



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Mi gato y yo. Álbum ilustrado infantil.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Moliner Serrano, Carla

Tutor/a: Chinchilla Mata, M^a del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto fin de grado consiste en la creación de un álbum ilustrado infantil. *Mi gato y yo* trata la temática de la amistad y el descubrimiento personal a través la relación de una niña y su gato.

Este trabajo estudia los numerosos beneficios que tienen los animales sobre las personas, y más concretamente, sobre los niños; además, de poner en práctica habilidades y conocimientos adquiridos despues de cuatro años de formación en Bellas Artes. Asimismo, la finalidad de este proyecto es ser utilizado como carta de presentación a editoriales como ilustradora infantil.

Palabras clave: Ilustración, Amistad, acuarela, álbum ilustrado

ABSTRACT

This final project consists of the creation on a children's picture book. *Me and my cat* deals with the theme of friendship and self-discovery through the relationship between a little girl and her cat.

This work studies the benefits that animals have on people, and more specifically, on children, in addition to putting into practice knowledge and skills acquired after four years of Fine Arts. This book is my first picture book as children illustrator.

Keywords: Illustration, friendship, watercolor, picture book

AGRADECIMIENTOS

Dedico este proyecto a todas las personas que me han apoyado durante el proceso. A mi tutora Mamen Chinchilla por su apoyo y consejo durante todo el curso.

En especial, se lo dedico a mi familia por ser mi pilar durante los momentos más difíciles del proceso, y también, a mis amigos por toda la ayuda que he recibido de ellos.

Por último, se lo dedico a Tommy, mi gato, por haber sido mi fuente de inspiración para escribir mi primer álbum ilustrado infantil.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	7
4. DESARROLLO	9
4.1. MARCO TEÓRICO	9
4.1.1. LA ILUSTRACIÓN INFANTIL.....	9
4.1.2. EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL Y SUS CARACTERÍSTICAS.....	11
4.1.2.1.1. BENEFICIOS DE LOS ANIMALES	12
4.2. MARCO REFERENCIAL	
4.2.1. GEMMA CAPDEVILA	14
4.2.2. SARAH VAN DONGEN	15
4.2.3. ADOLFO SERRA	16
4.3. FASES DEL PROYECTO	16
4.3.1. LA IDEA	16
4.3.2. EL TEXTO	17
4.3.3. STORYBOARD.....	18
4.3.4. DISEÑO DE PERSONAJES Y FONDOS	20
4.3.5. EXPERIMENTACIÓN GRÁFICA	21
4.3.6. PALETA DE COLOR	22
4.3.7. ARTES FINALES.....	25
4.3.8. DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN	26
4.3.9. DIGITALIZACIÓN Y MAQUETACIÓN	28
4.3.10. TIPOGRAFÍA	28
4.3.11. PORTADA Y GUARDAS	29
4.3.12. RESULTADO FINAL	30
5. CONCLUSIONES	32
6. BIBLIOGRAFÍA.....	33

7. ÍNDICE DE FIGURAS	36
8. ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge a partir de una experiencia personal que aúna dos de mis mayores pasiones: la ilustración y los animales. Así pues, en el siguiente trabajo veremos la definición de álbum ilustrado infantil y su repercusión en la actualidad, analizaremos los conceptos de ilustración infantil, álbum ilustrado y las características propias del género.

En la parte práctica, este proyecto se centra en la creación de un álbum ilustrado infantil dirigido a niños de entre 5 y 8 años titulado *Mi gato y yo*. El libro cuenta la historia de una niña de 6 años llamada Mía que se encuentra un gato por la calle y decide rescatarlo adoptándolo y llevándolo a casa. Este inesperado encuentro acaba en una peculiar relación entre una niña y su gato.

La amistad entre los niños y los animales es, en muchos casos, fundamental y aconsejable para un buen desarrollo emocional y cognitivo. Es por esta razón y por mi propia experiencia, por lo que he decidido escoger este tema para el Trabajo de Fin de Grado. Me interesa especialmente contar la historia de cómo adopté a mi gato, para que lo más pequeños entiendan que la adopción ayuda a los animales a proporcionarles un hogar y cuidados necesarios, también quería compartir con los niños mi propia experiencia teniendo un gato en casa.

Por último, me interesa el mundo de la ilustración infantil y este trabajo supone un gran reto para mí debido a que parto de la idea y nada más. Nunca me he enfrentado a un proyecto de tal envergadura, pero mi intención es hacerlo de la forma más profesional posible dedicándole el tiempo necesario a cada parte del proceso.

2. OBJETIVOS

Con el presente trabajo se pretende llevar a término objetivos tanto generales como específicos. Entendemos que los objetivos generales reúnen la idea central y la finalidad principal, mientras que los objetivos específicos resumen el conjunto de procesos que se han llevado a cabo para conseguirlo.

El principal objetivo es la realización de un álbum ilustrado infantil que promueva en los niños respeto y amor hacia los animales domésticos. Por otro lado, otro objetivo general sería poder utilizar la oportunidad de crear mi propio libro para realizar mi portafolio como ilustradora infantil.

Como objetivos específicos este proyecto pretende:

- Escribir e ilustrar un álbum ilustrado con aspecto profesional.
- Desarrollar mi lenguaje artístico personal adecuándolo a este proyecto en concreto.
- Estudiar la relación texto e imagen.
- Mezclar el lenguaje analógico y digital.
- Transmitir adecuadamente los valores como la empatía y el respeto hacia los animales.
- Hacer llegar el mensaje al público infantil de manera correcta.

3. METODOLOGÍA

Este proyecto lo he dividido en cinco fases distintas y el trabajo ha sido acotado mediante un calendario de producción que se ha ido modificando desde el inicio.

Fase 1

Antes de empezar a desarrollar el álbum ilustrado se ha reunido información acerca de las características propias del género y de la ilustración infantil, además de investigar ciertos ilustradores de interés para conocer sus diferentes métodos de trabajo y su estilo gráfico. Algunos autores que me inspiraron al principio del proceso fueron Adolfo Serra, Gemma Capdevila y Sarah Van Dongen, de los que hablaré en el apartado de referentes. A su vez, realicé un mapa conceptual para aclarar las primeras ideas del proyecto.

Fase 2

A partir de lecturas como el libro de recopilación de cuentos de Gloria Fuertes, *El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas. Versos, cuentos y vida*,

ilustrado por Marta Altés y ciertos cuentos de la reconocida autora británica Beatrix Potter, empecé escribiendo el primer borrador del cuento. Asimismo, durante ese tiempo, se exploró y se buscaron entre muchos referentes de álbumes ilustrados, la mejor forma de contar una historia. Entre ellos destacaría el libro de Beatrice Alemagna, *El maravilloso Mini-Peli-Coso*.

Fase 3

Una vez desarrollado y aceptado el texto, se procedió a realizar el primer storyboard de la historia y a determinar, aún en boceto, cómo serían aproximadamente los personajes y los entornos del cuento. Durante esta fase se resolvieron preguntas como el formato del álbum y las composiciones de las ilustraciones.

Además, durante esta etapa se fueron explorando las posibilidades plásticas tanto analógicas como digitales, realizando pruebas en ambos medios. En este momento, se comenzó a determinar la estética del álbum, la apariencia final de los personajes, la paleta de color y la narrativa visual de todo el libro. Cabe decir que el *storyboard* se fue modificando en multitud de ocasiones antes de llegar al que sería el definitivo.

Fase 4

En esta fase se procedió a realizar las artes finales con las técnicas escogidas. Una vez realizadas, se escanearon, se digitalizaron y fueron editadas mediante el programa Adobe Photoshop. Para la maquetación, se empleó el software Adobe InDesign.

	Idea	Documentación	Guion	Storyboard	Experimentación	Artes finales	Redacción	Presentación oral
SEPT	■	■	■					
OCT	■	■	■					
NOV			■					
DIC			■	■	■			
ENE				■	■			
FEB				■	■	■	■	
MAR						■	■	
ABR						■	■	
MAY						■	■	
JUN							■	■
JUL								■

Fig. 1 : Calendario de producción.

El calendario de producción ha sido necesario para poder visualizar las distintas fases del proyecto y acotarlas a unos meses en concreto. También ha sido útil para organizar un proyecto tan extenso en tiempo; es cierto que el calendario ha sufrido diversas modificaciones desde el inicio, pero como se puede ver, ha sido una buena herramienta para aprender a gestionar el tiempo.

4. DESARROLLO

4.1. MARCO TEÓRICO

4.1.1. LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Antes de nada, es necesario definir qué es la ilustración y más concretamente, la ilustración infantil, con tal de entender qué es un álbum ilustrado infantil y cuáles es su repercusión en el contexto actual.

Podemos afirmar que la ilustración es una forma de expresión artística cuyo objetivo es comunicar a través de imágenes gráficas. La Real Academia Española (RAE) la define como: “Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”¹. Así pues, la ilustración se encarga de clarificar, ejemplificar e incluso decorar un texto escrito o no, que funciona como mecanismo independiente de comunicación.

La diferencia principal entre ilustración e ilustración infantil es, en gran medida, el público al que va dirigida. La ilustración infantil plantea una serie de temáticas, narrativas, formas y colores que se corresponden con las necesidades de un niño.

La literatura dirigida a niños comenzó a principios del siglo XVII con los libros creados con fines educativos, religiosos y moralizadores. Esta serie de libros apenas contenía obra gráfica ya que la atención estaba puesta en el contenido, no en el aspecto estilístico ni recreativo.

El que puede considerarse el padre de la pedagogía moderna, Jan Amos Comenius (1592-1670), intentó renovar los libros de texto de la época añadiendo ilustraciones con la intención de hacer más comprensibles los textos. La publicación de *Orbis sensualium Pictus* en 1658 (*El mundo sensible en imágenes*)(Fig.2), se trata de una guía ilustrada de lectura para niños, constituyó un hito en la historia de la educación. Esta obra causó gran revuelo entre los educadores porque se comprobó que las imágenes transmitían tanta información como los textos de los libros. De hecho, muchos libros de texto actuales continúan empleando de forma genérica, las ilustraciones didácticas para mejorar el aprendizaje de los alumnos y reforzar la adquisición de

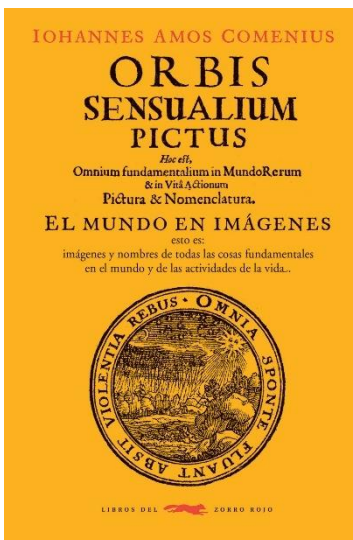


Fig. 2: *Orbis sensualium Pictus*, (1658)



Fig.3: Grabado. Imprenta británica S.XIX

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2019). Ilustración. <https://dle.rae.es/ilustraci%C3%B3> [Consulta: 30 de mayo de 2022]

conocimientos. Cada vez hay mayor conciencia de la función educativa de la ilustración, quizá sea la razón de la creciente relevancia dentro de la creación editorial para niños y jóvenes. Esta forma artística de expresión ha dejado de ser un elemento auxiliar y decorativo para convertirse en un medio de expresión por sí mismo.

A partir de la obra de Amos Comenius, fue surgiendo la necesidad de revisar el concepto de imagen y su aplicación dentro de los libros. Comenzaron a incorporarse poco a poco ilustraciones que acompañaban a los textos tanto educativos como recreativos destinados a niños. La proporción mayor de libros ilustrados durante el siglo XIX correspondió a los destinados al público infantil, cuya producción aumentó considerablemente debido a la industrialización y a la introducción de nuevas técnicas de producción menos costosas, que permitían a un público con menores recursos económicos poder acceder a ellos. (Fig.3)

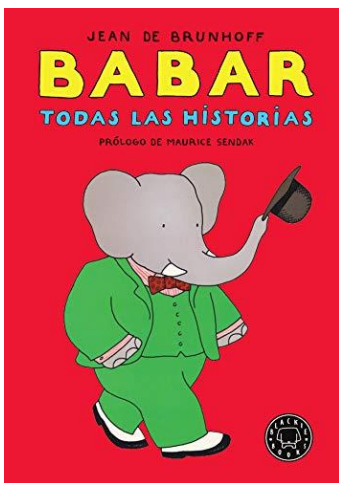


Fig.4: Libro *Babar* de Jean de Brunhoff.

Entre los ilustradores más relevantes de la época cabe mencionar a William Mulready (*El baile de la mariposa*, 1808), George Cruikshank, Edward Lear, Gustave Doré (*Fábulas de La Fontaine*) John Tenniel (*Alicia en el país de las maravillas*, 1865) Arthur Hughes y Beatrix Potter, entre otros muchos.

En esta modalidad han surgido libros que se han vuelto clásicos modernos en diferentes países y que incorporaron nuevos elementos que los han destacado por encima del resto al ser de los primeros álbumes ilustrados, Jean de Brunhoff en Francia con su serie de libros infantiles *Babar* en 1931 (Fig.4) y Maurice Sendak en Estados Unidos con su libro *Donde viven los monstruos*, 1963. (Fig.5)

A día de hoy, la ilustración infantil está presente en muchos ámbitos y los primeros encuentros de los niños con la lectura se hacen mediante libros y álbumes ilustrados. Villar Arellano, en su monografía titulada *El álbum ilustrado: un género en alza*, explica el valor de la lectura de álbum ilustrado: “Hay dos puertas de acceso infantil al universo literario y al ámbito del arte: la primera voz es la del adulto, que transmite a los más pequeños el calor y la fascinación de los relatos; la segunda es la imagen, un estímulo directo e impactante que los sitúa de lleno en un valioso contexto de formas, colores y sensaciones estéticas. Ahí reside el principal valor del álbum ilustrado: en ese papel de iniciación, de entrada al mundo simbólico del arte, al placer de contemplar, imaginar y sentir.”²



Fig. 5: *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak, 1963.

² ARELLANO, V (2016). El álbum ilustrado: un género en alza. <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21081/AlbumIlustrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

[Consulta: 22 de abril 2022]

Así pues, la función de un ilustrador infantil va más allá de crear imágenes partiendo de un texto dado. El ilustrador debe aprender a ver y a buscar en su entorno herramientas que sirvan de conexión con los más pequeños, para ofrecer un contenido atractivo para ellos que les permita identificarse, sentir, explorar y aprender a través de las imágenes y el texto. Su trabajo está bastante ligado a la educación de los niños porque se encargan de ofrecer las primeras ideas e imágenes que van más allá del mundo real.

4.1.2. EL ÁLBUM ILUSTRADO Y SUS CARACTERÍSTICAS

El álbum ilustrado es un tipo de libro en el que texto y las ilustraciones se complementan para ofrecer al espectador un relato completo, donde la fuerza de la comunicación reside en la imagen gráfica.

Existe cierta confusión con los términos libro ilustrado y álbum ilustrado, aunque suenan parecidos, no son lo mismo. En el libro ilustrado, la historia está contada principalmente con palabras y las ilustraciones solo aparecen en ciertos momentos de la historia, porque no son imprescindibles. El álbum ilustrado es un relato que integra ilustración y texto, pero prima la ilustración como código de comunicación.

El álbum ilustrado infantil facilita los primeros encuentros de los niños con la literatura, esta herramienta proporciona una serie de oportunidades para estimular la imaginación de los niños, al mismo tiempo, que por su atractivo, capta la atención y va conformando un hábito lector. Este tipo de libros están compuestos principalmente por imágenes y mantienen con el texto que las acompaña, una relación de correspondencia, interacción o incluso, de independencia significativa. Hay muchas variantes de álbumes según la relación que tienen la imagen y el texto:

- Álbumes simétricos: la imagen y el texto narran la historia de la misma forma.
- Álbumes complementarios: la imagen o el texto completa la información que le falta al otro.
- Álbumes expansivos: el texto depende de la narrativa visual pues no funciona por sí mismo.
- Álbumes con contrapunto: el texto y la imagen se replican o se contradicen.
- Álbumes silépticos: el texto y la imagen narran la historia de forma independiente.



Fig. 6: Zoológico de Anthony Browne, 1992.

Un ejemplo conocido de álbum con contrapunto es *Zoo* de Anthony Browne, este álbum ilustrado invita a la reflexión acerca de la relación entre el ser humano y el animal. El libro cuenta a historia de una familia que va a visitar un zoológico un día cualquiera, a lo largo del libro, se percibe la ironía del narrador

que contradice las ilustraciones del álbum, los humanos se comportan más como animales que los propios animales. (Fig.6)

Las características de un álbum ilustrado infantil no son siempre aplicables a todos los álbumes ilustrados debido a que cada uno de ellos es único y su autor, toma los aspectos que más le convienen. No obstante, sí que se pueden extraer algunas características comunes en cuanto a la estructura, el uso de la imagen, la temática y el diseño editorial.

La historia es uno de los aspectos fundamentales de un álbum ilustrado, y para ello, tanto la imagen como el texto, si lo tiene, deben comunicar de manera clara. Un buen álbum adapta el contenido al público al que va dirigido y más si hablamos de pre-lectores o primeros lectores, que tienen más dificultades en la lectura.

Suelen estar encuadrados en cartón, es decir, en tapa dura y cuentan aproximadamente con 32 páginas. Los formatos suelen variar según el autor o la editorial, pero los más comunes son los cuadrados y los rectangulares.

Cabe destacar que se tiene muy en cuenta la maquetación de la imagen y el texto, la composición de las imágenes y su valor con respecto al texto, destaca el juego con los tamaños de tipografía, las cajas, las negritas y las diagonales.

Por último, el tema del álbum ilustrado varía según el autor y la edad del público al que va dirigido el libro. Se tratan temas cotidianos, del día a día de los niños (la familia, los amigos, la escuela) hasta conceptos más complejos como la muerte, los miedos y los sentimientos como el conocido álbum ilustrado *El monstruo de colores* de Ana Llenas (Fig.8)



Fig. 8: *El monstruo de colores* de Ana Llenas, 2012

4.1.3. BENEFICIOS DE LOS ANIMALES EN LOS NIÑOS

En este proyecto se pretende mostrar la relación entre los personajes del cuento y los beneficios que les aporta dicha relación. Las relaciones entre humanos y animales han existido desde hace miles de años, pero no siempre en las mismas condiciones. Los animales han sido alimento, seres de culto, como objeto de investigación y a día de hoy forman parte de cualquier familia.

A lo largo de los siglos, el ser humano ha creado un vínculo cada vez más estrecho con el animal a partir de su domesticación. Las mascotas son una parte importante de la vida de muchas personas y nuevas investigaciones demuestran que no son solo importantes por el afecto que ofrecen, sino también porque mejoran la salud y aportan bienestar a quienes las tienen.

Aaron Katcher, autor del libro *Los animales de compañía en nuestra vida: nuevas perspectivas*, describe la existencia de cuatro principios básicos del vínculo entre ambos que son seguridad, intimidad, afinidad y constancia. La

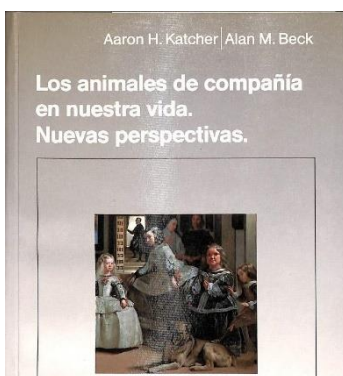


Fig. 9: *Los animales de compañía en nuestra vida. Nuevas perspectivas* de Aaron Katcher, 1993.

presencia de la mascota tranquiliza a su dueño debido a que muchas mascotas intentan protegerlos ante una posible amenaza y mejora la percepción de las relaciones sociales. En lo que respecta a la intimidad, surge de forma espontánea ya que el ser humano tiende a querer aquello que le hace feliz, y es por esto que habla, acaricia y se comunica con su mascota creando una conexión fuerte de aprecio y amistad³. (Fig.10)

Además, quienes son capaces de desarrollar una relación estrecha en poco tiempo con las mascotas son los niños. Ellos ven en las mascotas unos compañeros incansables de juego y es por esto, que al interactuar jugando, se entienden y se respetan por igual, y su vínculo crece rápidamente. Asimismo, esta relación les hace sentirse responsables al cuidar a su compañero y desarrolla una gran empatía hacia sus semejantes.



Fig. 10: Imagen que muestra el fuerte vínculo entre personas y animales.



Fig. 11: Imagen de la Terapia Asistida con Animales.

El sociólogo J.H Bossard fue el primero que estudió el impacto de convivir con animales en la dinámica familiar. Él trata la Teoría del vínculo la cual describe la importancia del rol que cumple la mascota en la vida, la salud mental de la familia y en especial, en el desarrollo de los niños⁴. Los dueños acaban desarrollando una relación de parentesco con sus mascotas, es decir, las consideran uno más de la familia y perderla supondría un choque emocional.

En cuanto a los beneficios, existen beneficios físicos y psicológicos. Los beneficios físicos son: facilitar la rehabilitación en pacientes, promover cambios de rutina y hábitos más saludables como el ejercicio físico. También, estar en contacto con una mascota alivia el estrés y la tensión física y mental.

Los beneficios psicológicos son: estimula la interacción social, mejora el estado de humor favoreciendo el contacto físico y las demostraciones de afecto tanto con personas como con otras mascotas. En los niños y adolescentes, favorece la sensación de independencia, el sentido del valor, la motivación y aumenta la autoestima. Por último, los animales ayudan a prevenir la depresión y la soledad en personas de cualquier edad.

En los últimos años se han desarrollado programas que incorporan animales en procesos terapéuticos médicos como la Terapia Asistida con animales, TAA, cuyo objetivo principal es mejorar la salud del paciente mediante la interacción con animales. Un ejemplo de este tipo de tratamientos es TEA, la Terapia Equina

³ KATCHER, A (1993). El hombre y el entorno viviente: una excursión a través del tiempo cíclico. Los animales de compañía en nuestra vida. Nuevas perspectivas. Barcelona: Fundación Purina.

⁴ BOSSARD, J,H (1944). The mental hygiene of owning a dog.

Asistida que ayuda a pacientes con Síndrome de Down y personas con espectro autista⁵.(Fig.11)

4.2. MARCO REFERENCIAL

4.2.1. ADOLFO SERRA

Adolfo Serra es un ilustrador español que trabaja tanto en publicidad y prensa como en el campo de la literatura juvenil e infantil. Sus ilustraciones han sido seleccionadas en *Bologna Children's Book Fair* y en otros tantos festivales, en la actualidad, imparte cursos y clases vinculadas a la ilustración dirigidas a todo tipo de público.

El objetivo de este ilustrador es comunicar con toda imagen que crea, pues él, concibe la ilustración como una manera de comunicación y expresión totalmente libre, que no está sujeta ni a la técnica ni al estilo. Este galardonado autor destaca por su creatividad y por la variedad de estilos que maneja según el proyecto que tiene entre manos. Una cita que me ayudó a entender el grado de comunicación que él mismo busca plasmar en sus ilustraciones fue esta:

“Imagina una ilustración que habla del silencio y realmente captura este concepto. Para mí lo importante no es la perfección técnica sino ese click, esa magia”



Fig. 12: Cuaderno de Adolfo Serra.

Más allá de lo que comunican sus ilustraciones, me interesa especialmente este autor porque dibuja a diario en sus cuadernos y recoge sus vivencias plásticas en ellos. Estos le permiten más tarde, tener nuevos recursos plásticos y metáforas con los que trabajar en sus ilustraciones. Es un ilustrador que

⁵ FUNDACIÓN BELÉN (2022) Terapia Asistida por Animales.
<https://fundacionbelen.org/base-datos/terapia-asistida-por-animales-taa/>
 [Consulta: 2 de junio de 2022]

experimenta muchísimo con las diferentes técnicas y con los colores. Así pues, sus álbumes ilustrados están repletos de metáforas y juegos visuales para que el espectador interprete a su manera el significado. Un álbum ilustrado que destacaría de Adolfo Serra es *Caperucita Roja*, su reinterpretación de este clásico le permite explorar los personajes y el entorno. Utilizando el blanco, el gris, el amarillo y el rojo se basta para crear el ambiente de este conocido cuento y de explorar las posibilidades gráficas y metafóricas de sus personajes (Fig.13).



Fig. 13: Ilustración extraída de *Caperucita roja* de Adolfo Serra.

4.2.2. GEMMA CAPDEVILA

Gemma Capdevila es una ilustradora catalana que destaca por sus ilustraciones en acuarela. La naturaleza es uno de los temas más frecuentes de sus ilustraciones; sus álbumes ilustrados están relacionados con el mar, el cielo y con su tierra natal, Barcelona.



Fig. 14: Ilustración de Gemma Capdevila.

Me interesa su trabajo porque suele combinar elementos reales con elementos oníricos que van más allá de la imaginación. Sus ilustraciones a menudo tienen que ver con cielos estrellados o el mar, ambos elementos naturales transportan a un mundo único. Sus trazos son delicados y en sus ilustraciones siempre está presente una paleta de color con tonos azules (Fig.14).

Gemma Capdevila también experimenta con diferentes materiales pero es fiel a la acuarela, con ella se deja llevar y prueba cosas nuevas dentro de la misma técnica. Asimismo, su metodología a la hora de realizar un álbum ilustrado es organizada y concisa, mediante las redes sociales y sus cursos online, explica cómo suele ser su proceso de trabajo y da consejos útiles para quienes se enfrentan a un álbum ilustrado (Fig.15).



Fig.15: Storyboard de Gemma Capdevila.



Fig. 16: Ilustración acabada en un cuaderno de Sarah Van Dongen.

4.2.3. SARAH VAN DONGEN

Sarah Van Dongen es una ilustradora holandesa autora de *The neighbourhood surprise*. Se describe a sí misma como una persona poco paciente, por tanto, sus ilustraciones reflejan su nerviosismo e impaciencia. Como ha dicho en diferentes podcasts como *Thriving Women Artists*, una de sus ilustraciones no debe de llevarle más de dos horas, es por eso que su estilo es muy particular y rápido, se centra en grandes masas de gouache y remata el dibujo con lápices de colores.

Como Adolfo Serra, esta ilustradora también lleva sus cuadernos y materiales a todas partes porque disfruta observando con atención su día a día y el mundo que la rodea. Explora en la ilustración tanto la interacción social como la salud mental, la infancia, los problemas personales y la imaginación. Casi todas sus ilustraciones están en sus cuadernos, como he dicho, siempre trabaja en ellos y en estos experimenta distintas técnicas gráficas como el gouache, las ceras acuarelables o los lápices de colores (Fig.16).

Me llama la atención su estilo de dibujar, tan suelto y abocetado, y sobre todo, sus personajes de extrañas proporciones, casi siempre se dibuja a sí misma en escenas cotidianas (Fig.17). También destacaría su paleta repleta de colores vibrantes, la mayoría tonos cálidos que contrastan con ciertos colores fríos, según las sensaciones que intenta transmitir.

4.3. FASES DEL PROYECTO

4.3.1. La idea

Las ideas surgieron a partir de una experiencia personal en los meses previos a escoger un tema para el TFG. Para aclarar las ideas previas sobre este proyecto, realicé un mapa conceptual en el que estuvieran los aspectos más relevantes del inicio del libro como vemos en la Fig.18. Estos aspectos eran principalmente: concretar la idea, el tema y los subtemas, el público objetivo y el formato, entre



Fig. 17: Ilustración con pruebas de color.

otros. Además, se concretaron los referentes plásticos de los que se han hablado en el apartado anterior y los materiales con los que se experimentaría.

La idea era realizar un álbum ilustrado infantil para niños entre cinco y ocho años que hablara sobre la amistad entre una niña y su gato, destacando valores como la empatía y el respeto hacia los animales.

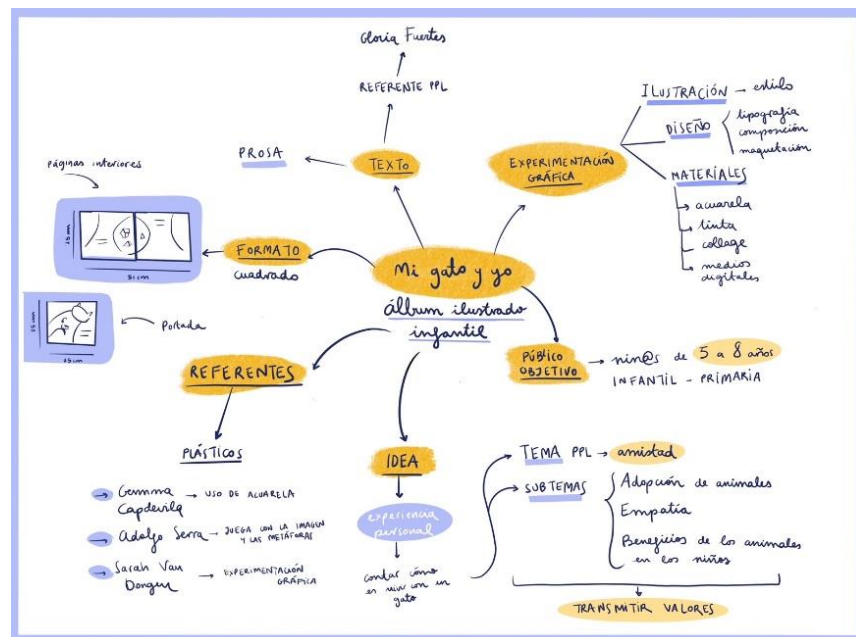


Fig. 18: Mapa conceptual del proyecto.

4.3.2. Moodboard

Un moodboard o panel inspiracional es una herramienta visual que se emplea para aclarar las ideas visuales de un proyecto a nivel de color, luz, estilo gráfico, etc. Un moodboard expresa de un vistazo el sentido visual del proyecto, la sensación que se pretende transmitir o aspectos más plásticos.

En mi caso decidí realizar dos, el primero para expresar la relación de amistad entre Mía y Caramelo, y en el segundo, se expondrían los referentes del proyecto. En el primer moodboard, priman las imágenes de niñas jugando o relacionándose con sus respectivos gatos, mostrando la relación de compañerismo y amistad del álbum. Este mapa visual me sirvió de apoyo para construir la relación entre ambos personajes, su edad, los aspectos físicos del gato y la niña e incluso, el entorno donde se relacionan. (Fig.19)



Fig. 19: Moodboard del proyecto.

En segundo lugar, este panel inspiracional está repleto de autores y estilos muy diversos. En esta primera búsqueda de los referentes del libro, decidí señalar los aspectos gráficos que más me podían interesar como: el uso del gouache y la acuarela, los personajes abocetados, el grafismo de los lápices y la saturación de los colores, entre otros. (Fig.20)



Fig. 20: Moodboard estilo gráfico y referentes.

4.3.3. El texto a partir de la idea.

Una de las características del álbum ilustrado es que imagen y texto cuentan, es decir, ninguno se impone sobre el otro niño que ambos unidos completan la historia. Un álbum ilustrado puede no contar con texto y comunicar sólo mediante imágenes, pero si el texto está presente no debe informar de lo que



Fig. 21: Cuentos completos de Beatrix Potter.

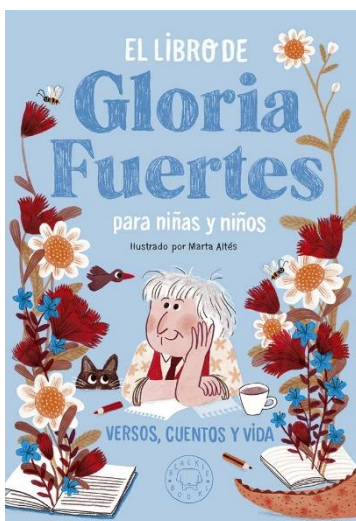


Fig. 22: El libro de Gloria Fuertes, lleno de relatos, cuentos y vivencias personales.

ocurre, sino también, aportar otro matiz a la historia. Por lo general, a los ilustradores se les da el texto para analizar y extraer sus mensajes para transformarlos en ilustraciones. Sin embargo, no conté con nadie que pudiera escribir el texto del álbum ilustrado y se hizo con los medios y conocimientos que había.

Decidí entonces, leer mucha literatura infantil de toda clase, desde poemas hasta cuentos cortos de diferentes autores como Beatrix Potter para hacerme una idea de los temas que trataban, cómo y también del estilo de cada autor (Fig.21). Una de las autoras que más me aportó en ideas y maneras de escribir fue Gloria Fuertes. Ella emplea el verso y la prosa para contar historias graciosas tanto de animales como de humanos (Fig.22). En *El gran libro de Gloria Fuertes. Versos, cuentos y vida*, ella describe de esta forma lo que es la escritura:

“Para escribir hace falta concentración y que te guste lo que te sale. Si te gusta lo que escribes, ya eres escritor. Si le gusta a más gente, mejor que mejor, pero lo fundamental es que te guste a ti. Tiene que gustarte y te tiene que hacer sentir cosas, porque si a ti te hace sentir algo a la persona que lo lea sentirá también ese algo. Y es lo mejor que te puede pasar”⁶.

El texto de *Mi gato y yo* es simple y conciso por mi inexperiencia en escribir relatos infantiles. Sin embargo, el texto expresa más allá de las imágenes lo que siente Mía al estar con su gato, al vivir día a día con él como una experiencia nueva y enriquecedora.

[Narrador en primera persona del singular, Mía]

Hola, soy Mía. Esta es la calle de mi escuela y todos los días me recoge mi mamá del colegio. Cuando llueve me trae un paraguas muy bonito y colorido, y de camino a casa me gusta saltar sobre los charcos.

Pero todo eso cambió un día que, mientras volvíamos, escuchamos unos maullidos cerca de un contenedor. Al agacharme, vi unas orejas anaranjadas... ¡Se trataba de un gatito minúsculo! Nos dio mucha pena y lo llevamos a casa para cuidarlo. Iba a ser emocionante pero también una gran responsabilidad.

Lo llamamos Caramelo por lo cariñoso que era.

Los primeros días fueron caóticos porque el gatito era muy pequeño y tenía muchas necesidades. Pero con paciencia y cariño, el gatito comenzó a crecer y a jugar conmigo. Su lugar favorito era el jardín y mientras crecía pasábamos

⁶ ALTÉS, M, CASCANTE, J (2017). El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas. Versos, cuentos y vida. Barcelona: Blackie Books.

muchas horas jugando juntos. Y poco a poco, fue creciendo hasta hacerse grande.

Pronto aprendí a entender sus señales, si algo le gustaba ronroneaba y estiraba su cola hacia arriba, pero si algo le asustaba se escondía en algún rincón. Aunque no hablara como yo, siempre nos entendíamos.

Ya han pasado unos meses desde que lo adoptamos y resulta que Caramelo busca en cada rincón, detrás de cada puerta, incluso debajo de la cama. Lo sigo por detrás y así, descubro cosas nuevas que no conocía, es divertido ver las cosas como lo ven los gatos. Sigue siendo revoltoso y siempre está en medio, como si fuera el protagonista.

Caramelo me sigue a todos lados y me ayuda en todas mis aventuras, él es mi mejor amigo.

4.3.4. Storyboard

El *storyboard* es una sinopsis bidimensional que cuenta la historia en formato de viñeta. Se trata de un recurso muy empleado para contar historias porque te ayuda de forma visual a entenderlas, a planificar el ritmo del cuento, a determinar los contrastes, marcar el lugar donde se sitúa el texto y otros aspectos relacionados con la composición de la imagen.

El libro cuenta con 19 ilustraciones a doble página, es decir, 36 páginas. Durante los meses de enero y febrero, el *storyboard* sufrió muchas alteraciones a la vez que se iba modificando el texto. Mi intención era que el texto estuviera bien integrado en la composición de la ilustración para que ambos elementos narrativos se vieran cohesionados.

Así pues, se hicieron numerosos cambios en el *storyboard*. Se adaptaron perspectivas nuevas y también, diferentes puntos de vista para que el álbum cobrara mayor dinamismo y jugara más con el texto y la composición. En algunas páginas, se optó por dividir las a modo de cómic al ser escenas cortas pero necesarias para poner en contexto la historia. Este recurso de usar ilustraciones pequeñas en forma de viñeta lo adopté tras leer el libro de Beatrice Alemagna, *El maravilloso Mini-Peli-Coso* (Fig.23) y *The neighbourhood surprise* de Sarah Van Dongen (Fig.24). Ambos libros mencionados combinan ilustraciones a doble página con ilustraciones más pequeñas que ayudan a avanzar la historia, pero no son suficientemente relevantes para ocupar un espacio mayor.

Asimismo, el *storyboard* del álbum ilustrado se realizó con herramientas digitales, cabe destacar que para ver el ritmo de la historia, no solo se tuvo en cuenta, el texto y la imagen a nivel compositivo, sino también el claroscuro que formaban las zonas más oscuras del dibujo. Las diferentes versiones del *storyboard* se pueden ver en el Anexo III.



Fig. 23: *El maravilloso Mini-Peli-Coso*, Beatrice Alemagna.



Fig. 24: *The neighbourhood surprise*, Sarah Van Dongen.



Fig. 25: Storyboard final de *Mi gato y yo*

4.3.5. Experimentación gráfica y materiales

Durante los meses de diciembre, enero y febrero me dediqué a realizar pruebas de todo tipo con respecto a los materiales y los colores que pensaba emplear para las artes finales. Hice un casting con los personajes principales, probando cuál sería su aspecto físico, sus poses principales y sus posibles acabados (Fig.26).



Fig. 26: Pruebas de color y de estilo del libro.

En lo que respecta a los papeles, durante mi formación en Bellas Artes he empleado diferentes papeles para acuarela y técnicas mixtas, para el libro, hice pruebas con papeles como Fabriano Rosa espina, Canson Mix media, Arches Satinado y grano fino. Los que más me convencieron fueron los papeles Arches, por un lado, el satinado es suave y permite muchas capas de acuarela mezclada con otras técnicas. Sin embargo, echaba de menos la textura que suele proporcionar un papel de acuarela, así que, finalmente, me decanté por el Arches Grano Fino 300gr.

Durante esos meses, hice pruebas con acuarela, lápices de colores de diferentes marcas, con ceras y gouache de la marca Talens. El material principal del libro es la acuarela escogida por su flexibilidad y sus delicados acabados; probé las acuarelas Winsor&Newton y Van Gogh, las primeras no me acabaron

convenciendo porque eran demasiado traslúcidas para el acabado que buscaba. En mis cuadernos, estoy acostumbrada a utilizar las acuarelas Van Gogh y son buenas calidad-precio, así que las he utilizado para hacer las ilustraciones finales y las pruebas. Además de acuarelas, quería probar una nueva técnica, el gouache, para las zonas más opacas y contrastadas. Los lápices de colores funcionaban bien para los detalles y las texturas generales. Además de materiales analógicos, trabajé con herramientas digitales como Procreate para realizar las líneas del pelo y la cara de la protagonista, ya que el papel Arches Grano Fino, debido a su textura, no permite detalles finos.

Al principio, pretendía que el personaje de Mía fuera bastante más elaborado y a todo color, pero me di cuenta que era algo que no aportaba nada al personaje. Pensé en simplificarlo utilizando una paleta de color determinada en tonos azules y amarillos. El cambio más significativo fue que la línea del personaje acabó siendo azul y no tenía color de piel, para que se viera el personaje como un dibujo abocetado contrastando así con el gato totalmente opaco. Durante todo este proceso, he ido descubriendo una serie de elementos repetidos que se han ido convirtiendo en parte de mi estilo como ilustradora infantil.

4.3.6. *Diseño de personajes y fondos*

En este apartado nos centraremos en los personajes que aparecen en el álbum, describiendo tanto su personalidad como su aspecto físico, además de las distintas evoluciones que han tenido a lo largo del proceso. También, se hablará de la importancia de los entornos en la composición.

Los personajes le dan vida a toda historia y si su diseño no se adapta al público o no está conseguido, el público puede pasar de largo. Es por esto que los personajes son la base de la historia y es determinante que sus características emocionales y su personalidad se refleje en su físico para que el público empatices.

Mía (Fig.27)

Mía tiene seis años. Se trata de una niña tranquila a la que le gustan los animales y estar rodeada de naturaleza. Al inicio del cuento, ella encuentra a un gatito abandonado de camino a su casa y se lo lleva consigo para cuidarlo. Como hemos comentado anteriormente, las ilustraciones tienen una paleta de color específica y los personajes se adecúan a esa paleta. Por tanto, Mía tiene la piel blanca del papel, el pelo corto y azul, va vestida con ropa holgada azul y la caracterizan su chubasquero y sus botas amarillas a rayas.



Fig. 27: Primeras búsquedas de Mía, lápiz de color sobre papel.

Mía sufrió un proceso exhaustivo de búsqueda en medios analógicos y digitales. En primer lugar, ya que la intención del libro era hacerlo a todo color,

su ropa, su piel y su pelo también, para ello, propuse distintas versiones del mismo personaje. Todas las búsquedas se pueden ver en el Anexo II. Las versiones a todo color de Mía no eran suficientemente buenas y se siguió buscando otras opciones para sintetizar al personaje manteniendo su esencia. Al final, se retomaron mis primeros bocetos del personaje a un solo color y decidimos aplicar solo color a partes específicas del diseño mientras que el resto permanecía en dibujo. (Fig.28)

Desde el inicio, los rasgos de la protagonista eran dulces y redondeados para encajar con la idea de que se trata de una niña amable y empática con los animales.



Fig. 28: Carta de movimiento de Mía.

Caramelo (Fig.30)

Caramelo es el mejor amigo de Mía. Es un gato recién nacido que va creciendo a lo largo del libro, se trata de un gato amistoso, ágil que tiene curiosidad por todo lo que lo rodea. Es pelirrojo, destacan sus orejas puntiagudas anaranjadas y su cara ovalada cuyas mejillas acaban en pico; en su pelaje se ven rayas de color naranja oscuro a modo de tigre y su placa es un caramelo con la inicial de su nombre. (Fig.29)



Fig. 29: Primeros dibujos de Caramelo.

Caramelo supuso un reto para mí debido a que nunca antes había dibujado gatos y menos aún, los había adoptado a mi estilo personal. Por esa razón, decidí estudiar a mis propios gatos dibujándolos mucho al natural en diferentes momentos de su crecimiento para capturar mejor la edad y su energía. A partir de los estudios que se pueden ver en el Anexo, realicé una síntesis de todo el cuerpo del gato y me quedé con sus rasgos más característicos: la cola, las orejas y los bigotes. (Fig.30)



Fig. 30: Carta de movimiento de Caramelo.

En cuanto a los fondos, en su mayoría, las ilustraciones respetan el blanco del papel. Se juega mucho con la composición de los personajes y su entorno con la intención de no hacer demasiados fondos cercanos a la realidad. En el álbum destacan muy pocos por su complejidad, en el primero decidí romper la perspectiva para que se viera como un mapa, tomé como referencia las películas del estudio de animación irlandés Cartoon Saloon. (Fig.31)

El primer fondo es importante para poner a los niños en contexto y situarlos en un espacio determinado como es la calle de la escuela de Mía. El resto de los fondos son menos elaborados, una mancha de acuarela que determina un espacio. En el álbum, he jugado con metáforas visuales, con los tamaños de los personajes y los objetos, con el positivo y el negativo para que la historia no sea tan lineal y previsible.



Fig. 31: *El secreto del Libro de Kells*, Cartoon Saloon. Propone romper la perspectiva clásica.



Fig. 32: Prueba de color y composición.

4.3.7. Paleta de color

En un principio, se pretendía tener una paleta variada y vibrante, pero sin concretar exactamente los colores. Tras hablar con la tutora, se cambió la propuesta de color después de observar las paletas de color de otros álbumes ilustrados.

Para ejemplificar la relación entre los personajes, realicé una serie de bocetos en lápiz de color azul cobalto y amarillo que se pueden observar en el Anexo I. Fue una decisión tomada de forma inconsciente que determinó los colores que serían los principales del libro: amarillo, amarillo claro, azul cobalto, azul violáceo y blanco. (Fig.33)

No se optó por una paleta a todo color, en primer lugar, por la dificultad que suponía conseguir los colores exactos cada vez. Contar con una paleta reducida, facilita no tener que preparar muchos colores para pintar, y al mismo tiempo, se trata de una forma de destacar entre el resto al tener una paleta con unos colores específicos que contrastan entre sí. Para la asignatura de Cómic, realicé una aproximación de ocho páginas y portada en digital con la paleta ya escogida; al usar la misma paleta y el mismo estilo de dibujo, estas páginas, al verlas en conjunto se veían cohesionadas. Esta prueba en digital me ayudó a tomar confianza con la paleta y a comprobar su atractivo visual.

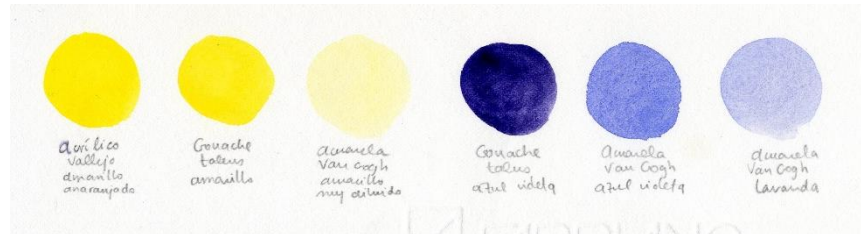


Fig. 33: Paleta definitiva de color.

4.3.8. Artes finales

Para nuestras artes finales empleamos distintos recursos tanto analógicos como digitales como ya he mencionado con anterioridad. En las ilustraciones finales se ve el conjunto con la paleta de color, los personajes definitivos y una estética uniforme a lo largo de todo el álbum.

A continuación, se presentan algunas artes finales, ya editadas con Procreate y Adobe Photoshop, listas para maquetar en Indesign y llevar a imprimir.



Fig. 34: Primera ilustración del libro.



Fig. 35: Tercera ilustración.



Fig. 36: Ilustración del libro acabada.



Fig. 37: Última ilustración del álbum.

4.3.9. Digitalización y maquetación

Es relevante destacar la importancia de los programas Adobe Indesign y Photoshop, con los cuales se han podido editar tanto el texto como las propias ilustraciones.

Para poder maquetar las ilustraciones, las escaneé por partes porque el tamaño de estas (51x25 cm) era más grande que el escáner A3 del LRM de la UPV. El tamaño se decidió hacer grande de antemano con la intención de que no perdieran calidad las imágenes.

Por una cuestión relacionada con los materiales escogidos, los detalles en lápiz y las caras de la niña se dibujaron en Procreate. A la hora de añadir el texto a las ilustraciones, se creó un documento en InDesign al tamaño real del libro añadiendo un 0,3cm de sangrado con marcas de recorte para su impresión.

4.3.10. Tipografía

La tipografía al igual que el texto y la imagen, también comunica y se debe tener en cuenta el mensaje que se está transmitiendo con ella. Por la edad a la que va dirigida este álbum, de 6 a 8 años, la tipografía debe ser clara y perfectamente legible. Ya que los niños suelen empezar a leer sobre esta edad escogemos una tipografía de palo seco o San Serif para que no tengan dificultades para leerla solo o acompañado de un adulto.

Las tipografías más script se emplean para llamar la atención del niño en la portada pero no se utilizan para las páginas interiores por su legibilidad. En muchas ocasiones, se combinan dos tipografías diferentes en el mismo cuento para que contrasten, una para la portada y la sinopsis, y la otra, más legible, para los bloques de texto interiores. En mi caso, decidí escribir el título, el nombre y la sinopsis con una tipografía hecha a mano por mí porque me parecía interesante, y al no ser una tipografía hecha por ordenador, quizá podría gustarles a los niños. (Fig.38-39)

En cuanto a la tipografía interior, decidí emplear Optima por su buena legibilidad, aunque no se descarta continuar buscando tipografías que encajen mejor con el estilo del propio álbum.

4.3.11. Portada y guardas

Una vez realizadas la mayoría de las ilustraciones llegó el turno de la portada y la contraportada. La portada tenía su importancia y se le han dado muchas

Mi Gato
y yo

Fig. 38: Tipografía título hecha a mano.

Mía y CARAMELO
SON DOS AMIGOS
INSEPARABLES
QUE SE CONOCIERON
POR CASUALIDAD

Fig.39: Tipografía sinopsis.

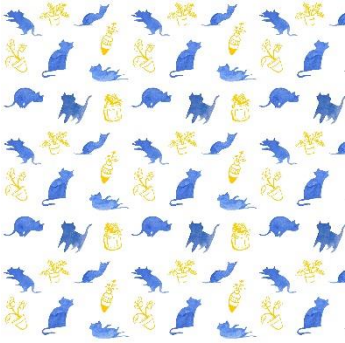


Fig. 40: Pattern de las cubiertas.

vueltas hasta escoger la mejor opción, todas las búsquedas se encuentran en el Anexo.

Por un lado, la portada tenía como objetivo principal resaltar por sí misma y a su vez, destacar la relación entre ambos personajes. A lo largo del libro, se plantean diferentes metáforas visuales relacionadas con el cambio de tamaño para mostrar qué personaje es más importante en un momento determinado. Consideraba atractivo que el gato, que en teoría es más pequeño que la niña, se le diera mayor importancia ocupando su cuerpo tanto la portada como la contraportada. Al desplegarse se descubre la figura del gato, se puede ver como un factor sorpresa para los niños. (Fig.41)

Diariamente, el ser humano consume una gran cantidad de imágenes y no es capaz de darle la misma importancia a todas ellas, por esta razón, es tarea de ilustradores y diseñadores gráficos crear un producto que destaque entre otros muchos.

Por otro lado, hablaremos de las guardas. Las guardas son las hojas de papel que unen las cubiertas con la tripa del libro, y se emplea como elemento decorativo del libro. Su relevancia no es tanta como la portada, pero eso no quiere decir que no se deban cuidar u mantener con el estilo del proyecto.

Para realizarlas, hice un *pattern* sencillo con diferentes elementos, en su mayoría, diferentes poses de gatos y plantas en tonos azules y amarillos (Fig.40). Pinté los dibujos en acuarela directamente sobre papel, más tarde, los escaneé, digitalicé y los compuse en Photoshop para formar un *pattern*. Mi intención al hacer el *pattern* era poder gastarlo para crear el resto del *packaging* de todo el producto, papel de regalo, cintas adhesivas y pegatinas.



Fig. 41: Portada y contraportada

4.3.12. Resultado final

En este último apartado del desarrollo vamos a visualizar mediante *mockups* el resultado final del proyecto *Mi gato y yo*, para poder tener una idea de cómo sería el libro en físico maquetado y editado como si se hubiera podido imprimir en el tiempo estimado.

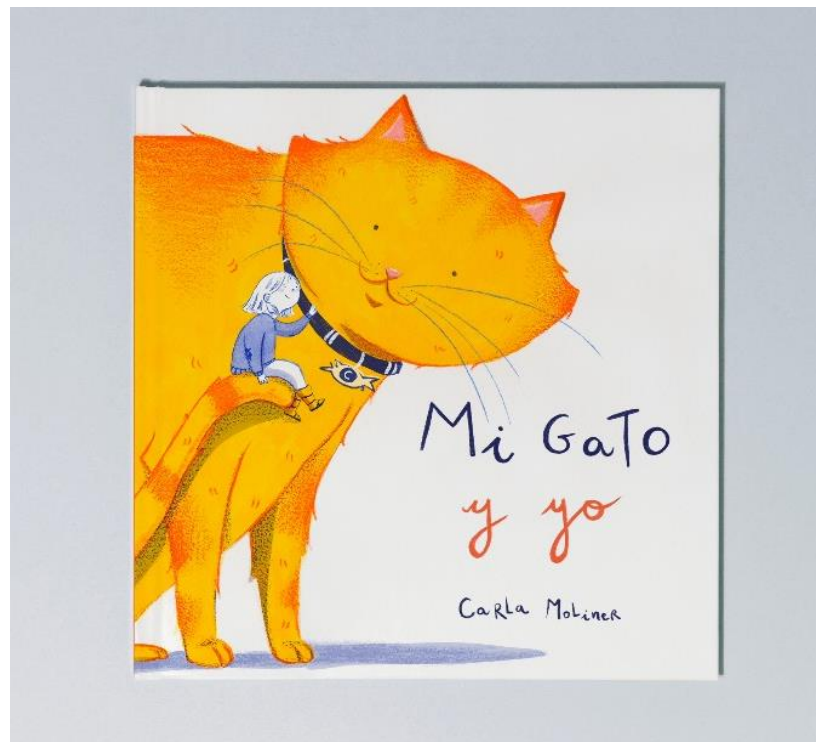


Fig. 42: Mockup portada.



Fig. 43: Mockup guardas.



Fig. 44: Mockup de una página interior.

5. CONCLUSIONES

Este proyecto surgió como una necesidad de buscar mi estilo personal como ilustradora a través de mi propio álbum ilustrado. Gracias a ello, he podido poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante los cuatro años de formación y me ha permitido investigar más acerca de la ilustración infantil y el diseño editorial. El proyecto me ha servido de gran ayuda para aprender sobre este campo y he podido darme cuenta del valor y el esfuerzo que supone crear un álbum ilustrado desde cero.

Al inicio del proyecto se determinaron unos objetivos claros que se han intentado cumplir a tiempo y con las pautas marcadas por la tutora. Dicho esto, se puede decir que se han cumplido la mayoría de ellos en el tiempo estimado y con la intención deseada; el álbum, a mi parecer, transmite los valores que se marcaron, responsabilidad, respeto y empatía hacia los animales. De igual modo, determinar una metodología y un calendario de producción me han ayudado a centrarme y a focalizar lo que estaba haciendo para no perderme durante el proceso. Considero que haber creado mi propia metodología me ayudará en futuros proyectos de ilustración y animación para organizar mi trabajo de forma eficaz y profesional.

Además, gracias a la creación de mi propio álbum, he podido conocer los aspectos plásticos con los que más me identifico y con los que continuaré trabajando como ilustradora. Este trabajo ha supuesto un gran esfuerzo y todo un reto a nivel técnico con las herramientas digitales y los programas de edición de imagen. No obstante, este proyecto me ha obligado a aprender a manejarlas de forma básica y competente.

Después de todo el largo proceso, me siento satisfecha de ver el resultado después del esfuerzo y los consejos de mi tutora y de mis compañeros. Mi interés y mi deseo de ser ilustradora no han hecho más que aumentar después de haber acabado mi primer álbum ilustrado infantil.

6. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

ABADÍA, X (2015). *El inventor de pájaros*. Madrid: Grupo SM.

ALEMAGNA, B (2015). *El maravilloso Mini-Peli-Coso*. España: Combel.

ALTÉS, M, CASCANTE, J (2017). *El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas. Versos, cuentos y vida*. Barcelona: Blackie Books.

CANAL, E, BONILLA, R (2016). *Los fantasmas no llaman a la puerta*. Barcelona: Algar Editorial S.L.

CÔTE, G (2016). *Com tu*. España: Castellnou Edicions.

DALLEY, T (1981). *Guía completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales*. Madrid: H.Blume Ediciones.

DE FOMBELLE, T, ARSENAULT, I (2019). *Captain Rosalie*. London: Walker Books.

HUGHES, E (2016). *El pequeño jardinero*. Madrid: Editorial Impedimenta.

JEFFERS, O, LUINSTON, S (2016). *La nena dels llibres*. Valencia: Andana Editorial.

KATCHER, A (1993). *El hombre y el entorno viviente: una excursión a través del tiempo cíclico. Los animales de compañía en nuestra vida. Nuevas perspectivas*. Barcelona: Fundación Purina.

LIYEON LEE, J (2014). *La piscina*. Granada: Barbara Fiore.

REES, D (2014). *How to be an illustrator*. London: Laurence King Publishing Cdt.

SALISBURY, M (2014). *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona: Editorial Acanto S.A.

SERNA VARA, A, MENÉNDEZ, M (2012). *Las buenas maneras*. Madrid: Susaeta Ediciones, S.A.

SILVESTRO, A, WHITE, T (2021). *La ratita patinadora*. Barcelona: Blackie Little.

VAN DONGEN, S (2021). *The neighbourhood surprise*. London: Tiny Owl.

WEBGRAFÍA

DELGADO, P (2021). Entrevista a Adolfo Serra, ilustrado. <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/entrevistas/entrevista-a-adolfo-serra-ilustrador.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>. ABC [Consulta 25 de marzo 2022]

VAN DONGEN, S (2020) *About*. <https://www.sarahvandongen.com/about> [Consulta:30 de marzo 2022]

YOUTUBE, “E29: Sarah Van Dongen & Overcoming the Fear of Colour&” <https://m.youtube.com/watch?v=jv6VL9SQtb4> [Consulta 28 de marzo 2022]

Real Academia de España en Roma. *Adolfo Serra*. <https://www.accademiaspagna.org/portfolio/adolfo-serra/> [Consulta: 10 de mayo 2021]

DOMESTIKA. *Técnicas de ilustración para desbloquear tu creatividad*. https://www.domestika.org/es/courses/381-tecnicas-de-ilustracion-para-desbloquear-tu-creatividad?atag=69c5cd&utm_medium=affiliates&utm_source=sleepydaysblog_69c5cd [Consulta: 10 de mayo 2022]

SERRA, A. (2019) *La infancia*. <http://adolfoserra.blogspot.com/> [Consulta: 11 de mayo 2021]

MORLA, J. (2015). *Un nuevo mundo ilustrado. Ni novela gráfica ni libro infantil: el álbum se abre paso en el mercado con cuidadas ediciones que reivindican el arte de los ilustradores*. El país. https://elpais.com/cultura/2015/07/31/babelia/1438341101_310058.html [Consulta:10 de mayo 2022]

ARELLANO, V (2016). *El álbum ilustrado: un género en alza*. <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21081/Albumilustrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 22 de abril 2022]

ROLDÁN, M (2020). *Los beneficios de las mascotas para los niños*. <https://www.etapainfantil.com/beneficios-mascotas-ninos> [Consulta: 23 de abril 2022]

ROLDÁN, M (2020). *Razones por las que Los Gatos son estupendas mascotas para los niños*. <https://www.etapainfantil.com/razones-gatos-estupendas-mascotas-ninos> [Consulta: 23 de abril 2022]

FUNDACIÓN AFFINITY. *Los beneficios del vínculo entre niños y animales de compañía*. <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/busco-un-animal-de-compania/los-beneficios-del-vinculo-entre-ninos-y> [Consulta: 23 de abril 2022]

Fragmenta Editorial. *Gemma Capdevila*
<http://www.fragmenta.cat/es/fragmentos/autors/595347> [Consulta: 4 de mayo]

CAPDEVILA, G (2018). *Sobre mí*. <https://gemmacapdevila.com/> [Consulta: 3 de mayo 2021]

LARIO, M (2016). *NARRACIÓN VISUAL: La ilustración como otra forma de escritura*. <http://www.marianlario.com/blog/narracion-visual-la-ilustracion-como-otra-forma-de-escritura-n26> [Consulta: 12 de abril 2022]

LARIO, M (2011). *Cómo crear libros que atrapen*. <http://www.marianlario.com/blog/como-crear-libros-que-atrapen-n7> [Consulta: 14 de abril 2022]

IADEPP (2019). *¿Qué es un álbum ilustrado?*
<https://www.ciudadsi.com/actualidad/que-es-un-album-ilustrado/#.YoUoJhDRa-o> [Consulta: 25 de abril 2022]

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Calendario de producción.

Fig. 2: *Orbis sensualium Pictus*, 1658.

Fig. 3: Grabado. Imprenta británica S.XIX.

Fig. 4: Libro *Babar* de Jean de Brunhoff.

Fig. 5: *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak, 1963.

Fig. 6: *Zoológico* de Anthony Browne, 1992.

Fig. 7: *El monstruo de colores* de Ana Llenas, 2012.

Fig. 8: *Los animales de compañía en nuestra vida. Nuevas perspectivas* de Aaron Katcher, 1993.

Fig. 9: Imagen que muestra el fuerte vínculo entre personas y animales.

Fig. 10: Imagen de la Terapia Asistida con Animales.

Fig. 11: Cuaderno de Adolfo Serra.

Fig. 12: Ilustración extraída de *Caperucita roja* de Adolfo Serra.

Fig. 13: Ilustración de Gemma Capdevila.

Fig. 14: Storyboard de Gemma Capdevila.

Fig. 15: Ilustración acabada en un cuaderno de Sarah Van Dongen.

Fig. 16: Ilustración con pruebas de color.

Fig.17: Ilustración Sarah Van Dongen.

Fig.18: Mapa conceptual del álbum.

Fig.19: *Moodboard* del proyecto.

Fig.20: *Moodboard* del estilo gráfico y los referentes.

Fig.21: *Cuentos completos* de Beatrix Potter.

Fig.22: *El gran libro de Gloria Fuertes. Cuentos, versos y vida.*

Fig.23: *El maravilloso Mini-Peli-Coso* de Beatrice Alemagna, 2015.

Fig.24: *The neighbourhood surprise* de Sarah Van Dongen, 2021.

Fig.25: Storyboard final del proyecto.

Fig.26: Pruebas de color y de estilo.

Fig.27: Primeras búsquedas de Mía, lápiz de color sobre papel.

Fig.28: Carta de movimientos de Mía.

Fig.29: Pruebas de Caramelo.

Fig.30: Carta de movimiento de Caramelo.

Fig.31: *El secreto del Libro de Kells*, Cartoon Saloon. Rompe con la perspectiva.

Fig.32: Prueba de color, composición y perspectiva.

Fig.33: Paleta definitiva.

Fig.34: Primera ilustración.

Fig.35: Tercera ilustración.

Fig.36: Ilustración interior del álbum.

Fig.37: Última ilustración.

Fig.38: Tipografía título hecha a mano.

Fig.39: Tipografía sinopsis.

Fig.40: *Pattern* definitivo.

Fig.41: Portada y contraportada.

Fig.42: Mockup portada.

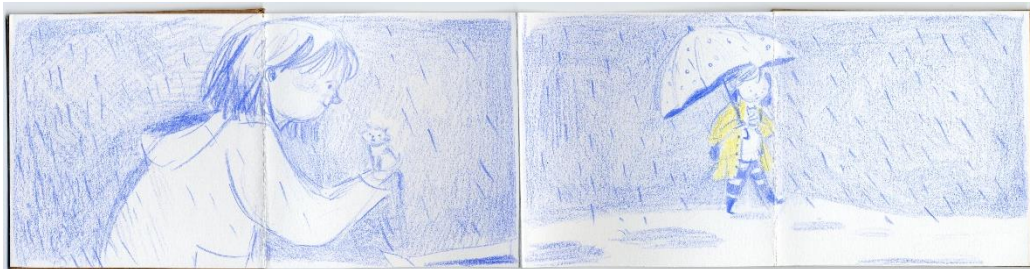
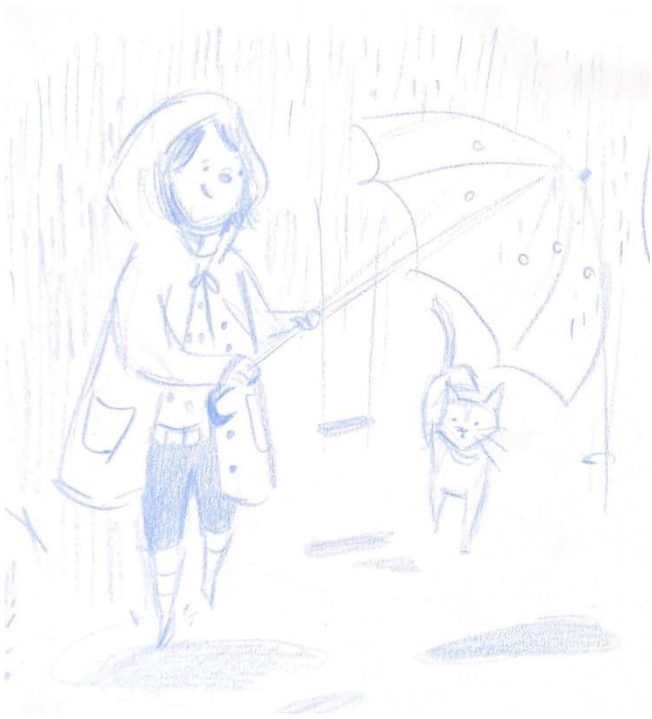
Fig.43: Mockup guardas.

Fig.44: Mockup página interior.

8. ANEXOS

Anexo I. Bocetos de los personajes.







Anexo II. Dibujos en digital, otros dibujos de Mía y experimentación.









Anexo III. Álbum en digital, distintas portadas y guardas.



Portadas



