respaldar el trabajo práctico nos disponemos a abordar unos componentes teóricos que estructuran la memoria y por ello se divide en tres apartados: el primer apartado para la contextualización histórica del trabajo para entender concepto técnica del libro ilustrado y la ilustración. Recopilaremos información sobre la pedagogía infantil y así comprender el pensamiento y expresión infantil para su posterior producción.

Es preciso destacar la presencia de ciertos referentes, ya sean ilustradores, diseñadores o pintores, que han sido muy útiles para respaldar mi propuesta. En éste trabajo final de grado, ha sido de interés la visión poética del ilustrador y diseñador Isidro Ferrer. Además su tratamiento con la descontextualización de los objetos. También, la creatividad y frescura de Lydia Coventry; artista nobel pero con buena trayectoria profesional, representada en su gran variedad de obra y salidas al mercado fructíferas, ya sea como ilustraciones, merchandising, libros ilustrados, etc. Beatrix Potter desarrolló una serie de estudios sobre la naturaleza y los animales que enseñan la importancia de observar lo que nos rodea para poder sintetizar y reinterpretar. Ejercicios previos para la realización del diseño de personajes en el libro ilustrado. La experimentación corre a cargo de la artista Sara Faneli, ilustradora de libros infantiles enriquecidas por el uso del collage en su obra gráfica, el empleo de la caligrafía y las texturas obtenidas con distintos materiales. Su tratamiento del collage en su obra determinó nuestro estilo desarrollado en el proyecto.

El segundo apartado abarca un desarrollo más práctico y metódico. La información de éste apartado corresponde a un enfoque más técnico,

comenzando por el análisis óptimo del *Briefing*<sup>1</sup> a desarrollar, comprensión del público al que va dirigido entorno a una edad determinada entre 8 a 10 años de edad, diseño de personajes y escenarios necesarios para completar el concepto general del libro para dar a conocer el parque natural, técnicas utilizadas ya sean: el collage, el dibujo y las texturas. Y por último y no menos importante, nos sirve como marco para situar todo el diseño editorial del libro y su maquetación con fines reproductivos.

Este orden temporal obedece a una metodología proyectual habitual en el desarrollo teórico y práctico del libro. Con un fin determinado, el desarrollo de un libro infantil ilustrado.

Por último, reflexionaremos extrayendo conclusiones sobre la realización del trabajo y que así, concreta la utilidad del libro. Ya que apropio los campos semánticos de otros, su influencia se verá reflejada en un apartado explicativo para entender el desarrollo del proyecto personal. Finalizaremos con una serie de anexos incluyendo imágenes del resultado final.

## 2. OBJETIVOS

El principal objetivo es concebir un libro ilustrado infantil con un concepto principal: dar a conocer la flora y fauna del parque de la Albufera de Valencia.

Como objetivos particulares, este trabajo pretende:

1. Crear un libro ilustrado infantil con un fin profesional de producción.
2. Obtener una finalidad didáctica referida al entorno, fauna y vegetación.
3. Estudio de representación en la semiología de la expresión infantil para resultados finales.
4. Crear una jerarquía visual definida y que facilite la lectura.
5. Utilizar el lenguaje gráfico para la realización del libro ilustrado.
6. Estudiar el diálogo entre texto e imagen en un libro ilustrado.
7. Profundizar en la representación de los personajes y su diseño.
8. Desarrollo del diseño editorial del libro.

---

<sup>1</sup> *Briefing*, término traducido por sesión informativa, informaciones o informe, dependiendo del contexto. Es un extranjerismo procedente del inglés que hace referencia a una reunión en la que se da información u órdenes sobre un tema.



Fig.2: Pintura rupestre de un bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España)

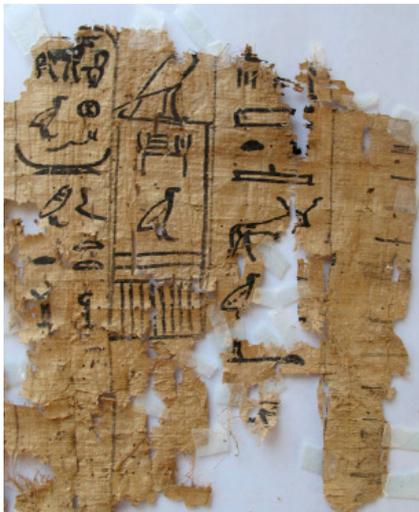


Fig.3: Fragmento de un papiro con tetos jeroglíficos, hallados en el sitio arqueológico de Wadi el -Jarf.

## 3. METODOLOGÍA DE PROYECTO

### 3.1. CONTEXTO TEÓRICO

#### 3.1.1. Contextualización histórica

Desde las primeras pinturas rupestres en cavernas primitivas como las halladas en Francia y España hace unos 40.000 años de antigüedad hasta la actualidad con un concepto de arquitectura gráfica de la información, la imagen siempre ha sido uno de los medios de comunicación más importantes utilizados por las civilizaciones.

La narración visual se basa en un discurso secuencial narrativo gracias a la capacidad de la imagen para contar historias. Uno de los ejemplos más antiguos de ello es la columna de Trajano, en Roma. Este monumento conmemorativo retrata detalladamente, en 30 metros de altura, la conquista de la Dacia como victoria de Trajano.

En los orígenes del libro ilustrado nos trasladamos al Antiguo Egipto. Se manifiesta que uno de los ejemplares más antiguos conservado en papiro egipcio data, aproximadamente, de 1980 a.C. Las cualidades perecederas de los materiales como la madera, hojas, cuero y formas primitivas de papel empleados en culturas antiguas para grabar imágenes y palabras daban resultados de poca durabilidad y difícil conservación.

La historia de la ilustración de libros está convexe a una evolución de la sociedad y de sus avances en lo que a tecnologías reprográficas se refiere. En el siglo XV, gracias a la invención de la imprenta en Occidente, la literatura se unificó entre los que tenían un patrimonio rico y por ello acceso a las representaciones a mano y los que no. Aunque la procedencia de la imprenta y el papel se remonta a la antigua China, la invención del tipo móvil por Johannes Gutenberg (hacia 1440) abrió camino a la impresión viable en masa.

El filósofo y pedagogo Comenio es el precursor de la literatura infantil con el considerado primer libro ilustrado de la historia, *“Orbis Sensuallium Pictus”* publicada en Nurember en 1658. El concepto varía en cuanto a lo conocido actual, ya que era un libro de imágenes diseñado para que lo leyese los niños. También es considerado por algunos autores a *“Kunst und Lehrbüchlein”* en 1560 por Jost Amman como el primer prototipo de libro ilustrado con grabados en madera.

Paralelamente de las artes visuales del momento, nace la simbiótica entre la palabra y la imagen por William Blake, pintor y poeta que creó *Songs*

of *Innocence* (Canciones de inocencia y de experiencia) en 1789. Brian Alderson dice:

“(…)así sucede que la primera obra maestra de la literatura infantil inglesa, que es también el primer gran libro ilustrado original, surge del impulso de integrar palabras e imágenes dentro de un todo lineal².”

De izquierda a derecha:

Fig.4: Portada del libro “Orbis pictus” u “Orbis sensualium pictus” (El mundo visible en imágenes) de 1658.

Fig.5: Ilustración perteneciente al libro “Kunst und Lehrbüchlein” en 1560 por Jost Amman.



La invención de George Baxter y Charles Kight por un proceso para impresión en color con bloques de madera independientes dejan atrás el proceso de añadidura de color a mano en cada grabado sobre la década de 1930. El “proceso Baxter” patentado en 1985, que combinaba una plancha de grabado con múltiples bloques de madera, dio paso a que Aloysius Senefelder inventase el principio de litografía (base de la imprenta actual) a finales del siglo XVIII.

Esto fue el verdadero auge de la ilustración de libros infantiles hasta el siglo XIX. Una de las influencias más notada a mediados de siglo es Edward Lear, con su obra titulada “*Book of Nonsense*” editada en 1846. No menos importante es Sir John Tenniel con sus dibujos para “*Alicia en el país de las maravillas*” de Lewis Carroll, realizados paralelamente al despegue de la impresión en color en la conocida edad de oro de la ilustración de libros por Gran Bretaña y América. Este periodo comprendido entre la última mitad del siglo XIX y principios del siglo XX se caracteriza así por los avances tecnológicos, destacados artistas y un cambio en las actitudes hacia la infancia.

Randolph Caldecott es considerado el padre de libro-álbum ilustrado moderno ya que rompió con la relación entre los textos y las imágenes dominantes. Por ello, el escritor e ilustrador estadounidense Maurice Sendak, lo admira y afirma que:

“La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un

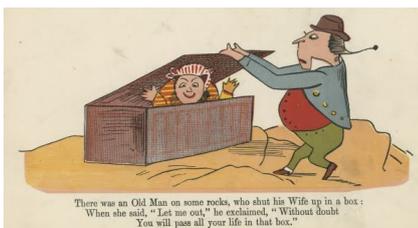


Fig.6: Ilustración perteneciente a la obra de Edward Lear, “*Book of Nonsense*”.



Fig.7: “El gato con el violín” (1882). Fragmento ilustrado por Randolph Caldecott.

contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. Las imágenes se omiten, pero las palabras hablan. En resumen, es la invención el álbum ilustrado.<sup>3</sup>

El impresor Edmund Evans trabajó con Caldecott y dos artistas relacionados a él, Walter Crane y Kate Greenaway, para su reproducción en masa engrosados en un importante movimiento conocido como “Arts & Crafts<sup>4</sup>”.



Fig.8: Detalle del barniz de pasto de Gilberto Granja.



Fig.9: Texto relajado, separaciones leves entre las líneas y los colores son algunas de las características en los linoleograbados de William Nicholson.

La experimentación con el arte y la producción del libro ilustrado avanzó a principios del siglo XX con el epicentro en Inglaterra gracias a William Nicholson, quien desarrolló un ingenioso cambio de técnica de impresión y Edward Ardizzone, todo un profesional (su trabajo se describe como genuinamente inglés). Es un punto importante la labor de Noel Carrington, redactor, diseñador y editor que se propuso producir libros infantiles ilustrados de calidad, asequibles y formato para impresión en masa. El desarrollo de la técnica litográfica más automática, facilitó procesos entre artista e impresor. Por ello, en años de posguerra esta técnica fue más utilizada por sus bajos costes.

“junto con la austeridad y la escasez de papel que dominaron en los primeros años de posguerra, convivió un anhelo por el color y la evasión que se manifestó en el arte que acabaría siendo conocido como movimiento neorromántico<sup>5</sup>”

Ésta situación generó gran influencia pero pronto la suplantaron nuevos movimientos artísticos y diseño como el expresionismo abstracto.

Con la implantación de diseño gráfico, ilustración y pintura en escuelas de arte, los libros mostraban un enfoque más unificado en cuanto a concepto, imagen y tipografía. Esta influencia a mediados de siglo era dada por la emigración de artistas a Estados Unidos como Antonio Frasconi, Roger Duvoisin, Leo Lionni y Miroslav Sasek.

A partir de los años 1960, surgieron diversos artistas con estilos más expresivos gracias a las escuelas de arte con los que se pasó a un continuo

3 SENDAK, MAURICE, Caldecott & Co: *Notes on Books and Pictures*

4 Artes y Oficios. Movimiento inglés que surgió en las últimas décadas del siglo XIX como reacción contra el estilo victoriano en el primer estilo industrial desarrollado en Inglaterra.

5 Citado por SALISBURY, MARTIN, *El arte de ilustrar libros infantiles*, p.27

estado de innovación. Se podría destacar a Eric Carle y la integración de sus collages, Brian Wildsmith con un enfoque más pictórico o Charles Keeping siendo un virtuoso del dibujo y el grabado. Cabe destacar especialmente la obra de Maurice Sendak, uno de los mejores ilustradores de todos los tiempos. Su obra *“Where the wild things are”*, referencia de especialistas y educadores, generó un gran impacto y polémica en cuanto a la representación de monstruos para niños y los temas de gran controversia que introducía.

Fig.10: “Where the wild things are”. Maurice Sendak. 1963.

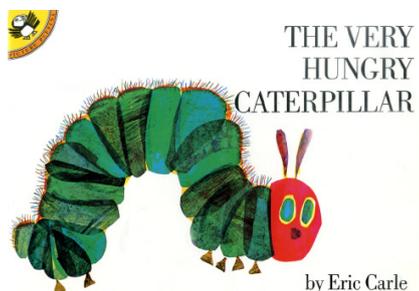
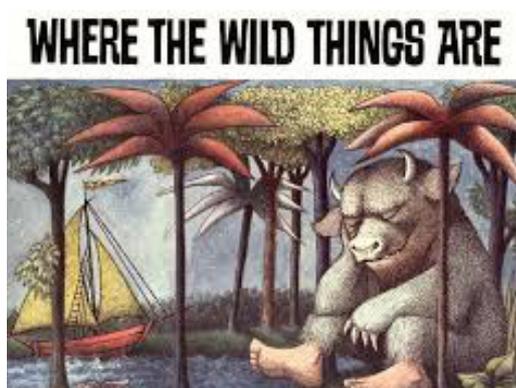


Fig.11: “The very hungry Caterpillar” por Eric Carle.

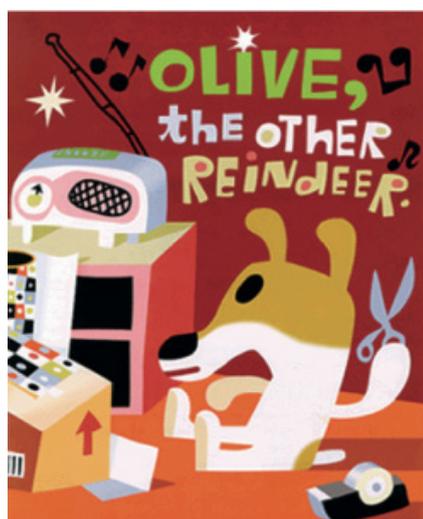


Fig.12: “Olive, the other reindeer”. J. Otto Seibold. 1997

### 3.1.2. Panorama actual

Actualmente, en el ámbito del libro infantil, es difícil concretar una corriente de ilustración teniendo en cuenta las variedades de estilos y técnicas en el mercado.

“Los niños nunca habían tenido tantas imágenes donde escoger para introducirse en el mundo de los cuentos, y del conocimiento. La expansión de los medios de comunicación hace que nuestros hijos estén expuestos a más imágenes que nunca.<sup>6</sup>”

Vivimos en una era digital con cierta facilidad de comunicación más rápida e internacional. Pero ante la llegada de las grandes industrias, todavía perdura el libro ilustrado como reflejo cultural, aunque sus traducciones sean más escasas. Aunque se podría hablar de muchos artistas de gran talento, se deben resaltar ciertos nombres claves por su influencia actual.

Lane Smith, es uno de ellos. Los libros de Smith, quien escribe e ilustra él mismo, gozan de mucho éxito. También realiza colaboraciones con el escritor Jon Scieszka mostrando obras con una relación ingeniosa de irónica

6 MARTIN SALISBURY, Ilustración de libros infantiles, p.16.



Fig.13: Ilustración de Kvetta Pacovská

entre la palabra y la imagen, un diseño y una obra gráfica llamativa. Sus procesos pasan gradualmente de los tradicionales a los medios digitales. Otra figura a destacar es J. Otto Seibold, quien es considerado el primero en crear sus imágenes de modo totalmente digital en el ámbito de la ilustración infantil. Su obra ha alcanzado un reconocimiento internacional y es uno de los artistas más imitados. Es también merecedora de unas líneas Kvetta Pacovská, figura influyente con obras intensas, tanto en los libros de difusión masiva como en obras para galerías. Sus ilustraciones están llenas de color y optimismo.

En muchas partes de Europa, los libros infantiles se conciben para ser atractivos y potentes. Mientras que en países como Polonia continúan con cierto tradicionalismo. Otros como España, Portugal, Francia y Alemania, apuestan por lo innovador.

### 3.1.3. Libro ilustrado. Definición y Concepto

Libro. (Del lat. Liber, libri)

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

Ilustrar. (Del lat. illustrāre).

1. tr. Dar luz al entendimiento. U. t. c. prnl.

2. tr. Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo.

3. tr. Adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto.

El término <libro-álbum> se denomina normalmente a los libros que utilizan principalmente imágenes secuenciales, generalmente asociadas a un número limitado de palabras, para transmitir un significado. En el libro ilustrado actual, el texto visual asume casi toda la responsabilidad narrativa.

“La característica fundamental de este tipo de obras es que se construyen a través del diálogo entre el texto y la ilustración”<sup>7</sup>

Este tipo de libro son de lectura visual, es decir, se precisa de un lector que haga una interpretación narrativa más allá de las palabras. Generalmente la historia se apoya en la ilustración. Ya que el texto e imagen necesitan tener una coherencia estilística, en muchos casos, escritor e ilustrador son la misma persona. En definitiva, su función principal es redundar el contenido del texto, embellecerlo, captar lo que no expresan las palabras y enriquecer a quien observa.

<sup>7</sup> Citado por CENCERRADO MANIERCA, Hacia una definición del álbum, p.30.

Fig.14: Ejemplo de imagen secuencial de pieglo en un libro ilustrado. “El zorro y el puma” 2009



### 3.1.4. Características conceptuales y formales del libro ilustrado

En este apartado, profundizaremos en unas características influyentes en el buen desarrollo de los libros ilustrados. Anteriormente, apuntábamos que la imagen en ellos, es uno de los elementos claves más significativos. Pero no debemos olvidar otro factor importante, el texto y la percepción infantil, y para ello el análisis de tal.

#### 3.1.4.1. Semiología infantil de la expresión. Color y forma

Al margen de las enseñanzas regladas y los medios, los niños tienen una capacidad innata para la realización artística gracias a sus manifestaciones expresivas puras. De forma inconsciente y experimental, el dibujo es su primera manifestación que ante el asombro de sus formas (surgidas por el movimiento incontrolado de su cuerpo) le produce tal placer de sensaciones táctiles y visuales como para continuar con su investigación. Este medio de expresión no está codificado previamente, tiene un carácter lúdico y un gran potencial creativo. El niño desde la cuna y con poco control de equilibrio, comienza con sus movimientos de manos los cuales más tarde entiende como esos movimientos generan imágenes, la cual Arno Stern<sup>8</sup> denomina “memoria orgánica”. De ella emana la Formulación, término que utiliza para definir la configuración de objetos-imágenes mediante trazos. Esta expresión innata va modificándose por el contexto, la evolución social y económica que modifican el aprendizaje. Además es un hecho que esa creatividad espontánea se va transformando y acotando en el momento que el niño empieza su formación educativa. Inconscientemente, los códigos de enseñanza y la implantación de la figuración como método de

<sup>8</sup> STERN, ARNO, *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión*, Carena Edotors,, 2008

representación acotan la representación infantil.

Arno, en su larga trayectoria, defiende que la intrusión, petición o distracción de personas en la interacción infantil es negativa. El niño propone su dibujo a la admiración de sus familiares y visitantes, pero no espera una corrección de ello, o identificar sus representaciones en formas figurativas. La evolución del niño pasa por la Formulación (torbellinos y punteados), figuras primarias (de la figura redonda a la cuadrada y sus juegos geométricos.) a la representación de objetos imágenes; composiciones con figuras primarias.

“el niño descubre también el mundo que le rodea. Todo es una sorpresa: el objeto, sus propiedades, su uso.. el mundo está para explorarlo<sup>9</sup>”

Es el punto de partida de la imitación, el desarrollo de una actividad artística implica acciones de proceso intelectual para descodificar y codificar. Es importante señalar que el aumento del repertorio intelectual sobre las destrezas, técnicas y capacidad de ver son claves para la evolución artística.

Paralelamente a la forma, el color es una característica fundamental, donde el niño nace con unas preferencias de la gama cromática reducida, su interés cromático irá en aumento conforme vaya creciendo. En un principio, el color de las formas es determinada por criterios mecánicos o subjetivos. En el crecimiento, adquiere esquemas cromáticos que previamente se ajustaran a los convencionalismos comunes. Posteriormente son capaces de captar y representar más matices dentro de los colores.



Fig.15: Instantánea del Closlieu, un espacio específico para estimular y proteger la aparición de Formulación por Arno Stern.

9 *Ibíd*, p.45.

### 3.1.4.2. El texto en la literatura infantil.

El uso del término “literatura infantil” y “literatura juvenil” son de reciente consideración ya que ahora se puede hablar de una literatura específica para los niños y otra para los jóvenes. Se tardó unos años en acuñar el término concreto de “literatura infantil”. Durante un tiempo, y todavía en cierta medida hoy, la literatura infantil ha sido ignorada por la crítica literaria, la historia y la filología, dejando su valoración siempre a críticos pedagógicos o doctrinales. Se le atribuía a la literatura unas obligaciones de instruir, adoctrinar, y ser parte esencial en la educación de los niños. En 1967, la revista *Bordón* argumentaba que la calidad literaria en el libro infantil no era suficiente y de ahí sus obligaciones.

El libro infantil no cumple con tener calidad literaria; cuando esté fuera del mundo de los pequeños, nace condenado a no leerse, cuando descuide los imperativos sociales, ha dejado de cumplir la misión educativa que toda comunidad le exige. Existe el peligro, cuando el libro es únicamente bello, que contribuya sólo a cultivar el buen gusto, ejerciendo escaso influjo en la vida moral y social<sup>10</sup>.

En el proceso de la infancia y la adolescencia los lectores tienen niveles diferentes, progresivos, en su capacidad de comprensión lectora y recepción literaria. Por ello los textos que se ofrecen deben corresponder a estas diferencias. Pedro Cerillo insiste en que la literatura infantil sobretodo es literatura, y si se le añade el término “infantil” es simplemente para delimitar una época concreta en la vida del hombre<sup>11</sup>. Con el ánimo de fomentar los hábitos lectores, se crean textos literarios que no lo son pero que contribuyen en esta línea. Ejemplo de ello son los libros-juego, libros-objeto, álbumes, pictogramas, etc.

“Todos los libros que se ofrecen para niños no son literatura, lo que no quiere decir que no puedan ser interesantes.<sup>12”</sup>

Se ha de tener en cuenta unas consideraciones fundamentales para el buen desarrollo de un texto literario infantil. No se trata de decir cómo debe ser esta literatura, sino resaltar constantes comunes en obras literarias a lo largo de los años. En primer lugar, sencillez expresiva (tanto léxica como sintáctica), crear empatía con el lector creando una gran carga afectiva. Frecuente presencia de elementos no normales, ya sean contenidos

---

10 SOLER, EDUARDO, *La literatura infantil en la escuela*, p.68.

11 Citado por CERRILLO, PEDRO, *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*.

12 CERRILLO, PEDRO, *La formación de mediadores para la promoción de la lectura*, p.24

fantásticos o fabulosos. En cuanto a los personajes, suele destacar la presencia de un protagonista, en muchos casos son niños o adolescentes, que se desmarcan del resto de personajes. La caracterización de las condiciones humanas de los personajes suele ser muy rígidas (el bueno siempre es bueno; el malo siempre es malo). La dificultad de comprensión frustra al niño, apartándolo del camino lector.

Un texto narrativo se refiere a acciones, por ello esas acciones deben de ser interesantes, es decir, un suceso que se desvíe de la norma. Como describe Van Dijk:

“Un texto narrativo debe poseer como referentes como mínimo un suceso o una acción que cumplan con el criterio del interés.<sup>13</sup>”

#### 3.1.4.3. La imagen en el libro ilustrado.

La ilustración en libros infantiles es uno de los elementos clave más significativos. Los artistas, sea cual sea su grado de habilidad y técnica, encuentran una misma dificultad: contar bien una historia sencilla con imágenes. La “forma” del trabajo debe adaptarse al “concepto”, es decir, tener una firma propia y una coherencia en todo el proyecto. Por ello, una obra más lírica tiende a ser más amable y de mayor tonalidad, en cambio, una obra gráfica tiende a las formas duras y rotundas.

Las imágenes amplían y reflejan el texto escrito o llena los espacios vacíos del libro. En algunos casos existe la capacidad de crear libros sin palabras donde los lectores asuman la responsabilidad de crear el texto gracias a las imágenes, lo que Anne Rowe denomina “voces en off”: Puede parecer que los hechos se explican por sí solos, pero el lector narrador les presta su voz<sup>14</sup>.

La línea es un elemento vital en la representación de la expresión gráfica ya que registra y transmite información. Su importancia se basa en que define el contorno de la forma, concreta el volumen, establece la dirección y el sentido, otorga movimiento y ritmo, etc. El encanto de la línea se establece por su modulación, transmitiendo diferentes cosas por su trazo, textura y carga visual.

El color es determinante para la obra, influye en el espectador y le ayuda a percibir sensaciones, significado y emociones de la narración. Se ha de tener en cuenta el simbolismo psicológico del color para el desarrollo de

---

13 TEUN A. VAN DIJK, *La ciencia del texto*, p.154

14 MARTIN SALISBURY, *El arte de ilustrar libros infantiles*, p.97

una imagen, ya que ello determinará su significado. La elección correcta ayudará a una representación adecuada, pero también, a la estética, expresiva y original.

### 3.1.5. Referentes

En este apartado hacemos referencia a los autores que mayor influencia han ejercido en la realización del trabajo, especialmente por sus características estilísticas y técnicas. El estudio de los referentes ha sido cuanto menos imprescindible para la configuración del proyecto artístico. De cada uno de los autores señalados a continuación, sintetizaremos algunas ideas y conceptos que nos han parecido interesantes e influyentes. En cuanto a la diversificación de estilos: diseño gráfico, ilustración, pintura y otras facetas creativas; encontramos algunos puntos de unión cierta concordancia con los planteamientos que caracterizan nuestro libro.

#### 3.1.5.1. Isidro Ferrer



Fig.16: Isidro Ferrer en su estudio personal. Imagen principal en su página oficial.

Isidro Ferrer es un artista polifacético nacido en Madrid en 1963 que tras pasar gran parte de su vida viajando con sus padres por España, se asienta en Zaragoza a los catorce años de edad. Pasadas ciertas Se graduó en Arte Dramático y Escenografía, lo cual aportó a su vida aires creativos y una cierta facilidad artística. Resulta esencial en su trayectoria profesional el tiempo pasado como aprendiz del diseñador gráfico Peret, en Barcelona. Después de unos años, regresó a Zaragoza donde había trabajado anteriormente para fundar Camaleón, su propio estudio. Su faceta artística destaca en todos los ámbitos, pero principalmente destaca su facilidad en el diseño editorial, el cartelismo y la ilustración. A lo largo de los años, sus obras han sido galardonadas y premiadas, cobrando un reconocido prestigio en el mundo del arte actual.

Ferrer trabaja indistintamente para el público adulto e infantil. Gracias a un impulso creativo sin límites y a su facilidad para construir imágenes. Sus libros ilustrados resultan extraordinariamente llamativos; además de poseer una forma especial de contar las cosas, es capaz de dotar a los objetos cotidianos que encuentra por los alrededores un significado propio y creativo.

Nos servimos de sus imágenes poéticas y de su estilo como referente para la realización del libro infantil ilustrado. La capacidad de dotar vida a un material reciclado y una nueva vida; una nueva utilidad artística.



Fig.17: Serie de portadas para la colección Clásicos Universales de la Editorial Santillana, 1999-2000 por Ferrer.

### 3.1.5.2. Lydia Coventry



Fig.18: Lydia Coventry, "They see me rollin'..."



Fig.19: Lydia Coventry, "Birds"

Ilustradora, diseñadora, fabricante y creativa en general nacida en Londres, Lydia Coventry es una joven artista actual con una producción creativa donde predomina el uso del collage en la ilustración. Su técnica se basa en la manipulación de papeles que corta y pega en la mayor parte de su proceso de trabajo. Su inspiración parte de lo que le rodea, ya sean animales, la moda, los objetos vintage; o incluso en hermana. La pintura y los colores forman parte del su proceso. Realiza dos vertientes de ilustraciones, una para niñas y otra para niños.

La limpieza en su obra y el uso de una composición que respira, es bastante inspiradora. Los diseños de sus personajes son audaces y simples de forma, conectando con el espectador. En su libro, A-Z animals book developed, el objetivo principal era producir un libro de alfabeto divertido y educativo para el niño, para aprender inglés con personajes aventureros.

### 3.1.5.3. Beatrix Potter

Beatrix Potter es una investigadora e ilustradora nacida en Londres en 1866. De buena posición social, victoriana y convencional, se educó en casa lo cual posibilitó la continua relación con la naturaleza y el estudio de ella. Puesto que su futuro se encaminaba a convertirse en una esposa conformista, se posicionó en contra para alcanzar una vida independiente.

Realizó serias investigaciones científicas, presentadas por su tío en el círculo de investigadores botánicos, que posteriormente ilustro en una serie de libros ilustrados que publicó con gran éxito. El primer libro ilustrado que escribió, en 1902, fue El cuento de Perico el conejo travieso, publicado por el editor Warne.



Fig.20: Fragmento el cuento de Perico el conejo travieso, Beatrix Potter.

Sus dibujos muestran un estilo tierno reflejando las relaciones entre las personas queridas, los lugares y los animales que la autora conocía. Co-

menzaba siempre con una nota introductoria que explicaba y situaba el relato en el contexto del escrito. En ellos, existía mezcla entre fantasía y realidad, y sus narraciones relataban momentos de su vida.

Nos es de inspiración el dominio fisonómico de los animales, el soporte de las cualidades de personas y animales, el uso de ropajes para los animales acordes a su posición social y el conocimiento de la naturaleza.

#### 3.1.5.4. Sara Fanelli

Nacida en Florencia en 1969, pero asentada en Inglaterra, Sara Fanelli forma parte de la nueva generación de ilustradores de libros infantiles experimentales. De padres historiadores, su carrera académica es amplia, desde sus estudios en el Liceo Clásico Miguel Ángel hasta su paso por distintas escuelas y colegios de arte en Londres. Su obra parte desde escribir libros infantiles a ilustrarlos. Rebotan de originalidad y con un sentido fuera de compás del humor.

La gráfica de Fanelli tiene espontaneidad y garabateos que combina de forma excepcional con el manejo de las formas y el collage. Por otro lado, gracias a su interés por la caligrafía y el color, planea con audacia diferentes piezas de diseño gráfico. Entiende el libro ilustrado como un objeto tridimensional táctil, para ella, ningún elemento es superficial. Su uso del juego para la elaboración de las ilustraciones entre texturas, papeles, tamaños, etc; resultó de gran interés para la elaboración de nuestro libro. Por necesidad de encontrar una alternativa al color plano, el uso del collage sirvió como referencia para los elementos de las ilustraciones.

Destaca su libro *Dear Diary*, de 2000, encuadernado como un libro escolar antiguo con las guardas llenas de garabatos, bocetos y sumas a medio terminar. En él predomina el uso de una tipografía manual en concordancia con el dibujo, los apuntes y los garabatos.

De izquierda a derecha:

Fig.21: "Dear diary", pliego de ilustraciones donde la artista muestra garabatos, dibujos, planos de color, etc.

Fig.22: Ilustración de Sara Fanelli



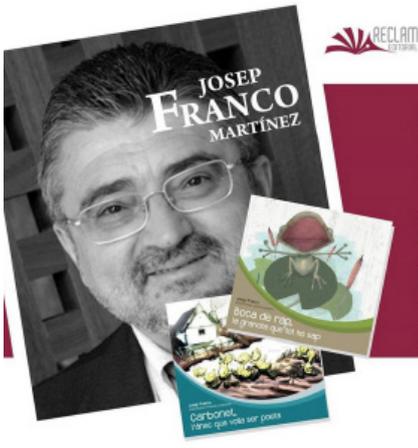


Fig.23: Saluda de la presentación de los libros en la sala de interpretación de la Albufera de Valencia.

## 3.2. DESARROLLO PRÁCTICO

En este apartado, se realizará un análisis minucioso del proyecto y la metodología de trabajo empleada en cada una de sus fases para el desarrollo del resultado final.

### 3.2.1. Definición del proyecto: libro infantil ilustrado

Este proyecto nace por la posibilidad de presentar a concurso la realización de una ilustraciones para un álbum ilustrado. El concurso surge gracias a un acuerdo colaborador entre la Universitat Politècnica de València y Reclam Editorial S.L para el desarrollo de una actividad cultural consistente en la ilustración de cuentos a realizar por los alumnos/as de la asignatura “Profesionalización y empleo en la ilustración y el diseño gráfico” del Departamento de Dibujo de la Facultat de Belles Arts que imparte la profesora Dra. Victoria Cano Pérez. Esta convocatoria implica el primer concurso de ilustración que pretende favorecer la actividad creadora, facilitar su promoción y difusión de la obra e incorporación al ámbito profesional.

Las bases del proyecto facilitan dos cuentos escritos por el escritor valenciano Josep Franco, para elegir uno de ellos y desarrollar ilustraciones con temática sobre la flora y fauna del presente parque natural: la Albufera de Valencia. La realización de las ilustraciones van comprendidas entorno 20 x 20 cm de tamaño con técnica empleada libre.

Tras la aceptación y comprensión de las bases bajo un riguroso estudio, la elección de texto ( y el que determina mi proyecto) es Boca de Rape, con el cual afortunadamente resulte ganadora de uno de los dos premios. Aunque su publicación por parte de la editorial será efectiva, lo planteamos como trabajo final de carrera, la finalización del trabajo de forma personal en cuanto a maquetación y reproducción se refiere para su materialización.

### 3.2.2. Metodología de trabajo

Tras leer el planteamiento de la propuesta, en primera instancia descubrimos el problema a tener en cuenta y posteriormente comenzamos con el desarrollo. En este apartado se analizará paso a paso las fases concretas del proceso para el resultado final.

#### 3.2.2.1. Periodo de documentación: la Albufera de Valencia

El Parque Natural de la Albufera, de 21.000 hectáreas de superficie considerado un ejemplo de la interacción hombre-naturaleza en la generación de paisajes y formas de vida. Está localizada a unos 15 kilómetros del extre-

mo sur de la ciudad de Valencia. Sus aguas extensas son dulces de barrancos, acequias y surgencias denominadas “ullals<sup>15</sup>” donde trabajan un buen núcleo de pescadores. El arrozal constituye un sistema fundamental para la conservación biológica del parque donde predominan las aves. Gracias a los ecosistemas dunares se alberga un elevado valor ecológico por las formas de vida que albergan.

Una vez iniciada la documentación teórica, se realizaron dos visitas al parque para tomar imágenes fotográficas de la fauna, la flora y el paisaje. Las dos sesiones, se diferencian en una visita por el terreno y otra por el agua en barca con la finalidad de captar los temas a desarrollar. Estas imágenes resultan estimulantes para la realización de ideas, bocetos y diseño de personajes.

Ya que el principal objetivo del proyecto es el desarrollo de una obra para dar a conocer el Parque de La Albufera y su entorno, en el diseño de personajes (animales del parque), se analiza su morfología para la posterior interpretación de un estilo infantil adecuado.

Fig.24: Mapa orientativo sobre la Albufera de Valencia.



### 3.2.2.2. Análisis del público destinado

El público objetivo al que va dirigido el texto, se corresponde con el segundo ciclo de Educación Primaria. Para desarrollar un buen proyecto de ilustración se ha de tener en cuenta el público destinatario, de forma que la toma de decisiones durante el proceso, sean las que sean, dependan de este factor y ofrezcan un resultado óptimo y efectivo. Este estudio servirá de guía en el proceso dotándole de utilidad final para aproximarnos a un éxito de mercado.

Los niños de esta edad tienen mayor relación con el mundo que les rodea, de una forma social más autónoma y organizando las acciones por sí solos en función de sus proyectos. Su desarrollo intelectual supone un

<sup>15</sup> Ullals, surgimiento de agua localizadas de forma aislada en el interior del marjal con auténticas reservas genéticas.

razonamiento lógico personal en el niño.

A partir de los 8 años, de forma lectora, se despierta la percepción creativa en los niños buscando una descripción detallada del relato. Una historia emocionante e intrigante les hará identificarse con los personajes y vivir la narración. Hacia 12 años, su evolución les acercará a lecturas de suspense e intriga más detalladas.

### 3.2.2.3. Análisis del texto a ilustrar

El texto, en este caso, es el punto de partida. Leerlo y releerlo es fundamental para sintetizar ideas y conceptos para atender el adecuado desarrollo de la ilustración. La editorial Reclam, aportó dos textos diferentes del escritor valenciano D. Josep Franco en las bases del concurso: Boca de Rap, la granota que tot ho sap y Carbonet, l'ànec que volia ser poeta. Tras una primera lectura, seleccionamos aquel texto que en primera instancia nos inspiró más imágenes y paralelamente a la lectura, nos permitía desarrollar primeras ideas.

El contexto paisajístico del relato nos ayudaba a analizar profundamente el texto. Esta narración infantil, enfocada a niños de entre 8 y 10 años se desarrolla en el entorno del parque de L'Albufera de Valencia durante un periodo temporal indeterminado.

De él extraemos el siguiente fragmento:

Hace muchos años, la Albufera era un lago paraíso donde habitaban muchos animales y plantas. Allí vivía una rana verde escondida entre los juncos como los demás animales. Esta rana fue bautizada por una vieja tortuga del lago por Boca de rape, ya que no paraba de hablar y de preguntar. Se pasaba el día tumbada tomando el sol y comiendo insectos y pececillos. Los demás animales ya estaban cansados de sus preguntas impertinentes hasta que un día se topo en la orilla con una niña que poseía en sus manos un extraño objeto del cual no despegaba la vista. Tras crear cierta amistad, y darse cuenta de que no era la rana mas lista del mundo, se sentaba junto a ella para que leyera en voz alta los libros y así poder ser la rana mas lista del mundo. Cuando la niña dejó de ir al lugar, la rana ya era vieja y se pasaba el resto de sus días junto a ranas mas jóvenes entre los juncos para enseñarles todo lo que había aprendido.

Determinamos dos ideas conectadas en el cuento: dar a conocer el entorno, fauna y flora del parque natural; y al mismo tiempo, de forma sutil, enseñar a los niños la importancia del saber y del conocimiento.

En base a la estructura del texto, el narrador es omnisciente, los personajes ficticios se estructuran como: el personaje principal de la rana Boca de Rap y el personaje portavoz de la niña Amparéis. Los demás personajes se encasillan en secundarios: la tortuga Testudina, el señor Sapo, la gaviota Ridibunda, el perro lobo y las golondrinas. El espacio ambiental es rural, natural y real. Algunos conceptos clave que nos ayudan a estructurar el storyboard posterior son:

- ☒ La Albufera: lago romántico lleno de vida y agua transparente.
- ☒ Rana verde: curiosa y preguntona, escondida entre las cañas y los juncos. Cuando era renacuajo era cabeza gorda con boca enorme y cola larga. Como hace preguntas impertinentes los demás están cansados.
- ☒ Testudina: tortuga vieja que bautiza a los animales.
- ☒ Boca de Rape: come moscas por la mañana, mosquitos a media tarde. Prepotente y desconfiada.
- ☒ Niña: sentada a la orilla del lago y concentrada en el libro. Hija de un pescador y amable. Boca de Rape y ella se hacen amigos
- ☒ La rana empieza a leer con la niña para aprender más.
- ☒ La niña desaparece y la rana es vieja.
- ☒ La rana enseña a las ranas mas jóvenes lo aprendido.

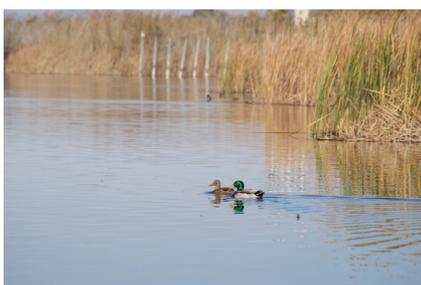


Fig.25 y Fig. 26: Fotografías representativas de la flora y fauna del parque natural.

#### 3.2.2.4. Análisis de la flora y fauna

Para poder focalizar el concepto del cuento a desarrollar y detallar los espacios, era preciso una toma de contacto con el entorno natural y documentar el tema. Daniel López Muñoz, diseñador de producción de Pixar, señala :

“Porque realmente no conoces un lugar o a alguien hasta que estás ahí y lo vives en carne propia y ahí cosas que no hubiesen sucedido si no hubieras ido al lugar.<sup>16</sup>”

En la vegetación de la albufera destaca una mayor concentración de superficie ocupada por cultivos de arroz y la propia laguna litoral. La flora autóctona se bifurca por un lado, a las acequias o “ullals”, que son las zonas marginales del arrozal y de la laguna litoral; y por otro, a la franja costera arenosa, la devesa<sup>17</sup>.

En suelos los húmedos encontramos, hierbas saladas y barrillas, com-

16 LÓPEZ MUÑOZ, DANIEL, *La dirección de arte en Pixar*, conferencia publicada en la página Educaixa [www.educaixa.com/-/el-dirección-de-arte-en-pixar] consulta realizada el 19/06/2015.

17 En castellano dehesa: tierra generalmente acotada y por lo común destinada a pasto.

prendidas por comunidades sumergidas flotantes y palustres. La vegetación de la duna se asienta en substratos arenosos y la de substrato rocoso está principalmente representada por le tomillo, los matorrales de romero y la aliaga.

La fauna es rica en aves acuáticas que utilizan estos ecosistemas para la reproducción y cría. Algunas de estas aves son: el pato colorado; distintos tipos de garzas como la garcilla bueyera, la cangrejera y la imperial; el charrán patinegro; la cigüeñuela y algunas especies escasas como la cerceta pardilla y la gaviota picofina.

También destaca una gran presencia de endemismos mediterráneos como los crustáceos gambetas, los moluscos y los peces ciprinodónticos, el sarmaruc y el fartet.



#### 3.2.2.5. Búsqueda de ideas

Tomando como referencia la investigación previa realizada sobre el briefing, comenzamos con una búsqueda de ideas que ha servido para dejar fluir la creatividad. Partimos de unos conceptos a desarrollar claves: un personaje principal (la rana Boca de Rape), un entorno determinado (la Albufera de Valencia) y la elección del estilo adecuado a la edad del lector al que va dirigido. Ya que el público destinatario era novedad en mi corta trayectoria artística, me dirigimos nuestra en búsqueda a los libros más vendidos de esa edad. El libro ilustrado que captó nuestra atención y nos adentró en el mundo infantil fue ¡Más te vale, mastodonte! De Micaela Chirif, ilustrado por Issa Watanabe. Aunque la edad comprendida era de 5 a 8 años, y rozaba el límite de edad a desarrollar, nos adentró placenteramente en el estilo del collage como estrategia creativa para la ilustración infantil, mezclando diseños analógicos y digitales. El proceso de búsqueda de ideas conlleva una intensiva recopilación de imágenes sobre el entorno. Sirviendo por tanto de gran ayuda la información web encontrada, por ser un importante archivo visual, publicaciones bibliográficas físicas con material gráfico y el índice del mercado del libro infantil actual.



Fig. 27: Fotografía del la Albufera. 2015

Fig. 28: Fotografía del la Albufera. 2015

Fig. 29: Fotografía del la Albufera. 2015

Fig. 30: Fotografía del la Albufera. 2015

El texto marcaba claramente, que la rana sería el elemento clave de la narración para adentrarnos en el paisaje, y para no robarle su protagonismo e intentar que el lector pudiera personificarse en la historia y vivirla de cerca, decidimos convertir la identidad de la niña en una elipsis para que se sintiesen parte de él. Una vez decidimos usar la rana como protagonista, empezamos a realizar un mapa conceptual con los conceptos que debían asociar a ese personaje: proximidad y cercanía, aspecto híbrido entre una rana con boca del pez rape (*Lophiiformes*), amigable y risueña, diseño maleable con extremidades largas y finas para adaptarse a cualquier situación, que tuviera encanto y fuese capaz de despertar simpatía entre los consumi-

dores, y sobretodo enérgica para profundizar en el paisaje.

Teniendo en cuenta estas premisas comenzamos con el diseño del personaje y su adecuación al estilo. El visionado de animaciones como “for the birds” de Pixar, aportaron gran utilidad para la caracterización de animales y poder ver, gracias a sus expresiones morfológicas, cómo se genera personalidades distintas en un mismo elemento. Otras animaciones como “The dressmaker, remnants of a life” de Inma Carpe, aportaron gran utilidad en base a la estética del collage con ilustraciones y texturas. Novelas gráficas como “La piscina” de Ji Hyeon Lee, me mostraba la importancia de la imagen para narrar una historia sin necesidad de texto.

Fig. 31: “¡Más te vale, mastodonte!” de Issa watanabe. 2014.



### 3.2.2.6. Primeros bocetos ilustrados

Tras el inicio de la búsqueda de ideas es preciso dejar libre la mano y comenzar a ilustrar. Los primeros bocetos no son determinantes en la narración, pero si nos anticipan lo que queremos desarrollar, organizando el discurso en función de lo planteado. Por ello, es fundamental plasmar la síntesis y la expresión de lo que queremos representar. Estos bocetos, están realizados con lápiz grafito, están ejecutados con soltura y sencillez sobre papel DIN A3. En el desarrollo del trabajo, la apariencia inicial de los personajes y de los espacios naturales va adquiriendo progresivamente la forma definitiva, en la medida que encontramos la documentación óptima que adapte cada uno de ellos al tema descrito.

Fig. 32: Boceto del estudio anatómico de una rana para su posterior interpretación.



### 3.2.2.7. Diseño de personajes

Para la realización de una obra, ya sea literaria, televisiva o gráfica, es necesaria la implantación de personajes como elementos para su configu-

Fig. 33: Ilustración del personaje principal con la técnica de la acuarela para sinuar su tonalidad



Fig. 34: Ejemplo del diseño de personalidades en personajes. Animación de Pixar, "For the birds".



Fig. 35: Rana perezi o rana verde común, referencia fisonómica para la caracterización del personaje principal.



ración. Crear con realismo el personaje para que el lector se introduzca en la historia y la viva como tal, generando empatía y cercanía. Por ello, es preciso producir un personaje creíble y coherente, teniendo en cuenta que todos los aspectos, tanto físicos, como morfológicos y sobre todo expresivos emocionales, y que sean capaz de llevar a cabo una acción. Pero no se debe olvidar la influencia sobre los pequeños lectores; por ello, es importante ser consciente del papel que se desempeña al comunicar.

El concepto de personaje se relaciona con el de persona o ser, ya sea: humano, sobrenaturales, simbólico que interviene en una historia; la persona como tal y en la unión de los dos términos genera la personalidad, como cualidades que caracterizan y diferencian a un sujeto. En este caso, partimos del fundamento de caracterización visual de los personajes, mediante la hibridación del personaje principal y la personificación de los restantes. Gracias a la descripción psicológica y física, la caracterización es posible siendo así atractivo.

El artista debe absorber todo lo que le rodea, estar atento a los pequeños detalles, para no dejar deshilados los personajes en la caracterización posterior. Debe contextualizar cada su personaje para así dotarlo de credibilidad.

Cuando se trata de obras literarias, para ilustrar es preciso desmenuzar al personaje a ilustrar en cuestión. Los más mínimos detalles modelan al personaje, sus costumbres, movimientos, aspectos físicos, indumentaria, entorno, etc. En particular, los personajes a desarrollar son mayoritariamente animales, exceptuando la niña.

“Nuestra relación con el reino animal se remonta a los primeros testimonios de la humanidad. (...) pero está claro que el animal como sustituto del niño desempeña un papel muy especial a la hora de apelar a la imaginación infantil.<sup>18</sup>”

La escritora británica, Marina Warner afirma que la utilización de animales sirve para representar la mayoría de los extremos de las características del comportamiento humano. La caracterización de los animales se transmite mediante el texto y una detallada descripción de las cualidades humanas: la rana Boca de Rape, preguntona y habladora.

Por motivos de extensión, nos limitaremos a analizar detenidamente el personaje principal de la narración, Boca de Rape, y a describir los rasgos generales de los demás personajes. El personaje principal es una rana

18 Op. Cit p.68

perezi, o denominada rana verde común. Habitante de algunas masas de agua, con población normal, pero de crecimiento disminuido. De tamaño mediano a grande, coloración verde y marrón, fisonomía estilizada y largas patas.

Teniendo en cuenta todas estas cuestiones, el personaje se representa mediante una hibridación entre éste tipo de rana, con sus características pertinentes y el pez rape (Lophiiformes) ya que esta característica morfológica dota de nombre a la rana. Para ello, primero interpretamos los factores fisionómicos. Una cabeza romboidea dando predominio a la boca. Ojos saltones con extremidades, tanto superiores como inferiores, finas y largas.

Los factores expresivos son los que determinan su personalidad. La boca tan grande hace referencia a ser habladora y preguntona; sus ojos saltones, para no perder detalle de lo que le rodea. Las extremidades largas dotan a la rana de movimiento ágil para desenvolverse en el entorno. Para crear simpatía en el espectador, la rana tiene un aspecto amigable y risueño. El color de la rana se diferencia en saturación con las distintas ranas que aparecen en el cuento para no robarle protagonismo. Puesto que nos adentramos en el parque desde la perspectiva de los animales, están escondidos entre las malezas, los colores tanto de la flora como de la fauna son acordes con la naturaleza.

El personaje de la niña, Ampariues, se caracteriza por sus botas, ya que es hija de un pescador de la zona. En la creación de la niña se han utilizado distintas perspectivas, reduciendo los planos a simples detalles que la identifican.

Orden cronológico de aparición en la narración:

- Grupo de renacuajos con forma sencilla sin apenas rasgos dado su nivel escaso de madurez.
- Señora Testudina, (galápago leproso / tortuga de agua): tortuga encargada de bautizar a los animales de la zona. De edad avanzada, reflejada por sus complementos y su tonalidad grisácea.
- Señor sapo, (sapo común / gripau) sapo de aspecto rural; haciendo referencia a que no tiene estudios. Ya que está abnegado en cavar todo el día, la escena muestra una intrusión por Boca de Rape y se ve reflejado en el sapo por su mirada desafiante.
- Gaviota Ridibunda, (gaviota picofina): gaviota de color blanco y grisácea, con expresión de enfado por la repetida intrusión de la rana.
- Perro lobo. Su aspecto es la fusión de un perro doméstico y un lobo; por ello, la textura de su pelaje es larga, con orejas y hocico puntiagudo.
- También, en el cuento existen personajes a los que se hacen refe-

rencia o se imaginan, pero que no interactúan directamente con la rana. Esos personajes son los padres del perro lobo, un oso y una hormiga enamorados, un cocodrilo con dientes afilados, un caballo galopando sin fin, una peculiar rana con un tupé extravagante, mosquitos y moscas revoloteando.

- Para la realización de los personajes, individualmente, construimos con lápiz unos primeros bocetos ilustrativos de la realidad para su posterior deformación gráfica, acorde a la edad del niño. La elección cromática es más o menos compleja dependiendo del personaje, respetando una acorde armonía.

De izquierda a derecha y comenzando por la primera fila:

Fig. 36: Renacuajos en grupo.

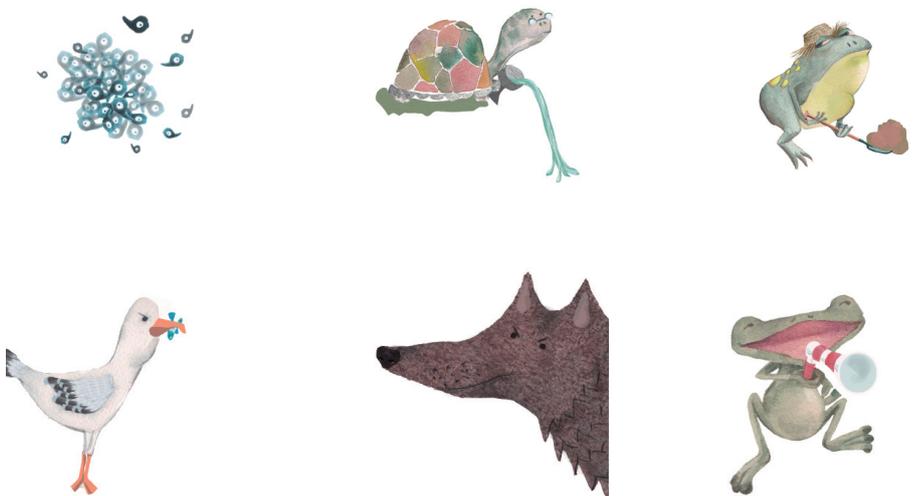
Fig. 37: Señora Testudina.

Fig. 38: Señor Sapo

Fig. 39: Gaviota Rldibunda

Fig. 40: Perro lobo

Fig. 41: Boca de Rape



### 3.2.2.8. Diseño de espacios naturales

Diseñados los personajes en cuestión, empezamos a proyectar los diferentes espacios del libro. El concepto principal del cuento era dar a conocer el parque de la Albufera; desarrollar bien los espacios; contextualizar y situar en el tiempo la historia. Por ello, las fotografías recopiladas en la primera fase de documentación, nos han servido de estímulo para el desarrollo de los espacios naturales. Los espacios son tan importantes como los personajes en este caso. La historia comienza con una imagen representativa del parque en su conjunto: el lago, el muelle, los arbustos y hierbajos, los arboles, etc.

Podemos reconocer como flora del parque en el cuento algunos eluropus litorales presente en juncales y zonas húmedas, agave americana, lentisco como dunas litorales, hierba salada y barrilla, pinos salvajes, cañas y carrizos.. etc.

Es perceptible el continuo uso de los elementos en algunas escenas compuestas por nenúfares y conjuntos de hierbajos. Las escenas quedan

recopiladas tanto en zonas acuáticas, como terrestres y aéreas. La primera fase de realización del diseño de espacios comienza con el abocetado, continuando con la acuarela para determinar la gama cromática y el contraste de la ilustración. Estas primeras ilustraciones no son las finales en ningún caso.

#### 3.2.2.9. *Storyboard*

Un *storyboard* es un conjunto de viñetas donde se desarrollará la historia de forma secuencial, la historia a lo largo de una sucesión de páginas a modo de guión gráfico. Se podría decir que forma parte de la primera fase de organización del guión. En el mundo occidental se lee de izquierda a derecha y de arriba a abajo, lo cual es importante tener en cuenta para la composición del *storyboard*. Dependiendo de su utilidad artística, ya sea fílmica o de animación, tiene unas características formales propias, pero nos servimos del *storyboard* para libros. En este caso, partimos de una sinopsis bidimensional cuya disposición facilita el visionado de las páginas dobles al mismo tiempo. Portada y contraportada quedarán sueltas ya que su elaboración es particular.

Es importante saber delimitar las escenas y su información en una cantidad justa en cuanto a texto e imagen se refiere para crear una secuencia sin estar entrecortada. A medida que el proceso continua, el formato utilizado se afirmará por sí mismo y los dibujos de cada doble página irán adquiriendo firmeza en el formato.

En particular, este libro está resuelto en 34 páginas precisas para la continuidad argumentativa secuencial de la obra sin decaer la narración y manteniendo el suspense de la historia. La encuadernación de la obra se realizará mediante el corte de la página individualmente para su posterior encolado. Por ello, dispondremos de 38 páginas de las cuales 4 forman parte de las guarda portadas anteriores y posteriores de la narración. Todo ello sin contar la portada, la contraportada y el lomo, cuyas medidas y maquetación se realizará por separado.

Para una buena realización del *storyboard*, es aconsejable una línea sencilla y clara para captar el dinamismo de la secuencia. No es preciso concretar formas, ya que lo importante en esta fase es determinar la escena de cada página para su adecuación grupal. El texto es aconsejable saber su posición, aunque no de forma determinante, su posición. Se ha de tomar en cuenta que concebimos la escena en página doble, con lo cual, la composición, formas y colores deben estar en concordancia para un general ritmo visual y equilibrio. Este ritmo visual generará interés en el lector, siendo un elemento fundamental en el guión, al determinar la velocidad en la que

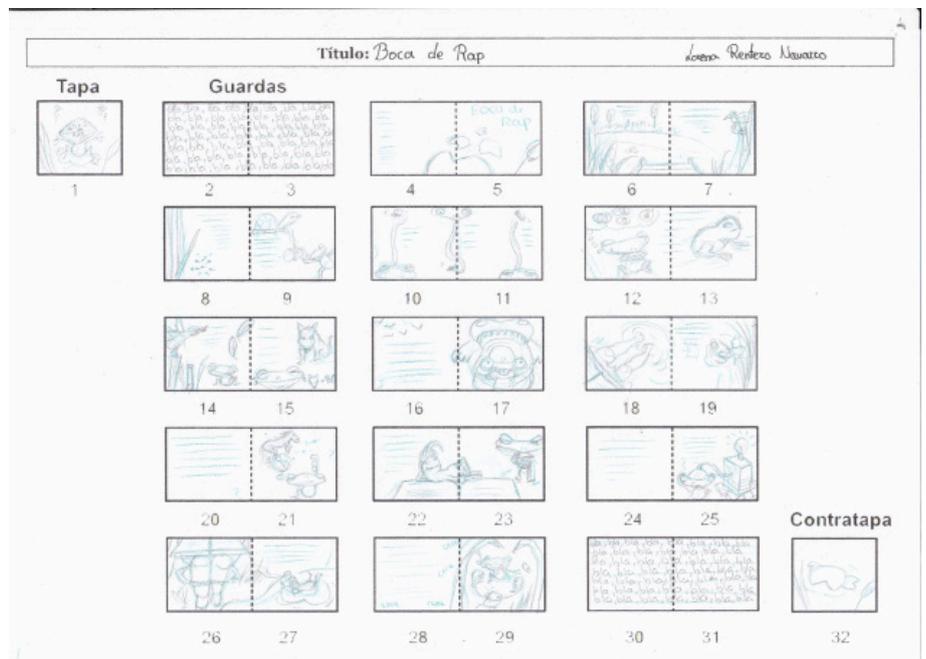


Fig. 42: *Storyboard*. Primer guión gráfico como referencia para seguir la narración de la historia. Algunas de las viñetas sufrieron alteraciones para su mejor adecuación a la composición. También, se incluye una página más por cuestiones técnicas.

### 3.2.3. Características del libro

#### 3.2.3.1. El *collage*

Sirviéndonos de la definición aportada por la RAE, el *collage* es una técnica pictórica consistente en pegar sobre lienzo o tabla materiales diversos. Este término se aplica sobre todo a la pintura, pero puede referirse a cualquier manifestación artística. También es frecuente encontrar el *collage* complementado con el dibujo o la pintura. La experimentación de materiales hace que ésta técnica sea atractiva y diversa para su utilización. El *collage* pretende reunir los elementos seleccionados y posicionarlos en un plano concreto con cierto orden elaborando una nueva composición.

Esta técnica es bastante popular en la actualidad, sobre todo gracias a la rapidez que aporta en la utilización de la tecnología digital. Salisbury, señala:

“Los artistas descubren combinaciones técnicas cada vez más ingeniosas para plasmar sus ideas. En los libros infantiles de hoy en día puede usarse casi cualquier combinación, sobre todo desde la llegada de la tecnología informática.<sup>19</sup>”

Debido a ello, esta fusión dificulta el saber si una imagen se ha realizado

19 Op. Cit. p.56

de forma manual o digital totalmente. A pesar de ello, esta técnica es cada vez más popular entre la creación de libros infantiles. Lo más habitual es usar papeles cortándolos y pegándolos, experimentar con telas, con pinturas, con materiales reciclados, etc.

En este libro, la técnica ha estado al servicio de papeles reciclados, como es el caso de las zonas de tierra; así como también de los papeles manufacturados con carga pictórica, especialmente los hierbajos. De forma digital, la realización ha seguido el mismo curso. Los recortes fotográficos de las imágenes reales del paisaje se han manipulado creando formas coherentes, como el recorte de panizal. Algunos fragmentos se han colocado manteniendo su forma como un simple complemento decorativo.

Las imágenes finales cuentan con un conjunto de recortes y texturas ordenadas para seguir una composición.

Fig. 43: “The dressmaker, remnants of a life” por Inma Carpe.



Fig. 44: Ilustración por Brian Wildsmiths. Su riqueza en texturas aportan una sensación táctil del erizo.



Fig. 45: “Extra”, YarnJon Klassen.



### 3.2.3.2. Texturas

Teniendo en cuenta el interés del texto narrativo consistente en dar a conocer la flora y fauna del parque, procuramos transmitir la idea mediante imágenes apropiadas. Al tratarse de una obra editorial, descartamos la realización de un libro de artista con texturas bidimensionales. Sin desechar -no obstante- la idea de la creación de texturas, nos planteamos dos vertientes de desarrollo de ese concepto: la utilización del *collage* como técnica que implantelos los recortes de las fotografías con texturas, escaneados de texturas propiamente dichas, como telas o pinceladas con carga pictórica; y la elección de un papel con personalidad propia y aspecto texturizado (dentro de las pautas planteadas por la imprenta y la encuadernación editorial). La parte técnica se estructura en dos partes: la primera, con la realización de los personajes mediante la acuarela y posterior escaneado; y la segunda, con el tratamiento digital de los escenarios, mediante lo planteado anteriormente. Con la realización analógica de los personajes, pretendemos diferenciar claramente el aspecto orgánico de los personajes con





la obra, el autor del texto y el ilustrador. En nuestro caso, en la portada, destaca como elemento principal la rana Boca de Rape sobre unos nenúfares sobre un fondo claro. La tipografía *Skooper* ha sido empleada para el título y la *Lecteur Heureux* para el autor y la ilustradora.

La contraportada, consta de los elementos utilizados en la portada, exceptuando la rana completa y la tipografía. Con este juego entre portada y contraportada pretendemos incitar al lector a comenzar a leer el libro, puesto que la rana desaparece en la contraportada generando cierta intriga y reclamo.

El lomo del libro, mantiene el mismo diseño tipográfico de la portada para localizarlo en los estantes.



Fig. 65: contraortada



Fig. 66: lomo



Fig. 67: portada

### 3.3.2. Tipografía

Como mencionábamos antes, el texto y la imagen deben guardar una cierta armonía y equilibrio estético. La tipografía utilizada ha de ser acorde con las ilustraciones para no anular la atención del lector. Cada vez es más inseparable el diseño, la tipografía y la ilustración en un libro infantil.

Debido a que diseñamos un libro apto para un público infantil, la comprensión lectora de los niños de esa edad es mayor, el texto debe tener una tipografía totalmente legible y clara. En la adaptación de estas características, nos decantamos por la tipografía Sassoon Primary. Es interesante por su buena legibilidad y por la similitud estética con las ilustraciones. Su creadora, Rosemary Sassoon, ideó en 1931 esta tipografía para fines textuales infantiles.

Técnicamente, esta tipografía es incluida en el grupo de letras *Sans serif* con una sencillez de forma y una ligera inclinación hacia delante. Esto facilita el aprendizaje de la lectura y la escritura. En la última escena del pliego final, la tipografía utilizada para la onomatopeya "Croak", tiene un carácter

The quick brown fox jumps over the lazy dogs tail.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS  
OVER THE LAZY DOGS TAIL.  
1234567890

The quick brown fox  
jumps over the lazy dog.

Alternatives  
GIJŴŴŶ&ŵŵġqkƒ49

Fig. 68: Tipografía Sassoon Primary



Fig. 69: Tipografía Skooper

manual y desenfado. Puesto que no necesita traducción en sus posteriores ediciones a otros idiomas. El tamaño utilizado en la narración es de 14 pt., con un interlineado, en el mayor de sus casos de 25 pt.

### **3.3.3. Composición**

El predominio compositivo de las formas, a doble página, ayuda a la comprensión de una lectura secuencial del libro. Se ha estudiado cuidadosamente el diseño de cada una de las páginas para mantener un hilo narrativo conductor de las imágenes. Teniendo en cuenta los posibles puntos de vista del lector, se han destacado determinados elementos llamativos para permitir una correcta dirección visual de la mirada, así como aquellos aspectos que pertenecen a una secuencia visual del entorno. Muchas escenas muestran cierta intrusión en la página siguiente, generando así una continuidad del paisaje.

### **3.3.4. Color**

El libro engloba gran riqueza de armonías cromáticas, aportado una gama de colores relajada, menos saturada. Predominando los colores terrestres, así como los verdes, marrones y cremas; aunque por tener motivos acuáticos también comprende colores azulados.

### **3.3.5. Reproducción**

A diferencia del trabajo editorial realizado por encargo, hemos querido presentar finalmente un libro infantil ilustrado que recoge parámetros formales distintos al de origen. Nuestra intención ha sido aportar una mayor riqueza creativa a la propuesta y mejorar la calidad del trabajo final de grado.

#### **3.3.5.1. Tipo de papel**

Ha sido un factor determinante para transmitir las texturas de las ilustraciones y que el lector sintiese al leer la naturaleza del entorno. Por ello, en esta fase era preciso rescatar el concepto. Después de una larga búsqueda de tipos de papel, teniendo en cuenta las premisas aportadas por la imprenta, nos decantamos por el papel Creative Fibre Nature 210 gr., a doble cara, que nos presenta una tonalidad cremosa mate y cierta textura rugosa. Al utilizar este papel, la impresión resulta bastante interesante pues logra una amplia gama de colores vivos.

La realización de las guarda portadas se ha hecho con un papel distinto, ya que tiene que ser un papel especial para afirmar la durabilidad de unión entre la cubierta y las hojas del interior.

### 3.3.5.2. Impresión

Gracias al avance de las actuales máquinas de impresión, se han obtenido unos excelentes resultados en el producto final. Especialmente debidos a la técnica de impresión del plotter empleado, un Epson Stylus Pro 9900, pues ofrece una gama de colores vivos muy amplia y sin alteraciones.

### 3.3.5.3. Encuadernación

Nos servimos del estilo de encuadernación con tapas duras, lomo cuadrado y en su interior unas guarda portadas de enlace entre las cubiertas y el interior. La cubierta mantendría el brillo de satinado como la propuesta por la editorial, ya que es un resultado con mayor durabilidad en el sector infantil.

## 4. CONCLUSIONES

En una primera instancia, nuestro trabajo final de grado era otro. Una obra pictórica sobre el retrato tratando el tema conceptual de la identidad. A mitad del proceso decidimos, y de forma pensamos que acertada, vincular la oportunidad brindada en otra asignatura del curso con este trabajo. Es por ello, que nos planteamos continuar la labor de crear un libro infantil ilustrado, tomando las premisas regladas anteriormente en esta memoria, pero desvinculándome con la maquetación.

El arte de ilustrar libros infantiles va cogiendo su sitio en las artes y su posicionamiento en el mercado es hoy cada vez más positivo. La innovación y la creatividad rebosan las estanterías de las librerías. Profundizar en este tema ha sido muy enriquecedor; y lo que comenzó siendo un concurso, ha acabado un descubrimiento de quién somos y qué queremos hacer. Los conocimientos adquiridos durante el proceso y la exploración de referentes han resultado muy gratificantes.

Puede parecer fácil, pero desarrollar una obra literaria con un público infantil requiere cierta documentación y entendimiento, de qué es y qué no es apto para los niños. Asimismo, que comprendan la historia y sean capaces de seguir la narración transmitiendo valores y sentimientos.

Este trabajo nos ha servido fundamentalmente para aplicar, integrar y desarrollar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante nuestra enseñanza universitaria en el Grado de Bellas Artes. Además,

también se ha perfeccionando nuestro conocimiento de las técnicas y el uso de nuevos programas informáticos.

Por último, añadir que el resultado final del trabajo presentado es: por un lado, el editado por la Editorial Reclam; y por otro, el planteado personalmente en la memoria con una maquetación más elaborada con cubiertas de tapa dura y lomo rectangular. Puesto que ya está editado, de forma personal, buscaba cierta calidad en maquetación, buscando alternativas al papel cuché, como un papel más texturiza y tintas más potentes.

Concluyendo, este trabajo ha sersultado muy positivo ya que ha aportao el parendizaje del desarrollo teorico y práctico. En la presentación del libro editado por la editorial Reclam, pudimos observar la aceptación de los niños la primera vez al ver el libro, con lo cual, cumpliendo su finalidad, nos sentimos muy satisfechos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### Monografías

SALISBURY, MARTIN. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Editorial Acanto S.A. 2014 cuarta edición española.

SALISBURY, MARTIN; STYLES, MORAG. *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: Art Blume, S.L. 2012 primera edición en lengua española.

C. CERRILLO, PEDRO. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona: Octaedro. 2007.

C. CERRILLO, PEDRO; YUBERO, SANTIAGO. *La formación de mediadores para la promoción de la lectura*. Universidad de Castilla-La Mancha. 2005.

TEUN A. VAN DIJK. *La ciencia del texto: un enfoque interdisciplinario*. España: Paidós ibérica. 1997.

MARTÍNEZ MORO, JUAN. *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre el arte y conocimiento*. Asturias: Trea 2004.

AUSTIN, MARK WIGAN. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili. 2007.

ARAGON, LOUIS. *Los collages*. Madrid: Síntesis., 2001.

LAHUERTA, JUAN JOSÉ. *El fenómeno del éxtasis*. Siruela, 2003.

MARCHÁN FIZ, SIMÓN. *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid: Akal, , 2012 .(1988).

CHIRIF,MICAELA; WATANABE,ISSA. *¡Más te vale, mastodonte!*. Fondo de cultura económica (México). 2014.

LEE,JI HYEON. *La piscina*. Bárbara Fiore Editora. 2014.

#### **Tesis, Tesinas de máster, trabajos fin de grado, etc.**

RAMÍREZ, P. Diseño de personajes en ilustración. Proceso metodológico y aplicación en el ámbito comercial [ tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València. 2013.

CASANUEVA, M. El texto literario y el receptor infantil y juvenil. [ trabajo fin de grado] Salamanca: Universidad de Salamanca.

IBÁÑEZ, M. La araña tacaña. Escribir e ilustrar un libro infantil. [ tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València. 2011.

TEIMOY, X. Álbum infantil didáctico. [ trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València. 2013.

#### **Artículos de revistas y publicaciones periódicas**

CHIUMINATTO, MAGGLIO. Relaciones texto-imagen en el libro álbum (2011). En: *Revista Universum*: Universidad de Talca: N°26. Vol.1

SOLER, EDUARDO. La literatura infantil en la escuela, En: *Dialnet: Bórdón. Revista de pedagogía*. [en línea] [Consulta: 2015-Mayo-2] <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4730930>

FERNÁNDEZ, ESTHER. El arte y la literatura infantil y juvenil a través de un modelo de álbum ilustrado (2010). En: *Hekademos. Revista Educativa digital*. ISSN:1989-3558

#### **Audiovisuales**

LÓPEZ MUÑOZ, DANIEL. La dirección de arte en Pixar, conferencia publicada en la página Educaixa: [www.educaixa.com/-/el-dirección-de-arte-en-pixar](http://www.educaixa.com/-/el-dirección-de-arte-en-pixar) [consulta:2015-06-19]

PIXAR. Fort he birds. En: You tuve, 2000 [ consulta: 2015-5-7] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tRS4X-kVQ1M>

CARPE, INMA. Barbie, daddy's girl comercial. En You tuve, 2011 [consulta: 2015-5-11] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nwIBch0djIA>

JONZE, SPIKE. Where the wild things are. [DVD-Video].EE.UU. 2009.

### **Páginas web**

EDUCAIXA. El diseño de personajes en Pixar: Obra social la Caixa, 2015 [consulta:2015-06-19] Disponible en: [www.educaixa.com/-/el-dirección-de-arte-en-pixar](http://www.educaixa.com/-/el-dirección-de-arte-en-pixar)

DE ARTES. El álbum ilustrado y sus formas.[consulta: 2015-5-10] Disponible en: <http://www.revistadartes.com/el-album-ilustrado-sus-formas/>

ISIDRO FERRER. Página oficial, 2010 [consulta: 2015-4-20] Disponible en: <http://www.isidroferrer.com/>

LYDIA COVENTRY. Página oficial [consulta: 2015-4-20] Disponible en: <http://www.lydiacoventry.com/>

SARA FANELLI. Página oficial [consulta: 2015-4-20] Disponible en: <http://www.sarafanelli.com/docs/bg01.html>

## **6. ÍNDICE DE IMÁGENES**

Fig.2: Pintura rupestre de un bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España).

Fig.3: Fragmento de un papiro con tetos jerográficos, hallados en el sitio arqueológico de Wadi el -Jarf.

Fig.4: portada del libro "orbis pictus" u "orbis sensualium pictus" (el mundo visible en imágenes) de 1658.

Fig.5: ilustración perteneciente al libro "kunst und lehrbüchlein" en 1560 por jost amman.

Fig.6: Ilustración perteneciente a la obra de Edward Lear, "Book of Non-

sense“.

Fig.7: “El gato con el violín” (1882). Fragmento ilustrado por Randolph Caldecott.

Fig.8: Detalle del barniz de pasto de Gilberto Granja.

Fig.9: Texto relajado, separaciones leves entre las línea y los colores son algunas de las características en los linoleograbados de William Nicholson.

Fig.10: “Where the wild things are”. Maurice Sendak. 1963.

Fig.11: “The very hungry Caterpillar” por Eric Carle.

Fig.12: “Olive, the other reindeer”. J. Otto Seibold. 1997.

Fig.13: Ilustración de Kveta Pacovská.

Fig.14: Ejemplo de imagen secuencial de pieglo en un libro ilustrado. “El zorro y el puma” 2009.

Fig.15: Instantánea del Closlieu, un espacio específico para estimular y proteger la aparición de Formulación por Arno Stern.

Fig.16: Isidro Ferrer en su estudio personal. Imagen principal en su página oficial.

Fig.17: Serie de portadas para la colección Clásicos Universales de la Editorial Santillana, 1999-2000 por Ferrer.

Fig.18: Lydia Coventry, “They see me rollin...”.

Fig.19: Lydia Coventry, “Birds”.

Fig.20: Fragmento el cuento de Perico el conejo travieso, Beatrix Potter.

Fig.21: “Dear diary”, pliego de ilustraciones donde la artista muestra garabatos, dibujos, planos de color, etc.

Fig.22: Ilustración de Sara Fanelly.

Fig.23: Saluda de la presentación de los libros en la sala de interpretación de la Albufera de Valencia.

Fig.24: Mapa orientativo sobre la Albufera de Valencia.

Fig.25: Fotografías representativas de la flora y fauna del parque natural.

Fig. 26: Fotografías representativas de la flora y fauna del parque natural.

Fig. 27: Fotografía del la Albufera. 2015.

Fig. 28: Fotografía del la Albufera. 2015.

Fig. 29: Fotografía del la Albufera. 2015.

Fig. 30: Fotografía del la Albufera. 2015.

Fig. 31: “¡Más te vale, mastodonte!” de Issa watanabe. 2014.

Fig. 32: Boceto del estudio anatómico de una rana para su posterior interpretación.

Fig. 33: Ilustración del personaje principal con la técnica de la acuarela para sinuar su tonalidad

Fig. 34: Ejemplo del diseño de personalidades en personajes. Animación de Pixar, “For the birds”.

Fig. 35: Rana perezi o rana verde común , referencia fisonómica para la caracterización del personaje principal.

Fig. 36: Renacuajos en grupo.

Fig. 37: Señora Testudina.

Fig. 38: Señor Sapo.

Fig. 39: Gaviota Rldibunda.

Fig. 40: Perro lobo.

Fig. 41: Boca de Rape.

Fig. 42: Storyboard. Primer guión gráfico como referencia para seguir la narración de la historia. Algunas de las viñetas sufrieron alteraciones para su mejor adecuación a la composición. También, se incluye unapágina más por cuestiones técnicas.

Fig. 43: “The dressmaker, remnants of a life” por Inma Carpe.

Fig. 44: Ilustración por Brian Wildsmiths. Su riqueza en texturas aportan una sensación táctil del erizo.

Fig. 45: “Extra”, YarnJon Klassen.

F.46-64: Páginas sin texto del libro ilustrado en pliegos de dos escenas.

Fig. 65: contraortada

Fig. 66: lomo

Fig. 67: portada

Fig. 68: Tipografía Sassoon Primary

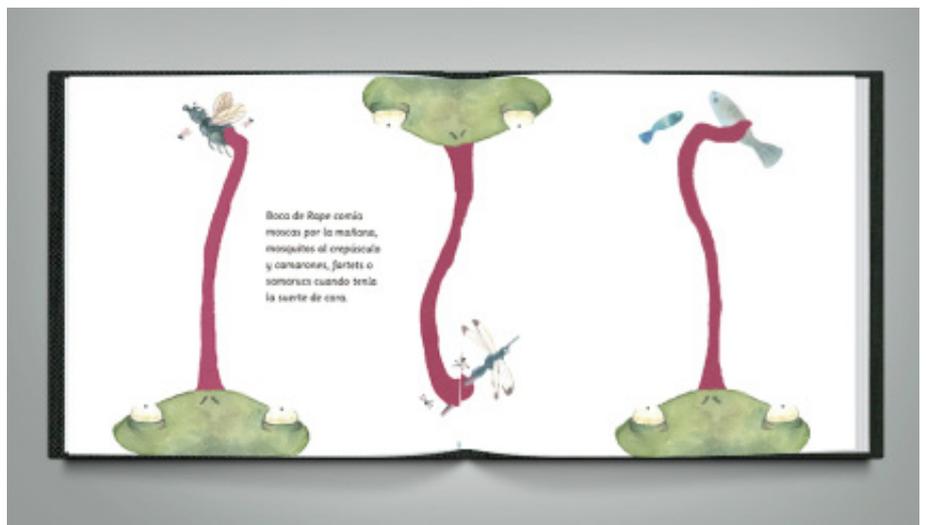
Fig. 69: Tipografía Skooper

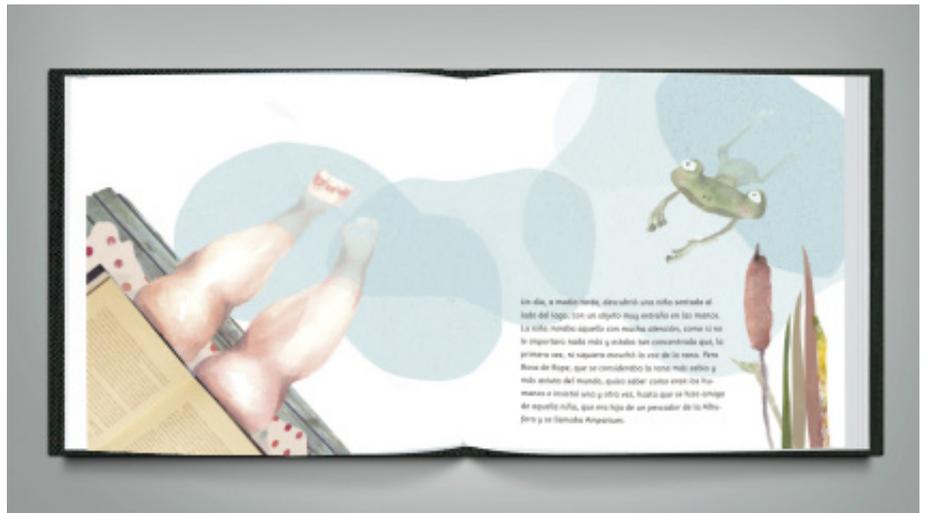
## 7. ANEXOS

**Anexo 1:** Maqueta del libro infantil ilustrado mostrando su portada y la apertura de páginas.



Anexo 2: Detalle de cinco ilustraciones dobles.





**Anexo 3:** Reultado final del libro infantil ilustrado.





**Anexo 4:** Fotografías de niños interactuando con el libro infantil ilustrado.





