

TFG

PEQUEÑO PÁJARO

PROYECTO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM
ILUSTRADO DE FANTASÍA

Presentado por Julia Hernández Fernández
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este Trabajo de Fin de Grado consiste en la conceptualización de un proyecto de álbum ilustrado infantil a partir de una historia original de fantasía. La memoria recoge todas sus etapas, prestando particular atención a la concepción de la idea, la planificación narrativa y el diseño de las imágenes secuenciales. El resultado es la preproducción de dicho álbum, además de la elaboración de la cubierta, las guardas, y una parte de las dobles páginas finales. Así, el proyecto, que se pretende completar en el futuro, supone un primer paso en el mundo de la ilustración profesional.

Álbum ilustrado, ilustración, narración, fantasía, diseño editorial.

ABSTRACT AND KEYWORDS

This dissertation project consists in the conceptualization of a children's picture book project based on an original fantasy story. The report compiles all its stages, paying particular attention to the idea's conception, the narrative planning and the design of the sequential pictures. The result is the pre-production of the aforementioned book, as well as the making of the cover, the flyleaves, and some of the final two-page spreads. Thus, the project, which is intended to be completed in the future, entails a first step into the world of professional illustration.

Picture book, illustration, storytelling, fantasy, editorial design.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado íntegramente por la alumna Julia Hernández Fernández. Es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo. Todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature reads "Julia HF" in a cursive style, with a horizontal line drawn underneath the text.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi tutor, David Heras, por su dedicación, por sacarme siempre algún fallo, por animarme, y por todo lo que me ha enseñado.

Gracias a los demás profesores que me han dado clase los últimos cuatro años, de los que he aprendido muchísimo.

Gracias a Lucas, que fue el primero en oír mi idea, y a Sofía, que fue la primera en ver el resultado. Gracias por escuchar todas mis preocupaciones, por ayudarme a salir de mil baches y por las noches de pelis.

Gracias a Carol, que ha estado ahí todos los días, que me ha llevado a patinar y traído chocolate cuando más lo necesitaba.

Gracias, por su confianza y optimismo, a María, que ha sido un apoyo enorme durante este curso.

Gracias a Paz y Melo, que me hacen ver las cosas de una forma diferente, a Erik, que es una persona maravillosa, y a Belén y Lucía, con las que siempre puedo contar.

Gracias a Martín, que es capaz de hacerme reír en cualquier circunstancia.

Y, por último, gracias a mis padres, que me lo han dado todo y creen mucho más en mí que yo.

ÍNDICE

1. Introducción	6
1.1. Justificación	6
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología	7
1.4. Mapa conceptual	8
2. Contexto y referentes	9
2.1. Marco teórico	9
2.2. Referentes temáticos y conceptuales	10
2.3. Referentes visuales	13
3. Desarrollo	15
3.1. Concepto	15
3.2. Forma	18
4. Resultado final	26
4.1. La cubierta	26
4.2. Las guardas	27
4.3. Páginas finales	29
5. Previsión del impacto	32
5.1. Editoriales	32
5.2. Concursos	33
5.3. Ferias	33
5.4. Pertinencia	33
5.5. Presupuesto	34
6. Conclusiones	35
7. Bibliografía citada	36
7.1. Bibliografía	36
7.2. Filmografía	37
7.3. Webgrafía	37
8. Índice de figuras y tablas	38
Anexos	40
Anexo I: Guion literario	40
Anexo II: Personajes	42
Anexo III: Storyboard	46
Anexo IV: Páginas finales	56

1. INTRODUCCIÓN

“Los mejores libros ilustrados se convierten en minigalerías de arte atemporales, una suma de concepto, obra gráfica, diseño y producción que aporta placer y estimula la imaginación, tanto de niños como de adultos. Las miniproducciones teatrales ofrecen una analogía más adecuada: una fusión de palabra e imagen que resulta clave para la experiencia del libro ilustrado.”

Martin Salisbury y Morag Styles (2012, p. 50)

El álbum ilustrado o libro-álbum es un género literario en el que el texto y las ilustraciones trabajan juntos para contar una historia, y son estas últimas las que cobran protagonismo y sobre las que recae más peso narrativo. Aunque mucha gente los considera literatura para niños, se trata de obras que pueden interesar a cualquier tipo de lectores. Se vuelve a ellas a lo largo del tiempo, se aprecian de nuevas formas, se les encuentran distintas interpretaciones. Algo similar diría el ilustrador Shaun Tan: “[El álbum ilustrado] está a medio camino entre una historia y una exposición de pintura” (Babar 2014, párr. 7). Si son, efectivamente, galerías de arte u obras teatrales, son unas que podemos visitar una y otra vez.

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en la conceptualización de uno de estos álbumes, desde la concepción de la historia hasta la elaboración de algunas de las páginas finales a modo de muestra de lo que será el producto acabado.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Dada su naturaleza, este TFG se enmarca dentro del ámbito de la ilustración, y pretende ser un puente entre los estudios de Diseño y Tecnologías Creativas y la vida profesional en este campo.

Además de las aspiraciones profesionales, este trabajo también tiene una dimensión personal que surge del deseo de contar historias y del amor por la literatura y el género de la fantasía. Es esto lo que motiva la idea y la ambientación. En lo que respecta a la temática, es el miedo y cómo enfrentarse a él, y nace, en gran parte, de experiencias e inquietudes propias y subjetivas.

Por otro lado, se trata de un proyecto viable que permite definir objetivos concretos y asequibles dentro del límite de tiempo. Aunque la intención es acabarlo en el futuro, resulta imposible abarcar dicha tarea en los seis créditos destinados al TFG.

1.2. OBJETIVOS

Los principales objetivos que se han planteado son:

-Desarrollar un proyecto de álbum ilustrado a partir de una historia original de fantasía.

-Aprender a elaborar un producto de estas características profesionalmente.

En cuanto a los específicos, incluyen: conocer las etapas y herramientas de la realización profesional del álbum ilustrado, así como su mercado edito-

rial, analizar la obra de distintos autores e ilustradores que sean referentes conceptuales o visuales, contar una historia interesante y atractiva mediante palabras e imágenes y diseñar los personajes, escenarios y el storyboard que permitan hacerlo de la forma más eficaz.

En lo que respecta al primero de los dos objetivos principales, debido al límite de tiempo, se ha acotado de forma que lo que se propone es realizar la preproducción, la portada, la contraportada, el lomo, las guardas, y un mínimo de cinco dobles páginas finales.

Esta decisión viene, además, respaldada por el propio mercado profesional. De acuerdo con Salisbury y Styles (2012), de hecho, acabar el álbum en este momento no tendría demasiado sentido, dado que las editoriales generalmente quieren participar en su contenido y diseño. Si nos fijamos en las bases de algunos concursos de álbumes ilustrados encontramos variaciones, pero es poco común que pidan el libro acabado. El Premio Apila Primera Impresión, por ejemplo, exige entregar, como mínimo, cinco dobles páginas acabadas, el resto pueden ser bocetos (Apila Ediciones ca. 2021).

1.3. METODOLOGÍA

Se puede dividir el proceso de trabajo en cinco grandes fases. En primer lugar, se apoya en una investigación gracias a la cual se han analizado referentes de obras y artistas relacionados temática, conceptual o visualmente con lo que se buscaba para el álbum.

Por otro lado, han tenido lugar la concepción y la escritura de la historia, que se ha concretado en el guion literario. Después, se ha llevado a cabo la preproducción, que implica el desarrollo gráfico mediante la elaboración del storyboard (paralelamente al cual se ha desarrollado el guion técnico) y el diseño de personajes y escenarios.

Una vez acabado este proceso, llega el momento de la experimentación y las pruebas con diferentes técnicas y soportes. Finalmente, se ha realizado la producción de la parte de la obra que se propone en los objetivos. En esta última se han utilizado, principalmente, barras y lápices pastel.

Conviene señalar que se ha puesto especial énfasis en la narrativa secuencial, un aspecto clave de los álbumes ilustrados (y de toda obra que cuente una historia mediante imágenes).

En esta memoria se exponen todos los pasos que se han seguido para elaborar el álbum ilustrado, y en ella se pueden encontrar el análisis del contexto y los referentes, el desarrollo, los materiales y métodos utilizados, en los que se profundiza con detalle, los resultados, la previsión del impacto, y las conclusiones.

1.4. MAPA CONCEPTUAL

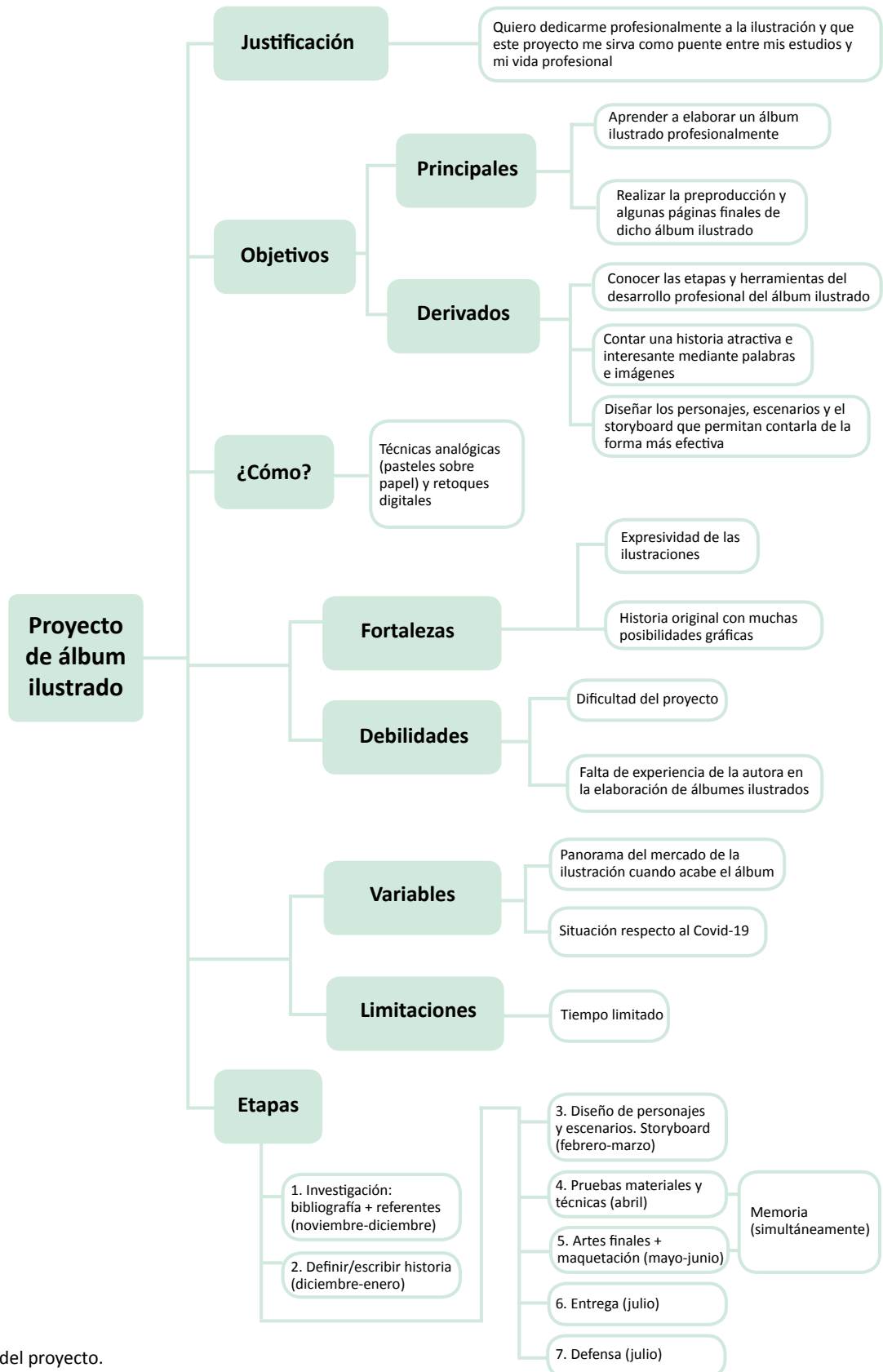


Fig. 1. Mapa conceptual del proyecto.

2. CONTEXTO Y REFERENTES

2.1. MARCO TEÓRICO

¿Por qué un álbum?

La ficción ayuda a los seres humanos a procesar el mundo que nos rodea y nuestras propias emociones. En su ensayo *El infinito en un junco*, Irene Vallejo (2019) nos habla de “las ficciones que inventamos para dar sentido al caos y sobrevivir en él” (p. 21). Si nos centramos específicamente en la literatura infantil, “la literatura es una de las mejores aliadas para trabajar la empatía y estimular, de forma lúdica, un análisis crítico de la realidad, con sus conflictos y dificultades” (Rodríguez Pascual y Vara López 2019, p. 21).

Los álbumes ilustrados (aquellos que cuentan una historia) no dejan de ser una de esas ficciones. Y, aunque pueden dirigirse a lectores de cualquier edad, constituyen el recurso ideal para escribir para niños que todavía no están acostumbrados a leer mucho, ya que, por lo general, tienen poco texto, y se apoyan principalmente en las imágenes.

De acuerdo con Martin Salisbury y Morag Styles (2012), leerlos “ayuda a los niños a pensar, y (...) proporcionan un espacio seguro para que los niños exploren las relaciones emocionales (incluidos algunos de los grandes temas vitales: el amor, el divorcio, la muerte, la violencia (...))” (p. 86).

Es por esto por lo que el álbum ilustrado parecía el vehículo más adecuado para hablarles a los niños sobre una emoción que todos sentimos, el miedo.

Miedo y fantasía

El miedo no es un tema ajeno a la literatura infantil, pero puede ser enfocado de muchas formas diferentes, desde tratar de enseñar una lección a los niños hasta mostrarles mecanismos para lidiar con él.

Jackie E. Stallcup (2002) reflexiona sobre el uso del miedo en la literatura para controlar el comportamiento de los niños, incluso en la actualidad, que generalmente se trata de ayudarles a enfrentarse a él y no de provocárselo, y sobre el poder que las narrativas de estos libros dan a sus personajes infantiles. Concluye, sin embargo, que algunas de estas obras demuestran cómo los niños pueden tener iniciativa y asumir responsabilidad como personas independientes, una idea que se ha intentado mantener presente durante el desarrollo del álbum.

Es común que se utilice la fantasía en los álbumes ilustrados infantiles para hablar de superar límites y momentos difíciles de la vida. Constituye un recurso que se sirve de lo extraordinario para enfrentarse a lo real (Rodríguez Pascual y Vara López 2019).

Enfrentarse a los miedos puede ser uno de estos momentos. La introducción de la fantasía en estos casos responde, en ocasiones, a la ambientación o la trama, pero a veces puede tener una función alegórica, ayudando, tanto a lectores como a personajes, a comprender la realidad.

Contar una historia

Al empezar a construir una historia de ficción, ya sea una novela, un guion para cine, o un álbum ilustrado, debemos tener en cuenta varios aspectos. De estos, para entender el desarrollo del guion literario, vamos a hablar de cómo funciona la estructura en relación con la meta del personaje principal.

La crítica literaria de arquetipos junguianos contempla los cuentos en términos de fases como “la llamada de la aventura”, “el rechazo de la llamada”, “la prueba del umbral”, etc. (...) Todas ellas pueden reducirse a una sola máxima: “Un cuento debe tener principio, desarrollo, y fin”. (McCannon, Thornton y Williams 2009, p. 14).

Al principio, en la primera etapa de las tres, ocurre algo que lleva al personaje principal a intentar alcanzar su meta, que, como nos indica Linda Seger (2001) en *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, “debe ser suficientemente difícil de conseguir para que el personaje cambie mientras se dirige hacia ella. (...) Si no consigue esa transformación, la meta no será posible” (p. 172). Por otro lado, “la meta ata al personaje al clímax de la historia. El clímax se alcanza cuando el personaje que persigue su meta consigue alcanzarla” (Seger 2001, p. 171).

Así, y particularmente en las historias en las que el conflicto es interno, podemos decir que la trama y su resolución van intrínsecamente ligadas a la evolución del protagonista. Si lo que se interpone entre el protagonista y su meta es el miedo (es decir, si es este el que cumple el papel en la narrativa del antagonista y a lo que tiene que enfrentarse), es imposible que la consiga sin vencerlo y, por lo tanto, imposible que la consiga sin experimentar esa transformación.

2.2. REFERENTES TEMÁTICOS Y CONCEPTUALES

Lo que hacemos en las sombras

Uno de los principales referentes en el proceso inicial de creación del mundo fue la película *Lo que hacemos en las sombras* (2014), dirigida por Jemaine Clement y Taika Waititi. Se trata de un falso documental sobre cuatro vampiros que comparten piso en Nueva Zelanda. A pesar de que viven en el mundo contemporáneo, cada uno procede de una época distinta. Los conflictos que nacen de su peculiar situación se exploran de forma interesante con un enfoque cómico.

Aunque actualmente puede parecer complicado encontrar las similitudes con el álbum, y difieren mucho tanto en el argumento como en el tono y público objetivo, la forma en la que integra a criaturas sobrenaturales en el mundo real y muestra su vida cotidiana fue una primera fuente de inspiración a la hora de crear el pueblo en el que se desarrolla la historia.



Fig. 2. Cartel de *Lo que hacemos en las sombras* (2014), dirigida por Jemaine Clement y Taika Waititi.



Fig. 3. Ben, Saoirse, su padre, su abuela y su perro, de *La canción del mar* (2014), dirigida por Tomm Moore.

Fig. 4. Macha, personaje del folclore irlandés, en *La canción del mar* (2014), dirigida por Tomm Moore.

La canción del mar

Otro referente importante en esta fase inicial fue *La canción del mar* (2014), una película de animación del estudio irlandés Cartoon Saloon, dirigida por Tomm Moore. En ella, el mundo real y el mundo mágico existen de forma complementaria y como un espejo del otro. Se trata de una película profundamente arraigada en el folclore irlandés, que utiliza a diversas criaturas y mitos de este.

De alguna forma, la fantasía existe en dos planos: el real y el alegórico. Algunos personajes humanos, como la abuela de Ben y Saoirse (los protagonistas) tienen su equivalente en el mundo fantástico, lo que nos permite entender mejor tanto a ellos como las relaciones que tienen con los demás. La fantasía nos dice lo que la realidad se calla o solo insinúa, y la forma que tiene de abordarla resultó relevante en esta primera etapa de concepción.

En esta obra también encontramos la magia de la transformación, ligada a la identidad, en el personaje de Saoirse, que es una selkie, es decir, una criatura mágica que puede tener cuerpo humano o de foca, y que constituye el punto de unión entre fantasía y realidad.

Howl's Moving Castle

Probablemente, el referente más destacable a nivel conceptual sea *Howl's Moving Castle*, de Diana Wynne Jones (1986), que ha tenido una gran influencia sobre el desarrollo de la trama.

En esta novela, una bruja transforma a la protagonista, Sophie, una chica de 18 años, en una anciana. Sophie es la mayor de tres hermanas, y está convencida de que, debido a ello, existe una regla no escrita que indica que la vida no puede depararle nada extraordinario. Cuando la bruja la maldice, Sophie se va de casa y acaba en el castillo ambulante del mago Howl, donde, a lo largo de la historia, va descubriendo que su destino es mucho más flexible y libre de lo que pensaba.

Hacia el final del libro, se revela que Sophie podría haber vuelto a su cuerpo normal mucho antes, pero, de forma inconsciente, ella misma se había estado aferrando a la maldición, tal vez porque esta le concedía una nueva



libertad, la oportunidad de vivir una vida que creía que no podía vivir. Fue este concepto de una transformación motivada por la psicología y personalidad del personaje el que generó la idea de la transformación de Úrsula en pájaro en el álbum.

Por otro lado, también lo contamos como referente por el universo que nos presenta. En él suceden cosas mágicas de forma completamente cotidiana y natural, y se trata de una magia sin reglas, caprichosa e impredecible, que ni los lectores ni los personajes acaban de entender.

Los miedos del capitán Cacurcias y El pequeño vampiro

En lo que respecta al miedo y cómo se trata en otros álbumes ilustrados infantiles con elementos de fantasía, ha servido como referente el álbum ilustrado *Los miedos del capitán Cacurcias*, escrito e ilustrado, respectivamente, por José Carlos Andrés y Sonja Wimmer (2015). Cuenta la historia de un capitán pirata que un día empieza a tenerle miedo a todo. Para ayudarlo, su tripulación le lleva al barco de un fantasma. Allí, se enfrenta a sus miedos a monstruos imaginarios, como dicho fantasma, un vampiro o un hombre lobo, criaturas que tradicionalmente han vivido en las historias de terror, repitiendo que no existen, así que no pueden hacerle daño.

Estos seres forman parte de la historia, pero no como entes reales, sino como frutos de la imaginación del protagonista y manifestaciones de su miedo. Sin embargo, no siempre tienen por qué cumplir este papel.

En *El pequeño vampiro*, un libro (y saga) de Ángela Sommer-Bodenburg (2000), el protagonista, Anton, conoce a Rüdiger, un pequeño vampiro que se presenta una noche en su habitación y, a través de él, se sumerge en un nuevo mundo fantástico. Rüdiger le regala una capa para que pueda volar como los vampiros sin ser uno. Sommer-Bodenburg no deja atrás las características que asociamos con los vampiros (que beben sangre, que se convierten en murciélagos, que duermen en ataúdes, etc.); al contrario, las incorpora con naturalidad en la historia. Rüdiger se convierte en el amigo y compañero de aventuras de Anton, y no en un monstruo al que enfrentarse.

Camino a casa

Finalmente, cabe mencionar el álbum *Camino a casa*, de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng (2008), que ha servido como referente para ayudar a entender la presencia, el papel y la ejecución de narraciones secundarias en los álbumes ilustrados y aplicarlas al relato a la hora de desarrollar el storyboard.

En este álbum, una niña vuelve a casa junto a un león al que todos los demás parecen tener miedo. Se trata de una obra de gran riqueza visual y complejidad narrativa, en el que, a medida que avanza la historia, nos vamos dando cuenta de cómo es la vida de la niña y su familia gracias a lo que nos dan a entender las ilustraciones, hasta que llegamos a comprender que el león es en realidad su padre y su aspecto constituye una metáfora visual.

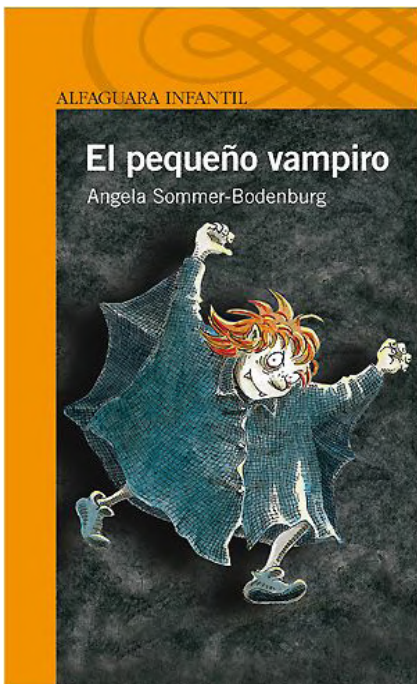


Fig. 5. Enfrentamiento entre Cacurcias y el fantasma en *Los miedos del capitán cacurcias*, de José Carlos Andrés y Sonja Wimmer (2015).

Fig. 6. El personaje de Rüdiger en la portada de *El pequeño vampiro*, de Ángela Sommer-Bodenburg (2000). Ilustraciones de Amelie Glienke.



Fig. 7. Ilustración de *Camino a casa*, de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng (2008).

2.3. REFERENTES VISUALES

Los principales referentes visuales han sido ilustradores que trabajan con técnicas analógicas, o una mezcla de analógicas y digitales. Entre estos, cabe destacar a Lorenzo Mattotti (1954) y a Shaun Tan (1974).

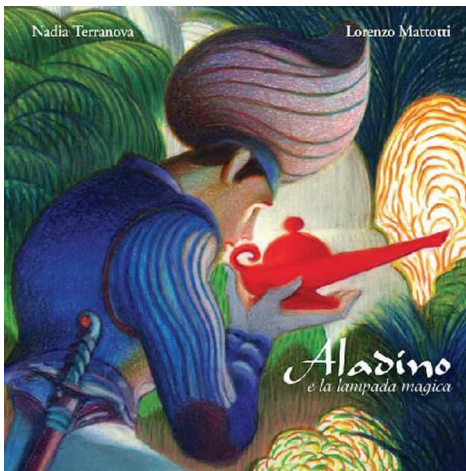
Lorenzo Mattotti

En primer lugar, debemos hablar del trabajo de ilustración con pasteles y lápices de colores de Lorenzo Mattotti, que se ha convertido en un gran referente en cuanto a la técnica. Este ilustrador italiano utiliza el pastel de forma controlada, y el acabado de sus ilustraciones deja ver la textura manual, generalmente construida mediante trama de líneas. El trazo del lápiz es visible allí donde el color podría haber sido plano, y consigue colores muy intensos, a menudo trabajando con fuertes contrastes y con una particular combinación de tonos cálidos y fríos.

Fig. 8. Portada de *Aladino e la lampada magica*, de Lorenzo Mattotti y Nadia Terranova (2020).

Fig. 9. Ilustración de *Carnaval*, de Lorenzo Mattotti (2007). Pasteles.

Esta plasticidad, textura y cromatismo son los principales elementos que se han extraído de su trabajo, además de, en particular, su uso de los pasteles.



Shaun Tan

El ilustrador australiano Shaun Tan trabaja con diversas técnicas tradicionales para crear mundos en los que lo real y lo fantástico se dan la mano. Hace uso frecuente del óleo, el acrílico, los lápices de colores y el pastel.

En *The Red Tree* (Tan 2001) utiliza los dos primeros. Se trata de un álbum que sigue a un personaje, una niña, a medida que se enfrenta a diferentes situaciones horribles, hasta que, al final, se encuentra con algo esperanzador.

En primer lugar, llama la atención por las metáforas visuales que utiliza para representar las emociones. De hecho, de acuerdo con su autor, está inspirado en el hecho de que tanto niños como adultos utilicen las metáforas, como monstruos, tormentas, o arcoíris, para describir sus sentimientos (Tan s.f.).



Fig. 10. Ilustración de *The Red Tree*, de Shaun Tan (2001).

Además de este uso de la metáfora visual, Shaun Tan también nos resulta interesante como referente por su manejo de las diferentes técnicas analógicas y el trazo que se percibe en sus ilustraciones, y por su uso de la luz y el color para construir la ambientación y otorgarles tensión y dramatismo a las páginas. Consigue crear escenas a veces alegres, otras tristes, solitarias o inquietantes.

Por otro lado, debemos mencionar la forma en la que integra elementos de fantasía en entornos reales y cotidianos. Esto último puede hacerlo o no a través de la metáfora. En el caso de *Rules of Summer* (Tan 2013), por ejemplo, lo hace a través de un universo que, podríamos interpretar, surge de la imaginación de dos niños. En todas las ilustraciones de esta obra encontramos algún detalle que nos devuelve a un mundo fantástico.



Fig. 11. Ilustración de *Rules of Summer* de Shaun Tan (2013).

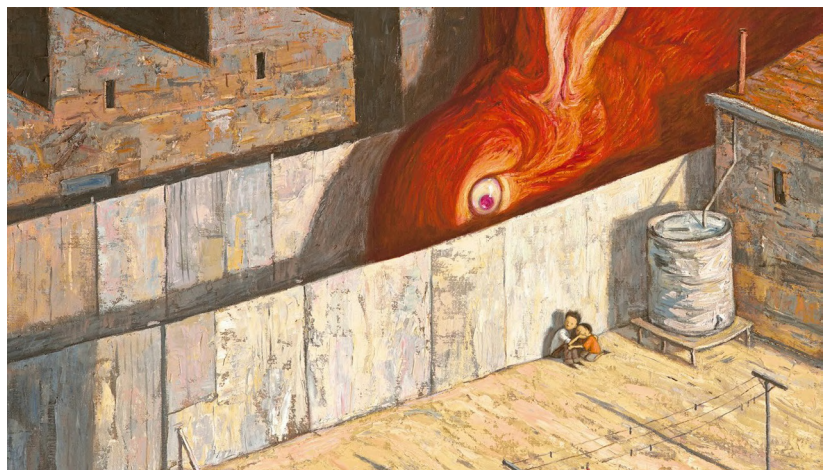


Fig. 12. Ilustración de *Rules of Summer*, de Shaun Tan (2013).

3. DESARROLLO

3.1. CONCEPTO

Briefing

Pequeño pájaro no nace de un briefing externo; se trata de un autoencargo con el que se busca conceptualizar un álbum ilustrado para poder, en el futuro, enviarlo a editoriales y completarlo, además de adquirir los conocimientos y herramientas necesarios para llevar a cabo un proyecto como este.

Calendario de trabajo

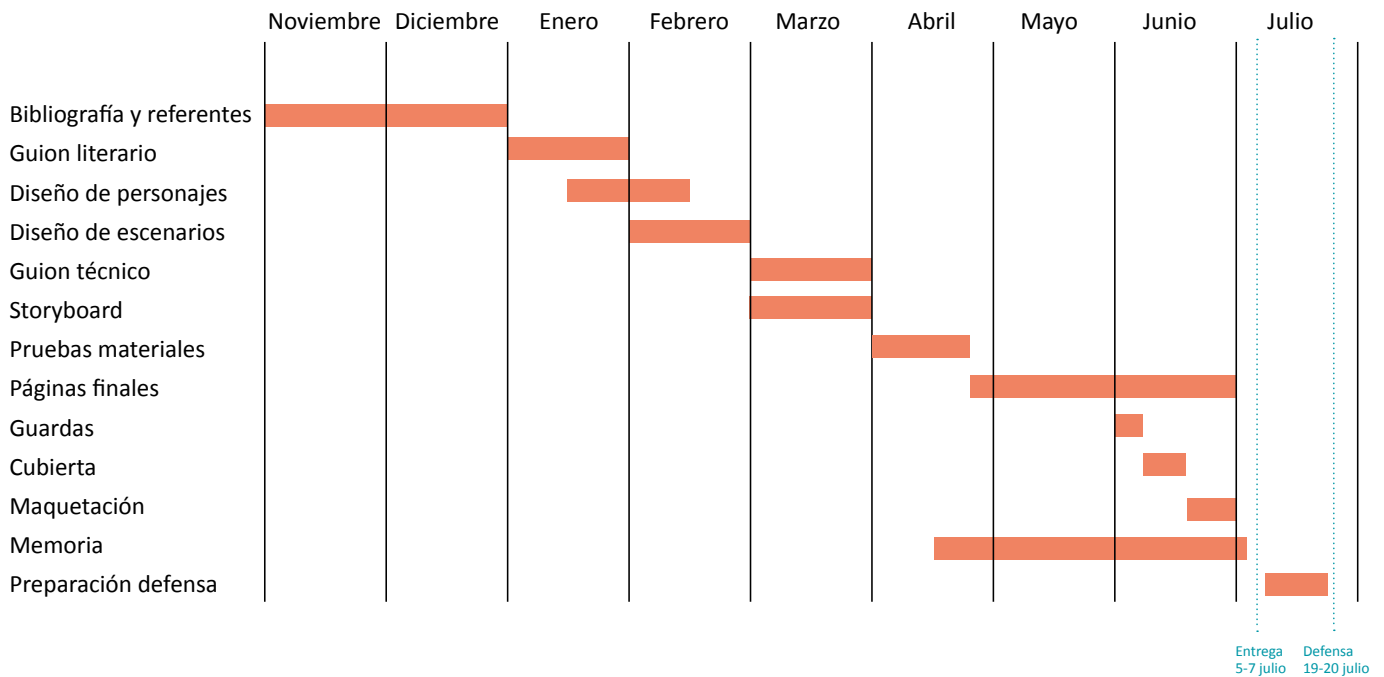


Fig. 13. Cronograma del proyecto

Ideación de la historia

Desde el principio se tuvo bastante clara la ambientación, que nació con la idea de un pueblo fantástico en el que conviven todo tipo de criaturas mágicas. En lo que respecta al tema, tras barajar varios se escogió el miedo, particularmente el miedo a no ser capaz de hacer cosas, la inseguridad en uno mismo y la sensación de pequeñez ante la enormidad del mundo. Así, se planteó una historia en la que una aprendiz de bruja quiere volar y lo consigue, pero de una forma muy diferente a la que esperaba.

Inicialmente, el álbum se iba a dirigir a lectores de 10 a 12 años. Sin embargo, se redujo la edad a 6 a 8 años, una época en la que los niños leen álbumes ilustrados (5-7 años) y empiezan a leer novelas y cómics (7-9 años) (McCannon, Thornton y Williams 2009), cuando el concepto empezó a tomar forma.

El principal motivo detrás de esta decisión fue la temática. Parecía más interesante hablar de enfrentarse a este tipo de miedos dirigiéndose a eda-

des más tempranas, cuando los niños han lidiado con menos situaciones de forma independiente y pueden necesitar más apoyo en ese sentido.

Sinopsis

Úrsula tiene 8 años y pertenece a una gran familia de brujas. Y todas las brujas saben volar así que, ¿por qué ella no? Decidida a conseguirlo, lleva a cabo el hechizo, pero sus nervios la traicionan, se traba con las palabras y acaba transformándose en un pequeño pájaro de forma accidental. Y Úrsula no sabe usar un cuerpo de pájaro, ni mover las alas, ni... nada. Desesperada por volver a su forma habitual, se pone en marcha para ver si alguno de los vecinos del pueblo puede ayudarla. ¿Lo conseguirá? O, mejor aún, ¿logrará vencer al miedo que la paraliza y volar?

Guion literario

El proceso de escritura comenzó con la idea inicial, a partir de la cual se escribió un guion literario breve (ver Anexo I) y se realizaron los primeros bocetos de los personajes.

La historia del álbum sigue una estructura en tres actos: planteamiento del conflicto, nudo y desenlace. Para desarrollarla, se comenzó concibiendo el pueblo y las vidas de los diferentes habitantes de este. Como ya se ha comentado, el primer germen surgió de la idea de crear un álbum ilustrado ambientado en un mundo en el que lo mágico y lo real se dieran la mano, un pueblo en el que numerosas criaturas mágicas, como vampiros, hombres lobo, y hadas, convivieran de forma, a la vez, cotidiana y fantástica.

Se estableció un tema, el miedo, que constituiría la espina argumental y el mensaje de la historia. Se exploraría a través de Úrsula, la protagonista, cuyos miedos la limitan. El argumento pasó por varias versiones que no acababan de encajar: el formato de un álbum ilustrado no permite contar una historia demasiado extensa y debe centrarse en algo concreto, complementado por las posibles narraciones en segundo plano. Por el momento, sin embargo, la trama incorporaba demasiados elementos, lo que la hacía muy difícil de resolver en tan poco tiempo.

Finalmente, se concretó el tema en el miedo de Úrsula a volar, y a enfrentarse al mundo cuando tiene forma de pájaro, pensando en el miedo que podrían tener los niños de esa edad, futuros lectores del álbum, a iniciarse en cosas nuevas. La presión de su familia (y la que se pone ella a sí misma) es lo que la motiva a intentar aprender a volar, y es esta su meta inicial.

Cuando se definió el tema de la historia, se decidió restar protagonismo a las criaturas sobrenaturales que habitan en el pueblo: aparecerían como parte del viaje de Úrsula, pero no observaríamos sus vidas de la misma forma que se pretendía al principio.

Aunque volar es, aparentemente, fácil en el mundo de Úrsula (su hermano pequeño ya sabe, y hay un hechizo para hacerlo), para ella es muy difícil debido a su miedo paralizante. Cuando el hechizo “sale mal” y se transforma

en pájaro, todo se vuelve aún más complicado: ahora no solo debe enfrentarse al miedo a volar, sino que debe hacerlo con un nuevo cuerpo al que no está acostumbrada, que es mucho más pequeño y frágil que el anterior. Así se genera una nueva meta, volver a transformarse en humana, que hace que Úrsula pierda de vista su meta inicial.

En su viaje, Úrsula pide consejo a diferentes personajes, cada uno de los cuales intenta ayudar aportando una perspectiva diferente de su problema. Sin embargo, parece que nadie tiene la respuesta que necesita, porque debe encontrarla ella misma. Las criaturas mágicas que aparecen, a menudo representadas como seres terroríficos, son aquí una parte completamente cotidiana de la vida de Úrsula; el miedo al que tiene que enfrentarse no tiene nada que ver con ellas.

La transformación de la que nos habla Seger (2001) en *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* es especialmente necesaria en el caso de Úrsula porque el antagonista al que debe vencer es su propio miedo, su conflicto es interno. Y la transformación no es solo psicológica para ella, sino también literal: se transforma de nuevo en humana cuando finalmente deja atrás el miedo que la bloquea y es capaz de pasárselo bien mientras vuela. Y, así, llegamos al clímax de la historia.

Parecía interesante utilizar un recurso similar al de *Howl's Moving Castle* (Wynne Jones 1986) para hablar del miedo y la inseguridad, que son los que impiden a Úrsula recuperar la forma humana. Así, su transformación en pájaro, aunque ocurre realmente en la historia, tiene una dimensión alegórica, representando su miedo y cómo se ve a sí misma: como alguien pequeño, incapaz de enfrentarse al mundo y conseguir lo que quiere. Por este motivo, no es capaz de ver las oportunidades que le brinda ser un pájaro y tener alas, y los otros personajes la reconocen inmediatamente y no se toman su problema con la misma seriedad.

Por otro lado, se ha enfocado la magia como algo impredecible, que crea problemas que nadie sabe muy bien cómo resolver.

Siguiendo la reflexión sobre el miedo en literatura infantil de Jackie Stallcup (2002), en *Pequeño pájaro* se ha querido dar mucha iniciativa a Úrsula permitiendo que, aun así, cuente con el apoyo y consejo de los demás.

No es un álbum que pretenda ni, por un lado, dar miedo, ni, por otro, dar lecciones sobre cómo superarlo. Los sucesos tratan de forma alegórica una experiencia más bien personal, y parecía deshonesto tratar de dar una respuesta universal: "así es como debes enfrentarte al miedo". Es por ello por lo que cada personaje con el que se encuentra la protagonista tiene un consejo distinto sobre cómo afrontar su situación.

3.2. FORMA

Diseño de personajes

Ya hemos hablado de Úrsula, la protagonista. Tiene muy poca confianza en sí misma y se pone nerviosa con facilidad. También es curiosa e imaginativa, pero su inseguridad y su miedo le impiden hacer tantas cosas como le gustaría.

En su diseño inicial, Úrsula tenía 12 años y era una niña alta y delgada. Cuando se cambió la edad del público objetivo, se decidió que tendría 8, por lo que se redujo su estatura y se le hizo la cabeza más grande y redonda para darle un aspecto más infantil. Su pelo rojo es el punto de unión con su aspecto de pájaro, que tiene las plumas rojas.



Fig. 14. Primeros bocetos de Úrsula

Fig. 15 y 16. Bocetos de Úrsula como pájaro.

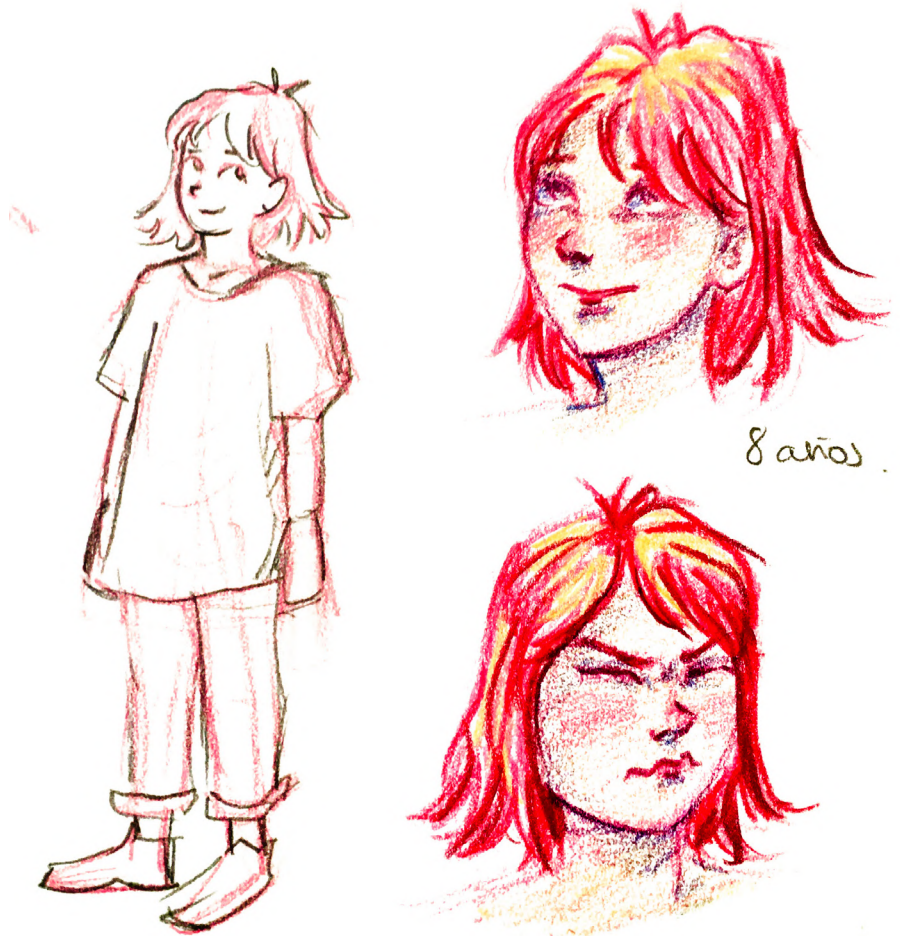


Fig. 17. Bocetos de Úrsula tras reducir su edad.



Fig. 18. Bocetos de la abuela de Úrsula.



Fig. 19. Bocetos de las personas lobo.

En lo que respecta a los personajes secundarios, son los diferentes habitantes del pueblo con los que Úrsula se encuentra en su intento por recuperar su aspecto físico. Se trata de seres fantásticos, y se partió de los arquetipos populares más reconocibles.

Uno de los aspectos que se tuvieron en cuenta fue su capacidad para transformarse: aunque no todos puedan hacerlo, que los vampiros o los hombres lobo sí les permitía ofrecer a Úrsula diferentes perspectivas sobre su dilema. Por otro lado, era importante que se tratara de criaturas cuyos mitos conociera el mayor número posible de lectores, para hacer alusiones en el texto y en las ilustraciones que resultaran comprensibles.

El gato.

Este personaje surgió durante el desarrollo del storyboard: en la primera ilustración veíamos a un gato observándolo todo, y después Úrsula se encontraba con un gato que representaba para ella los nuevos peligros del mundo. Se llegó a la conclusión de que podía ser el mismo y protagonizar su propia trama secundaria.

Es un gato de tonos azules y morados para contrastar con el intenso rojo de las plumas de Úrsula en la doble página en la que se encuentra con él. Cabe añadir que, en esa escena en concreto, su aspecto viene condicionado por el miedo de Úrsula, que le ve todavía más grande y amenazador de lo que es.

La abuela de Úrsula.

Es una anciana que, aunque quiere mucho a su nieta, es poco cariñosa y empática y le cuesta ponerse en el lugar de los demás. Representa, en primer lugar, las expectativas que la familia de Úrsula pone sobre ella y, en segundo, una perspectiva muy racional y práctica de cómo lidiar con los problemas que a Úrsula no le funciona.

En su diseño, se quería reflejar a una persona anciana, pero fuerte. Es pequeña, encorvada y su silueta está construida con formas redondeadas. Lleva un vestido de flores cómodo y veraniego pero su sombrero está inspirado en los típicos sombreros de brujas.

Las personas lobo.

Desde el principio se quiso incluir a un hombre lobo en el álbum, ya que son conocidos por su transformación en lobos las noches de luna llena y podían ofrecerle una visión diferente al respecto a Úrsula. Los dos licántropos que aparecen son hermanos, y el consejo que le dan a Úrsula se corresponde con el mito que los rodea: es algo que no se puede controlar.

Como Úrsula se los encuentra cuando tienen aspecto humano, su diseño no muestra visualmente su naturaleza, por lo que esta se refleja en sus acciones.

Amelia, la fantasma.

Amelia es una fantasma que lleva viviendo (o no-viviendo) en el pueblo muchos años. Conoce a todo el mundo y es bastante cotilla, pero amable. Cuando se encuentra con Úrsula, no nota ninguna diferencia en su aspecto, lo que nos da a entender que tal vez la transformación no sea completamente literal.

Visualmente, está diseñada con líneas curvas y amables, y su vestido está basado en algunos atuendos de la época victoriana, aunque en ningún modelo concreto. Dada su condición de fantasma, se han utilizado azules para dibujarla y su forma es más etérea, inacabada. Lleva flores en el pelo que, al ser incorpórea, se le caen, dejando un rastro allá por donde pasa. Estas quieren reflejar su personalidad, pero también su pasión por la belleza y la vida.

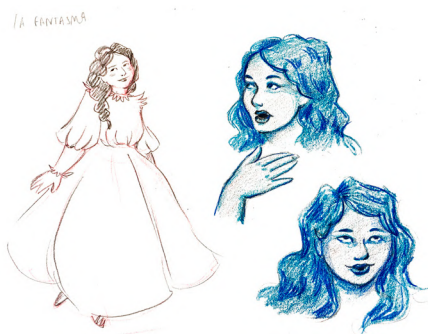


Fig. 20 y 21. Bocetos de Amelia.



Fig. 22. Bocetos de Amelia, Úrsula y Max.



Fig. 23. Bocetos de Max.

Max

Max es un personaje vagamente inspirado en Rüdiger, de *El pequeño vampiro*. Se trata de un niño vampiro al que le encanta volar como murciélago, y se siente solo porque no tiene amigos que vuelen con él. Su familia tiene una tienda de antigüedades, y él acompaña a su hermano mientras trabaja en ella. Como indica Linda Seger (2001), “a veces un personaje es el catalizador del cambio de otros personajes” (p. 210). Podríamos decir que este es el papel que ejerce Max en la historia. Cuando ve a Úrsula transformarse en pájaro desde su ventana, se entusiasma, y cuando se vuelven a encontrar, es el que le da el apoyo que necesita para vencer por fin su miedo, ofreciéndose a enseñarle a volar y a salir con ella.

Inicialmente, Max iba a ser un niño que vistiera con colores más variados y brillantes que reflejaran su personalidad extrovertida. Sin embargo, era muy importante que visualmente se le relacionara con el murciélago en el que se convierte para salir a volar con Úrsula, por lo que en el diseño final se acabó optando por tonos más oscuros para su ropa y dándole orejas puntiagudas que remitieran a las del murciélago. En el diseño de este se integraron los rizos de Max.

Fig. 24. Bocetos de Max con su hermano.

Fig. 25. Boceto de Max como murciélago.



Diseño de escenarios

El pueblo en el que vive Úrsula es un lugar en el que habitan numerosas criaturas mágicas. Tiene, por así decirlo, un pie en los cuentos de hadas y otro en el mundo real. Se trata de un pueblo antiguo, cuyo diseño no nace de ningún estilo arquitectónico en particular, pero está inspirado en los pueblos del norte de España, Irlanda e Inglaterra. Incorpora, además, numerosos elementos fantásticos extraídos de historias populares, como la planta de Jack y las habichuelas mágicas, el castillo a lo lejos, casas de diferentes tamaños, etc. Sin embargo, se trata de un pueblo como otro cualquiera, con sus tiendas, sus farolas, sus bancos junto al río, etc.

El concepto inicial, inspirado en la película *Lo que hacemos en las sombras*, comentada previamente, acabaría evolucionando y nacería un pueblo más fantástico, diverso y pintoresco. Cabe mencionar que gran parte de sus detalles se concretarían durante la elaboración del storyboard y de las páginas finales.



Fig. 26, 27 y 28. Bocetos del pueblo.

Diseño de páginas. Storyboard.

El guion técnico y el storyboard se desarrollaron de forma más o menos paralela, ya que uno se alimentaba del otro y viceversa. Como dicen Salisbury y Styles (2012), “El arte del creador de libros ilustrados consiste, por tanto, en pensar en imágenes y palabras y comunicar a través de ellas. Es un arte que se nutre de la interdependencia entre las habilidades de ver y dibujar” (p. 56).

Inicialmente se realizó un storyboard bastante simple para estructurar la historia. Tenía planos muy similares entre sí, convenía que la primera doble página fuera un plano más abierto de presentación, y, además, se decidió que las últimas tres dobles páginas sobraban, puesto que la historia quedaba cerrada anteriormente (ver Anexo III).

Con esto en mente, se elaboró un segundo storyboard de dieciséis dobles páginas prestando más atención a la variedad de planos y a su dinamismo. El principal error de este fue que se centraba mucho en la trama protagonizada por Úrsula y olvidaba la narrativa secundaria. Así, se realizó un tercer storyboard teniendo en cuenta las narraciones que se desarrollarían en segundo plano.

La mayoría de estas no son muy complejas. Cabe mencionar a Amelia, la fantasma, robando flores en un plano para ponérselas en el pelo y dejándolas caer allá por donde pasa, y a Max, observando a Úrsula sin que ella se percate.

Sin embargo, probablemente la única que se pueda considerar, como tal, una historia completa, y que se desarrolla de forma paralela a la de Úrsula, incidiendo en el mismo tema, es la del gato. Aparece al principio, mirando jugar, celoso, a los pequeños dragones. Estos le ofrecen ir con ellos, pero tiene demasiado miedo a volar. Tiene un encontronazo con Úrsula hacia la mitad del álbum y, al final, cuando ella baja del cielo, le vemos volando con los dragones, habiendo vencido también a su miedo.

Algunos de los cambios en esta tercera versión del storyboard no funcionaron, y se acabaron manteniendo las versiones del segundo storyboard. Por ejemplo, la doble página 5 se modificó para hacer un plano que se diferenciara más del de la doble página 4, enfocándose en los dragones y el gato, pero esto restaba la atención de la protagonista y sus primeros intentos de volar.

Finalmente, se desarrolló el cromatismo, que se había ido planificando con anotaciones sobre los bocetos, y se concretó trabajándolo, esquemáticamente, con pintura digital sobre la versión final del storyboard (fig. 29). Esto dejaba libertad para realizar los cambios necesarios cuando se viera el acabado en las pruebas de técnicas y en las primeras ilustraciones finales, pero a la vez ofrecía una guía.

En lo que respecta al guion técnico (ver Anexo III), se procuró que el texto que apareciera en las páginas fuera bastante escueto y solo comunicara aquello que no se podía deducir de las ilustraciones. Al realizar el storyboard, se planificó dónde iría el texto en cada página.



Fig. 29. Storyboard final con color esquemático.

Pruebas técnicas y materiales

Cuando se acabó de elaborar el storyboard se pasó por un periodo de pruebas de técnica, material y tamaños antes de llegar a un acabado satisfactorio. En esta fase, se trabajó, fundamentalmente, con pintura digital, grafito y pastel.

Inicialmente, se experimentó con pastel, técnica escogida por su textura característica, y se probó a trabajar las ilustraciones en dos papeles distintos de tamaño 50x65, aproximadamente (que, debido al formato cuadrado de las páginas, acabaría reducido a 32,5x65cm): el Canson Mi-Teintes y el Canson Mi-Teintes Touch.

Con ninguno de los dos se obtuvo el resultado deseado. Se estaban utilizando barras pastel, no lápices, con la intención de conseguir un acabado más suelto. Sin embargo, las ilustraciones tenían numerosos detalles y no se tardó en comprobar que la dificultad que la técnica presentaba para trabajarlos los perjudicaba.



Fig. 30. Prueba de la segunda doble página con pasteles sobre papel Canson-Teintes, 32,5 x 65 cm.



Fig. 31. Prueba de la primera doble página con pasteles sobre papel Canson-Teintes Touch, 31 x 62 cm.

Por lo tanto, antes de continuar por esa línea, se decidió probar a trabajar en digital, que al principio se había descartado. Así, se hicieron dos pruebas: pintura digital completa, y dibujo con grafito escaneado y coloreado en digital.

Tras esto, se llegó a la conclusión de que, en la pintura digital, aunque se tenía mayor control sobre el resultado final, se echaban de menos las texturas y la profundidad manuales, que conferían a las ilustraciones de un carácter y una calidez que encajaban con la historia del álbum y lo que se quería comunicar al público objetivo.

En consecuencia, finalmente se volvió al pastel con papel Canson Mi-Teintes. Para solucionar el problema del detalle, se decidió trabajar los planos más abiertos a un tamaño más grande, y combinar lápices pastel con las barras, en vez de trabajar solo con estas últimas.



Fig. 32. Prueba de la tercera doble página con pintura digital.



Fig. 33. Prueba de la tercera doble página con grafito y color digital.

4. RESULTADO FINAL

4.1. LA CUBIERTA

Los primeros bocetos de portada mostraban, de diversas formas, a Úrsula bajo su forma de pájaro, atrapada en el suelo, y enfrentándose a un mundo muy grande, sin poder volar. Sin embargo, esto resultaba redundante al verlo junto al título, *Pequeño pájaro* (que había sido provisional y se acabó convirtiendo en definitivo) Además, ya se vería al pájaro en el suelo en las guardas, con lo que el concepto se repetía varias veces y, además, no era una imagen que despertara la curiosidad de los lectores.

Por estos motivos, se decidió probar a trabajar con la imagen de uno de los bocetos de contraportada: Úrsula bajo su forma humana, sentada en el suelo, rodeada de plumas. En la primera versión, el escenario tenía muchos más detalles, pero esto hacía que la protagonista perdiera la fuerza y expresividad del boceto, así que se hizo otra más fiel a este. En cuanto al título, se decidió hacerlo con lettering manual, que encajaba con la ilustración y mantenía su frescura.

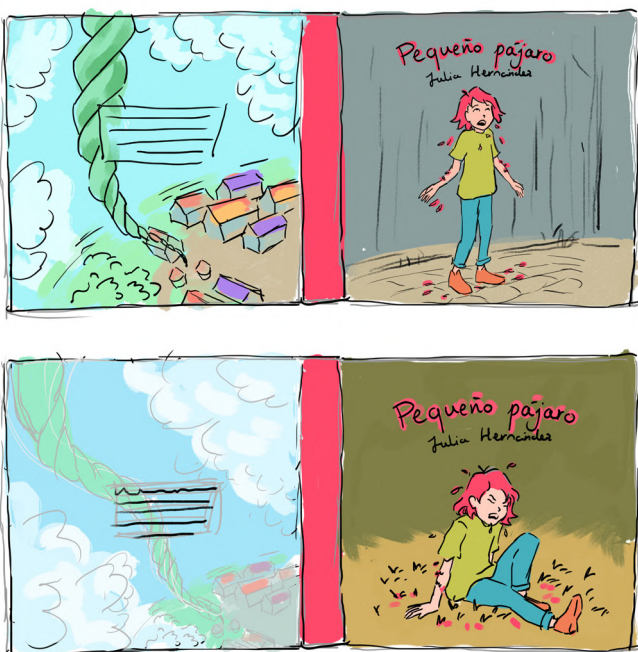
En lo que respecta a la contraportada, se optó nuevamente por huir del dibujo del pájaro, y se incluyó una ilustración del pueblo visto desde el cielo, dando a entender sutilmente la consecución del objetivo de nuestra protagonista.



Fig. 34. Primeros bocetos de cubierta.

Fig. 35. Bocetos de cubierta con color.

Fig. 36. Primera versión descartada de la portada.



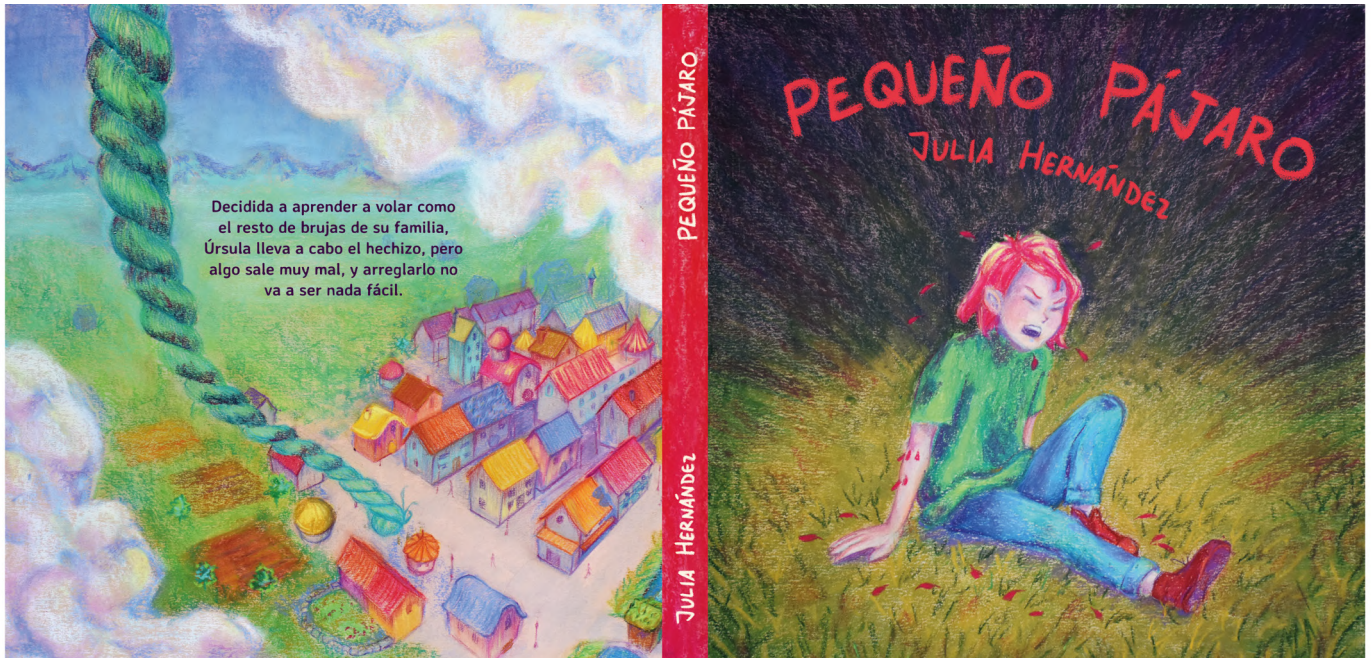


Fig. 37. Cubierta final.

4.2. LAS GUARDAS

En una entrevista para la revista Babar (2014), Shaun Tan dijo de las guardas: “son un poco como los telones de los cines antes de que empiece la película (¿por qué no imprimir cosas interesantes en ellos?)” (párr. 25).

Puede que las guardas sean los telones de los cines antes de que empiece la película, pero también son los que caen cuando finaliza. Y en ellos, como bien nos muestra el álbum de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng *Camino a casa*, en cuyas guardas iniciales vemos las huellas de un león, y en las finales, las de un humano, también se puede contar una historia, una constituida por dos escenas.

Así, aunque inicialmente se consideró crear un pattern para las guardas, al final se decidió hacer algo similar a esto: en las del principio veríamos a un pajarito caminando por el suelo, envuelto en tonos cálidos y terrosos (fig. 38), y en las del final, a un pájaro y a un murciélago ya volando libremente por un cielo azul (fig. 39).

No solo se pretendía que las guardas funcionaran juntas, sino también que las finales constituyeran una especie de epílogo (sustituyendo a la página final que se recortó en el primer boceto de storyboard). Así, al final veríamos una imagen de Úrsula volando junto a Max de nuevo bajo su forma de pájaro, queriendo decir que a veces los miedos y las inseguridades vuelven, y no pasa nada.

Se trabajó con trazos suaves, de forma que las guardas no atrajeran la atención por encima de las ilustraciones y la cubierta.



Fig. 38. Guardas del principio artefinalizadas.

Fig. 39. Guardas del final artefinalizadas.

**Rum facestruptae
volorer sperisi
minimendus non por
rerissimin ex etusanim
accus voluptio eum
res alis volo bererum
cum latusa ad eumqui
comnimp orepero**

Fig. 40. Tipografía Averia Sans Libre Bold.

4.3. PÁGINAS FINALES

Como ya se ha comentado, finalmente se elaboraron las ilustraciones finales con barras y lápices pastel sobre papel. Se trabajó en dos tamaños: a nivel general, las dobles páginas se realizaron a tamaño 32,5 x 65 cm, ya que las páginas tienen un formato cuadrado. En principio, el álbum impreso y cerrado mediría 25 x 25 cm. En los planos más abiertos, como la primera ilustración, se trabajó a, aproximadamente, 50 x 100 cm.

Una parte importante del proceso creativo (los diseños finales de algunos personajes, determinados recursos gráficos utilizados, detalles que les faltaban a las ilustraciones para que funcionaran mejor a nivel narrativo, etc.) se acabó de determinar en esta fase, cuando el acabado visual del álbum en conjunto empezó a tomar forma.

Cabe añadir que en esta etapa fueron necesarios numerosos ajustes y correcciones, especialmente en lo referente a los escenarios, en los que hubo que incluir más elementos fantásticos de los que se habían planificado en el storyboard para transmitir adecuadamente la atmósfera.

Las páginas se digitalizaron fotografiándolas, se editaron en Photoshop y se maquetaron en InDesign.

En lo que respecta a la tipografía, se buscó una que complementara el carácter manual de las ilustraciones siendo más neutra pero manteniendo su amabilidad, y que fuera poco condensada para facilitar la legibilidad sobre el fondo con textura y para niños más pequeños. Por estos motivos, se acabó utilizando la Averia Sans Libre Bold, que tiene cierta plasticidad.

Desde el inicio, el objetivo no era elaborar todas las páginas finales del álbum, sino asentar unos cimientos sólidos para un proyecto en el que se seguiría trabajando en el futuro. Por lo tanto, se acabaron realizando 5 páginas.

Fig. 41. Correcciones sobre la prueba de la primera doble página para introducir más elementos de fantasía.

Fig. 42. Primera versión de la cuarta doble página, a la que le falta información en el fondo.



Fig. 43. Primera doble página final.

Fig. 44. Segunda doble página final.

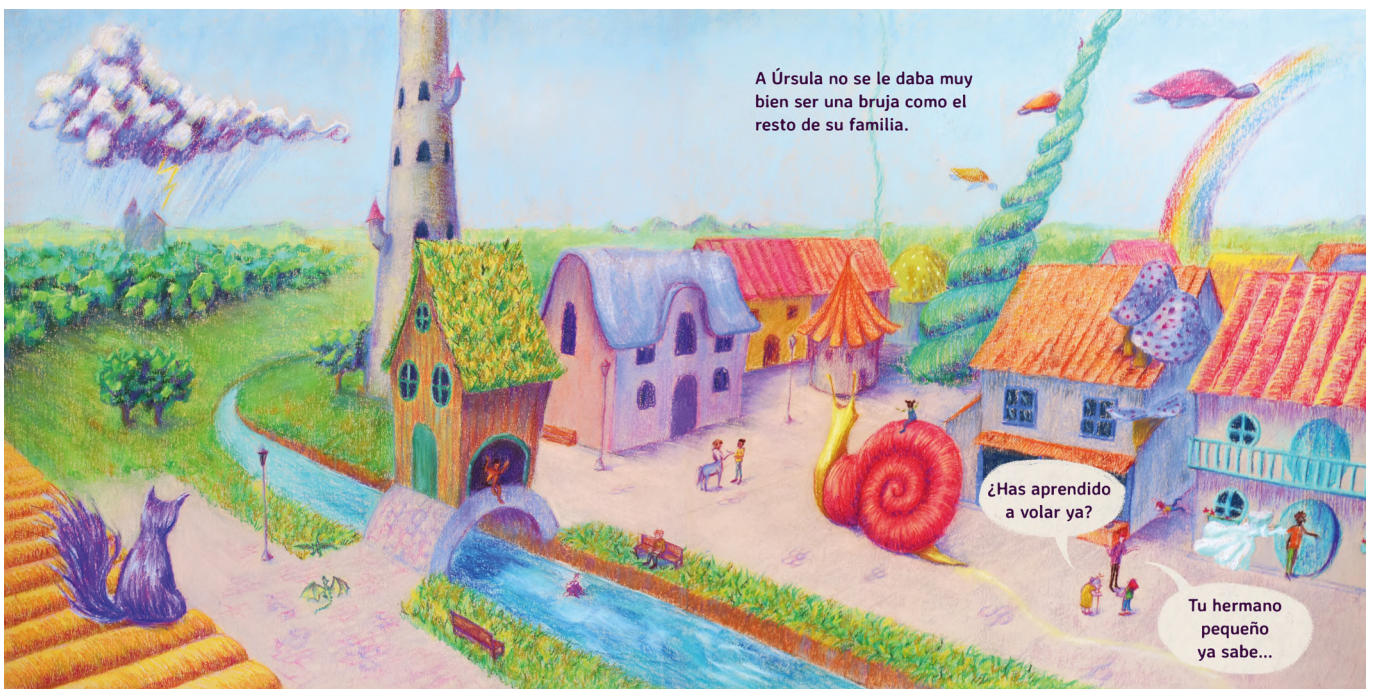




Fig. 45. Tercera doble página final.

Fig. 46. Cuarta doble página final.



Fig. 47. Novena doble página final.

5. PREVISIÓN DEL IMPACTO

Para publicar de forma tradicional en España, los ilustradores podemos dirigirnos directamente a una editorial o presentar nuestro trabajo a un concurso. Por otro lado, nos podemos dar a conocer en ferias de ilustración. A continuación se examinan estas opciones, además del mercado editorial, cómo funciona y dónde podría encontrar un hueco este álbum.

5.1. EDITORIALES

Entre las editoriales españolas que publican álbumes ilustrados se han identificado dos tipologías: los grupos editoriales grandes que tienen sellos especializados, y las editoriales más pequeñas y especializadas en ilustración o literatura infantil.

En el primer caso, encontramos, por ejemplo, al Grupo Edelvives, cuyo sello Edelvives tiene un amplio catálogo de álbumes ilustrados infantiles (*Web Oficial Del Grupo Editorial Edelvives s.f.*).

En el segundo, podemos mencionar a Kalandraka, especializada en literatura infantil (*Kalandraka - Libros Para Soñar Home Page s.f.*), o a Libros del Zorro Rojo, enfocada en la ilustración para público infantil, juvenil y adulto (*Inicio - Libros Del Zorro Rojo s.f.*).

Dentro de este grupo también está NubeOcho, que publica álbumes ilustrados y literatura infantil. Probablemente sea la más interesante para el álbum que se está desarrollando, pues cuenta con una colección, Somos8, que incluye álbumes ilustrados que ayudan a los niños a comprender sus emociones y a enfrentarse a primeras experiencias (Editorial•Colecciones 2019).

Finalmente, debemos tener en cuenta que son las editoriales más grandes las que, por lo general, tienen más alcance y pueblan las librerías más generalistas, como la de Fnac, y las editoriales más pequeñas tienden a quedarse relegadas a tiendas especializadas.

5.2. CONCURSOS

Los concursos dirigidos a ilustradores se pueden dividir entre los concursos de álbum ilustrado y los concursos de ilustración.

En el caso de los primeros, nos resulta interesante los puntos en común de sus bases. Observamos que, muy a menudo, se pide una maqueta completa del álbum con un mínimo de dobles páginas acabadas y las demás abocetadas. En el Premio Apila Primera Impresión, ya mencionado en la introducción, estas son cinco (Apila Ediciones ca. 2021). En el Premio Internacional Compostela para Álbumes Ilustrados, además de la maqueta, hay que entregar 3 ilustraciones originales (Ayuntamiento de Santiago de Compostela y Kalandraka Editora ca. 2021).

Respecto a los segundos, algunos, como el Premio Internacional de Ilustración Feria de Bolonia, que colabora con SM, ofrecen al ganador la oportunidad de publicar un libro con la editorial organizadora o colaboradora. Para participar en este es necesario haber sido seleccionado, presentando cinco ilustraciones que compartan temática, para la Exhibición de Ilustradores, que, de por sí, constituye una oportunidad interesante (The Illustrators Exhibition 2021).

5.3. FERIAS

Las ferias comerciales son eventos en los que es posible ponerse en contacto con otros profesionales y posibles clientes, y permiten conocer el mercado de primera mano (Brazell y Davies 2014). Aunque no se encuentre trabajo, “son más indicadas para otras tareas previas” (Altuna et al. 2011, p. 64). La más interesante para este álbum, debido a su público objetivo, es la Feria del Libro infantil de Bolonia, mencionada en el apartado de concursos.

5.4. PERTINENCIA

Pequeño pájaro es, en líneas generales, un álbum que habla de las emociones dirigiéndose a un público infantil. Podemos observar que, actualmente, existe un mercado bastante amplio de libros similares. Ya hemos hablado, por ejemplo, de la colección Somos8 de NubeOcho. Si nos acercamos, más concretamente, al tema del miedo, nos encontramos con obras recientes como la ya mencionada *Los miedos del capitán Cacurcias* (Andrés y Wimmer 2015), perteneciente a dicha colección, o *Mi miedo y yo*, de Francesca Sanna (2019), publicado por Impedimenta, que habla sobre una niña cuyo miedo le impide hacer ciertas cosas, como jugar con los demás en el recreo, al mudarse a un nuevo país.

Hay formas muy diversas de abordar las emociones y el miedo en literatura infantil, y *Pequeño pájaro* podría encontrar su hueco entre estos libros.

5.5. PRESUPUESTO

La intención, en principio, es publicar el álbum tradicionalmente con una editorial. Normalmente, en el caso de los libros ilustrados, el autor e ilustrador se dividen un porcentaje (royalties) del precio por el que se vende la obra (Altuna et al. 2011). Este varía entre el 7 y el 12% (Méndez I., s.f.). Además, “la tirada media de álbumes ilustrados (infantil y adulto) es de 3000 a 5000 ejemplares” (Altuna et al. 2011, p. 58).

Si, hipotéticamente, como ilustradora y escritora de *Pequeño pájaro*, recibiera un 8% (por ser novel) en royalties por una tirada de 3000 ejemplares, y cada uno costara 20€, en total percibiría 4800€.

Por otro lado, los gastos que debemos tener en cuenta son los que se refieren a los materiales necesarios para elaborar el trabajo. Se han incluido los necesarios para acabar todo el álbum, teniendo en cuenta el papel extra para hacer pruebas.

Tabla 1. Presupuesto necesario para completar el álbum (precios de la tienda de artículos de Bellas Artes R.Vidal).

23 x Papel Canson Mi-Teintes 50x70	23 x 1,44 = 33,12€
1 x Papel Canson Mi-Teintes Touch 50x70	3,95€
1 x Spray fijador para pastel	6,32€
1 x Tubo portaplanos	7,99€
1 x caja 48 barras pastel Koh-I-Noor	29,25€
1 x caja 24 lápices pastel Koh-I-Noor	21€
3 x lápiz grafito	3 x 0,90 = 2,70€
1 x sacapuntas	1,15€
2 x goma	2 x 0,80 = 1,60€
1 x difumino	0,60€
TOTAL	107,68€

6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un reto desde el principio, ya que es tanto mi primera obra de ilustración profesional como el primer álbum ilustrado que hago.

Ha pasado por un largo camino de conceptualización y producción en el que se ha encontrado con numerosos obstáculos inesperados. La fase de pruebas, por ejemplo, llevó más tiempo de lo que se esperaba inicialmente. De esto podemos extraer la importancia de la técnica, y su valor no solo visual, sino también comunicativo en el resultado final. Y, aunque es difícil no desear que todo hubiera salido a pedir de boca desde el principio, los errores y el “tiempo perdido” en la realización de pruebas son pasos necesarios del proceso creativo que han permitido sentar una buena base para este trabajo.

Emprender un proyecto como este hace reflexionar sobre la complejidad de construir una buena historia, por sencilla que esta pueda parecer. De hecho, podríamos decir que, cuanto más sencilla, más relevante se vuelve cuidar todos los detalles. Trabajar la narrativa, especialmente de forma secuencial al sumar el factor de las ilustraciones, ha sido complicado, si bien ha tenido su recompensa. Resulta interesante, además, explorar cómo se puede utilizar la fantasía y los recursos que nos ofrece para que el lector pueda extraer mensajes y enseñanzas que se apliquen al mundo real.

Para concluir, considero que he alcanzado los objetivos propuestos inicialmente, pero cabe recalcar que este proyecto tiene, más allá de lo académico, un carácter personal y profesional. La intención es acabar el álbum en el futuro, por lo que todavía le queda, igual que a mí, un largo camino por recorrer.

7. BIBLIOGRAFÍA CITADA

7.1. BIBLIOGRAFÍA

ALTUNA H., P. AMARGO, E. ARGUILÉ, A. BALLESTER, U. CULEBRO, R. ESTEBAN, M. ESTRADA, I. FERRER, FORGES, M. GALLARDO, P. MARTÍNEZ, MAX, A. MONTEYS, E. ODRIOZOLA, J. OLIVARES, C. ORTÍN, M. PRADO, M. SARDÀ, R. SERRANO y J. ZABALA, 2011. *Nuevo libro blanco de la Ilustración Gráfica en España. Guía práctica para profesionales de la ilustración* [documento PDF en línea]. Coordinación de obra y preparación de textos de Henrique TORREIRO. Madrid: FADIP. [Consulta 21 junio 2021]. ISBN 978-84-615-6012-7. Disponible en: http://www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancollustracion_web.pdf.

ANDRÉS, J.C. y S. WIMMER, 2015. *Los miedos del capitán Cacurcias*. España: NubeOcho. ISBN 978-84-943691-2-4.

APILA EDICIONES, ca. 2021. *Convocatoria del premio Apila Primera Impresión 2021* [documento PDF en línea]. [Consulta 20 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.apilaediciones.com/wp-content/uploads/2020/06/BASES-CONCURSO-texto-2021.pdf>

AYUNTAMIENTO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA y KALANDRAKA EDITORA, ca. 2021. *XIV Premio Internacional Compostela para Álbumes Ilustrados* [documento PDF en línea]. [Consulta: 16 junio 2021]. Disponible en: <https://www.kalandraka.com/basesCompostela/bases%20web%20CASTELLANO.pdf>

BRAZELL, D. y J. DAVIES, 2014. *Cómo ser un buen ilustrador*. Traducido del inglés por Remedios DIÉGUEZ DIÉGUEZ. Barcelona: Blume. ISBN 978-84-15317-85-2.

BUITRAGO, J. y R. YOCKTENG, 2008. *Camino a casa*. México: Fondo de Cultura Económica. ISBN 978-607-16-0007-3.

MATTOTTI, L., 2007. *Carnaval. Colori e movimenti*. Italia: Nuages. ISBN: 978-8886178709.

MATTOTTI, L. y N. TERRANOVA, 2020. *Aladino e la lampada magica*. Italia: Orecchio Acerbo. ISBN 978-8832070477.

MCCANNON, D., S. THORNTON y Y. WILLIAMS, 2009. *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Traducido del inglés por María José VÁZQUEZ PAZ. Barcelona: Editorial Acanto. ISBN 978-84-95376-86-2.

RODRÍGUEZ PASCUAL, R. y A. VARA LÓPEZ, 2019. La fantasía en el álbum ilustrado infantil. *Álabe 20*. doi: 10.15645/Alabe2019.20.5.

SALISBURY, M. y M. STYLES, 2012. *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Traducido del inglés por Remedios DIÉGUEZ DIÉGUEZ. Barcelona: Blume. ISBN 978-84-9801-590-4.

SANNA, F., 2019. *Mi miedo y yo*. Traducido del inglés por Ana ZULAIKA CENTENO. España: Impedimenta. ISBN 978-84-17115-85-2.

SEGER, L., 2001. *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. 7ª ed. Traducido del inglés por Ángel BLASCO. Madrid: Ediciones Rialp, S.A. ISBN 84-321-2724-8.

SOMMER-BODENBURG, A., 2000. *El pequeño vampiro*. Ilustraciones de Amelie GLIENKE. Santiago de Chile: Alfaguara Infantil. ISBN 956-239-175-2.

STALLCUP, J.E., 2002. Power, Fear, and Children's Picture Books. *Children's Literature* 30, 125-158. doi: 10.1353/chl.0.0698.

TAN, S., 2001. *The Red Tree*. Australia: Lothian Books. ISBN 978-07-3440-172-4.

TAN, S., 2013. *Rules of Summer*. Australia: Lothian Children's Books. ISBN 978-07-3441-067-2.

VALLEJO, I., 2019. *El infinito en un junco. La invención de los libros en el mundo antiguo*. Madrid: Siruela. ISBN 978-84-18436-20-8.

WYNNE JONES, D., 1986. *Howl's Moving Castle*. Nueva York: Greenwillow Books. ISBN 0688062334.

7.2. FILMOGRAFÍA

La canción del mar, 2014 [película]. Dirigida por Tomm Moore. Irlanda: Cartoon Saloon, Digital Graphics.

Lo que hacemos en las sombras, 2014 [película]. Dirigida por Jemaine CLEMENT y Taika WAITITI. EEUU y Nueva Zelanda: Resnick Interactive Development, Unison Films, Defender Films, Funny or Die, New Zealand Film Commission.

7.3. WEBGRAFÍA

BABAR, 2014. Entrevista a Shaun Tan [en línea]. *Revista Babar*. Babar, revista de literatura infantil y juvenil [consulta: 10 enero 2021]. Disponible en: <http://revistababar.com/wp/entrevista-a-shaun-tan/>

Editorial•Colecciones, 2019. *NubeOcho*. NubeOcho Ediciones [consulta: 2 junio 2021]. Disponible en: <http://nubeocho.com/index.php/es/editorial>.

Inicio - Libros del Zorro Rojo, s.f. Libros del Zorro Rojo [consulta: 2 junio 2021]. Disponible en: <https://librosdelzorrerojo.com/>.

Kalandraka - Libros para soñar Home page, s.f. Kalandraka Editora [consulta: 2 junio 2021]. Disponible en <https://www.kalandraka.com/>.

MÉNDEZ, I., s.f. Descifrando los royalties [en línea]. *Firmado Por - Consultoría en derechos de autor y propiedad intelectual* [consulta: 21 junio 2021]. Disponible en: <https://firmadopor.com/descifrando-los-royalties/>.

TAN, S., s.f. The Red Tree [en línea]. *Shaun Tan* [consulta: 20 mayo 2021]. Disponible en: <https://www.shauntan.net/red-tree-book>.

The Illustrators Exhibition, 2021. *Bologna Children's Book Fair*. BolognaFiere [consulta: 2 junio 2021]. Disponible en: <https://www.bolognachildrenbookfair.com/en/highlights/illustrators/the-illustrators-exhibition/7940.html>.

Web Oficial Del Grupo Editorial Edelvives, s.f. Grupo Edelvives [consulta: 2 junio 2021]. Disponible en: <https://www.edelvives.com/es/index>.

8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Fig. 1. Mapa conceptual del proyecto.	8
Fig. 2. Cartel de <i>Lo que hacemos en las sombras</i> (2014), dirigida por Jemaine Clement y Taika Waititi.	10
Fig. 3. Ben, Saoirse, su padre, su abuela y su perro, de <i>La canción del mar</i> (2014), dirigida por Tomm Moore.	11
Fig. 4. Macha, personaje del folklore irlandés, en <i>La canción del mar</i> (2014), dirigida por Tomm Moore.	11
Fig. 5. Enfrentamiento entre Cacurcias y el fantasma en <i>Los miedos del capitán cacurcias</i> , de José Carlos Andrés y Sonja Wimmer (2015).	12
Fig. 6. El personaje de Rüdiger en la portada de <i>El pequeño vampiro</i> , de Ángela Sommer-Bodenburg (2000). Ilustraciones de Amelie Glienke.	12
Fig. 7. Ilustración de <i>Camino a casa</i> , de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng (2008).	12
Fig. 8. Portada de <i>Aladino e la lampada magica</i> , de Lorenzo Mattotti y Nadia Terranova(2020).	13
Fig. 9. Ilustración de <i>Carnaval</i> , de Lorenzo Mattotti (2007). Pasteles.	13
Fig. 10. Ilustración de <i>The Red Tree</i> , de Shaun Tan (2001).	14
Fig. 11. Ilustración de <i>Rules of Summer</i> , de Shaun Tan (2013).	14
Fig. 12. Ilustración de <i>Rules of Summer</i> , de Shaun Tan (2013).	14
Fig. 13. Cronograma del proyecto	15
Fig. 14. Primeros bocetos de Úrsula	18
Fig. 15. Bocetos de Úrsula como pájaro.	18
Fig. 16. Bocetos de Úrsula como pájaro.	18
Fig. 17. Bocetos de Úrsula tras reducir su edad.	18
Fig. 18. Bocetos de la abuela de Úrsula.	19
Fig. 19. Bocetos de las personas lobo.	19
Fig. 20. Bocetos de Amelia.	20
Fig. 21. Bocetos de Amelia.	20
Fig. 22. Bocetos de Amelia, Úrsula y Max.	20
Fig. 23. Bocetos de Max.	20
Fig. 24. Bocetos de Max con su hermano.	20
Fig. 25. Boceto de Max como murciélago.	20
Fig. 26. Boceto del pueblo.	21
Fig. 27. Boceto del pueblo.	21
Fig. 28. Boceto del pueblo.	21
Fig. 29. Storyboard final con color esquemático.	23
Fig. 30. Prueba de la segunda doble página con pasteles sobre papel Canson-Teintes, 32,5 x 65 cm.	24

Fig. 31. Prueba de la primera doble página con pasteles sobre papel Canson-Teintes Touch, 31 x 62 cm.	24
Fig. 32. Prueba de la tercera doble página con pintura digital.	25
Fig. 33. Prueba de la tercera doble página con grafito y color digital.	25
Fig. 34. Primeros bocetos de cubierta.	26
Fig. 35. Bocetos de cubierta con color.	26
Fig. 36. Primera versión descartada de la portada.	26
Fig. 37. Cubierta final.	27
Fig. 38. Guardas del principio artefinalizadas.	28
Fig. 39. Guardas del final artefinalizadas.	28
Fig. 40. Tipografía Averia Sans Libre Bold.	29
Fig. 41. Correcciones sobre la prueba de la primera doble página para introducir más elementos de fantasía.	29
Fig. 42. Primera versión de la cuarta doble página, a la que le falta información en el fondo.	29
Fig. 43. Primera doble página final.	30
Fig. 44. Segunda doble página final.	30
Fig. 45. Tercera doble página final.	31
Fig. 46. Cuarta doble página final.	31
Fig. 47. Novena doble página final.	32
Tabla 1. Presupuesto necesario para completar el álbum (precios de la tienda de artículos de Bellas Artes R.Vidal).	34

ANEXO I: GUIÓN LITERARIO

PEQUEÑO PÁJARO

PROYECTO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM
ILUSTRADO DE FANTASÍA

Presentado por Julia Hernández Fernández
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

GUIÓN LITERARIO

Este álbum explora el miedo y la inseguridad en nosotros mismos y cómo afecta a nuestra vida hasta el punto de que a veces nos paraliza, además de la importancia de contar con el apoyo de los demás. Está dirigido a un público infantil de entre 6 y 8 años.

Úrsula tiene 8 años y es una aprendiz de bruja, una profesión muy común y respetada en su familia. Vive en un pueblo en el que conviven todo tipo de criaturas mágicas.

Cuando intenta hacer el hechizo para aprender a volar como todas las brujas, sus miedos e inseguridades la traicionan y algo sale mal. Así, en vez de adquirir la capacidad de volar como humana, se transforma accidentalmente en un pájaro.

No sabe cómo volver a su forma normal, por lo que decide ir a buscar la ayuda de su abuela. Esta no se toma su problema muy en serio. La coge y la suelta para obligarla a volar, porque cree que la mejor forma de aprender es intentarlo y arriesgarse a caerse. Esto no le funciona a Úrsula, que tiene mucho miedo a probar y hacerse daño, y al mundo, que es muy grande, y ella muy pequeña, y eso la paraliza.

Úrsula le pregunta a más gente del pueblo: Rafael, el hombre lobo, la intenta tranquilizar diciendo que esas cosas no se pueden controlar, y Amelia, la fantasma, asegura que no nota la diferencia, la ve igual que siempre. Sin embargo, ninguno de ellos sabe cómo ayudar.

Tras vagar por las calles esquivando peligros, acaba en la tienda de los vampiros. Aunque el mayor tampoco le da una solución, su hermano pequeño, Max, se entusiasma mucho al saber que tiene una compañera que puede salir a volar con él, se transforma en murciélago y tira de ella. Como Úrsula sigue teniendo miedo, le enseña cómo hacerlo y, con su apoyo, por fin lo consigue y salen a volar juntos.

Cuando consigue volar, Úrsula va perdiendo el miedo y, finalmente, al superarlo, recupera su cuerpo humano casi sin darse cuenta.

ANEXO II: PERSONAJES

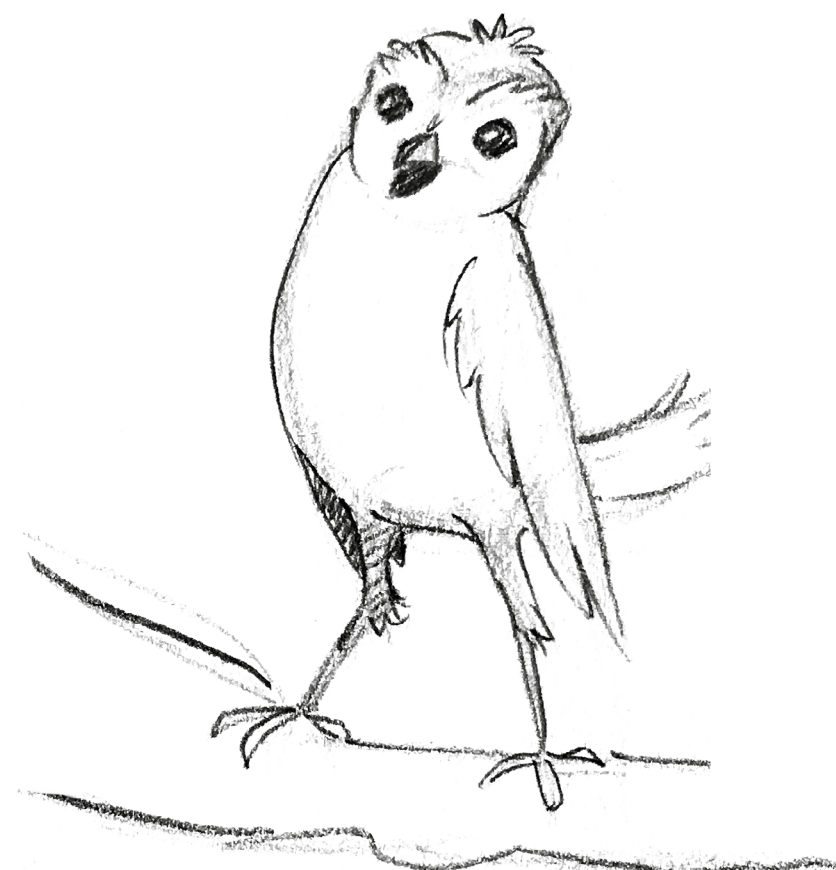
PEQUEÑO PÁJARO

PROYECTO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM
ILUSTRADO DE FANTASÍA

Presentado por Julia Hernández Fernández
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021





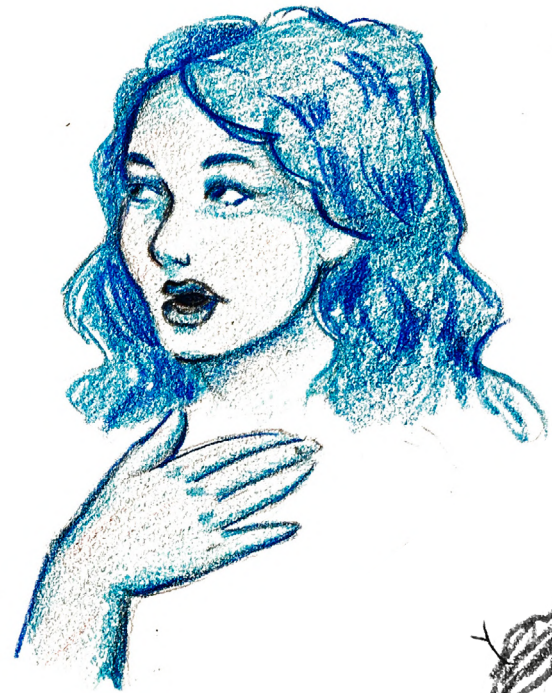
Úrsula es la protagonista. Es insegura y tiene muy poca confianza en sí misma, lo que le impide intentar hacer todas las cosas que le gustaría.



Rafael y Rebeca son personas lobo, pero por lo demás son dos hermanos muy normales que solo discuten de vez en cuando.



La abuela de Úrsula es práctica y poco cariñosa. Aunque quiere mucho a su nieta, le cuesta ponerse en su lugar.



Amelia la fantasma lleva por aquí mucho tiempo, y lo sabe todo sobre todo el mundo. Es muy amable, aunque si te descuidas te robará las flores del jardín.



Max es un niño vampiro. Es extrovertido y entusiasta, pero se siente un poco solo porque no tiene amigos con los que salir a volar.



ANEXO III: STORYBOARD

PEQUEÑO PÁJARO

PROYECTO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM
ILUSTRADO DE FANTASÍA

Presentado por Julia Hernández Fernández
Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



escena 2 hermano pequeño
 figuras inhóspitas (que parecen visualmente peores)



contraste: miedo y presión

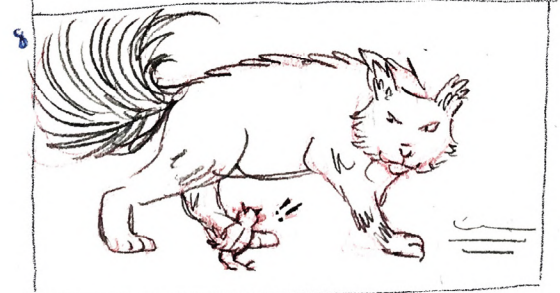
tallas/estudio de brujas. luminoso y cálido, lleno de cosas.
 al hechizo here va lo pinto?



caótico, transformación vs. algo + tranquilo de ello mirando cómo se transforma lentamente con terror (igual desasistido terror: fijo para niños?)



5A igual una doble pg en la que se ve el pueblo + grande?



'pero el mundo era muy grande y ella era muy pequeña'

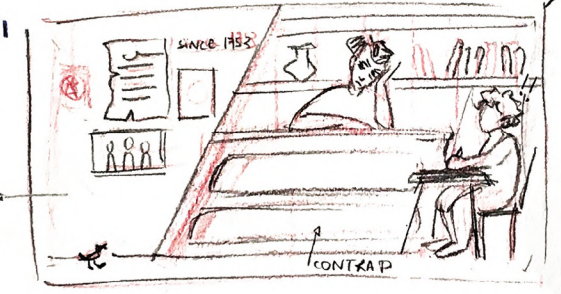
poner gato y lobo en el fondo y no en la plaza
 ¿a qui asiste al gato es la chica medio transformada en lobo



se está haciendo de noche?

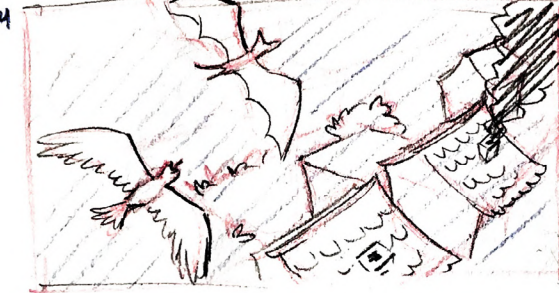
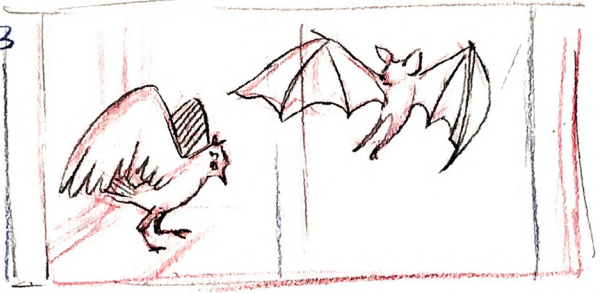


interior henda cocinas de abrir, de noche, vs. se los encuentra en la celda abriendo?

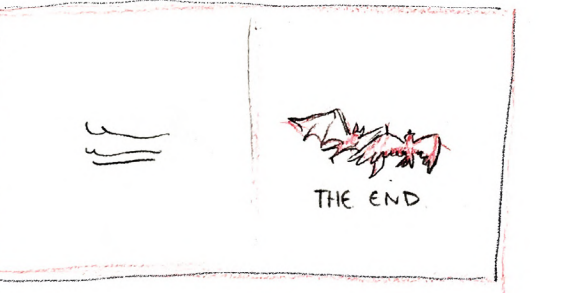
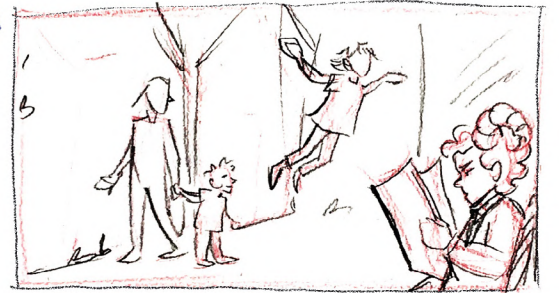


igual que parece + nervioso o asustado

12



estrella - "la noche estrellada" + LIBERTAD
 ¿igual esta parte cuando ya tenía cuerpo humano?

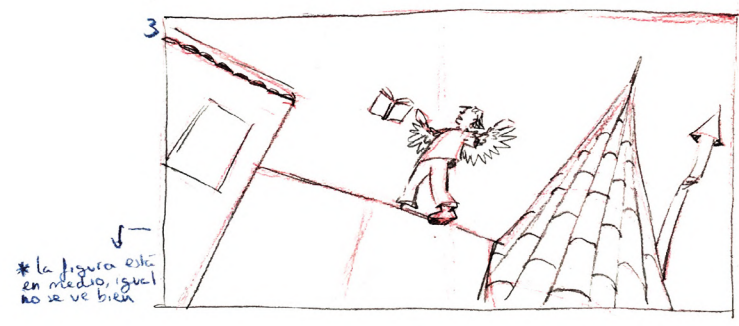


Dobles páginas eliminadas

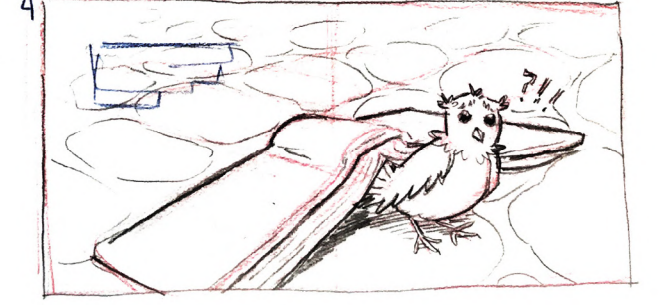
Ursula pertenecía a una familia de brujas (una dinastía muy muy larga, según su abuela), pero no se le daba muy bien su arte.
 Abuela: ¿Has aprendido a volar ya?
 Padre: Tu hermano pequeño ya sabe...



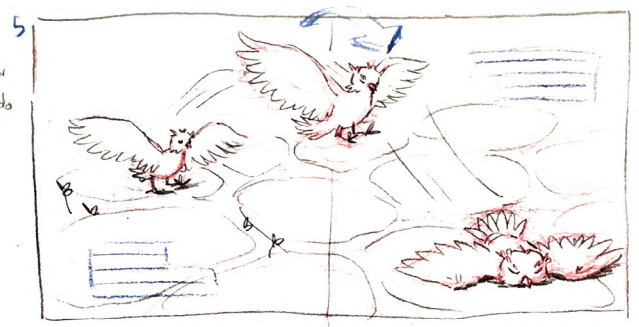
Ursula decidió aprender el hechizo de vuelo de una vez.
 Pero, ¿y si lo decía usual? ¿y si se trababa? ¿y si...?



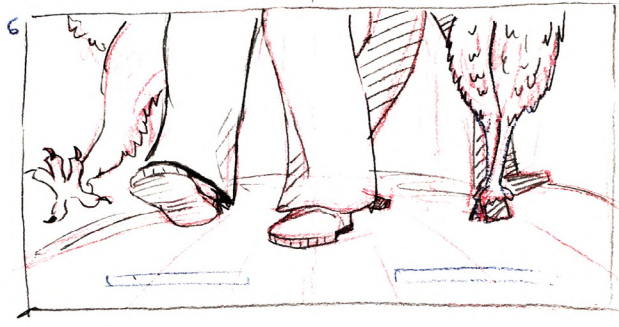
¿Qué habrá pasado? ¿Por qué se repite todo? Era enorme, colosal, gigantesco, aún usas de lo normal?



¿Cómo se usaban sus nuevas alas? Bueno, mejor no arriesgarse demasiado.



No sabía cómo volver a su cuerpo normal, así que fue a pedirle ayuda a su abuela.



—¿No querías volar? ¡Pase, vuela! — dijo su abuela.



Pero el mundo era muy grande y ella era muy pequeña.



— ¡Ay! Así como hay que darle tiempo — dijo su abuela. Lobo. No se pueden controlar.



—¿Seguro que has cambiado? pregunta Ursula a su abuela. ¡No te vas a quedar!



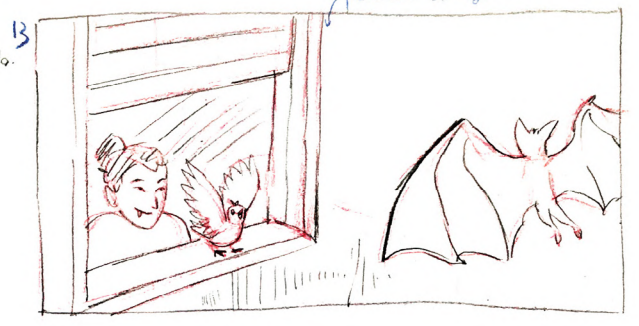
— Ursula, tengo clientes — la interrumpió Evaristo, el vampiro — y de todas formas, para transformarte solo haz lo que quieras.



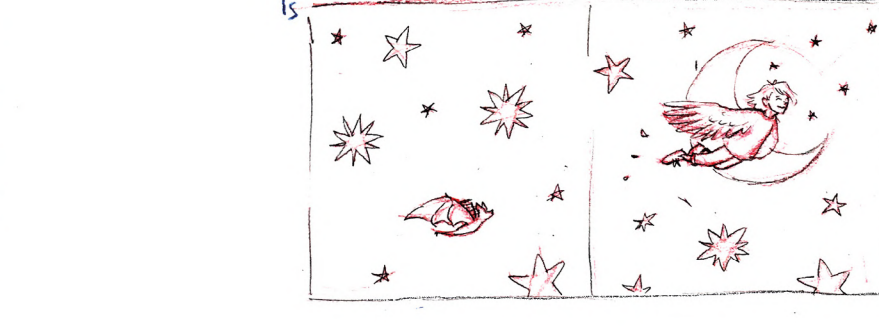
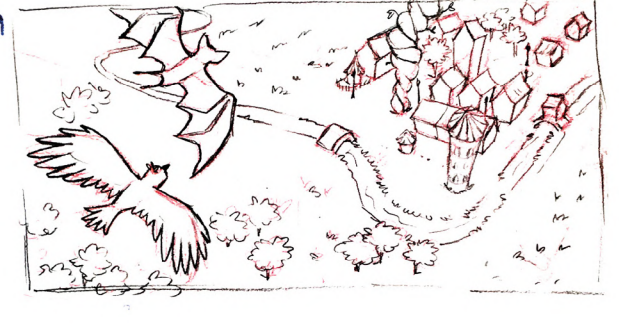
— ¡Pero no te transformes todavía! — exclamó Max, el hermano de Evaristo —. Primero ven a volar conmigo, que es súper divertido.
 — Es que no sé — dijo Ursula.
 — ¡Yo te enseño!
 — Es que me da miedo.



— Es normal que te da miedo. Podemos hacerlo juntos.

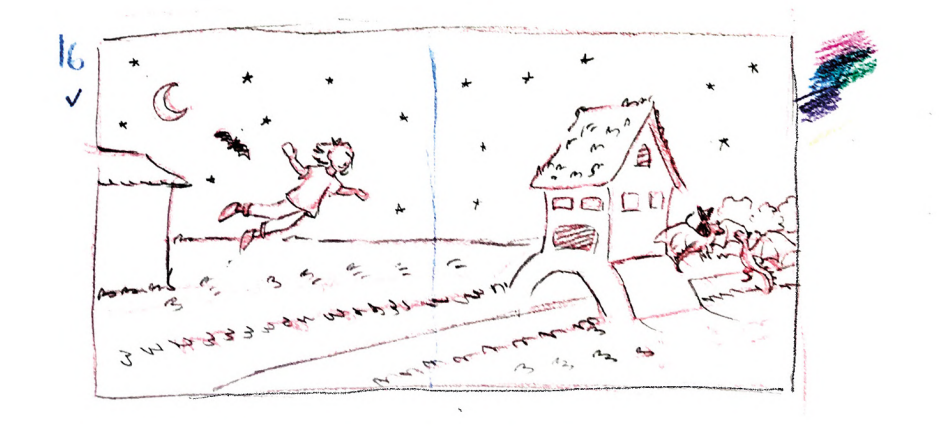
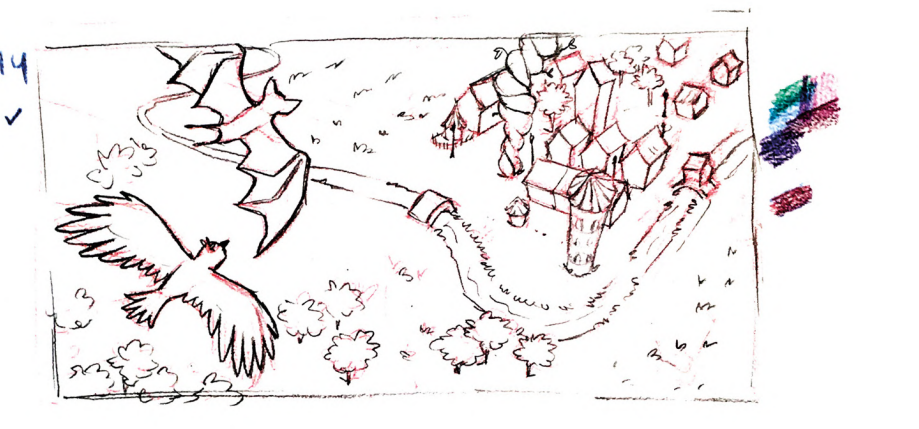
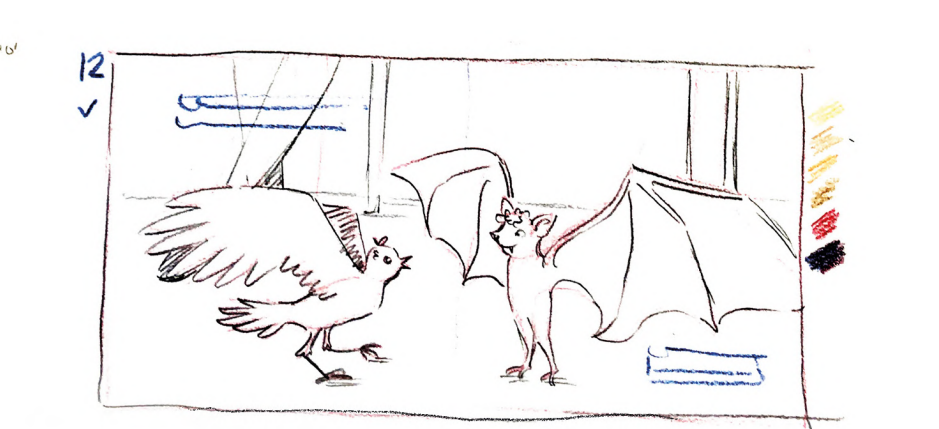
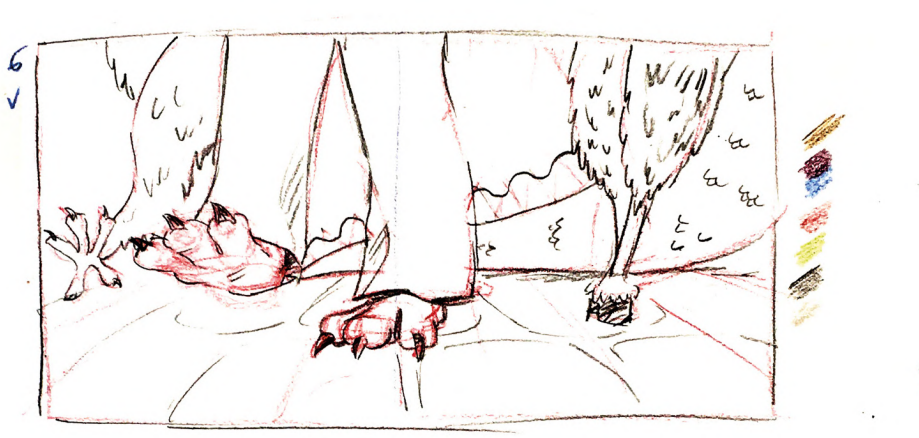
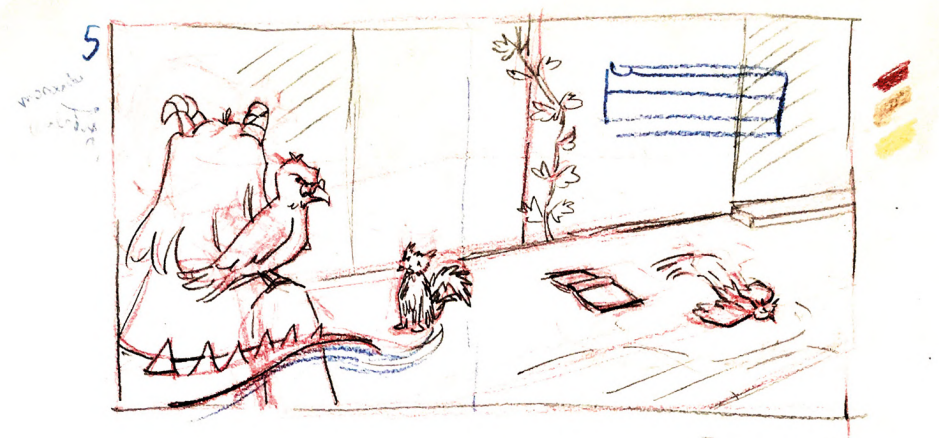
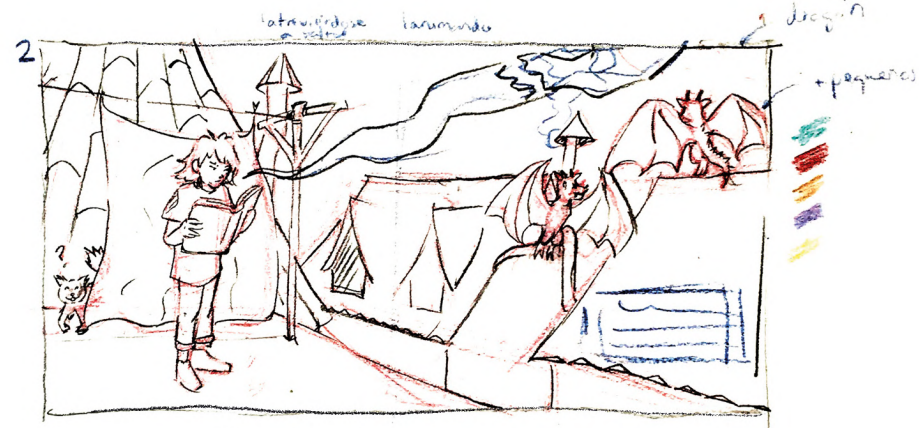


Así que lo hicieron juntos.



hay del principio





Guardas artefinalizadas

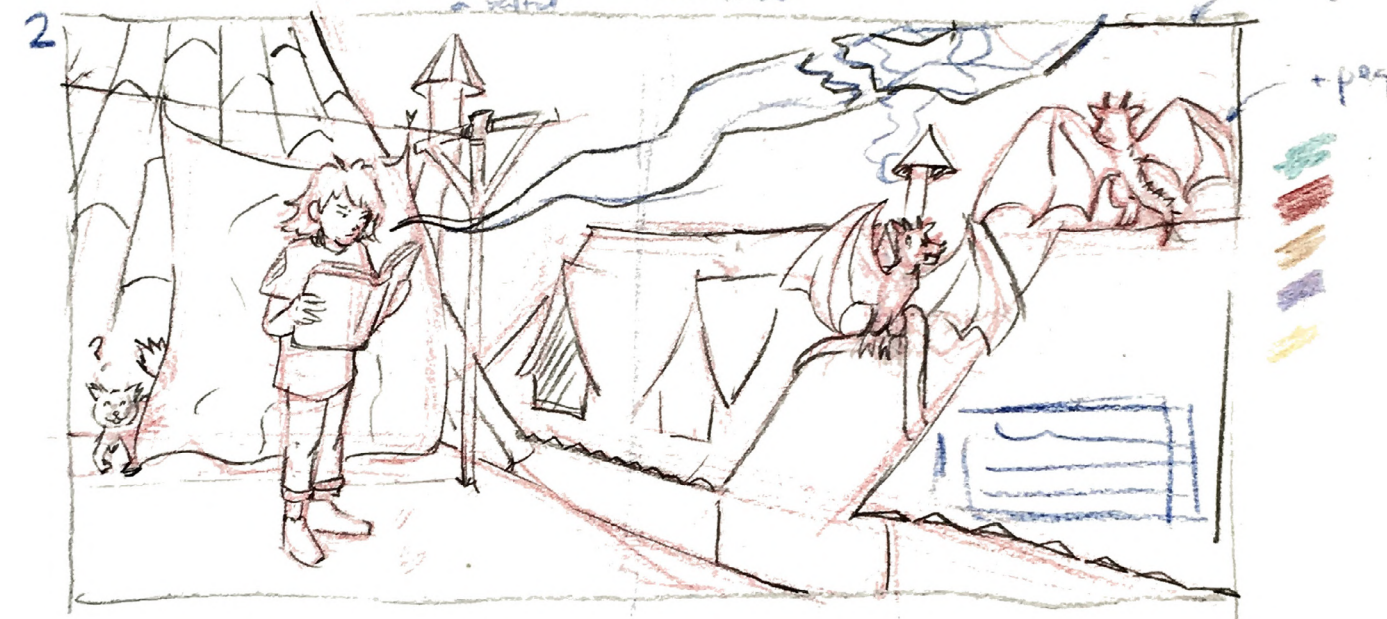
A Úrsula no se le daba muy bien ser una bruja como el resto de su familia.

Abuela: ¿Has aprendido a volar ya?

Padre: Tu hermano pequeño ya sabe...

Decidió aprender el hechizo de vuelo de una vez.

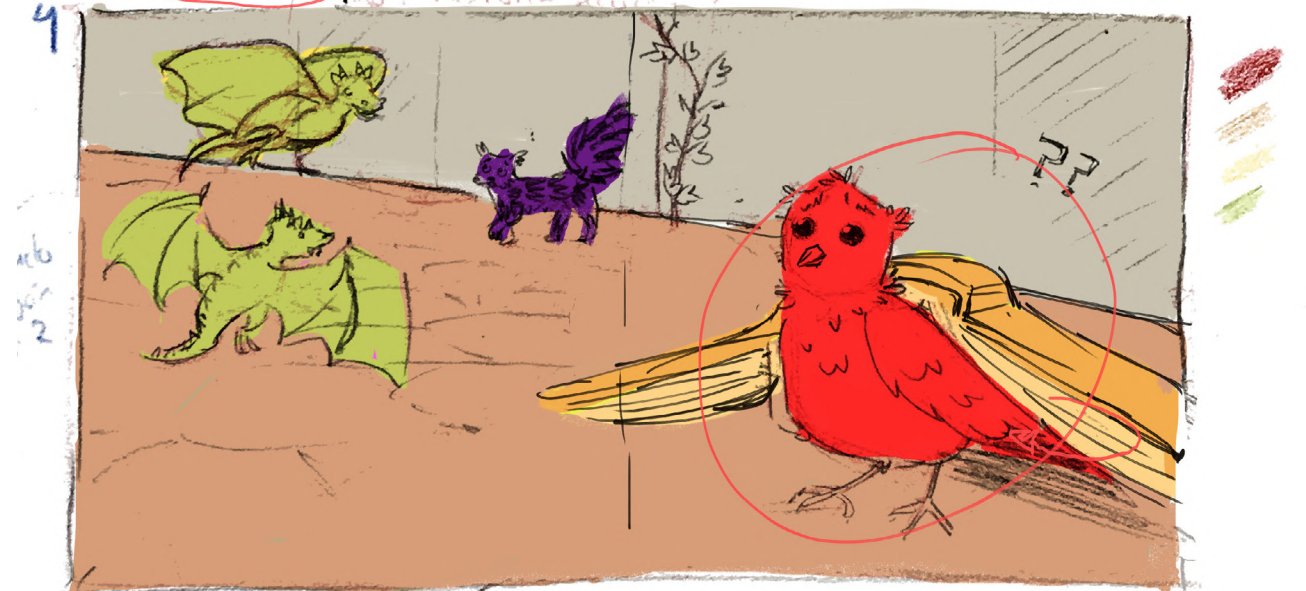
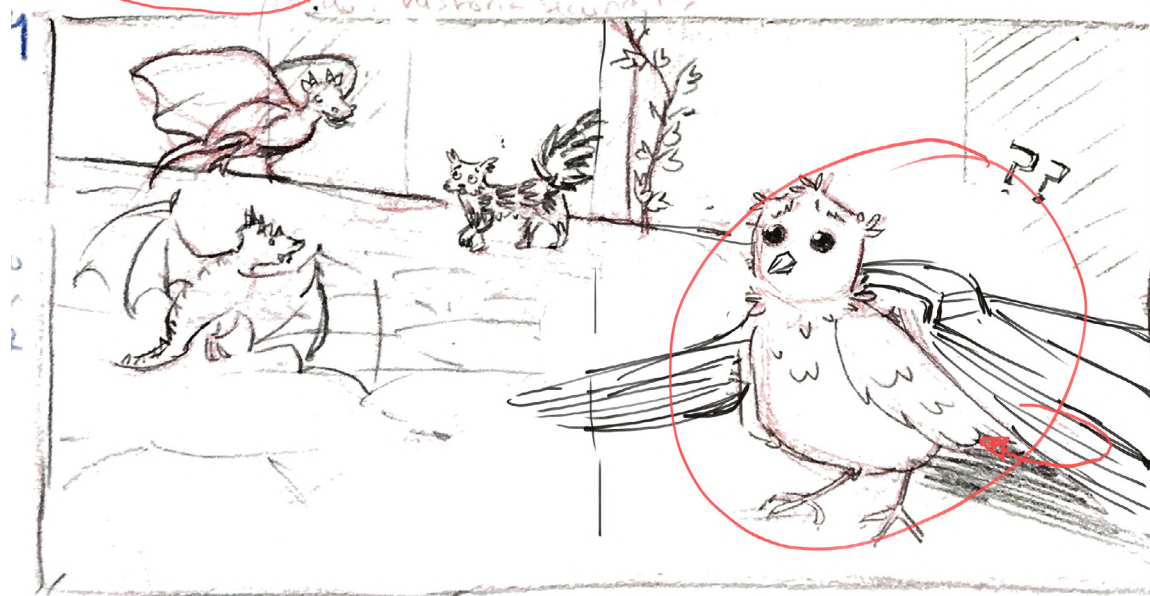
Pero, ¿y si lo decía mal? ¿Y si se trababa? ¿Y si...?



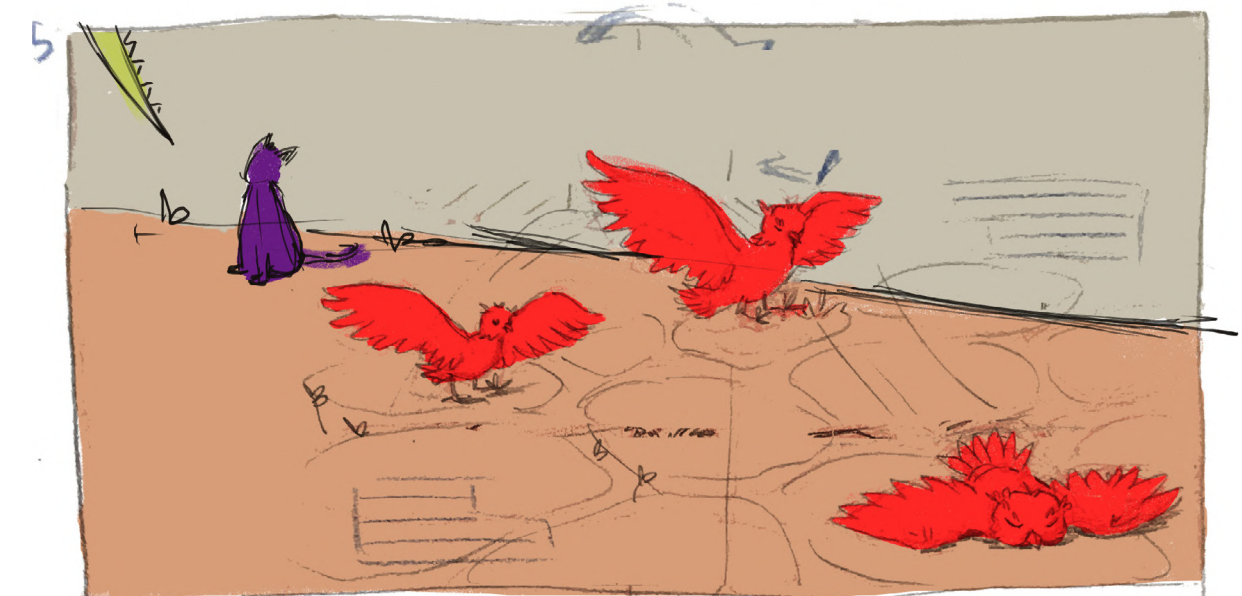
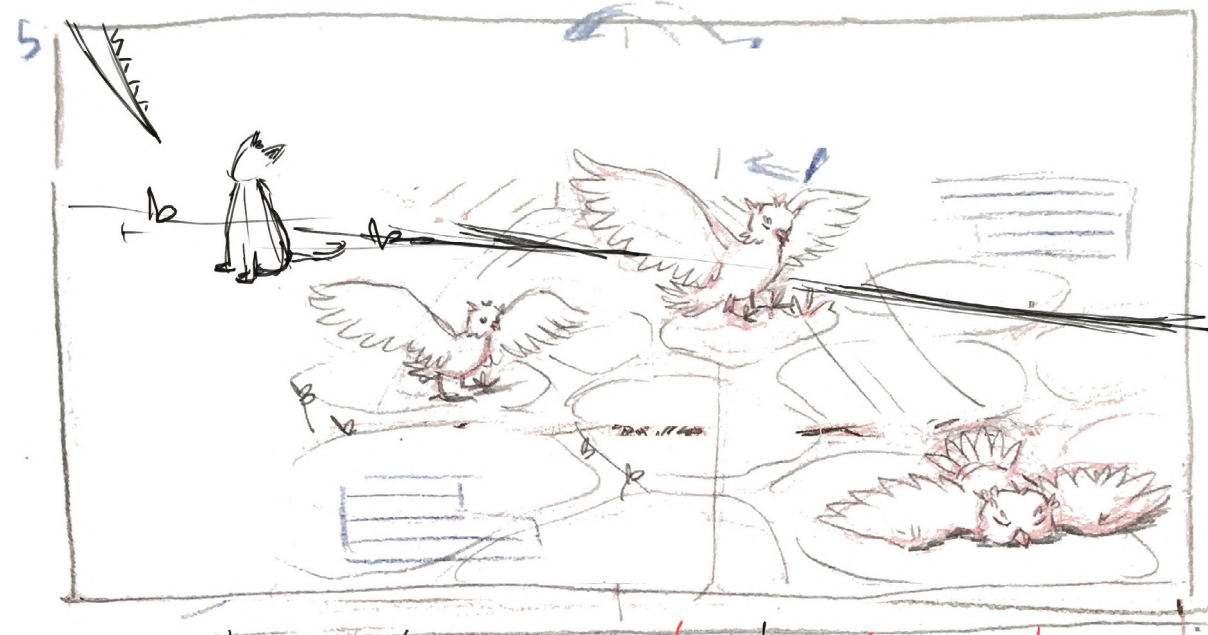
Algo estaba saliendo muy, muy mal.
"Esto me pasa por intentarlo", pensó Úrsula.



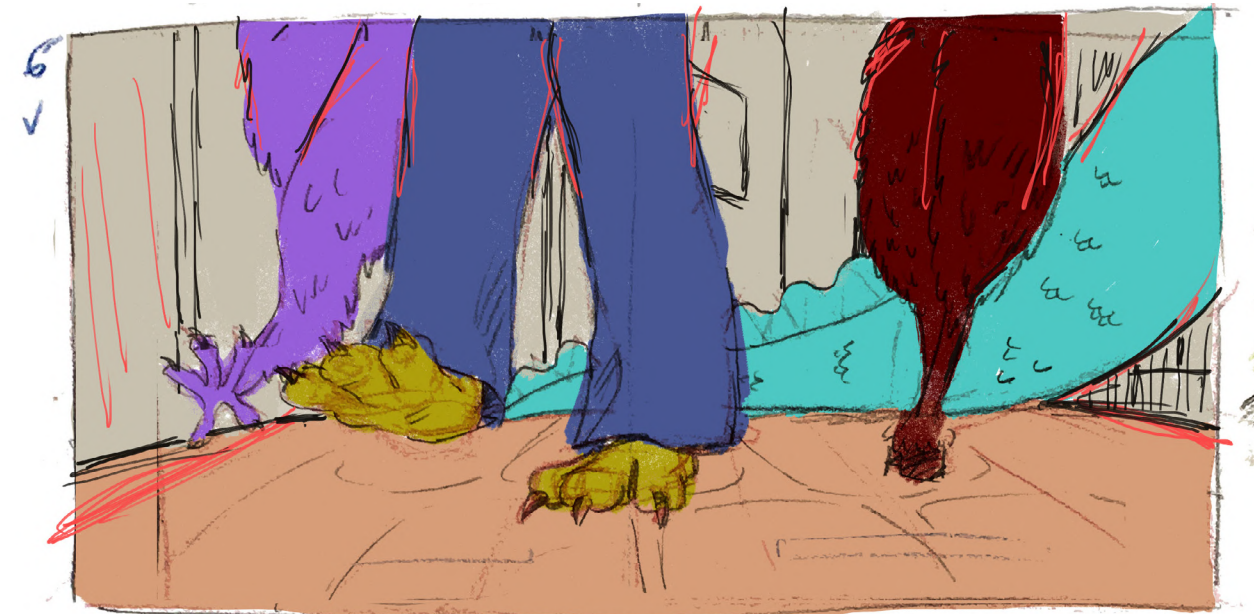
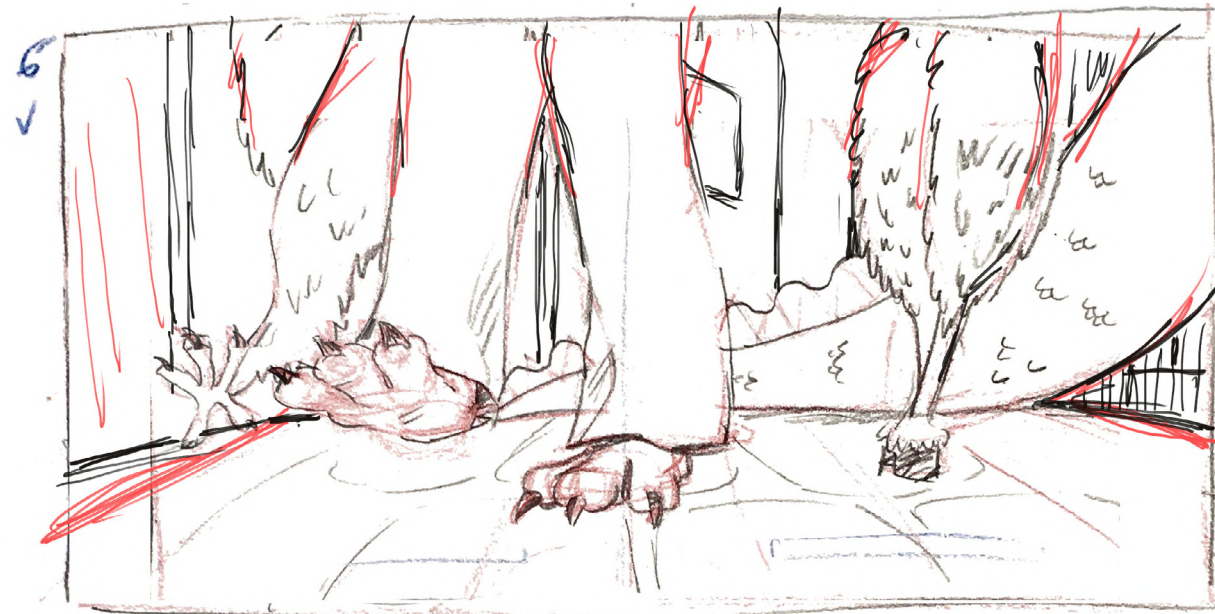
¿Por qué de repente todo era enorme, colosal, gigantesco, aún más de lo normal?



¿Y por qué tenía alas? ¿Y por qué no funcionaban?
¿Y si volaba más alto y se caía?



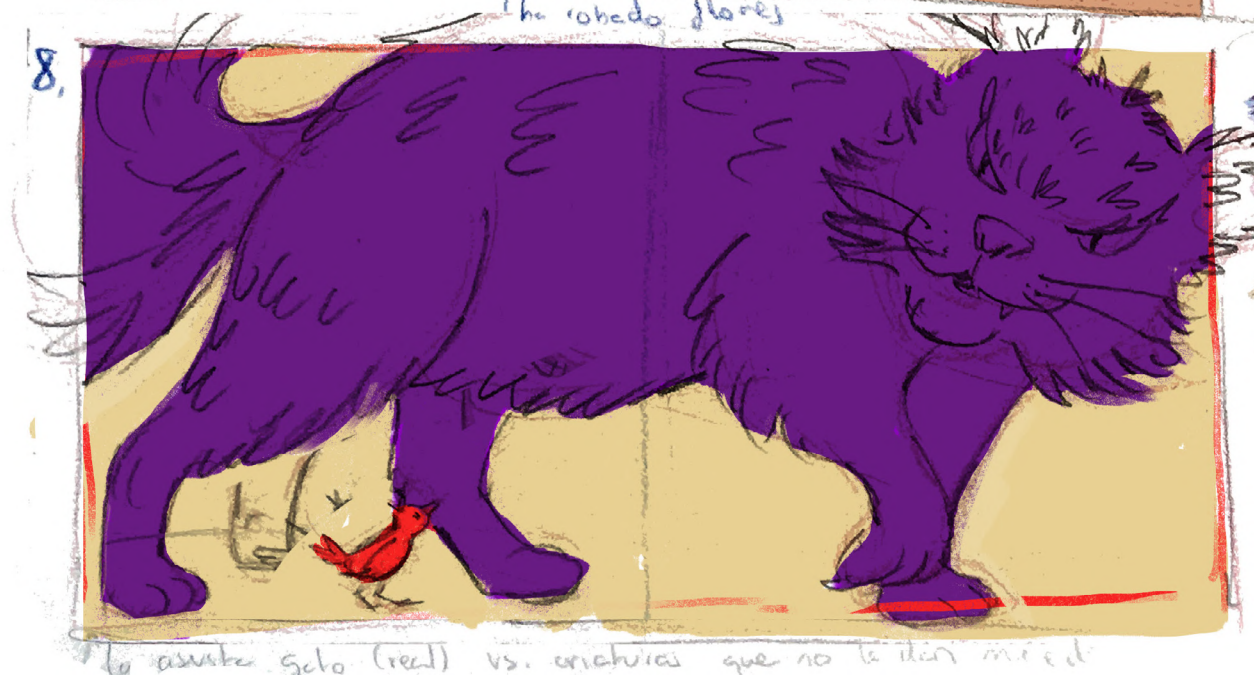
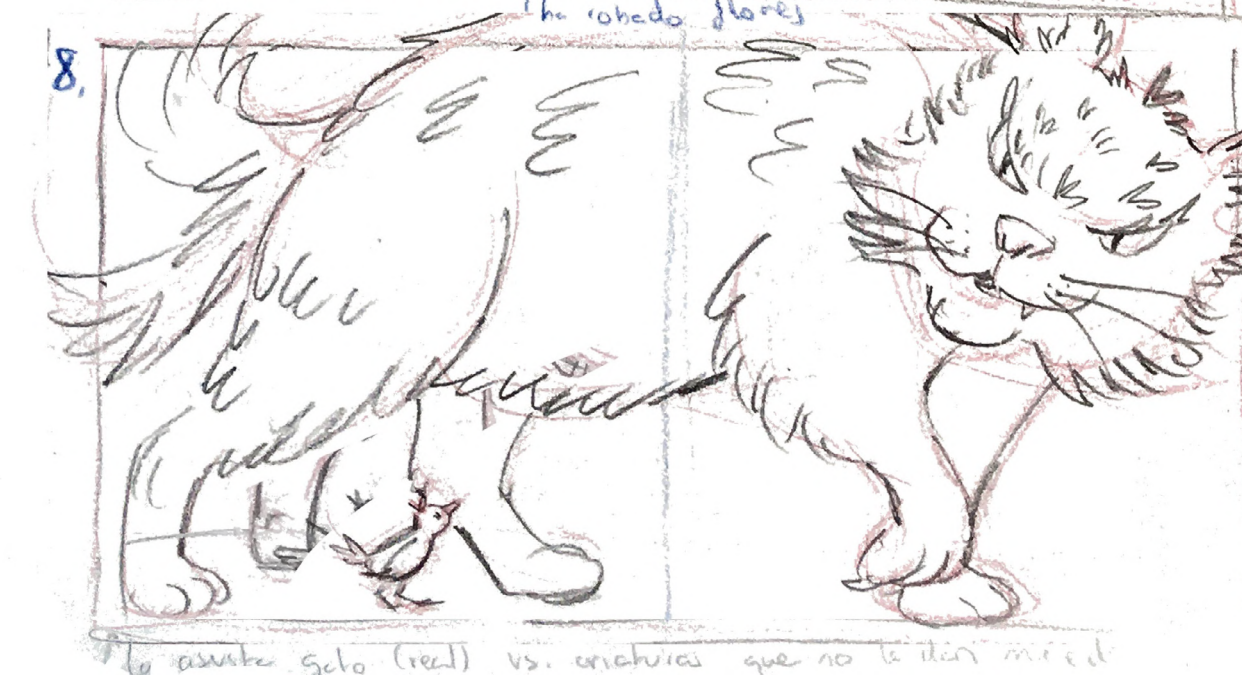
“Mejor voy a pedir ayuda”, pensó.



—¿No querías volar? ¡Pues sal y vuela! —
dijo su abuela.



Pero el mundo era muy grande, y ella era
muy pequeña.



lo asusta solo (real) vs. arañas que no le dan miedo

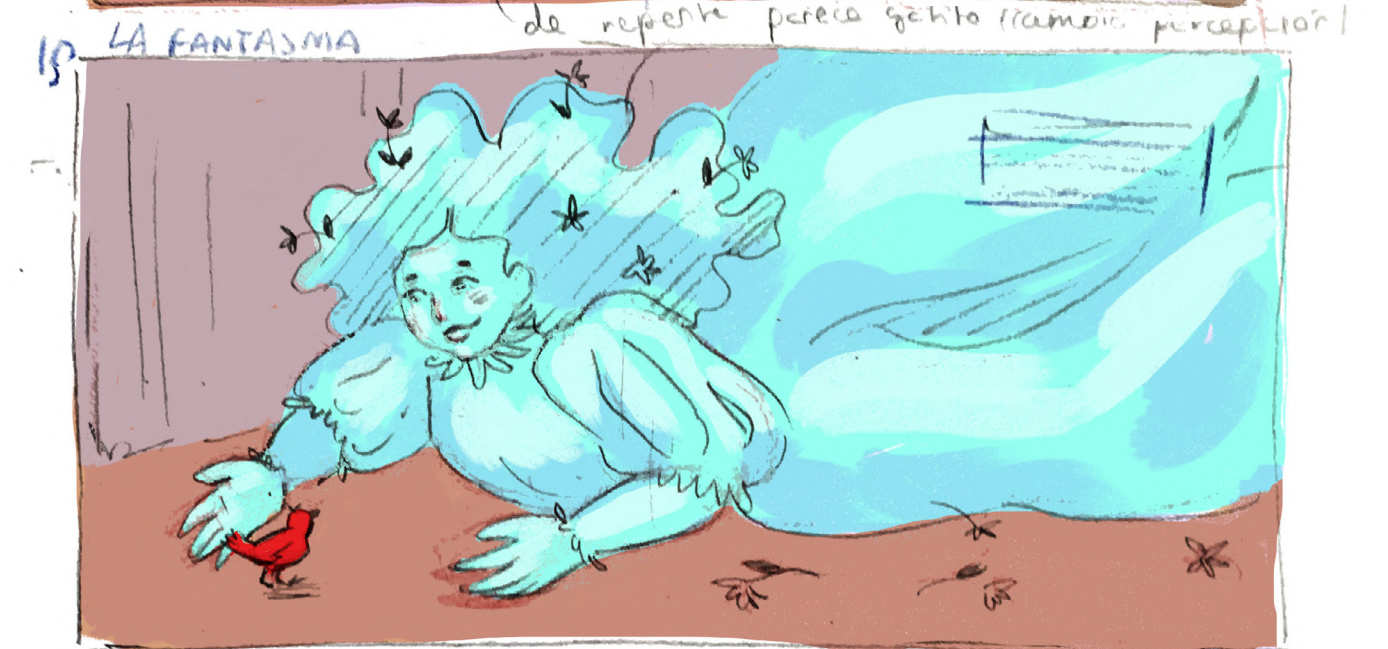
lo asusta solo (real) vs. arañas que no le dan miedo

mirar no
Juan

—A estas cosas hay que darles tiempo, Úrsula —dijo Rafael, el hombre lobo—. No se pueden controlar.



—¿Seguro que has cambiado? —preguntó Amelia, la fantasma—. ¡Pero si yo te veo igual!



—Úrsula, tengo clientes —la interrumpió Evaristo, el vampiro—. Y, de todas formas, para transformarte solo tienes que querer, no lo estás intentando.

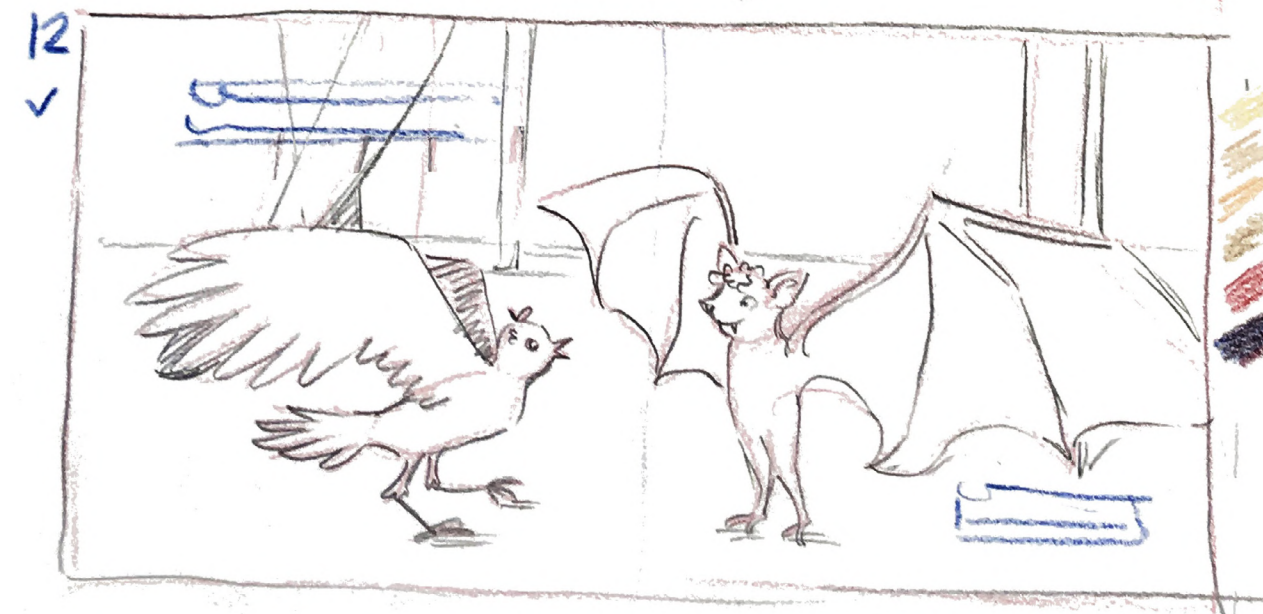


—¡Pero no te transformes todavía! —exclamó Max, el hermano de Evaristo—. ¡Primero ven a volar conmigo, porfa, que es muy divertido!

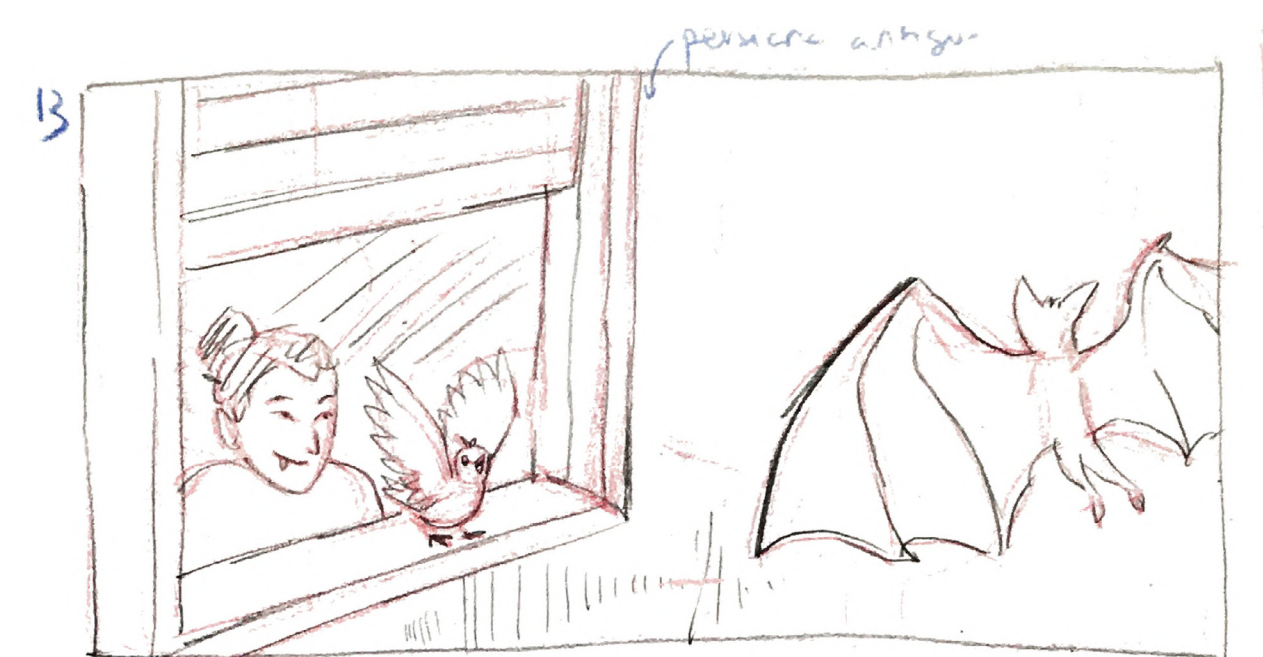
—Es que no sé —dijo Úrsula.

—¡Yo te enseño!

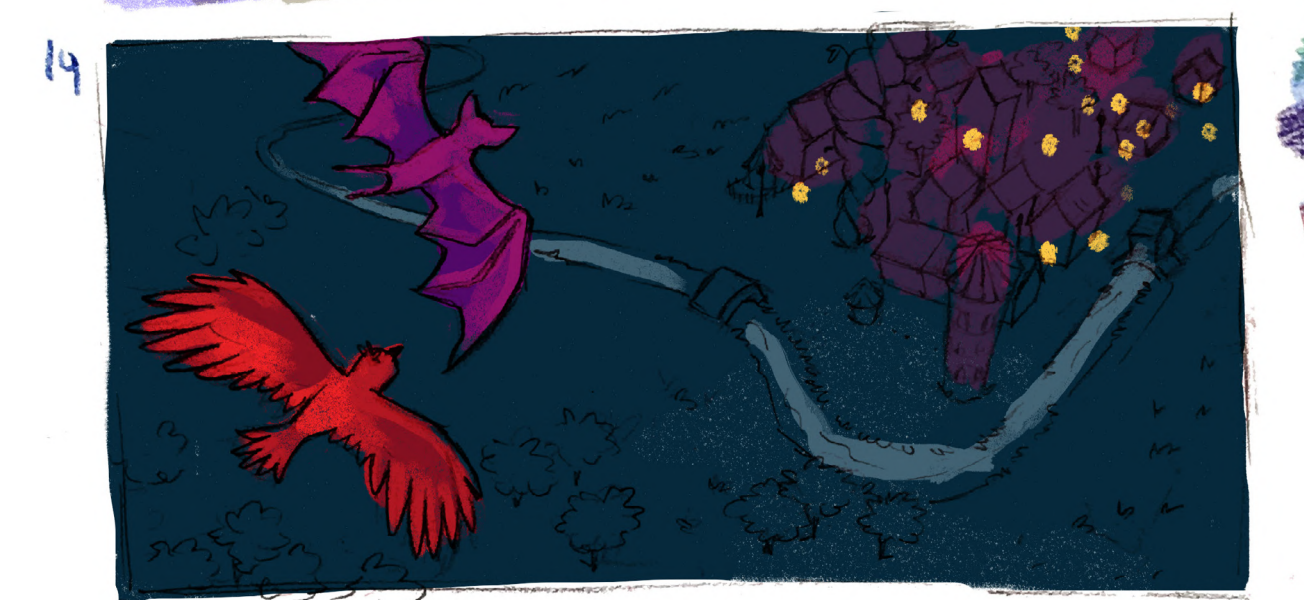
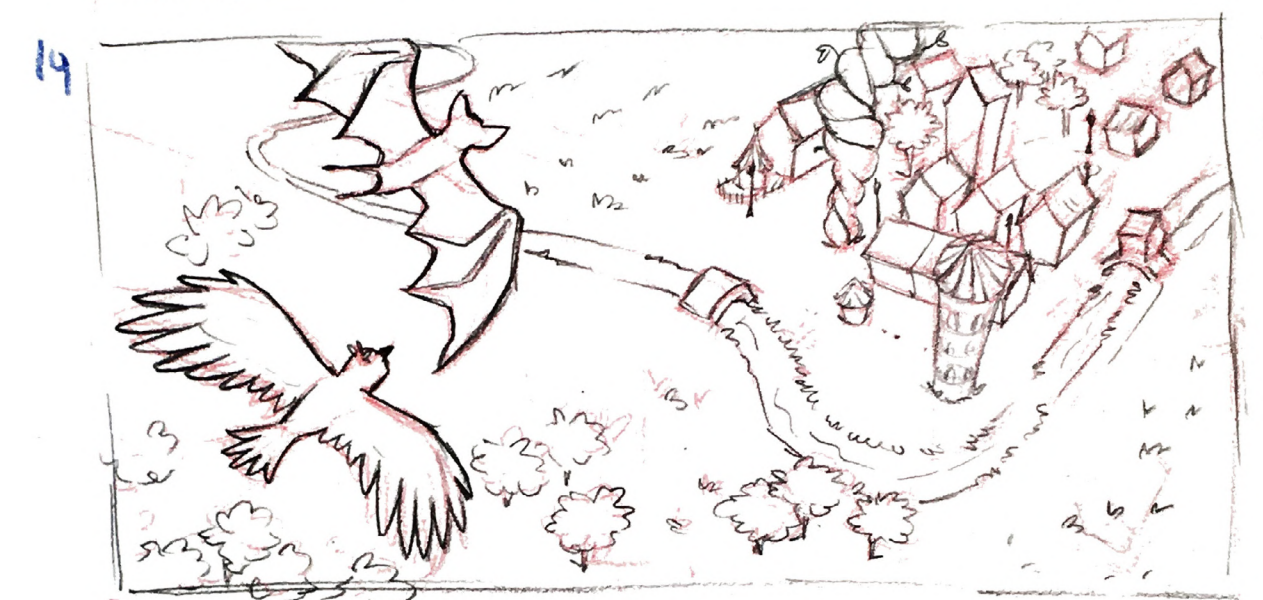
—Es que me da miedo...



—Es normal que te de miedo. Si quieres, podemos hacerlo juntos.



Así que lo hicieron juntos.



Y fue difícil, pero tampoco mucho.



Bueno, sí que fue muy difícil, pero no imposible.



Guardas artefinalizadas



ANEXO IV: PÁGINAS FINALES

PEQUEÑO PÁJARO

PROYECTO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM
ILUSTRADO DE FANTASÍA

Presentado por Julia Hernández Fernández

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

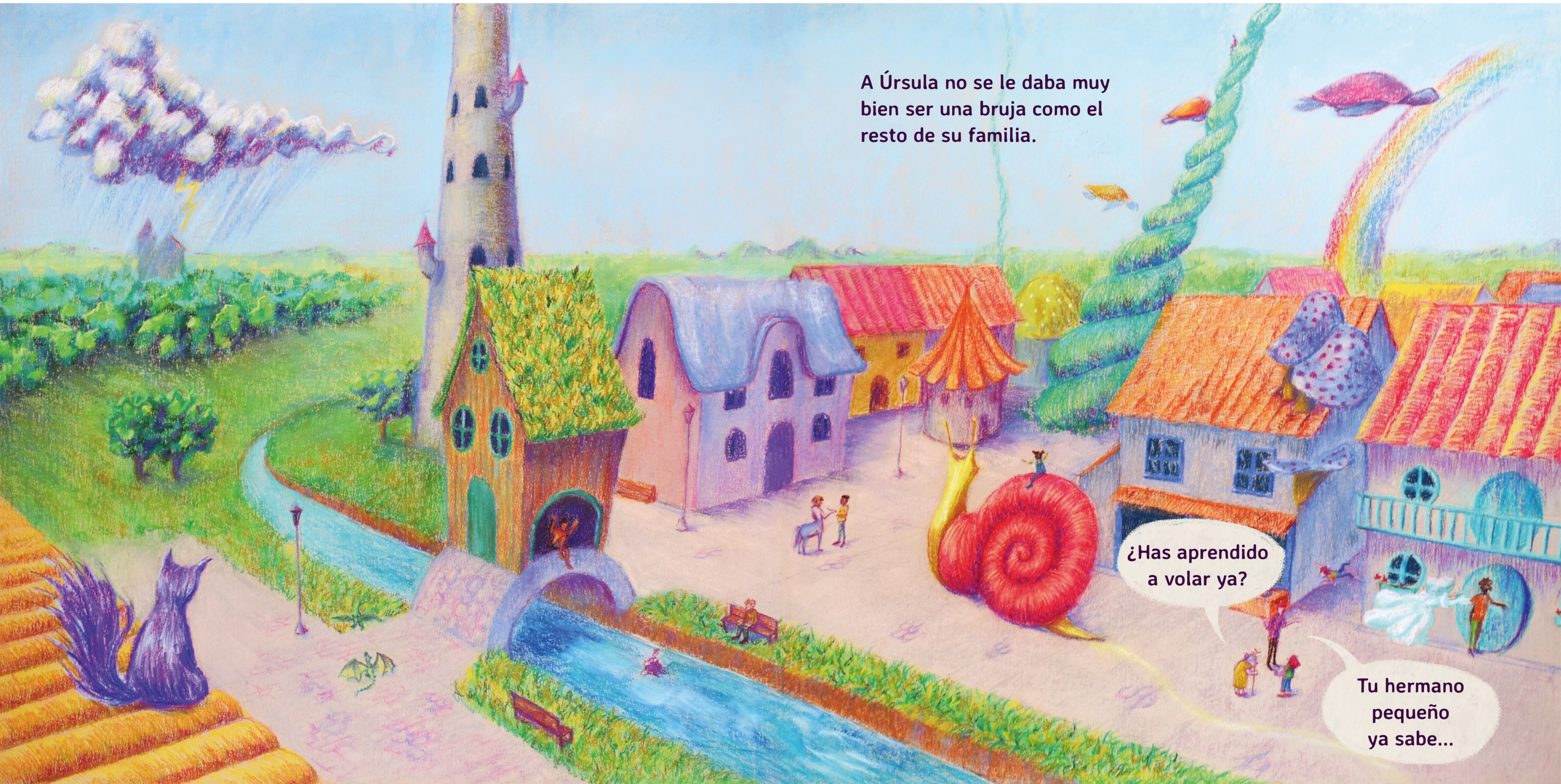




Decidida a aprender a volar como
el resto de brujas de su familia,
Úrsula lleva a cabo el hechizo, pero
algo sale muy mal, y arreglarlo no
va a ser nada fácil.

PEQUEÑO PAJARO

JULIA HERNANDEZ



A Úrsula no se le daba muy bien ser una bruja como el resto de su familia.

¿Has aprendido a volar ya?

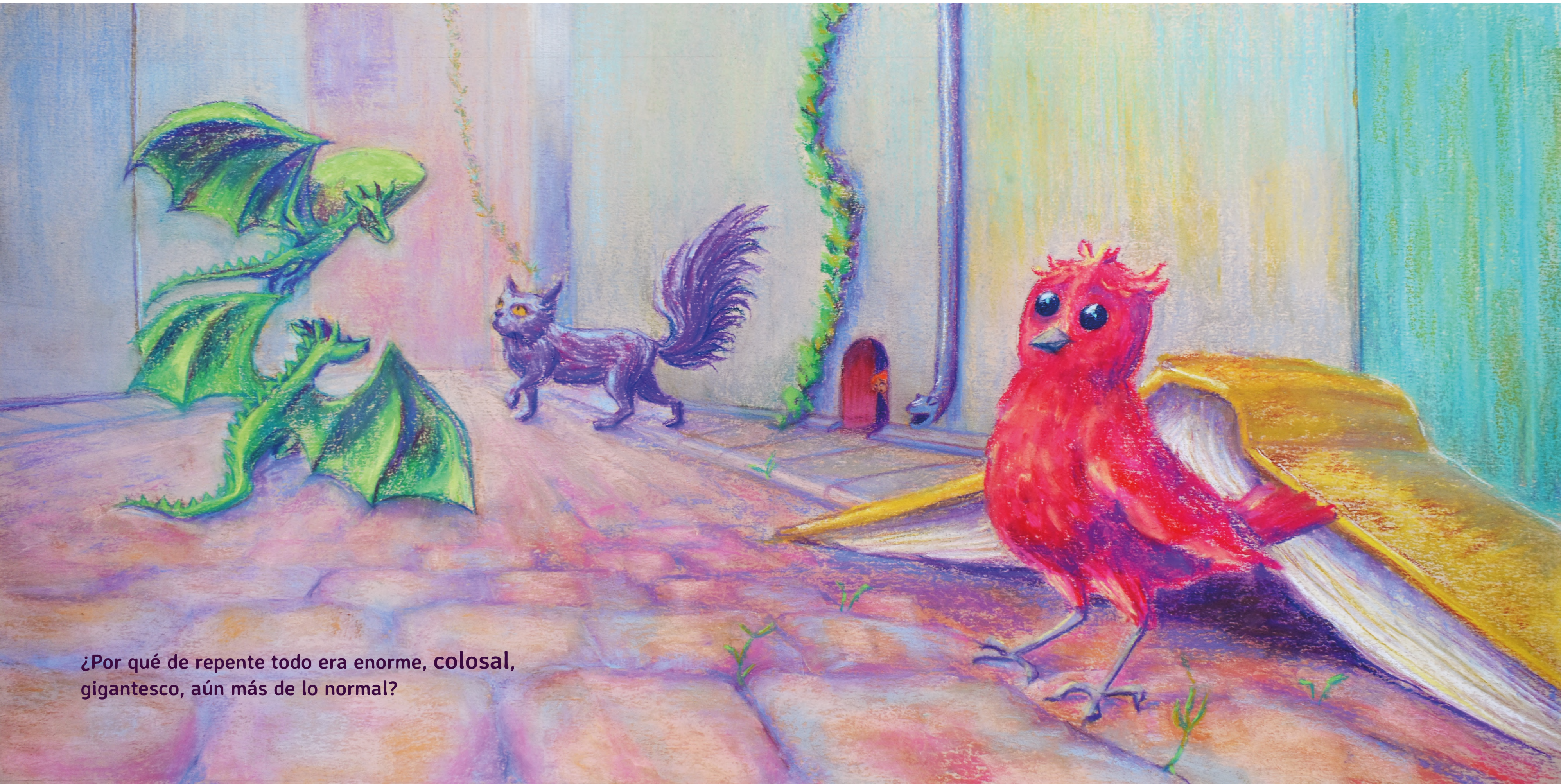
Tu hermano pequeño ya sabe...



Decidió aprender el hechizo de vuelo de una vez. Pero, ¿y si lo decía mal? ¿Y si se trababa? ¿Y si...?



Algo estaba saliendo muy, muy mal.
"Esto me pasa por intentarlo", pensó Úrsula.



¿Por qué de repente todo era enorme, colosal, gigantesco, aún más de lo normal?



—A estas cosas hay que darles tiempo, Úrsula —dijo Rafael, el hombre lobo—. No se pueden controlar.



Decidió aprender el hechizo de vuelo
de una vez. Pero, ¿y si lo decía mal?
¿Y si se trababa? ¿Y si...?