

# TFG

---

## DIVERSIA

PROYECTO DE EDUCACIÓN Y CONCIENCIACIÓN  
A TRAVÉS DEL LIBRO ILUSTRADO.

Presentado por María José Rochina Requena  
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

" La diversidad en la familia humana debería ser causa de amor y armonía, como lo es en la música donde diferentes notas se funden logrando un acorde perfecto ".

Abdul Baha.



## RESUMEN

*Diversia* es un libro ilustrado para lectores en edad temprana. Es un proyecto que nace con la ilusión de educar, desde la infancia, en la tolerancia y el respeto hacia la gran diversidad de tipos de familia posibles: dos padres, dos madres, familias uniparentales... Para educar dentro de estos valores de igualdad haremos uso de los dos medios de comunicación educativa por excelencia: la literatura y el arte, que nos permiten establecer una conexión inmediata entre esos valores o conocimientos y los niños. De manera que logren entender y asimilar que el amor y la inclusión están por encima de las diferencias.

Debido a la edad temprana de los lectores, a quienes va dirigido este álbum, es importante hacer uso de ilustraciones (este libro está compuesto por dieciséis dobles páginas ilustradas con técnica digital).

**Palabras clave:** Libro Ilustrado, Técnica Digital, Ilustración, Diseño, Educación, Infancia, Sociedad

## ABSTRACT

*Diversia* is an illustrated book for young readers. This project was born in the hope that since childhood it could help educate in tolerance and respect towards the great diversity of possible family types: two fathers, two mothers, single-parent families... The two main means of educational communication, which are literature and art, will be used so as to educate within these equality values. They will let us connect these values or knowledge to children. This way, children will be able to understand and assimilate that love and inclusion transcend differences.

Due to the early age of the readers, who this album is aimed to, it is important to use illustrations -this book consists of sixteen two-page spreads which are illustrated with digital technique.

**Keywords:** Illustrated Book, Digital Technique, Illustration, Design, Education, Childhood, Society

## AGRADECIMIENTOS

A David Heras, mi tutor, por guiarme a través de sus conocimientos y dejar que este proyecto pudiera llevarse a cabo gracias a su dedicación. Por estar pendiente en todo momento, por confiar en mí.

A la estrella que más brilla en el cielo, a mi tío Jorge en especial. Por ayudarme siempre que lo necesité y por todo lo que hizo por mí. Gracias a él que me apoyó para llegar hasta aquí y sé que hoy se sentiría orgulloso de mí.

Gracias a la escritora y profesora de Educación Infantil María José Requena, mi madre, por cultivar una educación ejemplar hacia todos sus alumnos, dentro de valores como la tolerancia y el respeto a la diversidad. Gracias por hacerlo todo desde el corazón, con gran vocación y positivismo.

A mi familia y amigos, por su apoyo incondicional y sus consejos.

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>4. DESARROLLO Y RESULTADO.....</b>	<b>11</b>
4.1. CONCEPTO DE LA OBRA.....	11
4.2. DESARROLLO DE LA IDEA.....	12
4.3. DISEÑO DE ELEMENTOS.....	16
4.3.1. <i>Personajes</i> .....	16
4.3.2. <i>Narrativa</i> .....	17
4.3.3. <i>Técnica: cromatismo y justificación hacia los niños</i> .....	30
4.3.4. <i>Evolución gráfica</i> .....	32
4.3.5. <i>Retoques finales</i> .....	33
4.4. EDICIÓN.....	34
4.4.1. <i>Proceso de realización y resultado</i> .....	34
4.4.2. <i>Presupuesto</i> .....	37
4.4.3. <i>Calendario</i> .....	37
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>38</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>38</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>42</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>44</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

*Diversia*, se basa en la investigación de la arteterapia infantil, aplicando la narrativa y la ilustración para elaborar un álbum ilustrado.

Para llevar a cabo este proyecto, se ha elegido la técnica digital, debido a la facilidad que nos ofrece respecto a la reproducción y la modificación.

El futuro de una sociedad sana pasa por educar en libertad y con una mente abierta a los niños. Inculcando en ellos valores que les lleven al respeto y a la tolerancia, creando así hábitos que faciliten la convivencia y en definitiva la felicidad. El objetivo es ayudar a transmitir esta idea enfocada a la diversidad familiar.

El resultado es una serie de ilustraciones, recursos gráficos y expresivos, que facilitan la comunicación de esta idea a un público infantil.

Debido a la edad temprana que tienen los lectores, hay ciertas características que hay que tener en cuenta. Por ejemplo la utilización del color, el uso de una tipografía legible y desenfadada o un formato manejable. Por esta razón, hemos adaptado y personalizado el proyecto, consiguiendo una obra única que une la técnica digital y la creatividad.

Por tanto, la intención fundamental de este proyecto es realizar un álbum ilustrado autoeditado, buscando un resultado válido para conseguir la expresividad artística necesaria. Donde la composición, el ritmo de lectura y la narrativa faciliten la conexión sentimental entre los niños y el proyecto.

## 2. OBJETIVOS

La intención del presente trabajo es introducirme en el mundo de la arte-terapia para niños. Para llevar más allá esta idea, ha sido necesario cumplir una serie de objetivos:

Mi primer objetivo, fue **cambiar las ideas** de los niños y niñas y a su vez, **dejar impronta** en la fase de educación infantil, donde como en un lienzo en blanco, se dibuja casi todo en su mente, por primera vez. Para que su visión a cerca de lo que la sociedad llama una “familia normal” cambie, para que normalicen el hecho de que un compañero o compañera sólo tenga una madre o viva con sus abuelos y que a eso también se le llama familia, porque lo es. Como dice D. McCannon, escritora e ilustradora, en su libro *Escribir e ilustrar libros infantiles* (p.6): “Los mejores libros dejan una impresión positiva y duradera , al mismo tiempo que crean un ambiente seguro para el desarrollo infantil.”

El segundo objetivo, fue **investigar** sobre el álbum ilustrado como medio de comunicación y expresión artística.

Como tercer objetivo, complementando al anterior, **diseñar e ilustrar** un libro de calidad, creativo y atractivo.

## 3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este proyecto, he adoptado los diez mandamientos que Uri Shulevitz, escritor e ilustrador, sugiere para el álbum ilustrado. Entre esos mandamientos, propone dedicar tiempo a la estructura narrativa: tener en cuenta las pausas, definir bien las secuencias, tener en cuenta el significado de la doble página como unidad, usar las palabras justas, ser claro y coherente, tener un héroe activo y concretar.

Dentro de este decálogo, explica: “un álbum ilustrado, es un relato que está formado por texto e ilustración. Pero sucede que, si sólo vemos las ilustraciones y prescindimos del texto, carece de sentido y viceversa.” Es decir, el texto y la ilustración se apoyan mutuamente y si se separan no comprendemos del todo la historia. La ilustración o imagen tiene que aportar aquello que el texto no aporta y al revés. En realidad, la ilustración tiene mucho más peso que el texto, el texto se utiliza para complementar y entender mejor la trama. Éste suele ser breve, ya que prima la ilustración, hay que ser claro y utilizar las palabras justas. A veces, ilustrador y escritor son la misma persona. Normalmente los álbumes ilustrados están formados por una media de

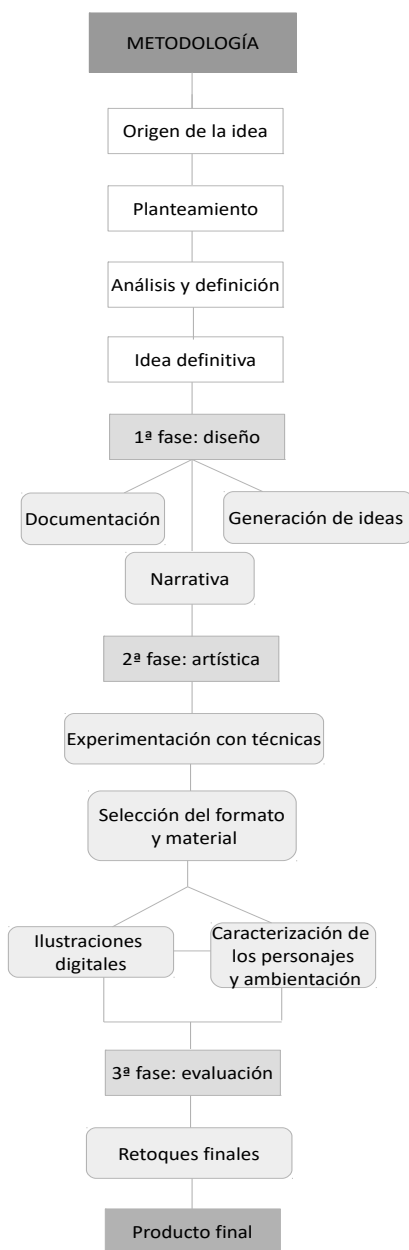


Fig. 1. Desglose de la metodología aplicada al proyecto.

		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
2018	Septiembre	Planteamiento del proyecto.			
	Octubre	Brainstorming y definición del tema			
	Noviembre	Documentación, análisis y partición del texto.			
		Primer análisis y bocetos del story-board.			
	Diciembre	Estudio de los personajes: bocetos.			
		Documentación gráfica: referentes.			
	Enero	Estudio de color y texturas. Ilustración digital.			
		Cambios en el story-board.			
2019	Febrero	Estudio de la aldea y personajes.			
		Ilustración digital.			
	Marzo	Se concreta el story-board: estudio de la composición, fluidez y de la narrativa.			
		Redacción de la memoria.			
	Abril	Pruebas de impresión con serigrafía y plóter.			
		Ilustración digital.			
		Redacción de la memoria.			
	Mayo	Pruebas de tipografía.	Artes Finales.	Encuadernación.	
		Redacción de la memoria.			
	Junio	Sesión fotográfica.	Contar el cuento en el colegio.	Corrección de la memoria y entrega.	
Julio	Presentación del producto final.				

Fig. 2. Tabla de organización del proyecto.

doce pliegos o dobles páginas, sin contar la portada, contraportada, créditos o guardas (nexos de unión entre la tapa y el libro). Es decir, doce pliegos interiores o treinta y dos páginas.

La organización del proyecto (figura 1) y la consecuente evolución a tiempo, ha sido posible gracias a un calendario de trabajo (figura 2).

Todo este procedimiento no hubiera sido posible sin todos los conocimientos adquiridos en el grado de Bellas Artes, junto a la investigación propia y los consejos de mi tutor.

En la asignatura de metodología, realicé un mapa conceptual para aclarar mis ideas y esclarecer qué quería realizar como trabajo final de grado "ver Anexo I". Fue ahí donde me di cuenta de que quería ayudar por medio del arte a través de un libro de artista interactivo para niños. Una vez escogida la herramienta, "libro de artista", me di cuenta de las dificultades que podían resultar en cuanto a la comprensión del lector infantil. Pensé hacer talleres donde fueran ellos los artistas que crearan, pero no conseguía convencerme. La maestra de Educación Infantil María José Requena, en su labor docente, tuvo la necesidad de inventarse un cuento, ya que algunos alumnos mostraban cierta angustia vital al comparar su familia con la de otros niños y encontrar que éstas no eran exactamente iguales. El resultado fue excelente, dado que los propios padres contaron y afirmaron como el cuento había provocado en algunos niños y sobre todo en una de las alumnas, una agitación mental positiva, que la llevó a transformar sus ideas. Favoreciendo su madurez y haciendo su vida más feliz. También la de su madre.

Cuando supe del efecto positivo que había tenido este cuento en los alumnos de la autora, decidí ilustrarlo, para que tuviera más peso visual y los niños pudieran empatizar con aquellos personajes.

### **Metodología de producción**

Para empezar, la metodología se divide en: **fase de diseño, fase artística y fase de evaluación.**

En la **fase de diseño**, se realizó una evaluación necesaria para cumplir los objetivos. En la evaluación se realiza una búsqueda de información en la que se recopila información y se generan ideas para posteriormente seleccionar una propuesta. Al seleccionar una propuesta, se establecen una serie de acotaciones, por ejemplo la técnica con la que desarrollar el proyecto y el material. Como decidí transformar este cuento de transmisión oral a transmisión escrita junto a las ilustraciones, fue necesario estudiar la narrativa. En la asignatura de Josep Prósper, Reportajes Audiovisuales, estudié este as-

pecto y gracias a su libro pude extraer importantes conocimientos. Gracias a la asignatura de David Heras, Teoría de la Ilustración y Diseño Gráfico, pude adentrarme en un mundo que desconocía y que acabó atrapándome. Esta asignatura despertó mi interés por la ilustración y de la mano del mismo, he llevado este proyecto hacia delante.

La siguiente fase es la **artística**, donde se experimenta con todas las técnicas y materiales posibles. En este punto cabe destacar la asignatura de Serigrafía, en la que realicé pruebas y nuevas ilustraciones que no están en el libro para realizar una carpeta, además de los bocetos previos a las ilustraciones digitales por medio de los lápices de colores, grafito y rotuladores. La caracterización de personajes tuvo lugar en esta fase, por ello experimenté nuevas texturas por medio de la creación de nuevos pinceles en Photoshop. En esta fase también se seleccionó el formato vertical, para favorecer la narrativa y teniendo en cuenta también que los niños tienen las manos pequeñas, a la vez que se estudiaron los materiales idóneos para cumplir con el *briefing*.

La fase de **evaluación** es importante para detectar errores, modificar y mejorar la calidad, tanto de carácter visual, como narrativo. Para evaluar el proyecto, conté con la aprobación de la autora, de la ilustradora Aida García y de mi tutor. De este modo, finalmente se aplicaron las correcciones y se presentó un prototipo.

A la hora de realizar este trabajo, se tuvieron en cuenta todos los pasos por los que había que pasar. Todas las semanas iba trabajando y adelantando el proyecto para verlo con mi tutor mínimo dos veces al mes. De esta forma, cada dos semanas le presentaba lo que me había pedido y así podía pasar a trabajar otras cosas.



## 4. DESARROLLO Y RESULTADOS

### 4.1. CONCEPTO DE LA OBRA

El concepto de este álbum persigue la **normalización de la diversidad familiar y su aceptación**. Se centra en inculcar esta idea en la educación de los más pequeños para avanzar y mejorar en el futuro. Por lo tanto, el proyecto tiene una **finalidad reflexiva** y la motivación surge ante una **sociedad repleta de prejuicios**.

Usualmente, la gente llama “familia” a aquella formada por el padre, la madre e hijos biológicos de ambos en común. Por esta razón, todo lo demás debería de llamarse “raro” o “extraño”. Nacemos y a medida que crecemos, vamos adhiriendo de la sociedad que nos rodea una serie de valores erróneos. Como dice J. Rousseau en su novela *Emilio o de la educación* (1762): “El hombre es bueno por naturaleza, es la sociedad quien lo corrompe”. Al nacer ignoramos los conceptos del bien y del mal, es nuestro entorno quien lo determina. O también: “La única costumbre que hay que enseñar a los niños es que no se sometan a ninguna”.

En la actualidad, muchos niños y niñas sufren *bullying*. Tanto es el acoso que muchos de ellos llegan hasta a suicidarse, es importante la visibilidad respecto a este tema, ya que cada vez se encienden más alarmas. La sociedad, en parte, se preocupa por el hecho de que un niño tenga una familia homoparental. Creen que le va a faltar en ocasiones su referente del mismo sexo u otras necesidades. No debemos posicionarnos al lado del que piensa que dos hombres van a ser malos padres y el niño o niña sufrirá. Nos compadecemos de ese pequeño o pequeña. Sufrimos por qué le dirán los niños en el colegio, cómo tendrá que afrontar un futuro así. Sin darnos cuenta que pensando así es como realmente hacemos daño y que la única solución es cambiar de mentalidad.

Este tema está plasmado por otros artistas, por ejemplo en la película de animación *Cigüeñas, la historia que no te contaron*, del director Nicholas Stoller (2016). Esta película de Warner Bros, nos cuenta la historia de una cigüeña y una joven que tienen que encontrar una familia para un bebé. Stoller apuesta por la diversidad, ya que entre los personajes se encuentran familias homoparentales. Pues bien, esta película creó mucha polémica, ya que miles de personas se manifestaron en contra afirmando que fomentaba la homosexualidad y una postura en contra de las familias convencionales.



Fig. 3. Portada de la Película *Cigüeñas* de Nicholas Stoller (2016).

Como dice D. McCannon en *Escribir e ilustrar libros infantiles* (p.44): “Un ilustrador tiene que reflejar la sociedad multicultural en la que vivimos”.

A parte de la sociedad multicultural, en la actualidad se dan una serie de problemas y necesidades que los artistas debemos reflejar. Es importante mostrar qué son las familias hoy en día.

En concreto, la ilustración permite como en este caso, hacer llegar a los niños un mensaje concreto y efectivo, directo y de forma atractiva. Un álbum ilustrado tiene el poder de transmitir historias efectivas a través del texto, ilustraciones, formato o interactividad.

En este libro, he hecho **uso de la doble página como secuencia**, es decir, por cada doble página he ilustrado una escena, para facilitar la comprensión de la historia. He buscado acercarme al público infantil a través del color, la composición y los personajes. Para que se identifiquen con la historia, que empaticen con los monstruos en lugar de temerlos, que disfruten con las formas y consigan ver que lo importante es el amor.

Se puede decir que los **antagonistas de la historia** son: los prejuicios, la ignorancia, el miedo a lo desconocido y a la propia personalidad. El personaje evoluciona y se transforma. Crece al perder esos prejuicios y su felicidad aumenta al reconocer y derribar sus propios miedos o pensamientos.

## 4.2. DESARROLLO DE LA IDEA

Cuando me centré en la idea de realizar un álbum ilustrado a raíz del cuento de la autora María José Requena, tenía como personaje principal un monstruo pequeño que se llamaba “Monstruito”. Al principio del relato, a éste le echaban de su aldea otros monstruitos por ser diferente e iba vagando por pueblos y ciudades hasta llegar a “Familiarilandia”, lugar en el que se encontraba tras vivir en cada casa, una familia y una experiencia. Las casas eran: de una familia con una madre, otra con un padre, dos madres o dos padres. Todos ellos humanos y así, hasta darse cuenta que todas las familias le gustaban.

Pero quedaban muchos cabos sueltos, muchas incógnitas, muchas preguntas y respuestas. Es entonces cuando David, mi tutor, tras leer esta historia, decidió ayudarme y poco a poco, transformamos un cuento oral, en un álbum ilustrado infantil. Empezamos por cambiarle el nombre, ya que era muy difícil de decir o memorizar. Decidimos que el nombre de la aldea, que le da el nombre al título, iba a ser *Diversia*. *Diversia* suena a diversidad, pero tampoco desvela información de la trama así que era idóneo.

En cuanto a la historia, como ya tenía el cuento escrito, tenía que repararlo y dividirlo por páginas. Pero como he dicho anteriormente, quedaban muchos cabos sueltos. Así pues, al principio, necesitábamos un por qué, necesitábamos contar: por qué era diferente, de dónde venía, dónde vivía, por qué estaba solo y por qué existe la necesidad de buscar una familia. Esto es,



Fig. 4. Portada del libro de Maurice Sendak (1963).



Fig. 5. Portada del libro de Ana Llenas (2012).



Fig. 6. Ilustración de *The Shadow & The Star* (2016).

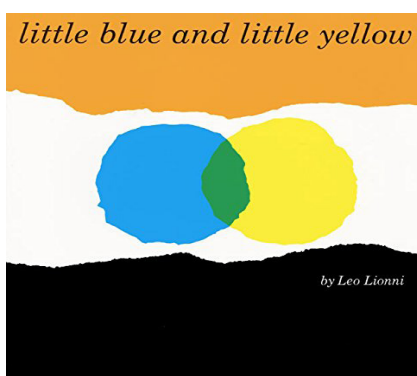


Fig. 7. Portada del libro de Leo Lionni (1959).

dotar de sentido a la historia.

Cambiamos el episodio en el cual se iba de su aldea porque al ser diferente no lo querían. La historia necesitaba un suceso impactante al principio, un cambio radical y sobre todo que el personaje no diera miedo, ya que el hecho de vivir sólo podía levantar incógnitas. También era necesario decir algo en relación con la familia de éste, por estos motivos, decidimos que sus padres hubieran muerto y siguió adelante la idea de que era diferente.

Además, convenía reducir la variedad de familias. Tres ejemplos eran suficientes: monoparental (una madre en este caso), homoparental (dos padres) y familia ensamblada (madre y padre separados que vivían juntos). A parte, en cada una de estas casas aprendería algo bueno, ayudaría o se lo pasaría bien. Para acabar, decidiría que se quedaba allí a vivir, la casa sería enorme en comparación con las demás y estaría diseñada en base a lo que más le había gustado de las casas en las que estuvo. Como una metáfora, el interior de la casa sería su personalidad. Que a través del relato va cambiando, madurando y avanzando. Hasta interiorizar la tolerancia, el respeto y todos los buenos hábitos.

En cuanto al tamaño del personaje principal, para dar más juego y para solventar la idea de ser diferente. Pasó a ser enorme y a verse “bonachón”, justo como quería, un monstruito enorme. Tan grande que rompiera las cosas sin querer y se sintiera mal por hacer algo malo. Además, todos los personajes serían monstruitos pequeños, ya que es un gancho cuando van dirigidos a los niños. Los niños tienen inquietudes, miedos, pensamientos o sentimientos que no saben administrar o expresar como un adulto. Es por eso, que muchas veces **los ilustradores buscan los monstruos como herramienta para personificar estas emociones y explicarlas**. Saber diferenciarlas o erradicar los miedos, empatizando con los monstruos y guiando la mente para que se hagan amigos por ejemplo, de la oscuridad. Éste es el caso del álbum ilustrado *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak (figura 4), de *El Monstruo de Colores* de Ana Llenas donde se trabajan las emociones a partir de un monstruo en relación con los colores (figura 5) o del álbum ilustrado para adultos *The Shadow & The Star* de Kathrin Honesta X Kay Jen Ong, donde los monstruos son los miedos de la gente y se ilustran como sombras (figura 6).

Se realizó un estudio de monstruos y resultó que lo más simple era lo más atractivo para los niños. En todo momento se ha buscado la fácil comprensión, ya que el libro está destinado a un público infantil y a éste le cuesta entender una historia en la que la doble página muestra más de una secuencia o que usa formas muy complejas. Un referente clave en cuanto a la simplicidad y temática es el álbum *Little Blue and Little Yellow* de Leo Lionni (figura 7), al hacer uso de manchas de colores para representar familias o personajes. Así como el álbum *Por cuatro esquinitas de nada*, de Jérôme Ruillier. También se

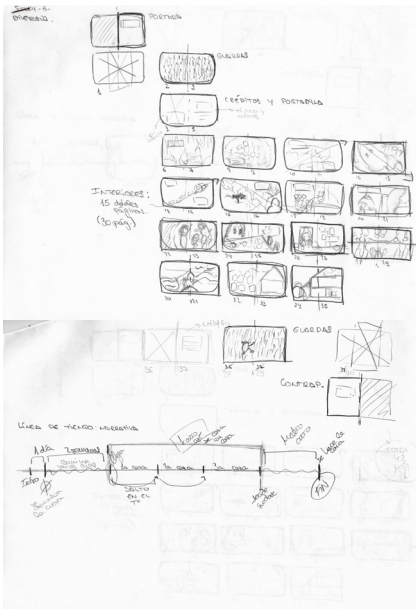


Fig. 8. Boceto del storyboard.

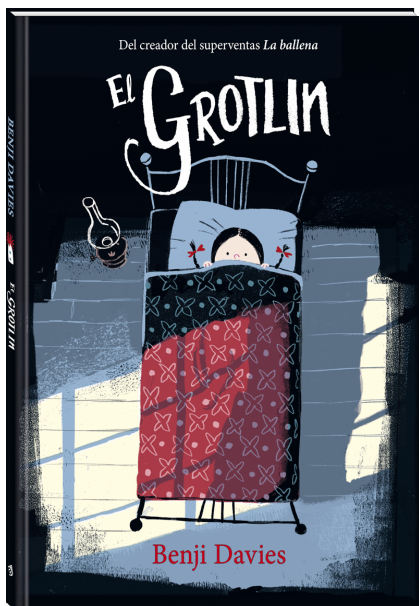


Fig. 9. Portada del libro de Benji Davies (2018).

estudiaron varios escenarios: ciudades, pueblos o aldeas.

A la par, empecé a analizar el texto, dividiéndolo en páginas para realizar el *storyboard* y buscando nombre para los personajes. A continuación, empecé a componer el texto ya dividido, con las imágenes o bocetos a lápiz (figura 8). Posteriormente, pasé a estudiar cada doble página por separado en grande y con el formato fijado de dieciocho centímetros de ancho por veintiocho centímetros de alto, con rotuladores de colores o lápices "ver Anexo II", hasta que me convencía una idea y la escaneaba. Cuando la tenía en el ordenador, trabajaba por capas la ilustración en Photoshop con los pinceles y la tableta gráfica. A cada ilustración tuve que añadirle medio centímetro por cada lado y, a la portada y contraportada, dos centímetros. Esto es muy importante tenerlo en cuenta, ya que a la hora de la encuadernación, de desbarbar, si no le añadimos más tamaño, puede verse el blanco o puede que se nos corte un elemento de la ilustración que no queríamos que se cortara. Además, hay que tener en cuenta el lomo de la portada, aunque seguramente, no sepamos la anchura que ocupa hasta el final. Lo mejor en el caso de la ilustración digital si vamos a imprimir, es trabajar los colores en CMYK.

En el proceso de **ilustración digital con Photoshop**, estudié el color realizando pruebas, hasta que encontré el libro de Davies, *El Grotlin* (figura 9). Esta paleta era muy afín a mis trabajos. Es importante la experimentación que realicé con pinceles, texturas y colores, rectificando y modificando ideas. Cuando ya ilustré todos los pliegos, pasé a la Artefinalización: proceso en el cual se revisa y se prepara un trabajo para llevarlo a la imprenta. De este modo, el libro se maquetó, encuadernó, se realizó una sesión de fotos y por último, se contó en el colegio a los niños, a los alumnos de la autora.

En cuanto al **formato**, se eligió uno de mayor verticalidad para ayudar a imaginar lo grande y alto que es Azul, el protagonista del cuento. Mi referente clave fue el libro ilustrado *Casualidad* de Pablo Amargo y Pepe Monteserín (figura 10), que juega con el formato del libro, con su pronunciada verticalidad. Otro ejemplo de libro ilustrado que juega con el formato es *El libro inclinado* de Peter Newell (figura 11).

En cuanto a la **tipografía**, es esencial utilizar en estos casos una legible, ésto no quiere decir que sea en mayúsculas porque es para niños, sí que tiene que ser comprensible y desenfadada. Se recomienda no hacer uso de una tipografía con serifa. En mi caso, tras varias pruebas, he elegido una tipografía sin serifa, irregular y divertida, poco recta y poco seria. Porque a los niños les atrae más y es más acorde con la temática.

Tras cada tutoría, durante todo el curso, se ha ido trabajando y cambiando todo a la par. Tanto texto, como características o cualidades de los personajes y páginas. Además, nunca he dejado de documentarme. Elaboré imágenes



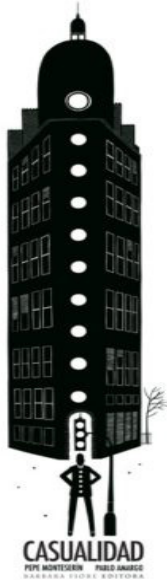


Fig. 10. Portada del libro de Pablo Amargo y Pepe Montserrat (2014).

extra que no salen en el álbum para hacer ilustraciones sueltas a parte en una carpeta, que se pensó para acompañar el libro. Pero descarté la idea de adjuntarlo finalmente, ya que lo que realmente seguí avanzando y mejorando fue el propio álbum. Para concluir el proyecto, he pensado en la difusión y comercialización: diseñé una mochila a partir del personaje principal para llevar el libro y las ilustraciones sueltas, pero por falta de tiempo no se pudo concluir.

Todo esto no tendría sentido si no fuera llevado a la práctica para experimentar con los verdaderos protagonistas, los niños. Por este motivo, he visitado un colegio de Educación Infantil, en particular un aula de cuatro años, donde este cuento fue contado (figura 12). La experiencia fue muy satisfactoria, puesto que todos los niños mostraron gran interés por escuchar la historia y también por ver las ilustraciones. Participaron, empatizaron con Azul y con los personajes, gracias a los colores y nombres. Sobre todo los niños, quedaron fascinados con las formas y el tamaño que tenía Azul en comparación con el resto. El nombre del proyecto despertó interés desde el principio, cuando les preguntamos qué podía esconderse tras *Diversia*. Sin lugar a dudas, fue una experiencia muy emotiva ver cómo había niños cuyos padres se habían separado o pasaban gran parte del tiempo con los abuelos y se veían reflejados.

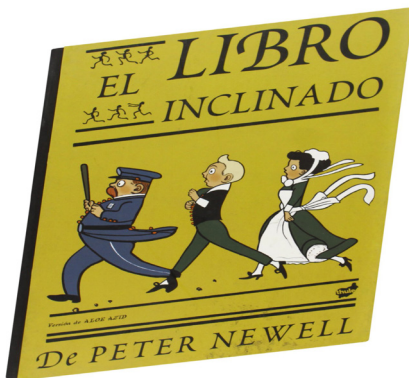


Fig. 11. Portada del libro de Peter Newell (2007).



Fig. 12. Fotografía del día que contamos a los niños el cuento en el colegio.

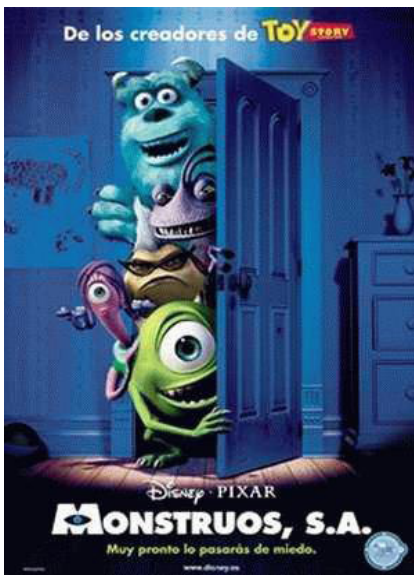


Fig. 13. Portada de la película *Monstruos SA* (2001).

## 4.3.DISEÑO DE ELEMENTOS

### 4.3.1.Personajes

Cuando comencé a diseñar los personajes "ver Anexo III", estudié rasgos físicos tales como pequeños cuernos, orejas extrañas, alas, colas, brazos muy largos, varias formas de dibujar bocas, monstruos con ocho ojos, cuatro piernas, distinto pelaje o diversas formas. Un referente importante fue la película de *Monstruos SA*, ya que había gran variedad de monstruos que convivían y se relacionaban en un mismo espacio (figura 13). Tras estos bocetos, era necesario un estudio de articulaciones para ver cómo se movían los monstruos y las posturas que podían adoptar. Realicé una búsqueda de varios animales exóticos y creé pinceles en Photoshop para estudiar diferentes texturas a partir de animales. Esto es debido a que en un principio, pensé diferenciar las familias y sus respectivos hijos con colores y texturas distintas. Pero al final resultó que lo más simple era lo más atractivo para los niños. Por esta razón, descartamos mi tutor y yo la idea.

Un punto a destacar es el momento en que decidimos que los **nombres** de los monstruos iban a ser **neutros**, sin género. Aunque en el mundo de los personajes existan normas, ninguna que tenga que ver con el género lo es aquí. A parte, si en el texto del álbum se hace referencia a los nombres de los personajes, refuerza más la cercanía con los lectores. De esta manera, "Monstruito", pasó a llamarse Azul.

Tras el diseño de las familias o monstruos, se iban viendo varias características que no cambiaron mucho hasta el final. Por ejemplo, al realizar varios diseños de Azul (figura 14), desde el principio tenía pelo. Lo mismo pasó con la idea de utilizar formas redondas. Fui dibujando y, cuando me encontraba con algo que me llamaba la atención, buscaba varias formas de trabajarlo.

Es importante tener en cuenta cuando se diseña un personaje, **el carácter**. Así, al establecer unos rasgos físicos concretos como el tamaño, la cara, la ausencia de boca y el peso de la expresión en los ojos (figura 15), se busca dotar de una personalidad concreta a este personaje: inocencia, gracia y bondad. La parte psíquica, se ve reflejada en la parte física.

Azul pasó a ser más grande que los otros personajes, esto requería un estudio de la escala en cuanto a los demás y en cuanto a los objetos con los que tenía que convivir. Al principio, me pasé de tamaño y esto dificultaba la ilustración, ya que Azul tenía que entrar en las demás casas y si había mucha diferencia de tamaño no era creíble. Por esta razón, se modificó la escala de los personajes y, aunque Azul seguía siendo grande, no había tanta diferencia (figura 16).



Fig. 14. Boceto a color de azul.

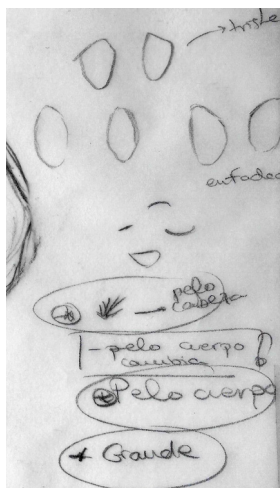


Fig. 15. Boceto de la expresión de los ojos.



Fig. 16. Prueba de escala de los personajes.

El color de cada familia viene dado por la estética del conjunto. No obstante, pretendí hacer un guiño a la multiculturalidad con la familia de color marrón. Debido a la búsqueda de sencillez como he comentado anteriormente, las familias están ilustradas con un color plano base y las formas se intuyen a través de la línea y el uso de poca textura mediante un pincel de puntos.

Para la **morfología de los personajes**, me centré en formas orgánicas y a la vez simples. Sin olvidar la originalidad, como la caracterización de algún monstruo con uno o varios ojos. Pero manteniendo cierta similitud con el físico humano. Uno de los problemas en cuanto a morfología, fue el diseño de las manos. Azul, tenía el cuerpo lleno de pelo y mi idea fue tratar las manos solamente con pelo. Pero los monstruos en general necesitaban coger, tocar y tener una mano prensil. Es así como recurrí a Chewbacca en *Star Wars* (figura 17). Vi cómo Chewbacca cogía el arma con la mano cubierta de pelo. Por lo que la mano se dejaba ver entre éste y funcionaba a la perfección. Además, no quería que tuvieran cinco dedos y diseñé unas manos parecidas a unas manoplas (figura 18).



Fig. 17. Concept Art de Chewbacca.



Fig. 18. Boceto del diseño de las manos.

#### 4.3.2. Narrativa

##### Escenarios

Una de las funciones del escenario es caracterizar a los personajes que lo habitan. Ésto se ve mejor en los espacios privados que en los públicos. Porque en los públicos se establecen las relaciones, pero en los privados el personaje se encuentra con él mismo. Por ejemplo, en las páginas treinta y seis y treinta y siete, donde se ve el interior de la casa de Azul. Éste es un recurso utilizado para contar ésto mismo. Ya que el espacio privado del personaje puede resultar una estrategia visual muy potente a la hora de exteriorizar cualidades internas.



*Diversia* está repleta de casas de colores, de vida, de árboles, de lugares en la naturaleza para pasar el día con la familia, para dedicar tiempo a ésta o para jugar. En *Diversia* también hay carreteras que unen unos pueblos con otros y monstruos que conducen (figura 19). Pero he querido dar un claro énfasis al autoabastecimiento, es decir, estando allí no necesitan nada más, porque lo tienen todo: una noria para el agua, frutos de los árboles, huertas en muchas de las casas, campos y un río para pescar. Para el diseño de *Diversia*, he tomado como referente el pueblo de Chiva (Valencia), por la cercanía con la naturaleza, ya que es un pueblo rodeado de montañas y crecer rodeado de la naturaleza, para un niño, es importante (figura 20).

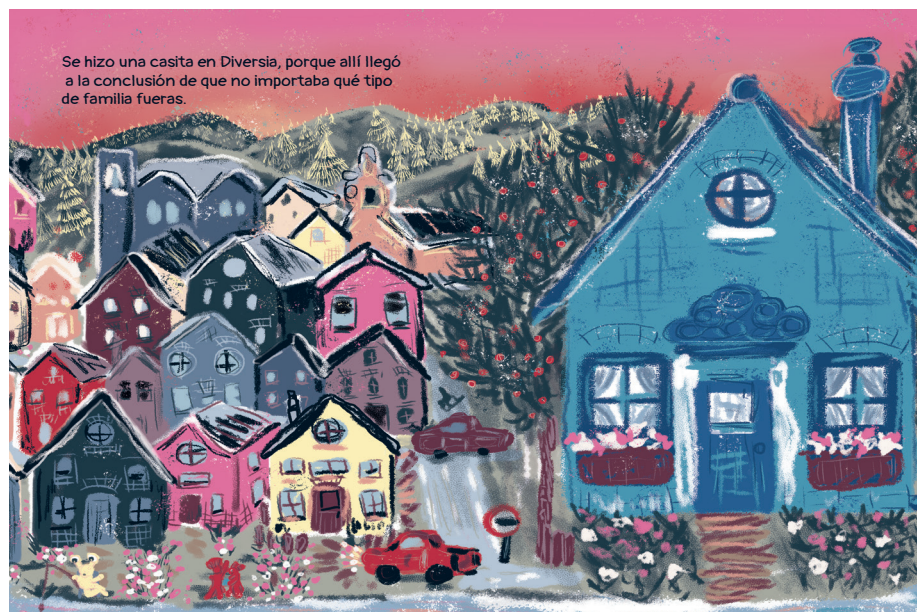


Fig. 19. *Diversia*.



Fig. 20. Chiva, fotografía tomada desde El Castillo. M<sup>o</sup>José Rochina (2019).



Mientras iba caminando sólo antes de llegar a *Diversia*, me planteé añadir un ciervo, cuando el personaje bebía del río (figura 21). Ésto es así para que el personaje se relacione y para que no esté solo tanto tiempo. A su vez doy pistas a cerca del tamaño del personaje, ya que el ciervo es pequeño en comparación con él.

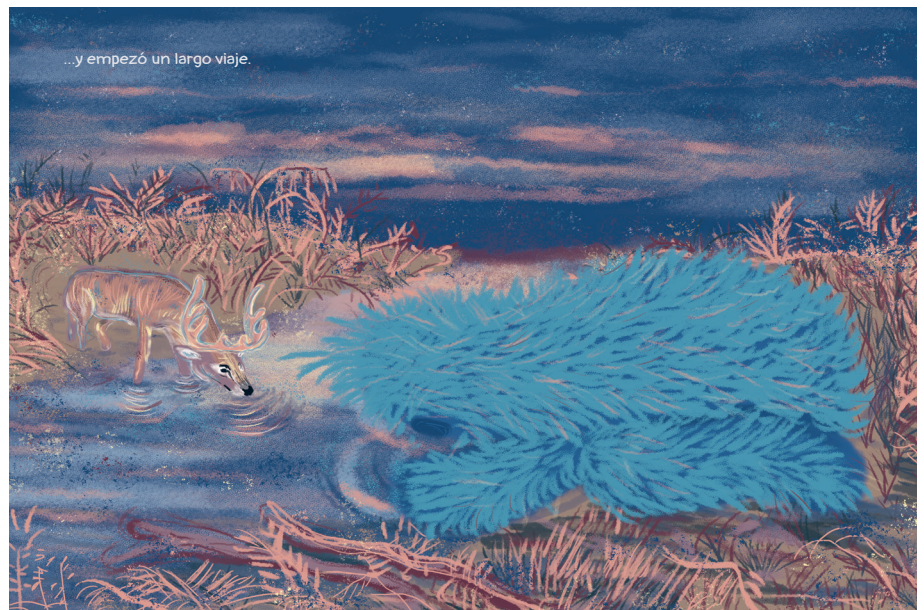


Fig. 21. Secuencia de Azul bebiendo del río junto a un ciervo.

Algunas escenas transcurren en el **exterior**, como cuando azul decide ir andando a buscar una vida mejor o cuando llega por el camino a la primera casa (en la página dieciocho y diecinueve). Otras escenas ocurren en el **interior**. Por ejemplo, cuando Azul llega a la segunda o tercera casa, lo hace desde fuera pero el lector lo percibe desde dentro de la casa (en las páginas veintidós y veintitrés o veintiséis y veintisiete). Así pues, hay tres casas u hogares. Pues bien, cuando llega a la primera, se ve que avanza por el camino hacia ésta (figura 22). En la segunda casa, aparece en la ventana (figura 23) y en la tercera, lo hace por la puerta (figura 24). Es un **relato dentro del propio relato**, donde el personaje avanza hacia el lector, hacia las familias. La mayor parte de las escenas, transcurren en *Diversia*.



Fig. 22. Azul aparece por el camino.



Fig. 23. Azul aparece por la ventana.



Fig. 24. Azul aparece por la puerta.

## Planos

Los planos influyen en la creación de la estructura dramática del relato. Podemos distinguir:

- **Plano largo** : sirve para situar al espectador y suele ser muy descriptivo.
- **Plano medio** : para focalizar al personaje y sus acciones.
- **Plano corto** : conexión íntima entre el personaje y el espectador. En él se aprecia mejor la expresión.

Vemos ejemplos de **plano largo** en la página seis, donde el personaje está sentado y se ve el cuerpo entero. Aquí, la rodilla derecha está ilustrada a sangre, para dar pistas de su tamaño (figura 25). En la página veintiuno, Azul está fregando y se le ve entero. Pero no hay aire ni encima de su cabeza ni debajo de los pies, esto es un recurso para enfatizar su tamaño, ya que está dentro de la casa de una familia y ésta es más pequeña (figura 26).

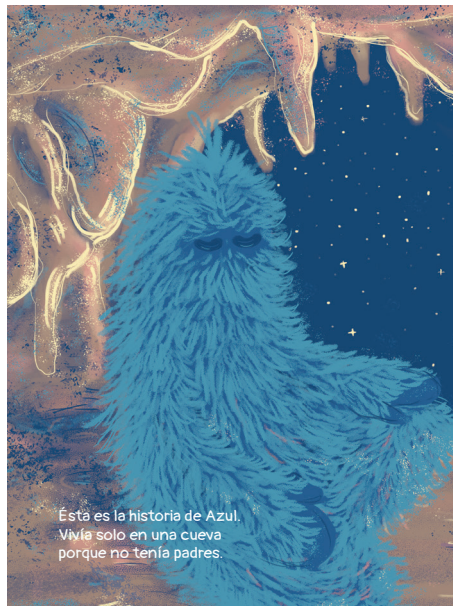


Fig. 25. Ejemplo de plano largo en la cueva.



Fig. 26. Ejemplo de plano largo en la cocina.

Un ejemplo de **plano medio** es el de las páginas doce y trece. Azul ocupa la doble página y se le ve de la cabeza a la cintura. Éste plano, es muy expresivo, ya que Azul mira al lector con tristeza y una flor amarilla en la mano (figura 27).



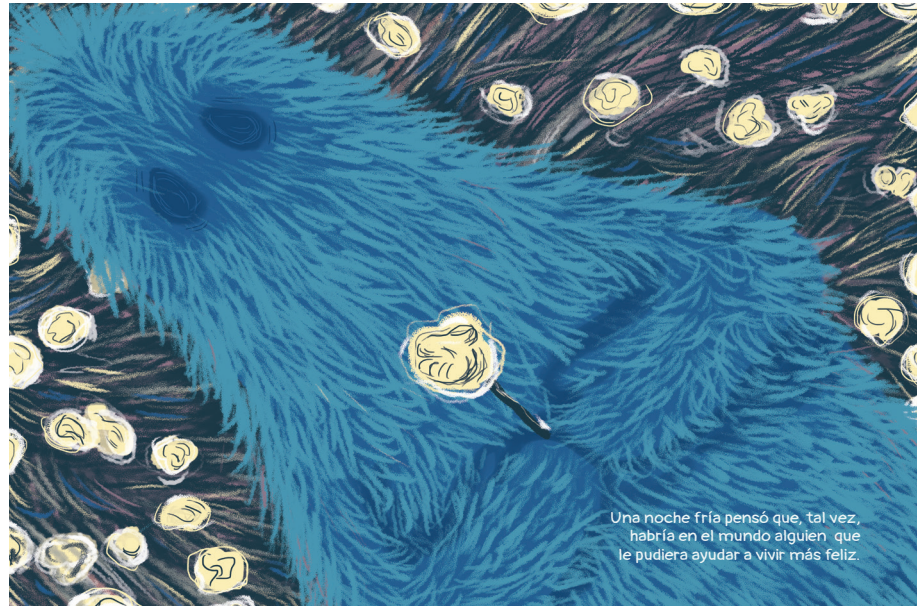


Fig. 27. Ejemplo de plano medio.

En cuanto al **plano corto**, podemos distinguir el de la portada. En ella se puede ver sólo la cabeza de Azul (figura 28). Y si hablamos de un plano detalle, podemos apreciar en las guardas el pelo del personaje.

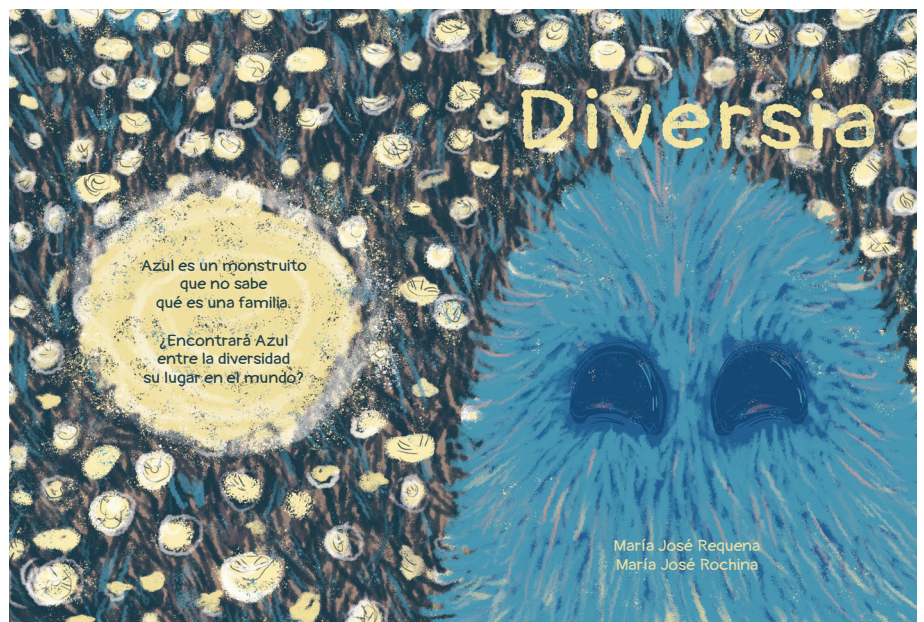


Fig. 28. Ejemplo de plano corto.



Cabe destacar en cuanto a la **angulación**, las páginas catorce y quince (figura 29). En éstas se puede observar un pronunciado **ángulo alto o picado** (el lector ve al personaje por encima de la cabeza del mismo).

En contraposición, en las páginas dieciocho y diecinueve (figura 30), la visión se nos muestra desde la altura de los personajes, que son más pequeños, en un **ángulo normal**. Pero si nos fijamos, a Azul se le ve con un **ángulo bajo o contrapicado** (la visión está por debajo de la cabeza del personaje), de manera poco pronunciada, para situar al lector.

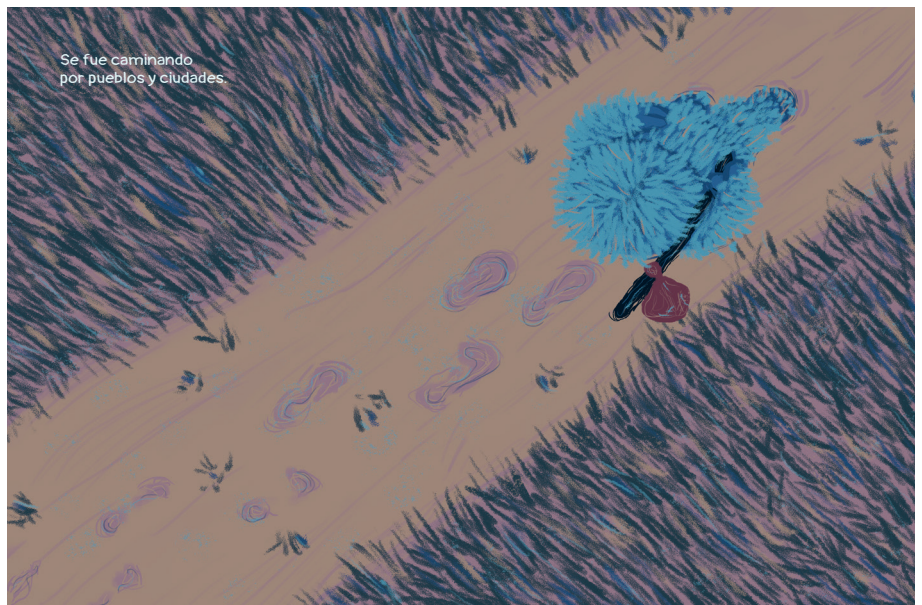


Fig. 29. Ejemplo de picado.



Fig. 30. Ligero contrapicado.

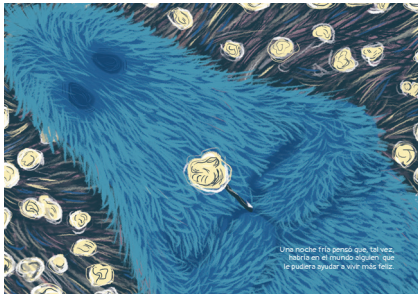


Fig. 31. Diagonal descendente.

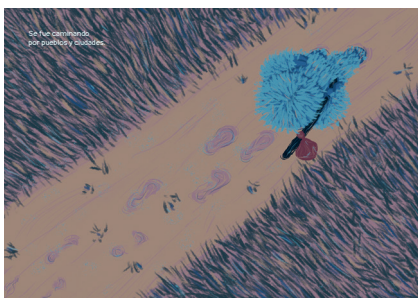
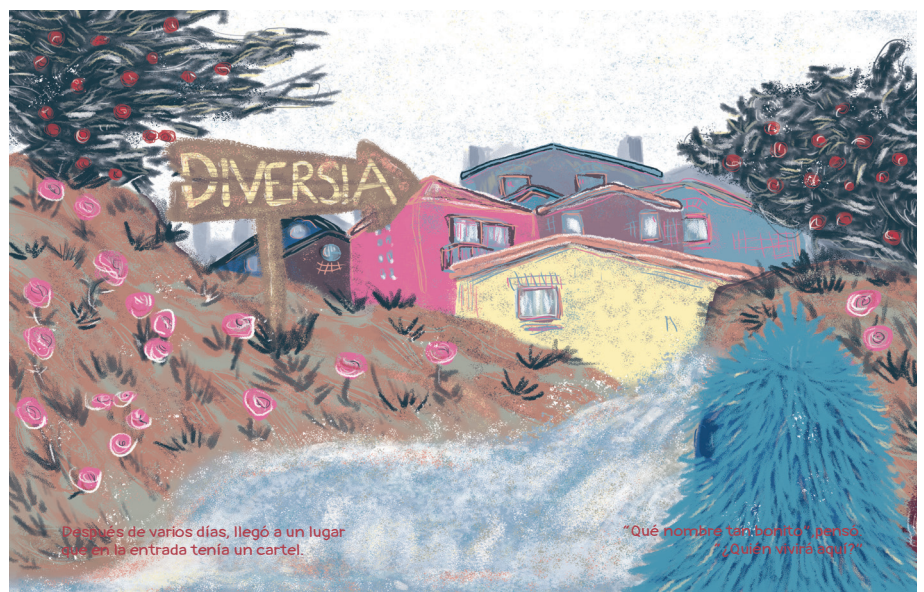


Fig. 32. Diagonal ascendente.

Para dar más fluidez al relato y dar sensación de movimiento, he hecho uso de **composiciones** que simulan una especie de “subida y bajada”. Estas composiciones, crean diagonales que ascienden y descienden. Por ejemplo, cuando Azul está tumbado con la flor en la mano (figura 31), la diagonal va de la esquina superior izquierda donde se encuentra la cabeza a la inferior derecha. En la siguiente doble página sucede lo contrario, si en las anteriores descendía, en éstas asciende desde la esquina inferior izquierda a la superior derecha (figura 32). Es un recurso para invitar al espectador a dar un paseo por el libro, ya que habla en ese momento del personaje solo, caminando y buscando su lugar. El objetivo es dotar a las páginas de movimiento óptico, de originalidad y diversión.

Cuando el personaje llega a *Diversia* en las páginas dieciséis y diecisiete, después de varios días, al principio, quería que la aldea se viera como se ve cuando aparecen en las películas, vista desde arriba. Pero quería dar un claro énfasis al río, a la acción de ir por el bosque, apartar un árbol y encontrarte con esta aldea, la casualidad. Por esta razón, las rocas erosionadas por el paso del río, el lago y Azul a la derecha ocupan un primer plano. En el segundo plano, bordeando las casas, se encuentra la vegetación y los árboles con sus frutos. De esta manera, las casas se quedan en medio de la composición. Además, la flecha del cartel con el nombre también las señala, para darles más protagonismo (figura 33).

Fig. 33. Azul llega a *Diversia*.



En las páginas veintiocho y veintinueve donde Azul salta, he dividido visualmente las páginas en horizontal (figura 34). El personaje, es tan grande que saltando a la cuerda con una de las familias, desaparece por la parte superior y reaparece por la parte inferior del pliego. Para ayudar a que este juego óptico funcione, los árboles de los lados están ilustrados a sangre, es decir, sin margen en el borde. Así, aparecen también por la parte inferior, junto a la cabeza de Azul saltando.



Fig. 34. División de las páginas en horizontal.

Cabe destacar las páginas treinta y treinta y uno, cuando Azul mira el horizonte en el pico más alto de la montaña (figura 35). En estas páginas, he querido hacer un guiño a la pintura romántica de Caspar David Friedrich (figura 36): *El Caminante sobre el mar de nubes*, de 1818.



Fig. 36. *El Caminante sobre el mar de nubes* (1818).



Fig. 35. Azul mirando al horizonte en el pico de la montaña.

El relato concluye como hemos dicho con anterioridad, en su hogar (el interior del mismo, abierto al exterior como una casa de muñecas). Además, el personaje diseña su vivienda con pequeñas cosas que le han gustado de cada una de las familias que visitó. Ésto es algo inesperado, que he guardado para el final, tanto la representación de la casa de Azul por fuera como por dentro (figura 37). Además, el lector tampoco se espera pasar la página y encontrarse con éste únicamente subiendo por una escalera o bañándose, para ofrecer una salida definitiva del relato. Tampoco se espera que en la última guarda no haya sólo pelo, sino un monstruito trepando por él. Ya no está sólo, ya no está aislado o apartado, tiene compañía. Las acciones que quiero que vea el lector, están dentro de campo. Pero las ilustraciones no tienen bordes o márgenes, es decir, están ilustradas a sangre, para dar sensación de continuidad.



Fig. 37. Interior de la casa de Azul.

### Estructura temporal

La trama de un relato es una línea temporal donde tienen lugar una serie de sucesos, relacionados entre sí a través de una conexión que les dota de sentido. Para que el relato sea lógico, se da principalmente la temporalidad y la causalidad. La causa y el efecto necesario para que el espectador siga el desarrollo de los acontecimientos.

Por esta razón, es necesario en el relato describir al principio de dónde viene el personaje, por qué está solo y el por qué se inicia ese viaje hacia la búsqueda de algo mejor. Además, hay que evidenciar una vez llega a cada familia por qué se va y decide buscar otra. Todo tiene que tener un por qué, que se muestre al espectador en el relato.

En primer lugar, se da el planteamiento que incluye la presentación de

los personajes en un escenario determinado, en su ambiente: la *prótesis*, palabra griega que significa exposición de la acción al principio del drama. Josep Prósper y Fernando Canet, en el libro *Narrativa audiovisual* dicen (p. 103): "Propp (1971: 36) en su estudio de los cuentos de folclore ruso detectó que los cuentos empiezan habitualmente con la exposición de una situación inicial". En la presentación, se invita a conocer la vida del personaje antes de que ésta pueda ser alterada. No obstante, otras estrategias narrativas pueden ser desarrolladas. Por ejemplo, en el libro de *Narrativa audiovisual* también se dice (p. 103): "Genette (1998) habla del cambio que se produjo en la literatura a finales del siglo XX; que implica prescindir de la presentación del personaje al comienzo del relato".

Así, este relato empieza con unas acciones o información impactante, que busca atrapar al espectador desde el comienzo. Se prescinde de la presentación inicial para comenzar con un suceso imprevisto en su vida. Un inicio *in media res*. Esto es, el detonante se da al principio, en las páginas ocho y nueve, al derrumbarse la cueva donde vive el personaje. Aquí es cuando cambia involuntariamente la vida de éste y decide caminar. Pero aún no sabe qué hacer, hasta que piensa y decide darle un giro a la historia. Es aquí cuando sabe lo que quiere encontrar, pero aún no lo ha encontrado.

Otro hito relevante es el momento en el que llega a *Diversia*, después de llevar un tiempo sólo caminando. Aquí ya sabemos lo que quiere el personaje, que es saber qué es una familia, pero aún no sabemos si lo conseguirá. Se provoca así la duda en el espectador. Una vez fijado el objetivo del personaje, y asumido por éste se da el segundo acto o desenlace con el que se concluirá la historia. El nudo que llevará al personaje hacia el clímax. El personaje va pasando de casa en casa para aprender y encuentra en cada una de estas casas una dificultad. Un deber que tiene que cumplir. Liberarse de sus prejuicios y educarse en el camino hacia la tolerancia. Aprender qué es una familia, querer, ser querido y al final autoconstruir su personalidad.

Avanzamos hacia el clímax después del desarrollo y se abre el tercer acto o desenlace. El suceso más esperado. Cuando Azul se encuentra en el pico más alto de la montaña observando el paisaje, el momento en el que decide quedarse en *Diversia* a vivir. En el libro de *Narrativa audiovisual*, Prósper y Canet dicen (p.109): "Mckee (2004:140) dice que el primer mandamiento de todas las artes temporales es: guardarás lo mejor para el final". La tensión dramática crece hasta el fin, hasta el clímax. Donde más gana en este caso el personaje.

Hay dos tipos de estructura según su dimensión: crónica y anacrónica. Éste libro sigue un modelo de estructura crónica, ya que se sigue el orden de la historia. Al principio, se da la retrospectiva, esto es, se dice y explica el por qué del ahora, por qué Azul ahora está solo. Mediante el comienzo *in media*



res, se van explicando los sucesos, con mirada prospectiva, es decir, después de la retrospectiva, se avanza hacia el futuro. Se da la **repetición**, ya que en cada casa, después de aparecer primero por el camino, en segundo lugar por la ventana y luego por la puerta, se repite la idea de que haga algo o cumpla una función en cada una de las casas que visita. El texto además, se repite: "Y allí vivió muy feliz".

La historia se cuenta en pasado y en tercera persona. Pero en ocasiones, cuando interviene un personaje para dirigirse a Azul, el tiempo pasa a presente y se habla en segunda persona. Éste es el caso de las páginas veintiséis y veintisiete. Cuando los niños tienen de tres a seis años, es un adulto quien les contará esta historia (por eso tiene tanta importancia la ilustración). Pero a partir de los seis o siete años, ya comienzan a leer con más fluidez y es cuando podrán leer este libro ellos solos. M. Salisbury, ilustrador y diseñador, en el libro *Imágenes que cuentan* (p.9), afirma: "Cuando los más pequeños no saben leer y hojean el libro con un adulto, experimentan el texto verbal como si fuera una banda sonora que acompaña a las imágenes".

**El tiempo está manipulado.** En el libro, se reduce el tiempo de las acciones. Es decir, se da un elipsis o se elimina parte de la historia. No tiene una continuidad espacial. Pero sí se da una continuidad respecto al personaje. Azul aparece en casi todos los planos haciendo acciones diferentes, en planos diferentes. Menos en las últimas páginas (treinta y cuatro o treinta y cinco), donde después de verse la casa interior del personaje, se repiten y sustraen del conjunto dos elementos: la escalera y la bañera por separado, para especificar dos acciones. Pues bien, el relato empieza con las primeras páginas introduciendo el personaje y su historia. Cuando la cueva se derrumba, ha pasado un día desde las primeras dobles páginas a las segundas. En las primeras es por la noche y en las segundas ya es la mañana siguiente. Camina durante varios días, aproximadamente dos semanas. Hasta que llega a *Diversia* y entra en la primera casa. Desde esta primera casa a la segunda y tercera, se dan saltos en el tiempo, pero esos saltos duran lo mismo. He ilustrado dos pliegos por casa. Así pues, de la primera a la tercera pasa un año, en tan solo seis pliegos. Hasta que se encuentra en la cima de la montaña observando el paisaje. De aquí a cuando construye su hogar, pasa medio año, hasta el fin de la historia (figura 38).

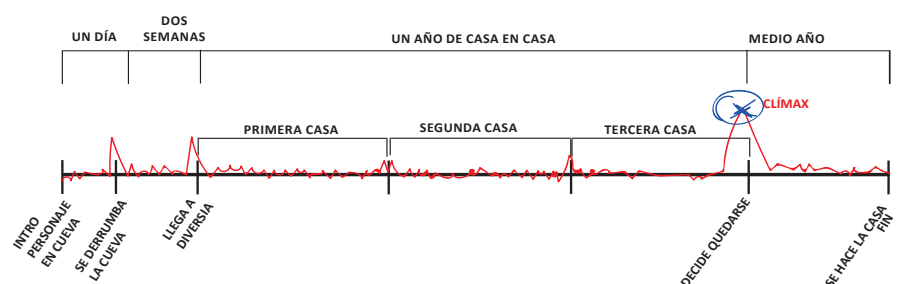


Fig. 38. Línea de tiempo.

### ***Storyboard***

Todas las páginas fueron cambiando a medida que iba avanzando el proyecto, desde los primeros bocetos a lápiz, pasando por las primeras pruebas con Photoshop, hasta que fueron Arte Finalizadas y maquetadas "ver Anexo IV".

La portada fue de lo último que ilustré, pero sufrió cambios importantes (tanto en la ilustración, como en la tipografía del título). Los créditos los puse al principio junto al portadillo, luego los cambié al final y volvieron al principio, porque así había el mismo peso visual con el título y los nombres del portadillo. En la primera secuencia, cambié de sitio a Azul sentado en la cueva, para que mirara hacia dónde se desarrolla la historia. Otras páginas, fueron remplazadas totalmente, es decir, hechas de nuevo buscando otro tipo de perspectiva. Fue decisiva la idea de ilustrar una sola secuencia en cada doble página, ya que al principio, ilustré varias y tuve que sintetizar mejor las ideas que quería mostrar.

Tuve que ir adaptando la postura de los personajes, en concreto el de Azul, que al ser más grande que los demás, tenía que adaptarse a los espacios. Además, tenía que tener un lenguaje corporal parecido al de un niño y ésto exigía cuidar sus expresiones. Al ser más grande, planteé la idea de que , por ejemplo, cuando friega, no se le viera la cabeza y estuviera agachado. Pero no podía estar en tantas páginas cortado, ya que era demasiado reiterativo. Algunas sombras oscuras , líneas o colores de fondo, fueron sustituidos para armonizar el conjunto (por ejemplo, las sombras oscuras de la comida en la mesa).

Un cambio general e importante ha sido el de añadir a Azul más pelo en la cara para que no se le quedara una calva antiestética a ojos de un niño y añadir también más pelo en su cuerpo.

Para finalizar, en vez de poner el colofón, he añadido dos ilustraciones. La de la derecha es más pequeña que la de la izquierda, esto significa que hemos llegado al final y la ilustración desaparece poco a poco. En la guarda final, el monstruito fue cambiado a la derecha para dar sensación de cierre al libro. A la paleta de colores, le añadí el azul oscuro que sustituiría a todos los negros del álbum y algunos colores más (figura 39).



Fig. 39. Storyboard definitivo.

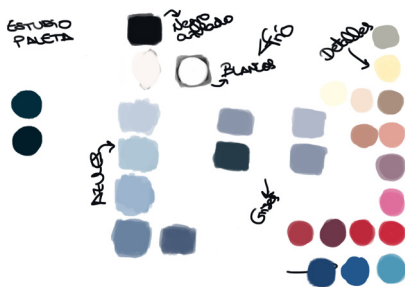


Fig. 40. Estudio de color.

#### 4.3.3. Técnica: cromatismo y justificación hacia los niños

El relato está ilustrado con una pincelada suelta, expresiva y enérgica. He evitado que los contornos o líneas quedaran perfectos, ya que esto ayuda a conectar más con los niños pequeños que una pincelada repasada. La idea es jugar con los pinceles y las distintas texturas. A la vez de experimentar con los colores.

La **escala de colores** (figura 40) con la que he trabajado, la he elegido porque creía que en su conjunto quedaría un álbum ilustrado armónico y agradable. Evité utilizar colores estridentes, que pudieran dar alguna sensación extraña a los pequeños. Esto no es antónimo de llamar la atención, sino todo lo contrario. Se utilizan los colores adecuados en cada momento y muchos de ellos para enfatizar ciertas cosas, por ejemplo, en muchas secuencias, se hace uso de blancos o amarillos para resaltar aquello que se requiere. Al final, he prescindido del negro, he utilizado un azul muy oscuro para que los negros no resaltaran tanto a la vista y equilibrar más el conjunto.

Además, he experimentado con distintos **soportes** en cuanto a gramaje, soportes de colores y diferentes texturas, así como las distintas formas de **impresión**. He realizado varias pruebas alternando la impresión serigráfica con plóter y serigrafía solamente. Comprobé cómo quedaban las tintas superpuestas, cómo reaccionaba el pelo del personaje, cómo podía transformarlo gracias a la serigrafía y cómo se puede complementar la ilustración digital impresa en plóter con ésta "ver Anexo V".

Una curiosidad y a la vez descubrimiento en ésta investigación, fue el darme cuenta gracias a la serigrafía de que todos los colores debían conectar, unos con otros. Si no todo quedaba muy distante, muy plano y no hablaban o conectaban unos elementos con los otros. Por ejemplo, añadir el color de los pelos de Azul a la hierba, a sus huellas. O también añadir líneas de su color azul del cuerpo en los ojos para definir la forma. Otro ejemplo clave es el de las flores del álbum, ilustradas con un color base (el amarillo), puntos de su color que salen para mezclarse con los de su alrededor y línea para definir como sucede en la contraportada (figura 41). Así pues, todos los colores entran y salen de los elementos para formar parte de un todo, para relacionarse entre sí, conectar y mantener una conversación. El amarillo sale hacia el azul y el azul entra en el amarillo.



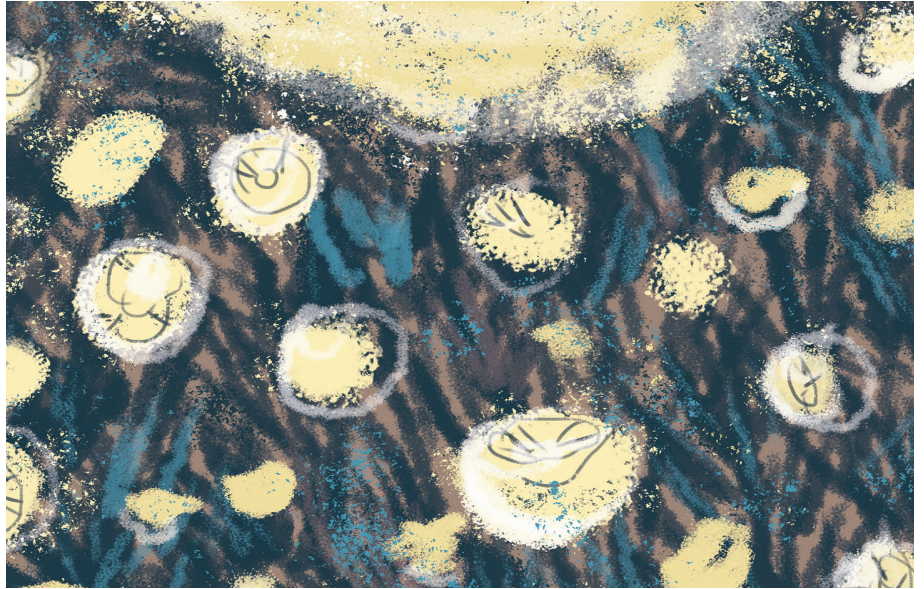


Fig. 41. Detalle de la ilustración.

La técnica digital, permite realizar una y otra vez modificaciones. Permite cambiar el color de los objetos para ver cómo quedarían mejor, así como cambiar el tamaño, el orden o realizar alguna modificación. Para facilitar modificaciones puntuales, he trabajado por capas, cada objeto o línea en una capa diferente, todo bien organizado por nombres. Cabe destacar el hecho de tener todos los colores y variedad de pinceles a tu disposición con esta herramienta.

El uso de la tableta gráfica es indispensable para trabajar esta técnica, ya que el lápiz nos permite mayor manejo y soltura de la línea. Con el ratón u otro medio estaríamos mucho más limitados. Así, para abordar este proyecto, he hecho uso de Photoshop como medio y tableta gráfica Wacom como herramienta. Gracias a los puntos de presión de la tableta, he podido jugar con la opacidad o grosor de las líneas, por ejemplo, como un recurso expresivo (figura 42).

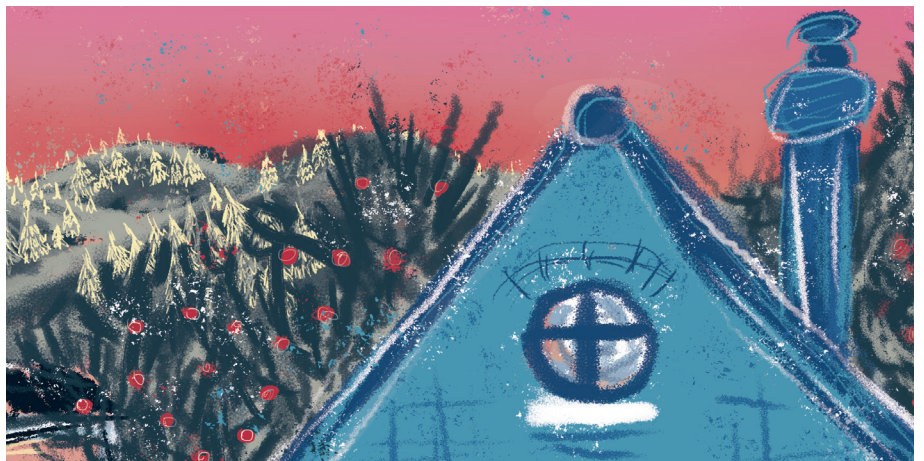


Fig. 42. Detalle de la ilustración.

Tras ver dibujos de niños, intenté imitar un poco tanto la perspectiva con la que dibujan las cosas, como sus pinceladas enérgicas. Recordé la forma en que pintaba las cosas, las casas, las montañas o flores de pequeña. Florence Goodenough (1886- 1959), ha sido una psicóloga reconocida de la cual he extraído ideas interesantes. Ésta afirma respecto al *Test de Inteligencia Infantil*: “el niño no dibuja lo que ve, sino lo que sabe al respecto”.

Podemos darnos cuenta de que el cielo y los colores, van cambiando. Es decir, pasamos de las primeras páginas, donde predomina el azul a fondos blancos y, para finalizar, cielos rosas con colores.

#### 4.3.4. Evolución gráfica

Desde el comienzo del proyecto con los bocetos hasta las Artes Finales, he ido descubriendo mis capacidades como ilustradora a la hora de poner en práctica mis ideas.

En cuanto a la evolución, he tratado de perfeccionar la soltura del trazo y de la mano. Además del uso de diferentes texturas o líneas para definir los objetos (figura 43), las líneas de las que hablo, las había puesto en práctica anteriormente en el grabado, por ejemplo en xilografía, me faltaba conectar más ciertas nociones del dibujo con la técnica digital.

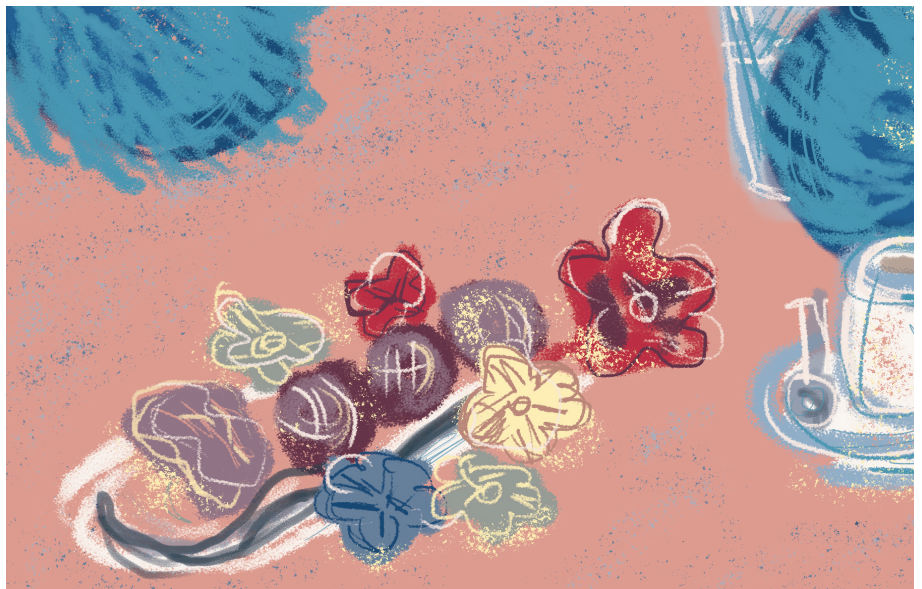


Fig. 43. Detalle de la ilustración.

Anteriormente, no había ilustrado nunca un libro con esta técnica ni había hecho mucho uso de la tableta gráfica. Al principio, creía que iba a ser más difícil trabajar con tantos colores, pero tras ordenarme y estudiar la paleta, fue todo fluido. Es por eso que suponía un reto que quería llevar a cabo y ha sido así como me he dado cuenta de mis habilidades. Cuanto más he practicado esta técnica, más la he sabido llevar a mi terreno, para conseguir el lenguaje infantil, fresco y suelto que pretendía.

Mediante la realización de este álbum ilustrado, he madurado en muchos aspectos y he aprendido cuál es el proceso de producción desde cero. Es un proceso laborioso pero bonito, ya que cuando he recopilado los bocetos iniciales, cuando lo encuaderné y cuando lo conté en el colegio, he podido ver cómo ha crecido el proyecto, hasta llegar a un punto que no habría imaginado.

#### ***4.3.5. Retoques finales***

En lo que respecta a la **maquetación**, cabe destacar el uso de una fuente tipográfica de igual tamaño en el interior y un tamaño diferente en el título de la portada o el portadillo. Descargué la fuente y utilicé un tamaño de veinte puntos. Tras varias pruebas con tipografías diferentes, quería encontrar una que no fuera demasiado fina o que tuviera negrita porque iba más con el recurso gráfico y expresivo del álbum. Intenté dotar al texto de un color que se hallara en la ilustración para que se integrara y si no ha sido posible, porque no se distinguía, la he dejado en blanco.

A la hora de construir las cajas de texto con InDesign, seguí tres normas: texto justificado a la derecha (a bandera), texto justificado a la izquierda y alguna caja de texto en el centro. Mediante el uso de la cuadrícula, todas las cajas de texto guardan el mismo margen y se hallan en el mismo lugar, en todas las páginas. En las páginas ocho y nueve, entre las piedras, se puede leer el texto en dos golpes de vista, es decir, la frase está dividida y puesta en los huecos de la ilustración. El propósito es dotar a esta página de más dinamismo, para que el texto ayude a ponernos en situación cuando hablamos de que la cueva se derrumba (figura 44).

Para ver cómo quedaría el libro finalizado, imprimí y monté una maqueta en un tamaño inferior (figura 45), es aquí cuando me di cuenta de que había que cambiar ciertas cosas que había pasado por alto, como por ejemplo alguna disposición de las cajas de texto.





Fig. 45. Maqueta y resultado final.

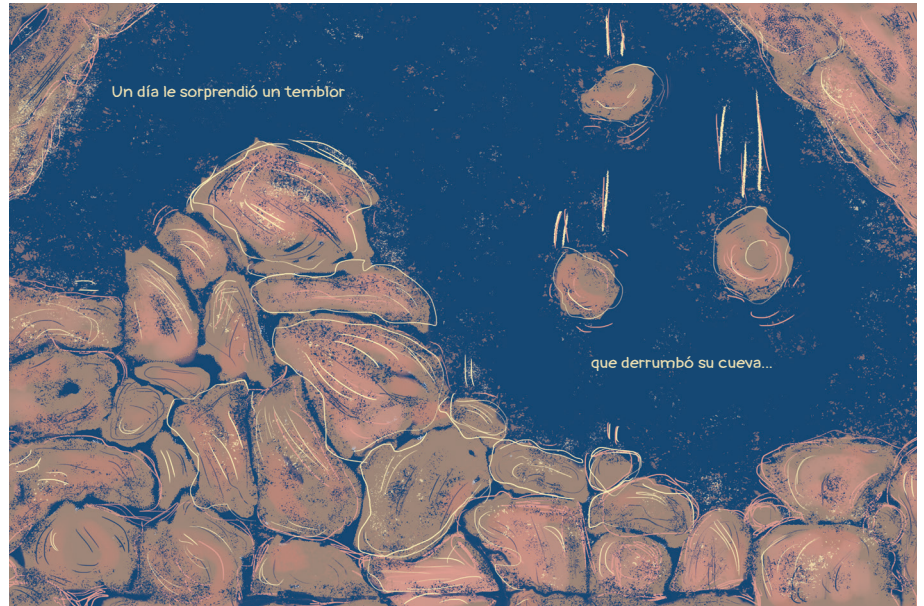


Fig. 44. Ejemplo del dinamismo en el texto.

## 4.4. EDICIÓN

### 4.4.1. Proceso de realización y resultado

El libro se ha encuadernado con tapa dura y en el tamaño acordado: dieciocho centímetros de ancho por veintiocho de alto. En cuanto a la impresión, las ilustraciones han sido impresas en papel offset y estucado mate. Tanto las guardas como la portada y contraportada, han necesitado un papel de alto gramaje, en este caso doscientos y las ilustraciones del interior ciento cincuenta. Esto es debido a que tanto la portada y contraportada, como las guardas, van encoladas al cartón y necesitan más grosor. En cuando al gramaje de las ilustraciones del interior, se le ha dado un número elevado de gramaje pensando en los niños, para que sea más resistente "ver Anexo VI".

Se ha empleado la técnica de cosido, también existía la posibilidad de hacerlo con cola pero salía menos rentable. Para concluir, se han hecho de momento tres ejemplares, debido al alto coste (figuras 46, 47, 48 y 49).





Fig. 46. Detalle de la encuadernación.



Fig. 47. Detalle del lomo.





Fig. 48. Portada y contraportada del álbum.



Fig. 49. Resultado final del álbum.



#### 4.4.2. Presupuesto

Es importante valorar el trabajo y su coste. Por esta razón, hay que tener en cuenta que cuantas más copias hagamos, más económico saldrá. A continuación, se detalla el precio total de tres ejemplares según las características de impresión y encuadernación (figura 50).

Fecha: 22 de mayo de 2019

Presupuesto de: Libro

<u>Características del trabajo</u>		
<u>Tipo de archivo</u>	pdf	
<u>Núm. páginas de interior</u>	40	
<u>Formato trabajo en cm.</u>	18x28	
<u>Núm. de copias/ejemplares</u>	3	
<u>Impresión interior/1 ó 2 caras</u>	2	
<u>Impresión portada/1 ó 2 caras</u>	1	
<u>Papel interior</u>	150	offset
<u>Papel portada</u>	200	estucado mate
<u>Glasofonado brillo/mate 1 ó 2 caras</u>	mate una cara en portada	
<u>Manipulado/encuadernado/acabado</u>	rústica cosida en tapa dura	
<b>Total Presupuesto*:</b>		<b>110,00 €</b>
<b>IVA</b>	21%	23,1
<b>TOTAL IVA INCLUIDO</b>		<b>133,10 €</b>

Fig. 50. Presupuesto de tres copias del álbum.

#### 4.4.3. Calendario

Para realizar el proyecto hice previamente una **distribución temporal** sobre la que organizar y prever las distintas etapas de producción, desde la ilustración del relato hasta la presentación del producto (figura 51).

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Noviembre	Documentación, análisis y partición del texto.			
	Primer análisis y bocetos del story-board.			
Diciembre	Estudio de los personajes: bocetos.			
	Documentación gráfica: referentes.			
Enero	Estudio de color y texturas. Ilustración digital.			
	Cambios en el story-board.			
Febrero	Estudio de la aldea y personajes.			
	Ilustración digital.			
Marzo	Se concreta el story-board: estudio de la composición, fluidez y narrativa.			
Abril	Pruebas de impresión con serigrafía y plóter.			
	Ilustración digital.			
Mayo	Pruebas de tipografía.	Artefinalización.	Encuadernación.	
Julio	Presentación del producto final.			

Fig. 51. Calendario de producción.

En calendario se valoró el tiempo de las distintas etapas y se estableció un margen de error y contratiempos que pudieran surgir.

## 5.CONCLUSIONES

Este proyecto surgió desde el deseo de poner en práctica todo lo aprendido en cuanto a la ilustración y el diseño. A la vez, quise poner mi grano de arena, uniéndome a todas esas voces que se alzan a favor del respeto a la diversidad. La idea inicial ha experimentado muchos cambios desde la propuesta inicial, pasando por muchas pruebas y momentos de solipsismo hasta llegar a crear el álbum ilustrado. Este trabajo, me ha llevado a darme cuenta de todo lo que me quedaba aún por aprender, a partir del texto de la autora: qué había que ilustrar, qué no había que contar, cómo podía realizarlo, cómo se maquetaba y cómo se encuadernaba un libro en imprenta. Un sinnúmero de nuevos aprendizajes que he logrado interiorizar.

A través de un largo proceso, he conseguido encontrar un estilo propio mediante el uso de la técnica digital y sus herramientas (como la tableta gráfica), para empatizar con el público infantil. Adentrándome en aspectos conceptuales, artísticos y comerciales. En cuanto a los aspectos comerciales, cabe destacar la búsqueda de información respecto a ferias de álbumes ilustrados, editoriales o concursos. Además, está pensado para educar en las aulas y servir así de ayuda a la vez que se promueve y se da a conocer el álbum. Al hacer realidad la puesta en práctica en el aula, pude comprobar junto a la tutora y autora del libro, que los objetivos fijados se consiguieron llegando a dejar una impronta duradera en los niños y despertando su interés.

Si echo la vista atrás, siento una tremenda satisfacción por todo lo aprendido en estos cuatro años, ya que he podido dar rienda suelta a mi imaginación, plasmar mis sentimientos y aprender a perfeccionar todo aquello que sólo se hallaba en mi intuición, en mis ganas de crear.

Mi interés por la ilustración, el diseño y los libros, me ha acompañado desde pequeña, pero gracias a la ayuda recibida por todos aquellos profesionales a los que he tenido el gusto de conocer, ha sido posible. Esta ayuda obtenida en Bellas Artes, me ha servido para motivar y afianzar las ideas con las que comencé, unas ideas que me llevan a pensar en la gran importancia que tiene el mundo del arte en la sociedad.

## 6.BIBLIOGRAFÍA

### MONOGRAFÍAS

ACASO, M. *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid:Editorial Catarata, 2009.

AMARGO, P., MONTESERÍN, P. *Casualidad*. Granada: Ediciones Barbara Fiore, 2014.

ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*. Madrid: Editorial Alianza Forma, 2015.

DABNER, D. *Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación*. Barcelona: Ed. Blume, 2005.

DAVIES, B. *El Grotlin*. España: Editorial Andana, 2018.

DEACON, A. *A Place to Call Home*. EEUU.: Editorial Walker, 2012.

DEACON, A. *¡Ñec- ñec ris-ras!*. Barcelona.: Editorial Juventud, 2004.

DEACON, A. *While you are Sleeping*. EEUU.: Red Fox, 2007.

DE DIOS, O. *El Monstruo Rosa*. Zaragoza: Editorial Apila, 2013.

HELLER, E. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L., 2004.

HELLER, S. TALARICO, L. *Typography Sketch Book*. London: Princeton Architectural Press, 2011.

LIONNI, L. *Little blue and little yellow*. New York: Editorial Kalandraka, 1959.

LLENAS, A. *El monstruo de colores*. España: Editorial Flamboyant, 2012.

MARTÍNEZ, N. *Reinventar la vida. El arte como terapia*. Madrid: Editorial Eneida, 2009

McCANNON, D. Thornon, Sue. William, Yadzia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Editorial Acanto, 2009.

McCLOUD, S. *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Editorial Astiberri, 2007.

Newell, P. *El libro inclinado*. Barcelona: Thule Ediciones, 2007.

PROSPER, J., CANET, F. *Narrativa audiovisual*. Síntesis Editorial, 2006

RIVERS, C. *Taller de tipografía. Ideas y técnicas paso a paso para crear letras y fuentes originales*. Barcelona: Editorial Promopress, 2011.

RUILLIER, J. *Por cuatro esquinitas de nada*. Barcelona: Editorial Juventud, 2004.

SALISBURY, M. *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Styles, Morag. Barcelona: Editorial Blume, 2012.

SALISBURY, M. *Imágenes que cuentan. Nueva ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.

SENDAK, M. *Donde viven los monstruos*. EEUU.: Editorial Harper, 1963.

SIMBLET, S. *Anatomía para el artista*. ES: Editorial Blume, 2016.

SIMÓN RODRÍGUEZ M.E. *La igualdad también se aprende: cuestión de co-educación*. Narcea Ediciones, 2010.

TREBBI, J. *El arte del pop-up. El universo mágico de libros tridimensionales*. Barcelona : Editorial Promopress, 2012.

#### REFERENCIAS ELECTRÓNICAS:

##### Libro

HONESTA, K., JEN ONG, K. (2016). *The Shadow & The Star*. <<https://www.behance.net/gallery/32492651/The-Shadow-The-Star>> [Consulta el: 3 de junio de 2019].

#### LEGISLACIÓN Y NORMAS

ESPAÑA. Instrucción del 15 de diciembre de 2016, del director general de Política Educativa, por la que se establece el protocolo de acompañamiento para garantizar el derecho a la identidad de género, la expresión de género y la intersexualidad. Diari Oficial de la Generalitat Valenciana, 27 de diciembre de 2016, núm 7944, p. 36020-36036.

#### TESIS, TESINAS DE MÁSTER, TRABAJOS FIN DE GRADO

VALERO MAESTRE, I (2014-2015) . *Todavía no*. Proyecto final de carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

#### AUDIOVISUALES

##### Vídeos de Internet

MEGADEDE, “Monstruos SA”. DOCTER ,P. (dir.). EEUU: Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios,2001. Megadede < <https://www.megadede.tv/ver-pelicula/monstruos-s-a/>>. [Consulta: 28 de noviembre de 2018].

PELIS VIPS “Monstruos University”. SCANLON,D.(dir.). EEUU: Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios, 2013. Pelis Vips < <https://pelisvips.com/ver-monstruos-university-monsters-university-online/> >. [Consulta: 2 de diciembre de 2018].

YOUTUBE, “Blue and Yellow” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=-kOsZtrwXKg>>. [Consulta: 11 de mayo de 2019].

YOUTUBE, “LOS VIAJES DE GULLIVER”. Fleischer,D.(dir.). EEUU, 1939. Youtube <<https://youtu.be/YUdsV3UcnV8>>. [Consulta: 6 de diciembre de 2018].

### **Películas**

Star Wars (*La guerra de las galaxias*. Dir. Lucas G.) USA: 20th Century Fox Home, 1977. 9 dvds.

### **Series**

*Foster. La casa de los amigos imaginarios*. EEUU: Cartoon Network Studios,2004.

### **Página web**

ANA LLENAS. *Ilustración para editorial y libros*. < <http://www.annallenas.com/ilustracion.html>> [Consulta: 3 de octubre de 2018].

ARTIUM. *Cuentos imaginados. El arte de la ilustración infantil*. < <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>> [Consulta: 15 de abril de 2019].

GOOGLE. *Google Fonts*. < <https://fonts.google.com/>>. [Consulta: 7 de junio de 2019].

KITBASHED. Los orígenes de Star Wars. < <https://kitbashed.com/blog/chewbacca>>. [Consulta: 8 de junio de 2019].

MARIANA EGUARAS. CONSULTORÍA EDITORIAL. Qué tipografía usar para libros impresos y digitales. < <https://marianaeguaras.com/que-tipografia->

usar-para-libros-impresos-y-digitales/> [Consulta: 3 de abril de 2019].

OVEJA ROSA. Cigüeñas, la película de animación que apuesta por la diversidad familiar. < <http://ovejamosa.com/ciguenas-pelicula-diversidad-familiar/>>. [Consulta: 11 de junio de 2019].

PLAYERFM. *Los diez mandamientos del álbum ilustrado*. < <https://player.fm/series/seminario-internacional-de-ilustracion-2006/los-diez-mandamientos-del-libro-ilustrado-gg1GbsZWzrLrtoql> > [Consulta: 7 de junio de 2019].

PODIPRINT. *10 ferias del libro internacionales que no te deberías perder*. < <https://www.podiprint.com/noticias/ferias-del-libro-2018/>> [Consulta: 11 de abril de 2019].

REFLEXIONES MARGINALES. *Narrativa ilustrada: más allá del libro álbum y la novela gráfica*. < <http://reflexionesmarginales.com/3.0/22-narrativa-ilustrada-mas-alla-del-libro-album-y-la-novela-grafica/>> [Consulta: 3 de octubre de 2018].

TREGOLAM. *Datos legales para publicar un libro*. < <https://www.tregolam.com/2019/01/datos-legales-para-publicar-un-libro/>> [Consulta: 7 de junio de 2019].

TREGOLAM. *Publicar un libro gratis. Cómo editar un libro*. <<https://www.tregolam.com/2017/04/publicar-un-libro-gratis/>> [Consulta: 10 de octubre de 2018].

WWWWHAT'S NEW. *6 interesantes opciones para crear libros interactivos*. <<https://wwwwhatsnew.com/2012/02/20/6-interesantes-opciones-para-crear-libros-interactivos/>> [ Consulta: 10 de octubre de 2018].

## 7.ÍNDICE DE IMÁGENES

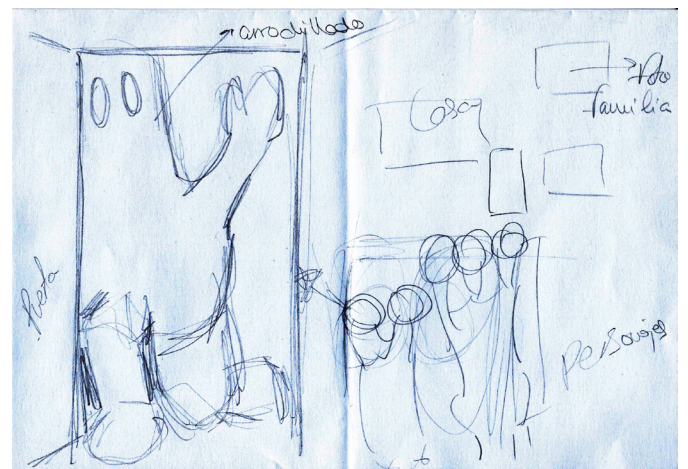
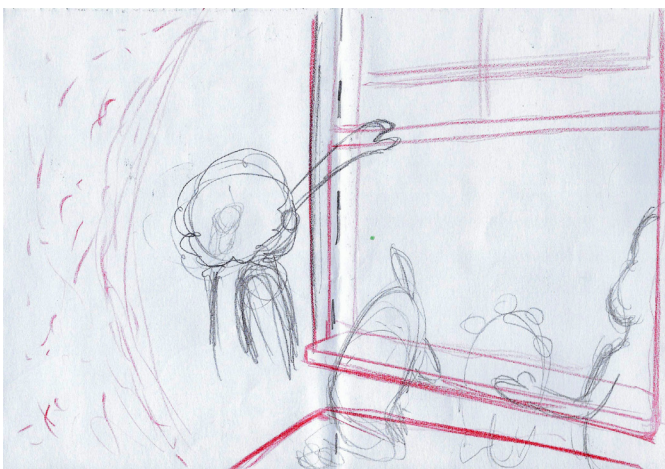
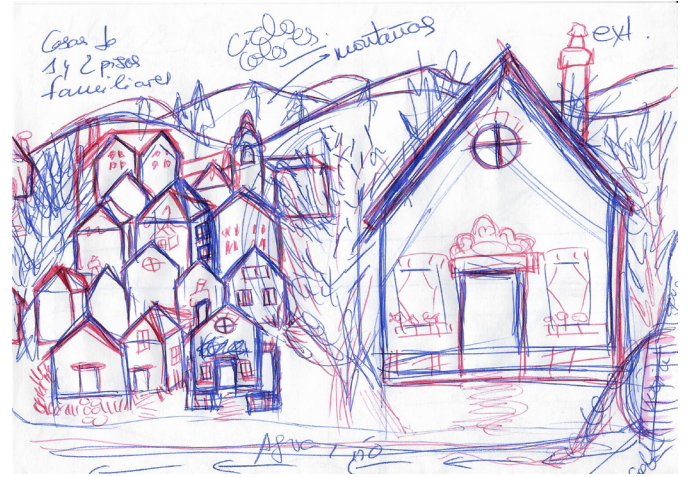
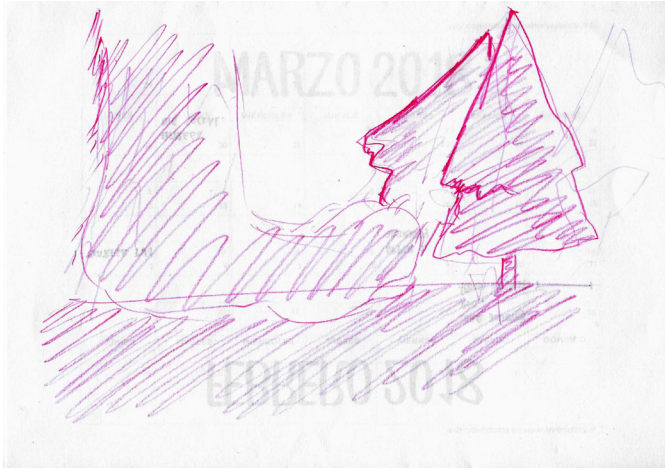
Fig. 1. Desglose de la metodología aplicada al proyecto.....	7
Fig. 2. Tabla de organización del proyecto.....	8
Fig. 3. Portada de la película <i>Cigüeñas</i> de Nicholas Stoller (2016).....	11
Fig. 4. Portada del libro de Maurice Sendak (1963) .....	13
Fig. 5. Portada del libro de Ana Llenas (2012).....	13
Fig. 6. Ilustración de <i>The Shadow &amp; The Star</i> (2016).....	13
Fig. 7. Portada del libro de Leo Lionni (1959) .....	13
Fig. 8. Boceto del <i>storyboard</i> .....	14



Fig. 9. Portada del libro de Benji Davies (2018).....	14
Fig. 10. Portada del libro de Pablo Amargo y Pepe Monteserín (2014).....	15
Fig. 11. Portada del libro de Peter Newell (2007).....	15
Fig. 12. Fotografía del día que contamos a los niños el cuento en el colegio.....	15
Fig. 13. Portada de la película <i>Monstruos SA</i> (2001).....	16
Fig. 14. Boceto a color de Azul.....	16
Fig. 15. Bocetos de la expresión de los ojos.....	16
Fig. 16. Prueba de escala de los personajes.....	17
Fig. 17. <i>Concept art</i> de Chewbacca.....	17
Fig. 18. Boceto del diseño de las manos.....	17
Fig. 19. <i>Diversia</i> .....	18
Fig. 20. Chiva, fotografía tomada desde El Castillo. M <sup>ª</sup> José Rochina (2019).....	18
Fig. 21. Secuencia de Azul bebiendo del río junto a un ciervo.....	19
Fig. 22. Azul acercándose por el camino a la primera casa.....	19
Fig. 23. Azul aparece por la ventana en la segunda casa.....	19
Fig. 24. Azul aparece por la puerta en la tercera casa.....	19
Fig. 25. Ejemplo de plano largo en la cueva.....	20
Fig. 26. Ejemplo de plano largo en la cocina.....	20
Fig. 27. Ejemplo de plano medio.....	21
Fig. 28. Ejemplo de plano corto.....	21
Fig. 29. Picado.....	22
Fig. 30. Ligero contrapicado.....	22
Fig. 31. Diagonal descendente.....	23
Fig. 32. Diagonal ascendente.....	23
Fig. 33. Azul llega a <i>Diversia</i> .....	23
Fig. 34. División de la página en horizontal.....	24
Fig. 35. Azul mirando al horizonte.....	24
Fig. 36. <i>El Caminante sobre el mar de nubes</i> (1818).....	24
Fig. 37. Interior de la casa de Azul.....	25
Fig. 38. Línea de tiempo.....	27





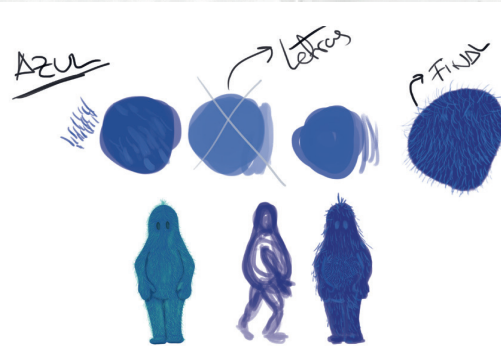
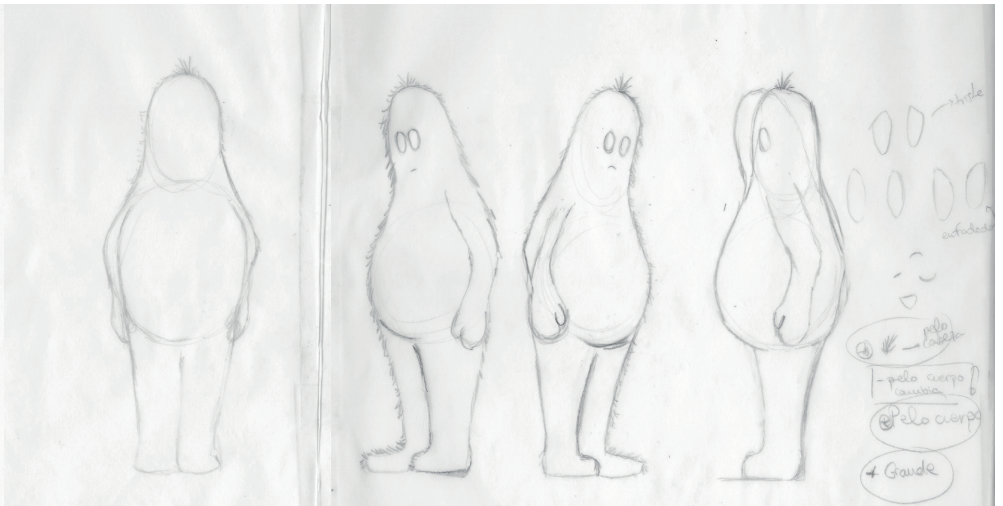
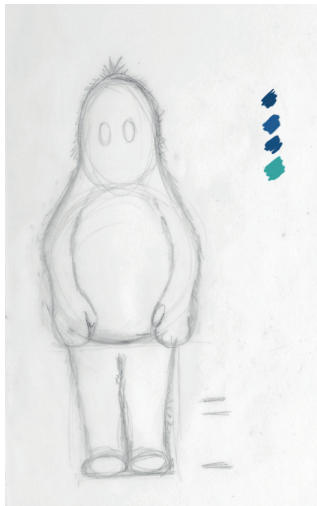
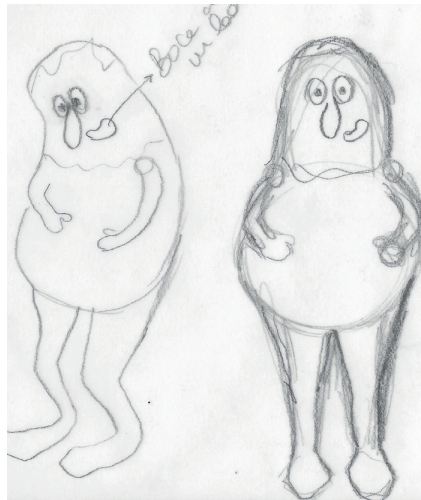
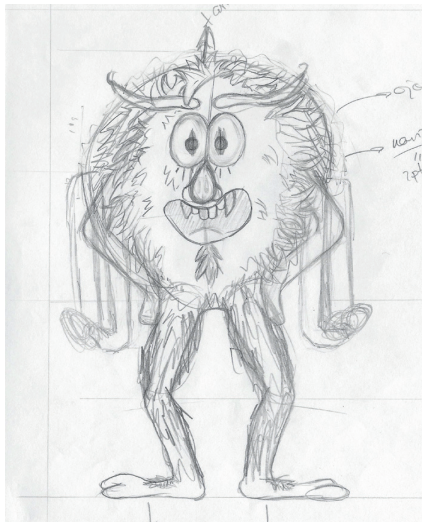


Anexo II. Bocetos finales.



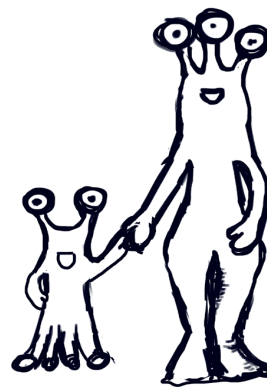
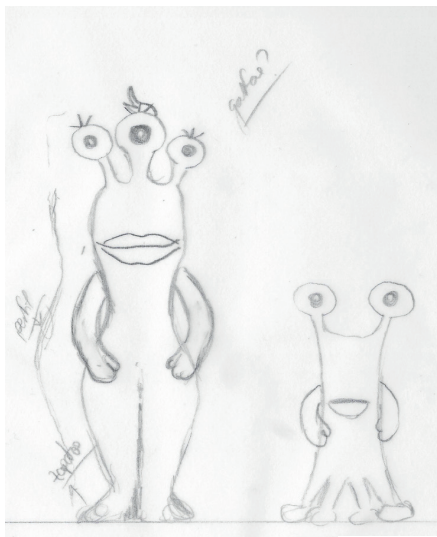
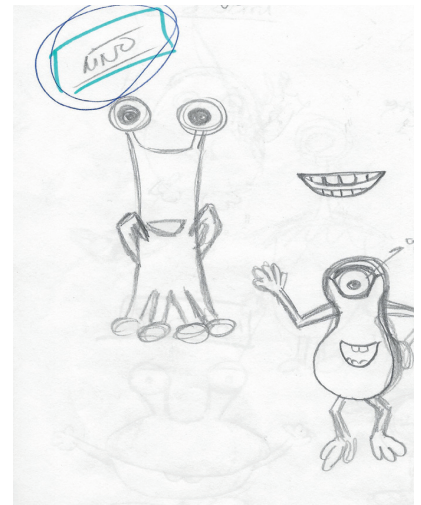
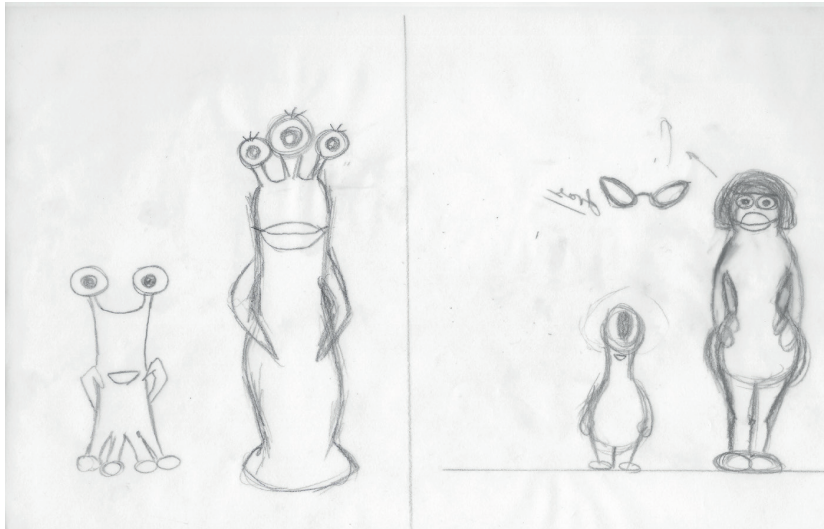






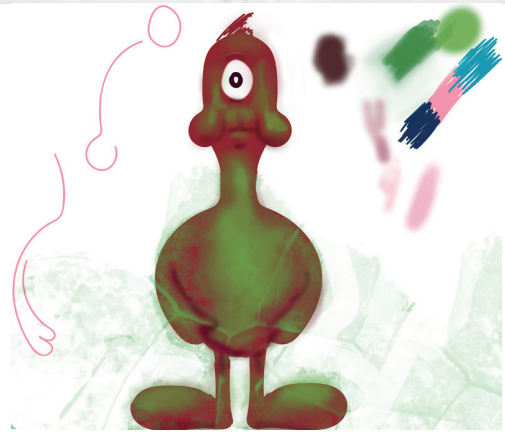
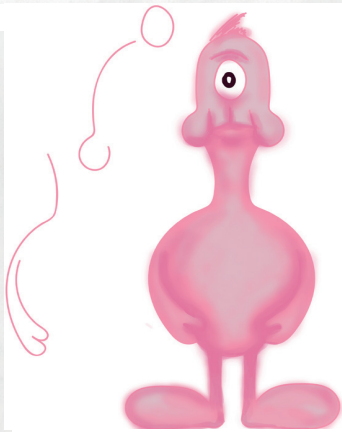
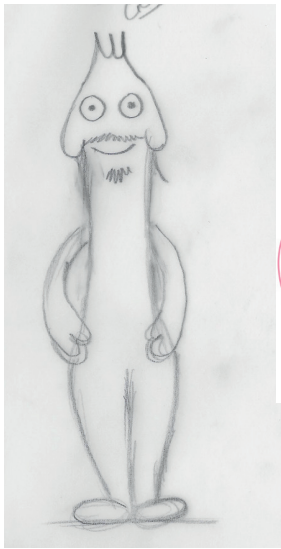
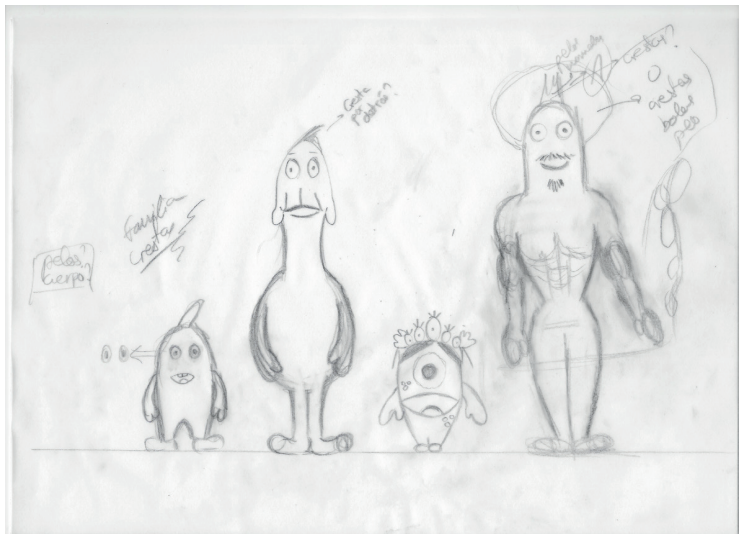
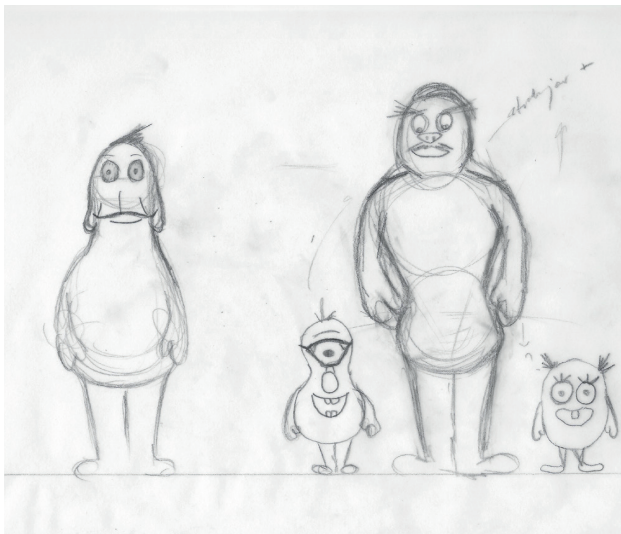
Anexo III. Evolución de los personajes, Azul.





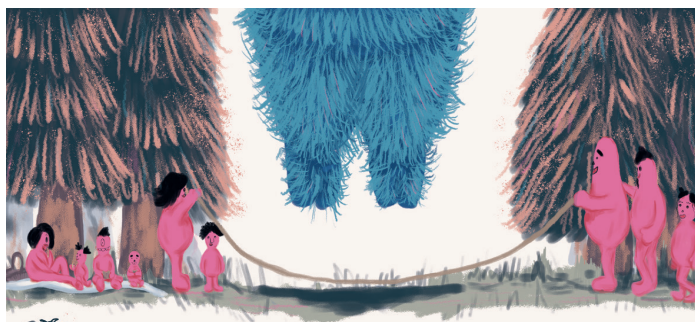
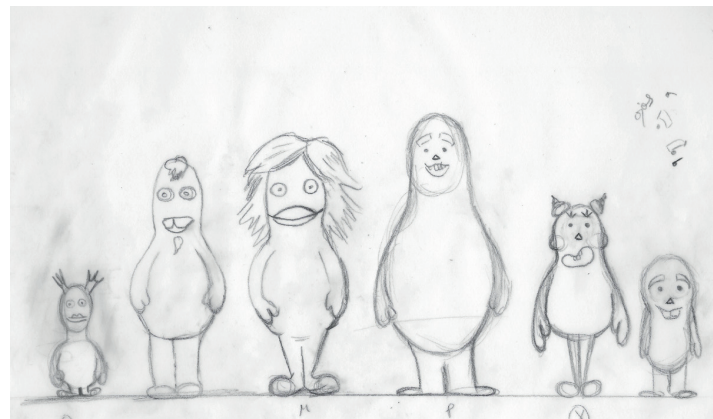
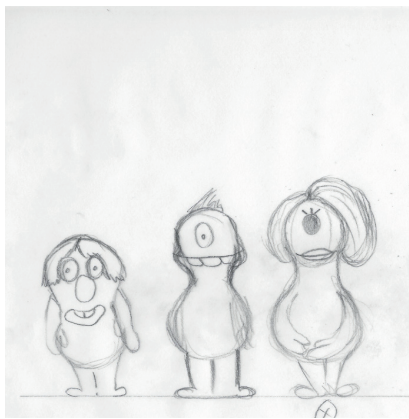
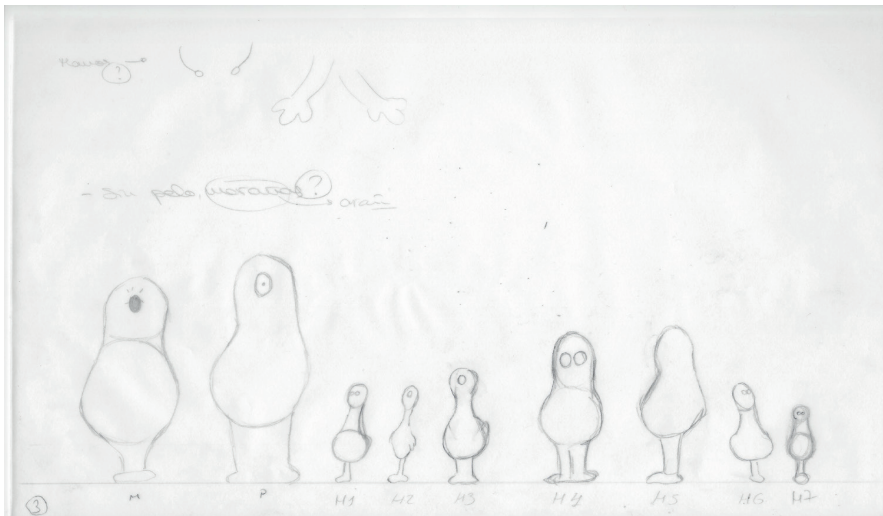
Anexo III. Evolución de los personajes, familia monoparental.





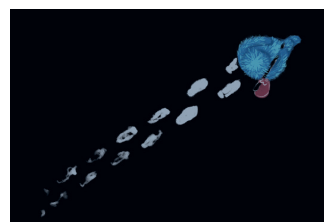
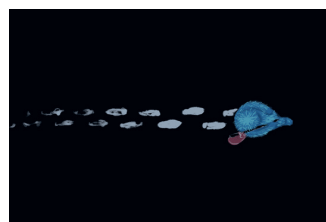
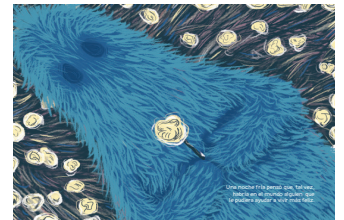
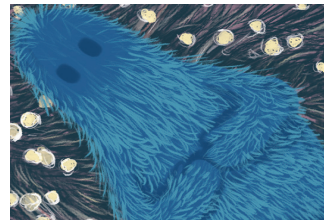
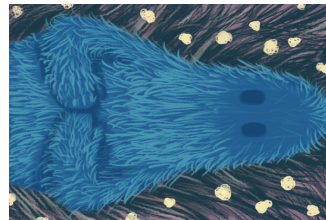
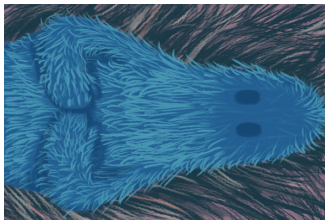
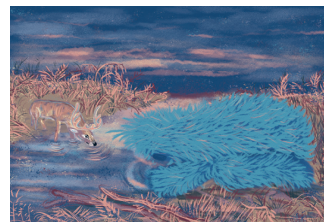
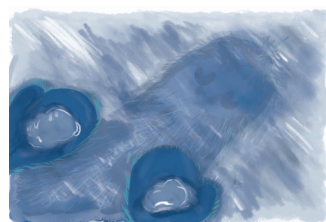
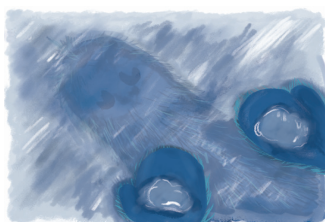
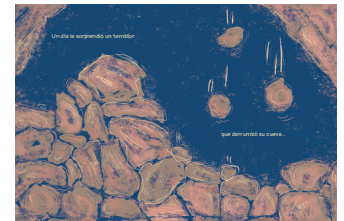
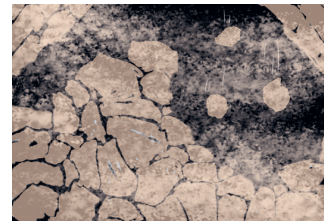
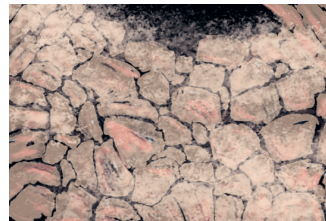
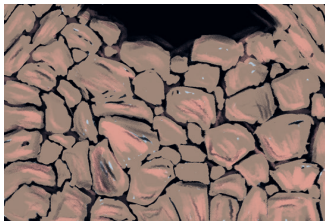
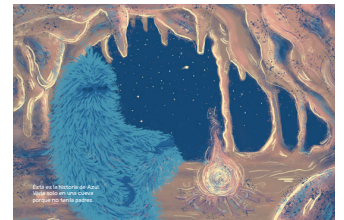
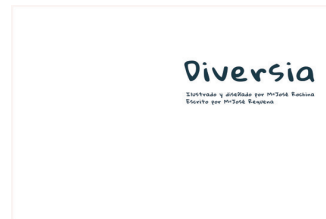
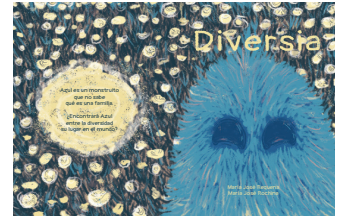
Anexo III. Evolución de los personajes, familia homoparental.





Anexo III. Evolución de los personajes, familia ensamblada.



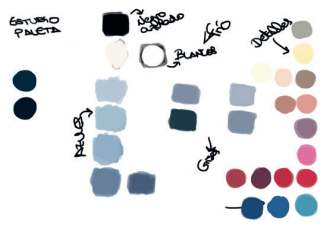
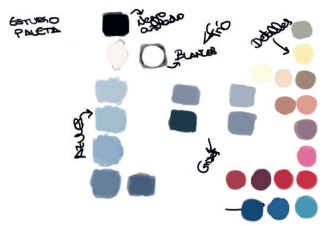
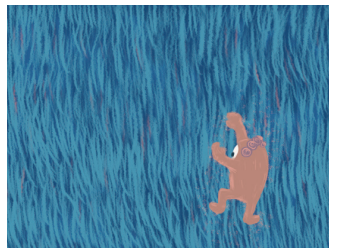
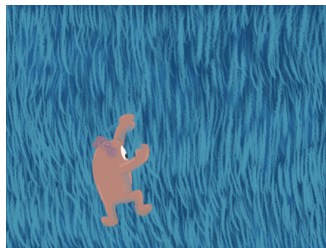
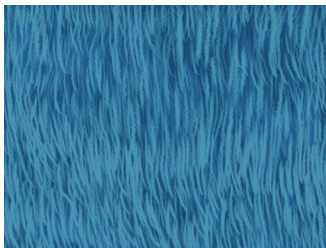
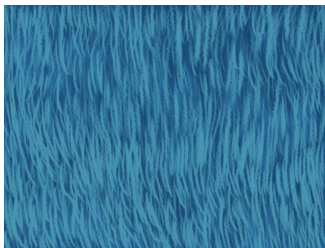
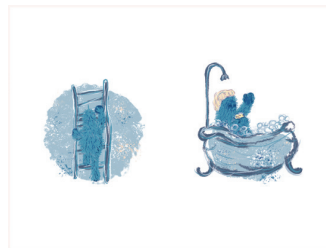
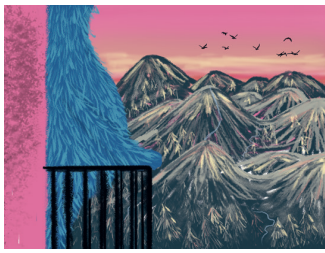


Anexo IV. Evolución de las páginas.









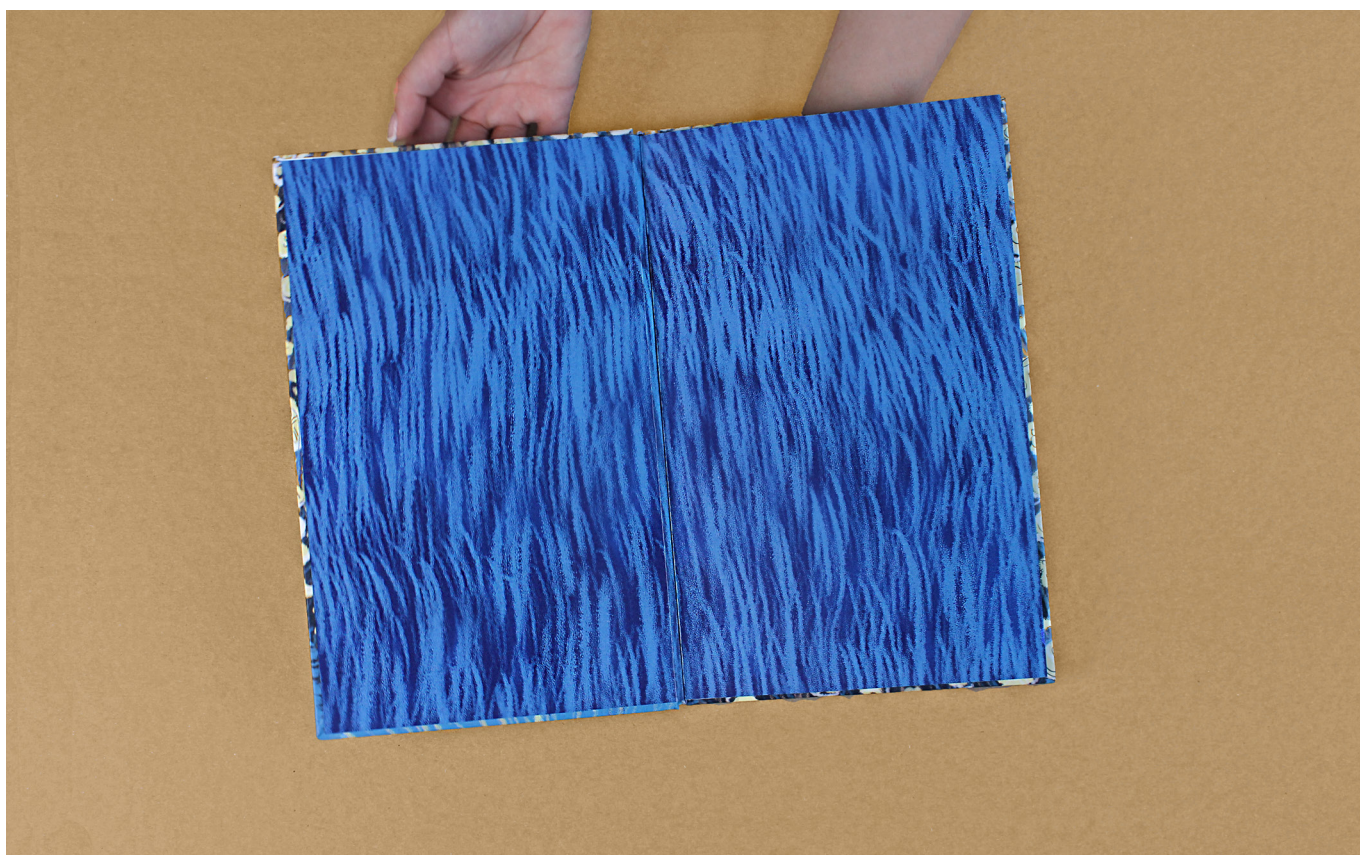
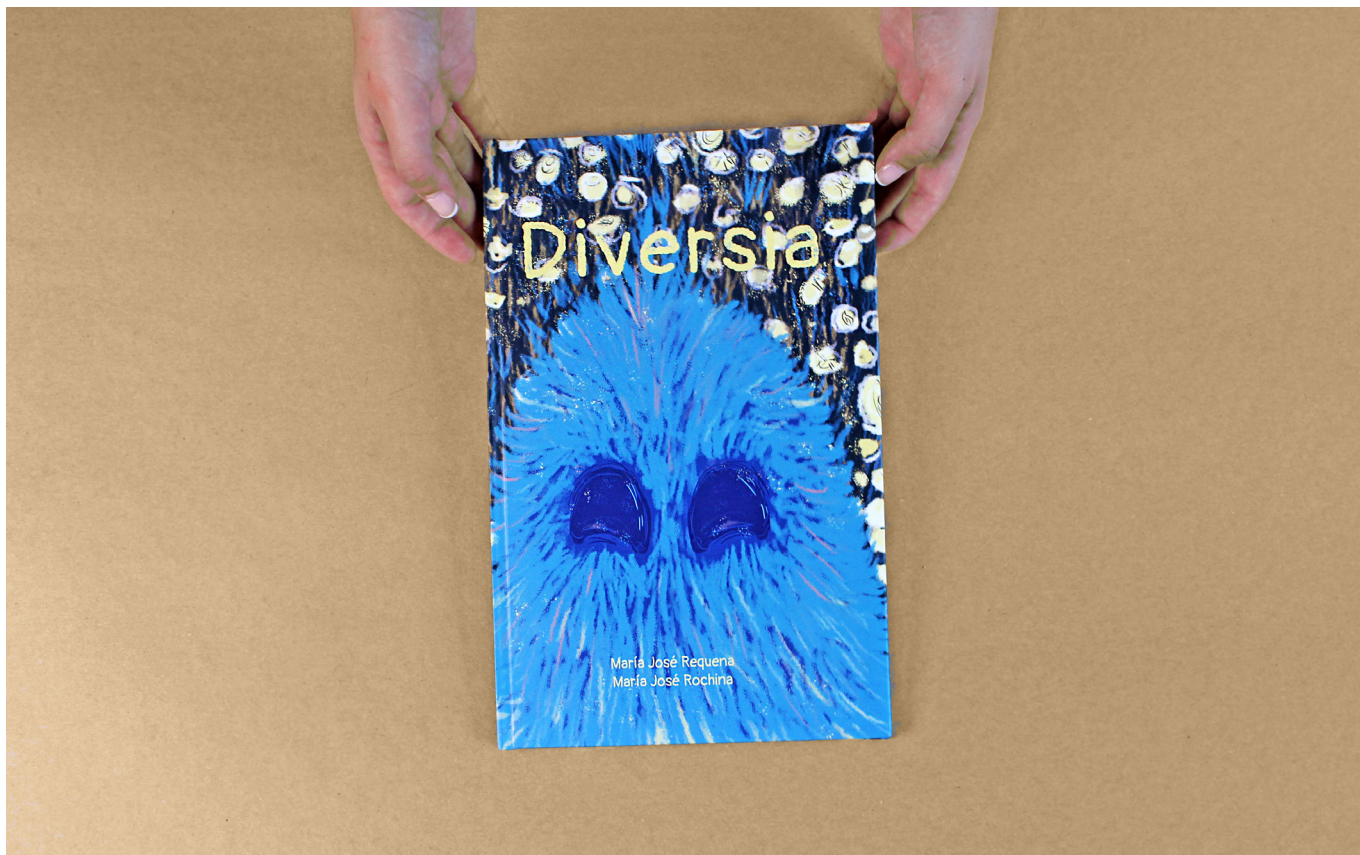
Anexo IV. Evolución de las páginas.





Anexo V. Resultado final del libro con las prints serigrafadas.





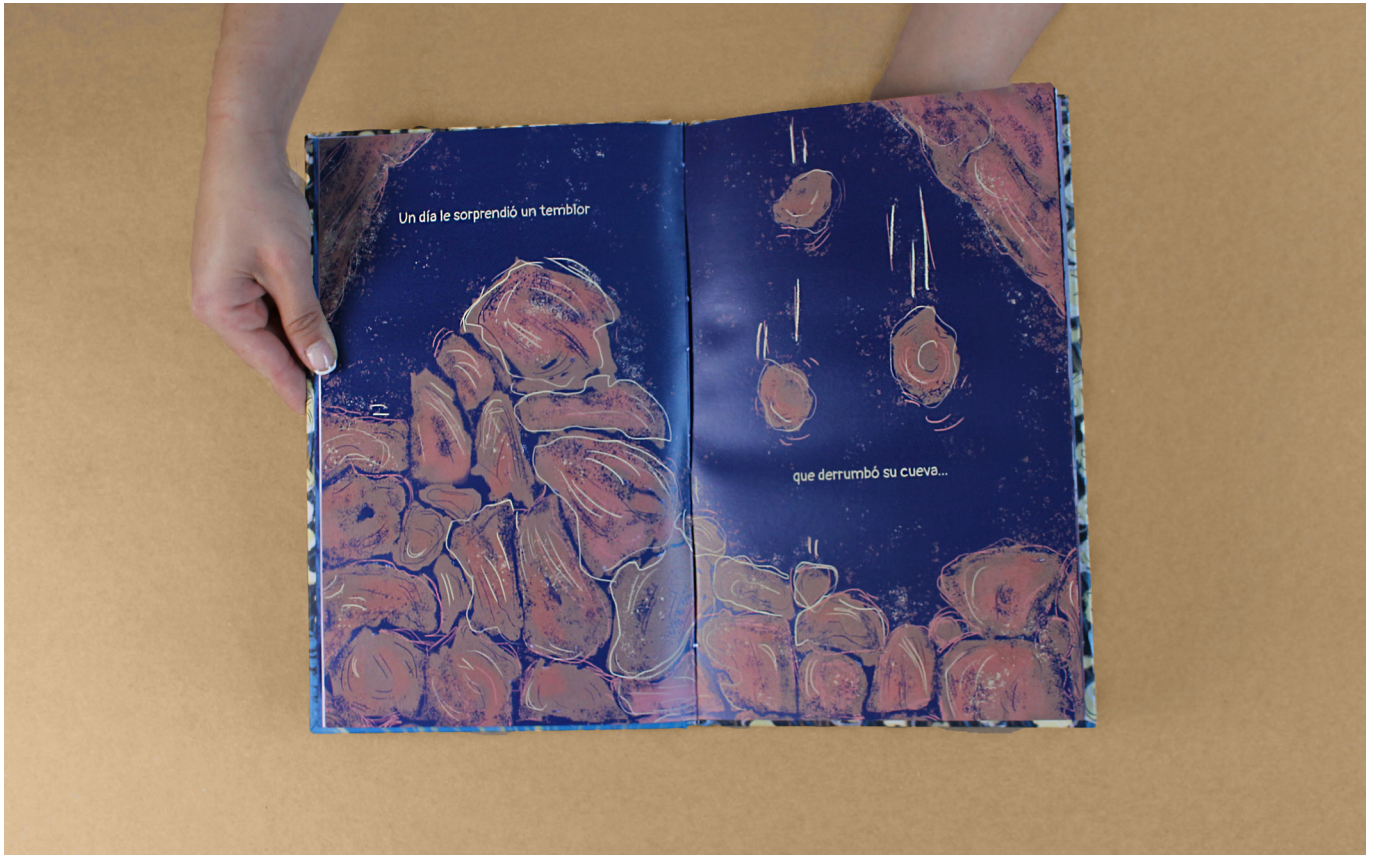
Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.





Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.





Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.





Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.





Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.









Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.

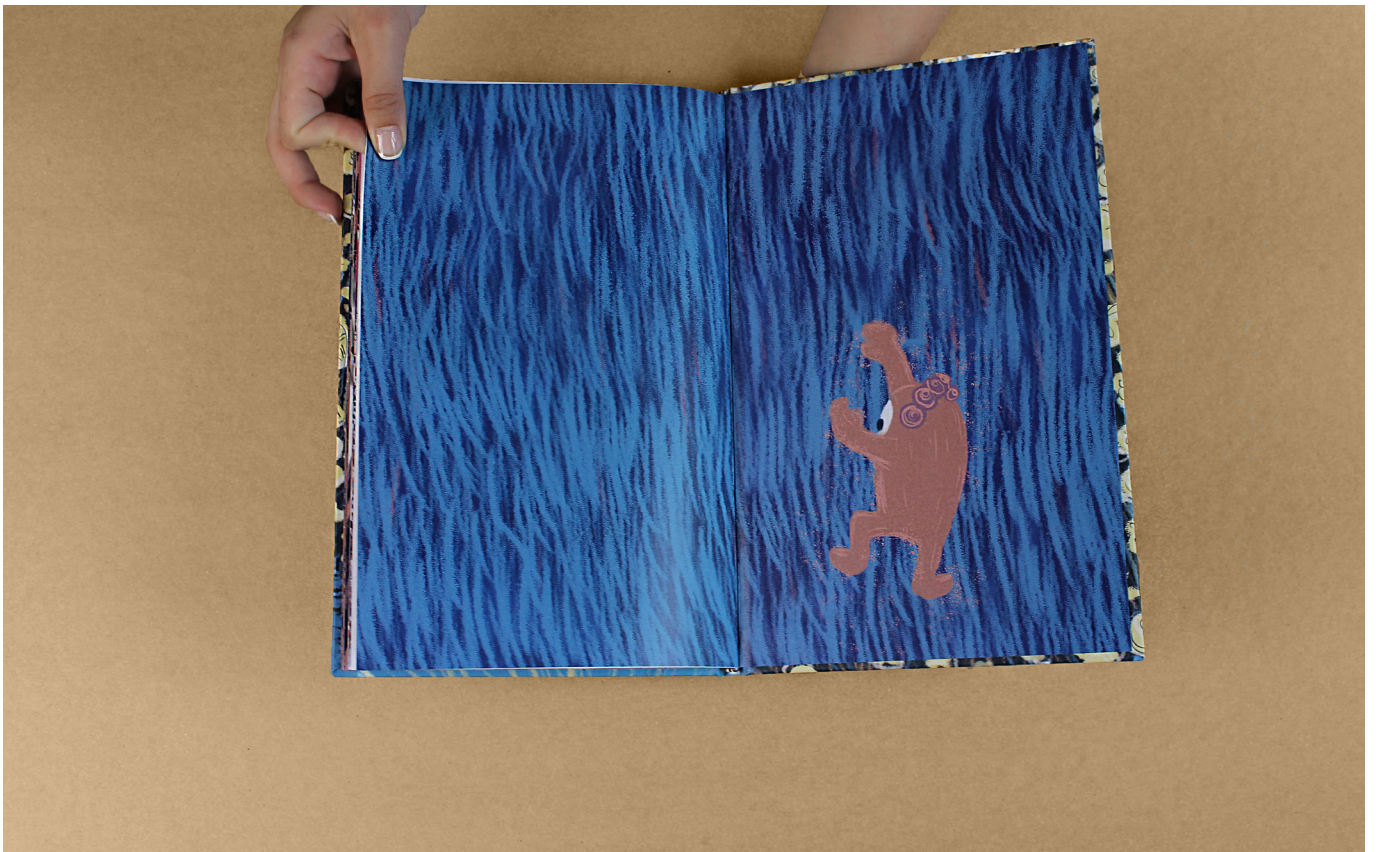
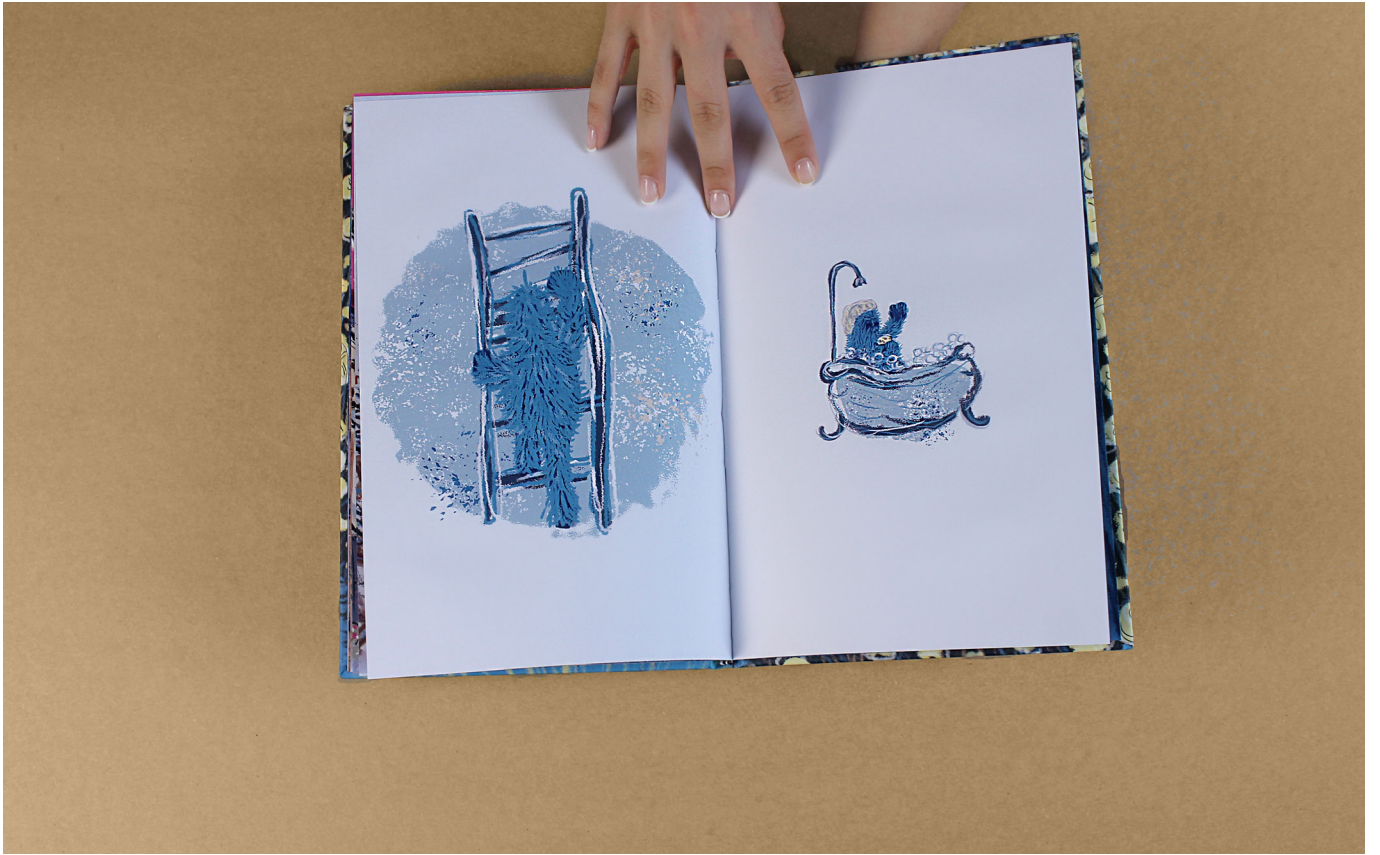












Anexo VI. Resultado final de *Diversia*.



