



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Hilo. Álbum ilustrado. De la idea al producto.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Mora Mora, Alison Valeria

Tutor/a: Vidal Alamar, M<sup>a</sup> Dolores

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El objetivo de este TFG es realizar un álbum ilustrado infantil, en el marco y definición de “libro de artista”. Se trata de un álbum visual en su totalidad, por lo cual, traspasa las barreras lingüísticas. La parte narrativa y visual están aunadas, por lo tanto, todo el proyecto surge de una misma idea.

Nuestro proyecto trata del desarrollo a partir de la idea principal hasta el producto finalizado. El apartado con mayor peso es el visual, que incluye: creación de los personajes y los entornos, desarrollo de las ilustraciones, maquetación del contenido y el exterior y diseño del producto, así como la presentación del álbum en una maqueta final y tangible, lista para su uso. El público objetivo son infantes de entre 7 y 12 años.

La finalidad es crear una obra atractiva al público objetivo, siendo inmersiva y que guíe al lector, fomentando la comprensión y la lectura de las imágenes, sin estar apoyadas por un texto descriptivo. Es un libro álbum interactivo de partes móviles o pop up, que también busca la implicación del lector no solo en el apartado visual, si no también en el físico.

Palabras clave: álbum infantil; ilustración; cuento; digital; pop up

## ABSTRACT AND KEYWORDS

The objective of this TFG is to make an illustrated children’s album, within the framework and definition of “artist’s book”. It is a visual album in its entirety, for which it crosses language barriers. The narrative and visual part are combined, therefore, the entire project stems from the same idea.

Our project deals with the development from the main idea to the finished product. The section with the greatest weight is the visual, which includes: creation of the characters and environments, development of the illustrations, layout of the content and the exterior and design of the product, as well as the presentation of the album in a final and tangible model, ready for your use. The target audience is children between 7 and 12 years old.

The purpose is to create an attractive work for the target audience, being immersive and guiding the reader, promoting understanding and reading of the images, without being supported by a descriptive text. It is an interactive album book with moving parts or pop up, which also seeks the involvement of the reader not only in the visual section, but also in the physical.

Keywords: children’s album; illustration; story; digital; pop up

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>5</b>
<b>2.1. OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
2.1.1 Objetivos principales	5
2.1.2 Objetivos secundarios	5
<b>2.2. METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES</b>	<b>8</b>
<b>3.1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
3.1.1. La ilustración infantil	8
3.1.2. Álbum ilustrado y libro ilustrado	9
3.1.3. La imagen y el texto	10
3.1.3.1. Otras características del álbum ilustrado	14
3.1.4. Álbumes ilustrados silentes	15
3.1.5. Pop up	17
3.1.6. Costura de papel	18
3.1.7. La maquetación	18
<b>3.2. REFERENTES</b>	<b>20</b>
3.2.1. Referente teóricos	20
3.2.1.1. Bruno Munari	20
3.2.1.2. Suzy Lee	21
3.2.2. Referentes prácticos	21
3.2.2.1. David Sierra	22
3.2.2.2. Iraville	23
3.2.2.3. Alessandro Barbucci	24
3.2.2.4. Núria Tamarit	25
3.2.2.5. Adolfo Serra	26
<b>4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.</b>	<b>27</b>
<b>4.1. HILO. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>27</b>
<b>4.2. PREPROYECTO</b>	<b>27</b>
4.2.1. Definición del proyecto	27
4.2.2. Investigación	28
4.2.3. Mapa mental	29
4.2.4. Cronograma	30
4.2.5. Lluvia de ideas	30

<b>4.3. DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	<b>31</b>
4.3.1. Storyboard	31
4.3.2. Prototipos pop up y costura	33
4.3.3. Técnica de ilustración	33
<b>4.4. ARTE FINAL</b>	<b>35</b>
4.4.1. Diseño de personajes y entornos	35
4.4.2. Ilustraciones finales	37
<b>4.5. MAQUETACIÓN</b>	<b>38</b>
4.5.1. Ensamblaje	39
4.5.1. Mockups	40
<b>4.6. PRODUCTO FINAL</b>	
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>41</b>
<b>6. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>42</b>
<b>6.1. WEBGRAFÍA</b>	<b>42</b>
<b>6.3. TFG</b>	<b>42</b>
<b>6.3. ARTÍCULOS</b>	<b>42</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>43</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>46</b>
<b>8.1. ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA</b>	<b>46</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este proyecto es la creación de un álbum ilustrado silente dirigido principalmente al público infantil, pero que también pueda ser disfrutado por edades más avanzadas. A través del uso de técnicas de ilustración digital y *pop up*, se ha desarrollado un libro-objeto interactivo y táctil, que invite a jugar con él.

El propósito que nos ha llevado a realizar este trabajo surge del deseo de ampliar nuestra experiencia en el campo de la ilustración con vista a un futuro en el ámbito laboral, concretamente en el campo de la ilustración editorial infantil y juvenil.

Este proyecto nos ha permitido profundizar en aspectos aprendidos en varias asignaturas optativas como 'Narrativa secuencia: cómic', 'Libro de artista, grabado y tipografía móvil', 'Elementos del Diseño', 'Procesos, técnicas y recursos en ilustración y diseño gráfico' y 'Teoría de la ilustración y del diseño gráfico'.

Las ilustraciones se han realizado principalmente con técnica digital en el programa *Procreate*. Se han resuelto con una amplia paleta de color así como con diversidad de pinceles y texturas.

El álbum ilustrado se ha maquetado en *InDesign* con la intención de llevarlo a un soporte físico. El coste total de la producción del libro, omitiendo la remuneración de las horas trabajadas y gastos en materiales digitales como la tableta gráfica, el ordenador y los programas utilizados es aproximadamente de unos 30 euros.

La creación de este libro-álbum podría ser el principio de una serie o colección de libros, puesto que no es una historia con un final cerrado, aunque sí es autoconcluyente en la historia contada.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1 *Objetivos principales*

El objetivo principal de este proyecto es realizar un álbum ilustrado infantil sin texto, potenciando la narrativa visual con la finalidad de romper las barreras lingüísticas que suponen los diferentes idiomas y lograr, de esta manera, que llegue a un amplio público objetivo. Además, queremos ofrecer un libro atractivo e interactivo, mediante imágenes llamativas y sumando recursos propios de los libros para tocar, con partes móviles que transforman las páginas, como son las solapas desplegables o lengüetas entre otros, es decir, sumar el elemento sorpresa.

Por último, nuestro objetivo es realizar el prototipo del álbum maquetado listo para ser publicado.

#### 2.1.2 *Objetivos secundarios*

- Planificar de forma coherente la fase previa a la realización del un cuento ilustrado.
- Conocer y experimentar la técnica de los mecanismos del pop-up.
- Idear un elemento, un hilo blanco, que unifique la narrativa presentada en diferentes páginas.
- Diseñar los personajes de la historia.
- Practicar y ampliar la experiencia personal de las técnicas digitales de ilustración.
- Diseñar un producto final usando las herramientas durante el grado, recreando un modelo de trabajo eficiente.
- Desarrollar un trabajo teórico satisfactorio dentro de unos parámetros previos y partiendo de los conocimientos adquiridos en el grado.
- Producir un lenguaje propio atractivo e identificativo a través del tiempo, ayudando a mi desarrollo personal como artista.
- Crear una historia con un argumento original.
- Aprender soluciones creativas, apoyándome en experiencias previas de otros autores.
- Extraer conclusiones del proyecto que nos permitan seguir mejorando el desarrollo de dichas inquietudes en futuros proyectos.

## 2.2. METODOLOGÍA

Antes de empezar un proyecto es importante definir la línea que este seguirá. Así la parte conceptual es anterior a la práctica. Comenzamos preguntándonos *qué es, por qué, cómo, cuándo, dónde, para quién y cuánto tiempo nos llevará realizarlo*.

En la primera fase se investiga sobre los álbumes ilustrados silentes, la técnica del pop up<sup>1</sup> y la costura de imágenes. También se definen términos que comprenden el marco teórico. Esta información nos enriquece y nos aporta claridad sobre qué queremos y cómo lo queremos resolver.

En una segunda fase se establecen las etapas más importantes y los límites de la idea elaborando un mapa mental que nos servirá de guía y nos ayudará a tener una idea más clara durante el desarrollo. A raíz de ello, se crea el cronograma, pues es de gran ayuda para definir plazos y mejorar la productividad, sacando provecho del tiempo establecido. Se recomienda dejar un margen de tiempo, puesto que el cronograma es una aproximación y lo más probable es que este se tenga que ir ajustando a medida que el trabajo avanza.

En la tercera fase se investiga sobre los artistas referentes de estilo y maquetación. Y a partir de ellos se han elaborado los *moodboard*, o tablero de inspiración, que han resultado ser muy útiles para definir el estilo, la ambientación, las características físicas y psicológicas de los personajes, las escenas y en general, cualquier aspecto creativo de nuestro libro-álbum. Las redes sociales consultadas para este propósito han sido *Pinterest*, *Weheartit*, *Deviantart* o *Artstation*.

Una vez se ha establecido el marco conceptual, da comienzo la parte práctica, teniendo en cuenta que, incluso habiendo hecho una búsqueda previa, a medida que vayan saliendo interrogantes, volveremos a la investigación. A continuación, en sucesivas etapas se desarrolla la parte práctica.

En la cuarta fase se define el proyecto, la planificación de las páginas con los *thumbnails*<sup>2</sup>, para poder ver el ritmo de la historia, añadir ideas nuevas, notas aclaratorias y opciones paralelas a una misma página. A continuación, se dibuja el *storyboard*<sup>3</sup>. También se incluyen las pruebas de las páginas para

---

1 Técnica de plegado de papel similar al origami. El pop up se centra más en la parte mecánica y visual del papel. También se puede definir cómo "Ingeniería del papel".

2 Bocetos rápidos para probar las composiciones antes de comenzar a agregar detalles.

3 Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia. Se ordenan conforme a una narración previa..

comprobar la eficacia de los pliegues y de los mecanismos que forman parte del *pop up*.

En la siguiente fase desarrollamos las ilustraciones finales, con los diseños de las diferentes piezas a escala y el diseño de la portada y contraportada del libro.

Finalmente, en la última fase, se realiza la maquetación en *InDesign*, listo para imprimir. En esta etapa, se decide el papel, su color, textura y gramaje. Terminamos este apartado ensamblando de forma paralela el interior y el exterior, finalizando así el proyecto.



## 3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

### 3.1. MARCO TEÓRICO

#### 3.1.1 La ilustración infantil

Una ilustración es una representación que va más allá de la forma clásica de representación icónica. Esta tiene connotaciones sentimentales, ampliando el significado. Se suelen añadir caracteres simbólicos.

Según la RAE (2020), la primera acepción es la acción y efecto de ilustrar, en la segunda habla de la estampa, el grabado o dibujo que adorna o documenta un libro, y en la última, lo vemos dirigido a la publicación periódica con láminas y dibujos, además del texto que suele contener.

Por lo tanto, la ilustración se puede definir como una representación gráfica cuyo fin es servir de apoyo a un texto. Esta ilustración amplifica el significado del texto, respaldado por simbolismos. Esto es una definición clásica de la ilustración, pero hoy en día la ilustración ya no necesita del apoyo del texto, y abarca más técnicas de representación, como puede ser el collage.

En la figura 1 hay un ejemplo de una ilustración, la cual no tiene un apoyo de ningún texto, pero se puede seguir definiendo como una ilustración.



Fig 1. Gato usando palillos para comer ramen por Ramiro Moyeda, 2019.

La ilustración infantil es un subgénero de la ilustración. Está destinado a un público de corta edad, hasta los 8 años aproximadamente y tiene características especiales. En general, estos libros ilustrados, cuentan historias en las que los infantes suelen ser los protagonistas.

Las ilustraciones dirigidas al público infantil suelen ser de tonos suaves, básicos, complementarios y sencillos resultando agradables y despertando el interés en los más pequeños. La imagen debe ser legible y tener fácil interpretación, siguiendo la narrativa. . Esto significa que se debe acercar al nivel infantil de comprensión y madurez emocional, dando vida a lo irreal y abriendo un abanico de posibilidades en una gran variedad temática.

Por lo común se evitan temas violentos y desagradables. Sin embargo, no se tiene por que evitar los complicados y polémicos pues las ilustraciones infantiles pueden ayudar a explicar temas complejos, como las enfermedades, de manera que los niños pueden asimilar conceptos que, de manera abstracta, resultarían mucho más complicado.

Es una forma de ayudarles a comprender el mundo, abordando temas tan variados como la vida cotidiana, el hogar, la escuela, el trabajo de los padres, la familia, los amigos o el arte, entre otros. Todo ello transmitiendo y amoldándose a los valores sociales de cada tipo de cultura.

**3.1.2. Álbum ilustrado y libro ilustrado**

Es recurrente la confusión entre lo que es un álbum ilustrado y lo que es un libro ilustrado. La diferencia más destacable entre álbum ilustrado y libro ilustrado es que este segundo tiene mayor peso el texto, y la imagen solo sirve de acompañamiento, por lo tanto, es prescindible y el texto sirve independiente. En el álbum ilustrado existe un gran peso de importancia en ambos aspectos, tanto en el texto como en las imágenes, y la interpretación debe ser de ambos, se describe como “narrativa visual”. El álbum ilustrado se suele escribir a la vez que se ilustra, y puede que sea la misma persona la que



Fig 2. Ejemplo de libro ilustrado. Botanicum por Katie Scoot y Kathy Willis, 2016.

hace ambas. El texto también es más breve, porque se apoya en la imagen, en cambio, el libro ilustrado puede tener páginas enteras y solo unas pocas ilustraciones. Usualmente, el álbum ilustrado se usa en el ámbito de la literatura infantil, ya que usa un lenguaje muy accesible a los infantes, sin sobrecargar de información escrita y facilitando el seguimiento de la narrativa. Estos libros se componen de texto e ilustraciones que conjuntamente cuentan la historia, la cual, no puede entenderse totalmente sin la información que nos proporcionan ambos medios.

### 3.1.3. La imagen y el texto

En las primeras publicaciones de la literatura infantil se observa que la narración se centra en el texto y son escasas las ilustraciones. Con el paso del tiempo las ilustraciones han ido adquiriendo mayor importancia y, en casos como el álbum ilustrado, tienen un peso igual o superior que el del texto. La literatura infantil viene definida por el periodo de tiempo en el que es creado y la perspectiva del creador, la situación estilística, el conocimiento y pensamiento social etc. Al expandirse su uso, se han desarrollado visiones más críticas de la literatura infantil, puesto que el público al que va dirigido es muy susceptible (Erro, 2000). En este apartado desarrollaremos la imagen en el contexto del álbum ilustrado y su relación con el texto.

Los elementos básicos de la imagen/ilustración:

- **Comprensión:** Se debe ajustar al nivel del lector tanto en comprensión de las imágenes como de los símbolos en su iconicidad y abstracción. Para ello el autor debe hacer un uso correcto de los convencionalismos sociales, que al final ayudan a crear un significado en el que el autor lleve al lector por la línea de significación que ha ideado. Parte del desarrollo infantil es el descifrar signos icónicos. La interpretación de los convencionalismos se debe

Fig 3. Se ayuda al infante a relacionar la palabra cantar con la acción. "Mira, tengo una boca" Noelia Quintero, 2018.



aprender así como su significado y adquirir el código para leerlas. Este código se basa en elementos fundamentales como la apreciación de la perspectiva, las líneas, colores, la sugestión de movimiento, etc. a los que hay que sumar otros factores relacionados con los convencionalismos sociales y culturales. Hay ocasiones en las que las representaciones son de objetos o criaturas inexistentes (monstruos, animales etc) o tienen características ficticias. Se necesita una competencia que se adquiere después de ver otras iconografías y compararlas para poder interpretarlas (Erro, 2000).

- **Formato:** El formato de la imagen, que puede dar más o menos fuerza a la ilustración y su significado sobre el texto. Si es en doble página, podrá dar más datos que si la ilustración es en vertical y ocupa solo una cara. Puede ayudar a dar un significado más global a la situación, o centrar la atención en detalles importantes. El formato ayuda mucho a la hora de interpretar la relación texto - imagen, al igual que el encuadre. En el encuadre está la intención de enseñar el mundo a través de los ojos del protagonista, o en cambio ubicarlo todo en una tercera persona donde el lector es el espectador más bien.

- **Movimiento:** La imagen se ve con movimiento, aunque no es una de sus características. El texto ayuda a que la interpretación del movimiento en la imagen sea la correcta. Normalmente son complementarios el texto y la ilustración, dando la misma información esencial, pero proporcionan detalles que el otro no da. El texto da acción y hace que la historia avance, dando un sentido concreto a la imagen y guiando al lector hacia la narración prevista.

La imagen puede representar a personajes en movimiento, que van a realizar una acción. Puede ser una representación del inicio o del resultado de esta acción, y permitir al lector imaginar la escena. Puede incluso, ilustrar el movimiento en un punto intermedio, y que el lector imagine el inicio y el

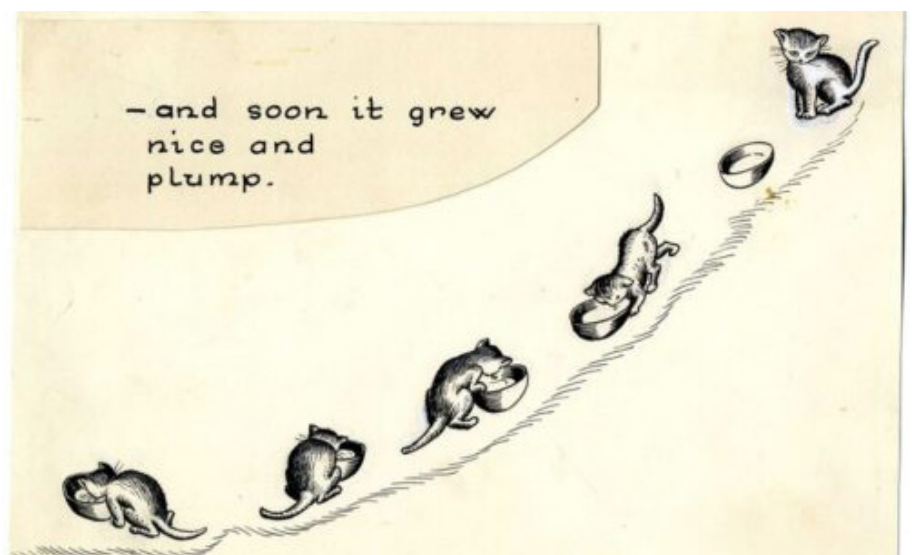


Fig 4. Movimiento en imágenes por la repetición del mismo elemento. "Million of cats" por Wanda Gag, 1928

final. Incluso se puede ver un movimiento distorsionado.<sup>8</sup> En una imagen se pueden ver varios momentos de la acción, al mismo personaje u objeto en posiciones diferentes. Previamente el lector debe haber aprendido esta competencia para saber que corresponde a la representación de movimiento, y no de elementos diferentes. La dirección a la que se dirigen los elementos también es importante, y está relacionado con el orden de lectura y esto depende de tu cultura. La “ida” es hacia la derecha y la “vuelta” hacia la izquierda (Erro, 2000).

- **Tiempo:** El paso del tiempo se ve reflejado en convencionalismos, ya que es un concepto abstracto al que hay que asociar objetos, como en la figura de un reloj o el paso de las “lunas” (Día/Noche), hojas pasando de un calendario... Son objetos con un fuerte simbolismo.

- **Recursos literarios:** Se usan varios recursos que enriquecen las imágenes, entre ellos, las más destacables son:

- **Grado de iconicidad:** O de abstracción. Es el grado de realismo o esquematización de un objeto, personaje o lugar. Ayuda a la comprensión y asimilación de las ideas, y sintetiza las ideas principales que el autor quiere transmitir al lector dependiendo del uso y la finalidad.

- **Monosemia/Polisemia:** La monosemia es la muestra de un concepto con un significado obvio; por otro lado, la polisemia son conceptos con varios significados, que dan al texto más posibilidades de interpretación. Así, se evita la obviedad y la lectura se vuelve más dinámica. A veces hay que especificar a lo que se quiere referir.

- **Denotación/Connotación:** tiene que ver con la educación, cultura y conocimiento del individuo. La denotación es objetividad y la connotación, la subjetividad del sentido figurado que hace referencia a la parte cultural que todos entendemos por el contexto, ya que es de cultura general y de uso común.

- **Estereotipos:** Entra dentro de los convencionalismos sociales. Están tipificados según el entorno social y cultural del autor. En muchos casos ayudan a comprender el entorno, sirviendo como apoyo a la comprensión del lector.(Fig 5)

- **Código simbólico:** Es la interpretación de diferentes códigos anteriormente establecidos, con un consenso previo.

- **Vasallaje:** La ilustración se hace a partir de los textos ya escritos. Se desarrolla más en el apartado de relaciones significativas entre texto e imagen.



Fig 5. Se puede ver el convencionalismo en la vestimenta del cerdito trabajando, como si fuera un albañil. Cuento de los tres cerditos. (Walt Disney, sin fecha)

- **Clarificación:** La ilustración resignifica las situaciones, hechos o hilos argumentativos.

- **Metáfora:** consiste en la relación de identidades de los objetos, donde se combinan los significados y se hacen comparaciones. Esto ayuda a amplificar la intervención con unos y relaciones decorativas. A veces se necesita un apoyo textual y hay que tener en cuenta si va a funcionar solo o con él.

- **Elipsis/Símil:** se elimina una de las partes de un objeto pero el significado se sigue manteniendo. Se puede dar uso de un objeto en otro contexto y aun así seguir manteniendo el significado del contexto.

- **Metonimia:** Se hace uso de una parte, ayudando a la ampliación del contexto.

- **Parábola:** Es la exageración de una situación de una característica de un elemento. Esto hace que la atención recaiga sobre este. La ilustración puede dar a entender que los objetos descritos son demasiado grandes como para que quepan en la ilustración, y solo se ven parte de ellos.

La imagen puede contener información complementaria a la narración que no tiene por que verse reflejada en ella, por ello, puede ser más importante que el propio texto. La función de las imágenes varía según la narración. En algunos el texto lleva la historia y las imágenes son un complemento. Las imágenes al final salen de la subjetividad del autor, entonces siempre añade algo a la narración, como los colores, las formas, la disposición de los elementos... Todo ello condiciona al lector, llevado de la mano del ilustrador y de cómo está representado. Los detalles en las ilustraciones aportan cosas que no se ven en el texto (Erro, 2000).

No tienen porqué representar fielmente la misma idea, de hecho, muchos autores se sirven de esta situación para crear dobles sentidos o acciones diferentes entre el texto y la imagen. Son complementarios entre ellos, pero se puede jugar con la disparidad para crear complicidad con el lector y hacer más dinámica la interacción. Podemos clasificar esta relación imagen-texto en cuatro tipos:

- **Relación cuantitativa:** El texto es el que proporciona la información, y la imagen es más bien decorativa. Los textos son breves, claros y están bien estructurados. También está la opción contraria, donde la imagen tiene todo el significado dando información esencial que el texto no da, y cambia el significado global, dando tensión a la narración. En un álbum ilustrado la

relación debería ser simbiótica, dando informaciones complementarias para llegar a la historia que estaba prevista.

- **Relación apoyo - anclaje:** Es la situación en la que no se puede prescindir ni del texto ni de la imagen, ambas se necesitan para comprender la narración. Usualmente se crean a la par, ya sea por dos personas diferentes o por la misma persona.

- **Relación parasitaria:** La relación texto - imagen es ambigua, así que se le da libertad al lector a hacer una reinterpretación libre del concepto. Existen múltiples interpretaciones según quien lo lee. En el caso de que solo haya imágenes sin texto, para llegar al lector, este debe haber desarrollado la competencia de interpretación y el ilustrador, debe saber transmitir la idea a través de varios recursos narrativos.



Fig 6. Ejemplo de relación de simbiosis donde la imagen potencia la idea del texto y viceversa. ¡Vaya apetito tiene el zorrillo! por Claudia Rueda, 2007

- **Relación simbiosis:** Existe un enriquecimiento de la relación texto - imagen. No aporta tanto conceptos a la narración, sino que potencializa la idea central.

### 3.1.3.1 Otras características del álbum ilustrado

**Contrapunto:** Consiste en el conflicto entre imagen y texto, contradicciones, ironías. Esto lo hemos tocado muy levemente a lo largo del trabajo, pero es importante destacarlas como una característica del álbum ilustrado, más allá de la imagen y/o el texto. Es un nuevo nivel de lenguaje, y es lo que en-

riquece al final la dinámica del álbum ilustrado, permitiendo al lector jugar con el significado.

**Metáforas:** son las funciones poéticas del lenguaje, se fomentan al representar conceptos con una realidad similar, es de uso tanto textual como ilustrativa. Muy usada, al igual que el contrapunto.

**Literatura:** es la forma de medir la calidad del texto, creando una relación texto-ilustración. Normalmente un texto en un álbum ilustrado es muy corto, ya que la ilustración ha terminado por llevarse la mayor parte de la atención, pero eso no quita que el texto pueda estar lleno de calidades literarias, con dobles sentidos, descripciones precisas, juegos de palabras y uso magistral de la lengua.

**Meta:** o ruptura del marco, se trata de la referencia a la amplificación de lo que podemos ver, y sus conexiones con otras cosas. Lo podemos dividir en dos apartados:

- **Metaliteratura:** es la referencia a otras obras literarias y de arte en el pasado, creando un diálogo interno entre autor y lector. Se usa mucho para los cuentos clásicos, y ayuda al lector a comprender algunas ideas en base a similitudes con otros personajes.

- **Metapersonajes:** Es el recurso en el que los personajes del libro están conscientes de que son personajes, y estos se relacionan con el lector

**Construcción de la trama:** el lector es el que construye la historia entre sus páginas, fomentando la comprensión lectora y la interpretación gráfica.

**Historia marco o paralela:** Muchas veces, en la misma ilustración aparecen personajes en acciones que no corresponden a la narrativa. Esto se usa como un gag dentro del álbum, pero no tiene relación con la narración principal. Suele pasar inadvertida y no hay un texto que la explique. Entra en la hipertextualidad y puede ser considerada una ampliación de la narración. (Díaz Armas, 2002)

### 3.1.4. Álbumes ilustrados silentes

Se denomina álbum ilustrado silente o libro silente a aquellos que apenas tienen texto o que no disponen de él, así pues, todo el peso narrativo recae sobre la ilustración. El lector, por su parte, tiene que interpretar el mensaje mediante el uso de sus conocimientos previos y sus habilidades para seguir la acción, descifrar los diálogos, asociación, comprensión, decodificación...

Teniendo en cuenta la clasificación de Emma Bosch, podríamos definir tres tipos, según la cantidad de palabras o texto que posean ya que, como

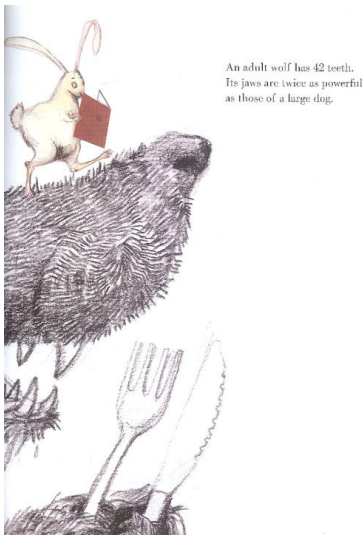


Fig 7. Uso de la parábola. El lobo es tan grande que sale fuera del marco de imagen. Wolves por Emily Gravett, 2005)



ella apunta, siempre va haber un mínimo de texto en ellos (la editorial, el título, el autor)

**1. Álbumes sin palabras:** “Exceptuando el título, el nombre de los autores y los créditos, no aparece ninguna palabra más en las páginas del libro” (Bosch, 2012, p.8).

**2. Álbumes casi sin palabras:** “(...) considerado aquellas narraciones concebidas primordialmente con signos visuales pero que incluyen algunas palabras en sus páginas. Éstas pueden ser palabras sueltas, frases, párrafos e, incluso, algunas páginas de texto” (Bosch, 2012, p.8).

**3. Falso álbum sin palabras:** “(...) son aquellos que, a primera vista, pueden parecer que no tienen palabras o que tienen muy pocas, pero después de observarlos con detalle, no pueden incluirse en la categoría casi sin palabras” (Bosch, 2012, p.8). “Ya sea por tener muchas palabras concentradas en una sola página, ya sea por tenerlas escondidas bajo solapas, ya sea por ser onomatopeyas.” (Hernández, 2017/18 p.10).

“Un buen álbum ilustrado deja espacio para la imaginación del lector, mientras que un mal álbum ilustrado no deja espacio, sino que lo llena por completo con las imágenes de un artista poco imaginativo” (Lee, 2015)



Fig 8 y Fig 9. Ejemplo de álbum silente. La trilogía del límite. “Sombras” por Suzy Lee (2010)



Al igual que la lectura de un texto, se necesita una base también en la lectura de la imagen. Sin estas herramientas, no se podría desarrollar la lectura de la imagen y, por consiguiente, no se podría descifrar el mensaje de un álbum ilustrado sin texto. Para ello, se requiere una lectura del contexto.

Uno de los problemas a los que se enfrenta el autor de un álbum silente es dejar muy aclarada la imagen, como un texto demasiado descriptivo (Lee, 2010). La interpretación del lector tenderá a la subjetividad de sus conocimientos y experiencia previa y probablemente, al igual que ocurre con la palabra escrita, no tendrá el mismo significado otorgado por el escritor, pudiendo dotar de mayor importancia a un gesto o malinterpretando una expresión facial. (Bosch y Durán, 2009, p.41).

### 3.1.5 Pop up

Se llaman libros *pop-up* a aquellos que contienen en sus páginas elementos tridimensionales o móviles que permiten la interacción física entre el libro y el lector. Algunos de estos mecanismos tridimensionales pueden ser desplegables como pestañas, lengüetas, figuras tridimensionales, entre otros; estos elementos dinámicos no se elaboran de forma exclusiva en papel, sino que pueden estar hechos, tanto de papel distintos tipos y texturas, como de cualquier otro material: tela, plástico, etc. (Orozco, 2014, p.1)

Algunos de los elementos más usados en los libros pop up para hacer las animaciones son:

- **Solapas:** son piezas de cartón rígido que se pueden levantar o desdoblar, desvelando algo que antes tapaban.

- **Lengüetas:** son piezas que al ser empujadas o deslizadas cambian la narración o proponen una acción. Pueden ser de papel o de cartón rígido.

- **Corte en paralelo:** Se forman al hacer pequeños cortes al papel plegado. Al doblar y cortar, se producen desniveles en la superficie, creando un volumen.

- **Plegados en V:** Son ilustraciones plegados en V sobre un pliego. Al ser abierto el pliego, la ilustración se levanta. Al superponer varias, da efecto de profundidad.

- **Imágenes transformables:** Se accionan mediante discos o barras que cambian o disuelven la imagen, cambiandola por otra.

Los libros pop up son ensamblados a mano, siendo una verdadera tarea de artesanía. Requiere mucha experiencia y delicadeza a la hora de ensamblar las piezas impresas. El troquelado o recorte de ellas no se hacen necesariamente a mano, y es recurrente el uso de cortadoras láser, por ejemplo.



Fig 10. Pop up plegado en "V". Alicia en el país de las maravillas por Robert Sabuda, 2006



Fig 11. Pop up libro carrusel. Alicia en el país de las maravillas edición Edelvives (Sin fecha)

### 3.1.6 Costura de papel

Usualmente la costura del papel suele estar relegado al rol de unión entre ellos, formando pliegos y así, produciendo libros. Podemos ver muestras de sutura creativa o con motivo estético en la forma de hilar el lomo de los libros de costura japonesa. Podemos ver que, al igual que se crean diseños bordados en tela, se puede recrear también en papel, independientemente de su gramaje y textura.



Fig 12. Bordado sobre papel. Sin título, Lorena Olmedo (Sin fecha)

La costura de papel puede hacerse a mano o a máquina, pero siempre demandando una gran delicadeza en el proceso, ya que el papel (aunque depende cual sea el usado) suele ser más frágil que la tela. De la misma forma, es posible aplicar las mismas técnicas de costura en papel, como *el pespunte la bastilla, el punto de lado, el punto escondido, el sobrehilado o el punto escapulario* entre otros. El resultado es muy parecido al de la costura en tela.

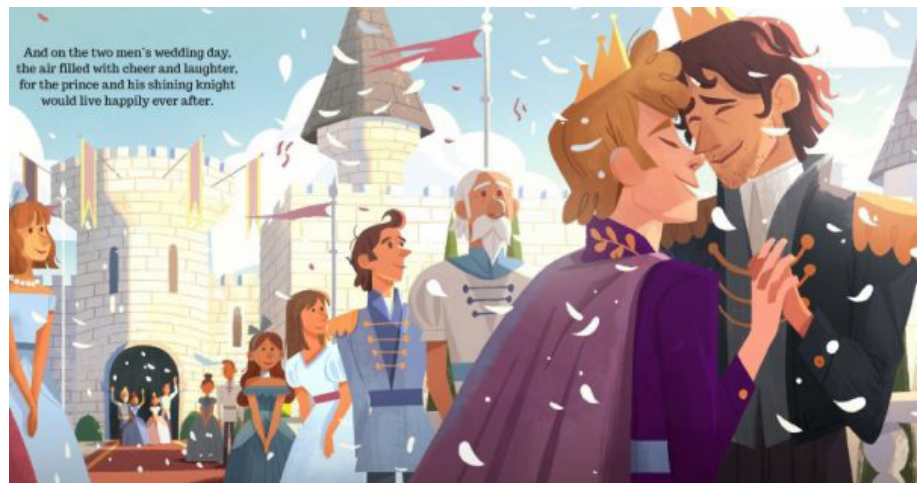
Algunos artistas como *Lorena Olmedo*, usan la costura como un recurso técnico sobre material previo (fotografías, ilustraciones, collages) para terminar de dar los últimos detalles a su obra, añadiendo color y textura a la misma. Por otro lado, artistas como *Gimena Romero*, hacen uso del hilo como si de un pincel se tratara, consiguiendo imágenes más parecidas a una ilustración con lápices de colores.

### 3.1.7. La maquetación

La organización espacial de los conceptos ayuda a mantener el simbolismo y el significado de la narración. En este apartado quiero hablar sobre el uso de la ironía, ya que tiene que ver con la relación entre el texto y la imagen y el juego de percepción que consiste en omitir información de uno u otro lado, así el álbum ilustrado despierta el interés y la mente del lector, dinamizando y enseñando a desarrollar el uso metalingüístico, más que la interpretación lineal. Así, las interpretaciones son más profundas y el juego ayuda a pensar (Arezipe, E., & Styles, M. 2002).

Es importante tener en cuenta la disposición del texto y la ilustración en la página, pues lo primero que va a percibir el lector es la estructura de la página y esto dictará la forma de lectura del texto y de la imagen. Si queremos que una imagen sea leída antes que el texto, pondremos la ilustración a la izquierda y el texto a la derecha, teniendo en cuenta el convencionalismo de lectura de la cultura o país en el que se desarrolle. Si queremos que se lean de forma par, podremos jugar con las líneas de texto y distribuirlas a lo largo de la página, desvinculándose del párrafo clásico encorsetado.

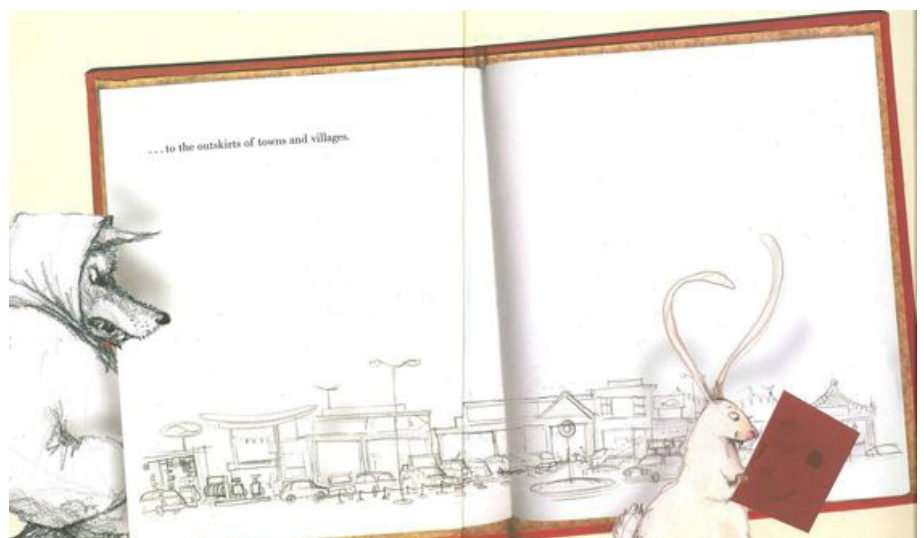
Fig 13. La ilustración ocupa una doble página. El texto está relegado a un pequeño espacio en la parte superior. El príncipe y el caballero por Daniel Haack, 2018



A partir de la manera tradicional de estructurar el álbum ilustrado, se ha ido desvinculando de la propia página. La ilustración, y ha quedado claro, ha ganado importancia a la del texto, en algunos casos la sustituye totalmente a lo largo de las páginas o relegados a papeles secundarios, saliendo de su espacio habitual, la página impar, y extendiéndose a una doble página y moviendo el texto de forma sintáctica y tipográfica a un pequeño espacio en algún lado de la página, llegando a tener un papel como pie de imagen.

El trascender de los límites bidimensionales de la página se denomina “desbordamiento”, y se produce de muchas formas. La ilustración se puede expandir y modelar a través de su página y la contigua, y en muchos casos pasa a las siguientes, interactuando con varias páginas, invadiendo, la ilustración, más allá de su propio marco. En otros casos, también encontramos la peculiaridad de encontrar la ilustración en la portada y la contraportada, con guiños irónicos de lo que podemos encontrar en su interior, o información que entendemos una vez ya terminada la lectura. De esta forma, se les incluye en la lectura de la propia narración (Díaz Armas J., 2002).

Fig 14. Ejemplo de desbordamiento de los bordes de maquetación. Juego del libro dentro de sí mismo. Wolves por Emily Gravett, 2005



## 3.2. REFERENTES

### 3.2.1. Referentes teóricos

En este apartado hablaremos sobre los referentes principales de este proyecto. Sus puntos de vista ayudaron a formar la idea sobre la que gira el álbum ilustrado. Sus bases sirven a muchos artistas a la hora de crear su propio contenido, dirigido al público infantil. A pesar de haber mencionado a lo largo del documento a varios autores teóricos, estos dos destacan.

#### 3.2.1.1. Bruno Munari

Artista y diseñador (Milán, 1907 - 1998). Destacan su serie de pop ups infantiles de 1945 que se compone de: *El ilusionista verde*; *Gigi busca su sombrero*; *Nunca contentos*; *El vendedor de animales*; *Historias de tres pajaritos*; *El ilusionista amarillo*; *Buenas noches a todos*; *Toc, toc ¿Quién es?*, *abre la puerta* y *El hombre del camión*.

Todas usan la técnica del pop up, haciendo juegos visuales mediante pestañas. Abre una gran oportunidad al juego tridimensional del papel y a sus posibilidades. La revisión de estos libros, ayuda a la reflexión del uso del pop up, y la gestión del autor hacia un público curioso, dispuesto a la búsqueda y al juego dentro de él libro.

Por otro lado, creó una serie de libros llamados “*Libros ilegibles*”, que se centran más en la parte sensorial y en la exploración del objeto, sin ningún tipo de texto como apoyo. Estos libros se realizaban con diferentes materiales como papeles de colores, texturas, formas e hilos, que atraviesan las páginas del libro de un lado a otro, resultando muy estimulantes para los sentidos.

La unión de ambas series, dan cómo resultado la base teórica del álbum ilustrado infantil “*Hilo*”, en el que se basa este escrito.

Fig 15. Pack de tres de los diez libros de la serie de Pop ups (Buenas noches a todos, El ilusionista amarillo y El vendedor de animales) de Bruno Munari (1945)



Fig 16. Pack libros de la serie “Libros Ilegibles” de Bruno Munari (1980)

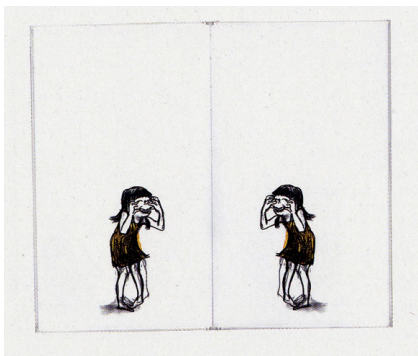


### 3.2.1.1. Suzy Lee

Artista e ilustradora de libros (Seúl, 1974) Destaca su teoría del álbum ilustrado silente, apoyado en su obra “La trilogía del límite” (2014). Su estilo se puede definir cómo minimalista, dejando esos elementos fundamentales para entender la narración. Priman en sus obras, el dibujo dinámico y el poco o nulo texto, ayudando a que la lectura sea fluida e introspectiva.

“En la trilogía del límite” se ayuda de la lógica visual para crear historias donde el acto pasa en un periodo muy corto de tiempo, cómo una vivencia expresada en un mundo cotidiano. Puede parecer algo tan corriente como jugar con el mar (*La ola*, 2015), pero también existe la posibilidad de un momento de catarsis en el que la protagonista vive un cambio. Y ambas ideas serán correctas. La magia detrás de sus obras es el juego con las ambigüedades, que permiten lecturas tan variadas como lectores tenga el cuento.

Los cuentos de esta autora son juegos visuales, momentos de diversión que se muestran fuera del corsé que puede llegar a ser el texto, dando libertad pensativa y creadora al lector, que muchas veces es quien entrega la parte imaginativa a la historia.



**Fig 17. La trilogía del límite. “Espejo” por Suzy Lee.**



**Fig 18. La trilogía del límite. “La ola” por Suzy Lee.**

### 3.2.1. Referentes prácticos

A lo largo de este apartado veremos varios artistas cuyas obras están relacionadas con el mundo de la ilustración, pudiendo catalogarlos como ilustración infantil. La mayoría de ellos son interesantes en el apartado estético, pero también se puede destacar su carrera profesional, íntimamente relacionada con mi proyecto, sino también en el formato y aplicación de dichas ilustraciones. El trabajo no solo tiene un plano ilustrativo, también podemos ver maquetación, desarrollo de personajes, de fondos, desarrollo literario y todo lo que conlleva, al final, la realización de un álbum ilustrado.

### 3.2.2.1. David Sierra Listón

Ilustrador (Madrid, 1987). Es el referente estético principal, puesto que tiene un par de sagas (Anna Kadabra y Los Rescatadores Mágicos) y otros tantos libros que van dirigidos al público infantil. El tipo de ilustración que maneja es un referente colorido y dinámico que es un placer visual para la juventud. Su recorrido artístico básicamente se basa en ello, y sorprende lo rápido que logró hacerse con un estilo único y funcional.

Así pues, podemos destacar prácticamente todo su trabajo:

- **Diseño de personajes:** La fórmula simple de colores y formas muy efectiva en su diseño de personajes, donde una misma base con ciertas variaciones consigue la unificación del estilo artístico, sin sacrificar las diferencias entre los personajes y los rasgos que los definen.

- **Fondos:** Usa fondos planos con perspectivas forzadas. Este uso de los fondos es muy interesante ya que ayuda a los niños a la hora de identificar los objetos, usando las perspectivas más identificativas o fáciles de comprender. Para la profundidad, usa una superposición de planos, que es muy efectiva.

- **Adaptación a la narrativa:** Las escenas que desarrolla de forma visual son muy descriptivas, así pues, al adaptarlas a partir de un escrito se complementa perfectamente con la narrativa.

- **Color y texturas:** Todos los apartados anteriores se pueden resaltar, también, en el uso de colores vibrantes, limpios y llamativos. Al crear sus ilustraciones, usa pinceles texturados que imitan a los lápices de colores, cuyo rastro granulado da impresión de hecho a mano, y acerca a los niños a las ilustraciones, de aspecto manual y no digital.



**Fig 19 y Fig 20. Los rescatadores mágicos de Sabrina Catdoor. Ilustrado por David Sierra, 2019.**  
**Fig 21. El reto de Pilar Serrano. Ilustrado por David Sierra, 2020**







### 3.2.2.3. Alessandro Barbucci

Autor de cómics, diseñador de personajes, ilustrador (1973, Génova, Italia) Tiene muchas obras destinadas a los jóvenes, y creo que es el más conocido entre los referentes. Es famoso por las siguientes obras (cómic): W.I.T.C.H, Sky Doll, Monster Allergy y más recientemente, Ekhö. Al ser un artista que se dedica al cómic, tiene muchísimo material de referencia para posturas y expresiones, que es realmente lo que destacaría de su arte. Tiene un gran recorrido y mucha experiencia, tanto a la hora de desarrollar historias, como a pasarlas a imágenes.

Sus puntos a referenciar son:

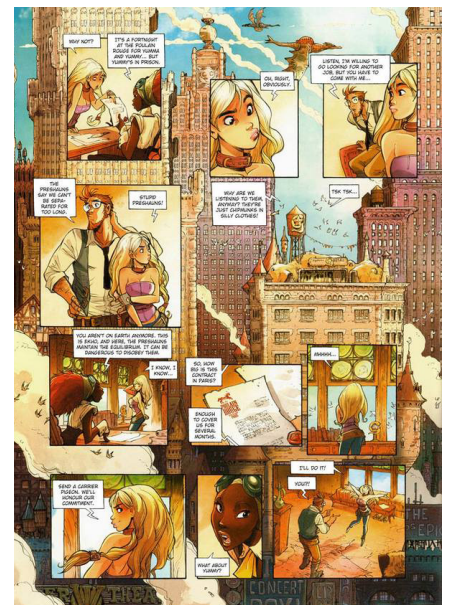
- **Diseño de personajes:** Sus personajes son predominantemente femeninos, de grandes ojos expresivos y con un rango muy amplio de emociones. La parte de su diseño que usamos como referencia es la expresión de sus personajes, que son muy marcadas y saben transmitir de forma exagerada y acertada las emociones.

- **Poses y movimiento:** Su gran registro de poses, tanto estáticas como de movimiento, lo que enriquece las acciones de sus personajes y dinamiza las escenas. Esto es muy importante a la hora de crear un álbum ilustrado, puesto que se puede llegar a asemejar al cómic en el peso que tienen las imágenes en comparación con el texto que sirve de apoyo.

- **Escenografía y composición:** Es muy importante el tipo de encuadre y la composición de la escena, donde se centra la acción, demostrando su dominio de la composición en diferentes formatos.

**Fig 24. W.I.T.C.H escrito por Barbara Canepa e ilustrado por Alessandro Barbucci, 2001.**

**Fig 25. EKHÖ: mundo espejo, escrito por Scotch Arleston e ilustrado por Alessandro Barbucci, 2020**



### 3.2.2.4. Núria Tamarit

Ilustradora, autora de cómic (Villarreal, España 1993) Esta artista cuenta con una gran cantidad de libros publicados, cartelería, posters decorativos y diseños en general. También destaca en el cómic, como el referente anterior. El estilo de Nuria es muy peculiar, pero sencillo, lleno de colores vivos y texturas expresivas. Esta artista trabaja en tradicional y en digital, aunando ambas técnicas, dando un resultado natural.

Puntos de referencia:

- **Minimalismo:** Tanto los personajes como los fondos son sencillos en su forma, con elementos fácilmente identificables. El coloreado es plano, suavemente modulado en algunas zonas, que dan volumen, pero de forma muy sutil.

- **Uso de un código propio:** Esto es muy importante, ya que da personalidad a sus dibujos. Tiene una serie de códigos establecidos para las vistas y las perspectivas. En este punto es donde más coinciden mis referentes, y es el uso, antes mencionado, de perspectivas desde puntos de vista que definen el objeto.

- **Texturas:** En la línea, usa texturas de lápices, y el sombreado tiene una textura granulada muy interesante, donde el coloreado no se ve plano.



Fig 26. Dos monedas escrito e ilustrado por Nuria Tamarit, 2019.  
Fig 27. Cartel publicitario para LAB de Series, Nuria Tamarit, Valencia, 2021.

### 3.2.2.5. Adolfo Serra

Ilustrador, creador de libros, profesor (Teruel, España, 1980). Se dedica específicamente a la ilustración de álbumes infantiles. Tiene una gran sensibilidad a la hora de ilustrar y sus técnicas suelen ser tradicionales. Predomina en el uso de materiales como la acuarela, los lápices de colores, ceras, carboncillos, sanguinas etc. Es el único referente que no hace uso del digital, y su resultado visual es muy rico y texturado.

Puntos de referencia:

- **Ilustración:** su resultado visual es muy natural y orgánico, es sencillo pero a la vez complejo, y esto crea una gran curiosidad, por lo que los niños tenderán a quedarse largos ratos mirando la ilustración, sus detalles y su colorido.

- **Formato de página:** tiene mucha experiencia con la maquetación, por lo que sus formatos de página y la organización de los elementos en ella.

- **Color:** En este apartado, Serra usa colores suaves y pastel, provenientes del uso de las acuarelas en su mayoría. Consigue unas bellas transparencias, que creando la ilusión de ensueño y fantasía, que atraen la atención de los niños.

- **Diseño de fondos:** Fondos simples y coloridos en algunas ocasiones, y en otras detallados, y es precisamente eso lo que queremos emular en las ilustraciones, el saber cuando un paisaje cargado es adecuado y cuando es mejor que la acción vaya sola, sin necesidad de más apoyo visual, consiguiendo que esta sea fuerte y hable por sí misma.



**Fig 28.** *No me han invitado al cumpleaños*, escrito por Susanna Irsen e ilustrado por Adolfo Serra, 2014.  
**Fig 29.** *Caperucita rojo*, Adolfo Serra, 2017



## 4. HILO. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

### 4.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

*Hilo* es un álbum ilustrado silente con elementos táctiles y de pop up dirigido a un público infantil. Este proyecto aborda todas las etapas para desarrollar un libro álbum ilustrado, con las características anteriores mencionadas.

El protagonista es un conejo morado sin nombre, y la trama gira entorno a uno de los hilos de su bufanda que queda enredado en alguna parte. Esta es la excusa perfecta para comenzar un recorrido hasta el origen del extremo del hilo. Es una premisa sencilla pero efectiva a la hora de descubrir escenarios llenos de elementos táctiles como lengüetas, pestañas o incluso el propio hilo, que hilvanando las páginas nos cuenta la historia.

A lo largo del trabajo podremos ver el proceso de ilustración así como el proceso de ensamblaje de los elementos *pop up* y la costura del hilo entre las páginas. El trabajo culmina en un libro físico.

### 4.2. PREPROYECTO

#### 4.2.1. Definición del proyecto

Para definir con claridad las ideas, nos formulamos las preguntas básicas sobre los objetivos a alcanzar en nuestro proyecto. Estas son:

##### - ¿Qué queríamos realizar?

Un álbum ilustrado, que pueda ser disfrutado por todo aquel que lo tenga en sus manos.

##### - ¿Por qué?

Es una buena forma de aplicar lo aprendido en varias de las asignaturas optativas que he tenido la oportunidad de cursar. Mi foco principal de cara a mi propio desarrollo laboral es la ilustración editorial, concretamente, la ilustración infantil o juvenil, enfocada en un rango de edad corto. Me parece interesante el mundo de la literatura, y por ello, me gustaría desarrollar el papel de ilustradora y el de escritora.

##### - ¿Cómo?

El soporte será un libro físico con una opción en pdf, por lo cual también se puede concebir como un álbum online. Se crea con la intención de introducir un personaje y su entorno. La creación del mismo puede dar pie a una serie o colección de libros, puesto que no es una historia con un final cerrado, aunque si es autoconcluyente en la historia descrita.

**- ¿Cuánto tiempo nos va a llevar?**

Planeamos que el tiempo necesario para llevar a cabo el proyecto, desde la idea hasta el acabado, sería al menos de un año.

En la primera etapa se define el argumento, por lo que es el periodo más breve. Para la segunda etapa se necesitó más tiempo al tener que diseñar personajes, escenarios, bocetos y las primeras pruebas. Las ilustraciones definitivas para mediados del segundo semestre y la maquetación total, terminada para finales de primavera, así, se podrían empezar las pruebas de impresión. El producto final debería estar listo a finales del año académico. Mientras el proyecto es desarrollado, de forma paralela se produciría la parte teórica del mismo.

**- ¿Por qué medio se distribuye?**

Destinada principalmente a la venta de forma física, pero con posibilidad de obtenerlo en plataformas digitales. Lo ideal sería que el resultado se pudiera usar en educación como material de apoyo.

**- ¿A quién va dirigido?**

Principalmente para un público infantil que pueda consumirlo desde edades tempranas hasta un público más juvenil.

**-¿Cuál es el costo?**

Es un proyecto que principalmente se desarrolla con herramientas digitales, cuyo mayor gasto serían las pruebas de impresión y la maqueta final, que serían entre 30 y 40 euros dependiendo de la imprenta más gastos de envío (8 euros). En total, podemos hablar de unos 50 euros más o menos, omitiendo el gasto de horas trabajadas y materiales digitales (cómo la tableta gráfica, el ordenador o los programas usados).

**4.2.2. Investigación**

Para la idea nos hemos inspirado en el libro MN 1, de la serie “Libro Illegibile” (Libros Ilegibles) de Bruno Munari. Este libro consta de varias páginas semitransparentes que dejan pasar un hilo rojo de un extremo a otro del mismo. Cada una de las páginas, también posee un círculo oscuro. Este tipo de libros son catalogados como sensitivos, basa su lectura en la parte sensorial y la exploración de la percepción. Bruno Munari también tiene una selección de libros pop up, con pestañas que dejan entrever elementos escondidos entre sus páginas (El ilusionista verde), haciendo hallazgos sorprendentes para el lector.

La idea de la costura dentro de la ilustración resultaba muy atractiva, llenando el espacio de color y texturas tanto visuales como táctiles. Esto es

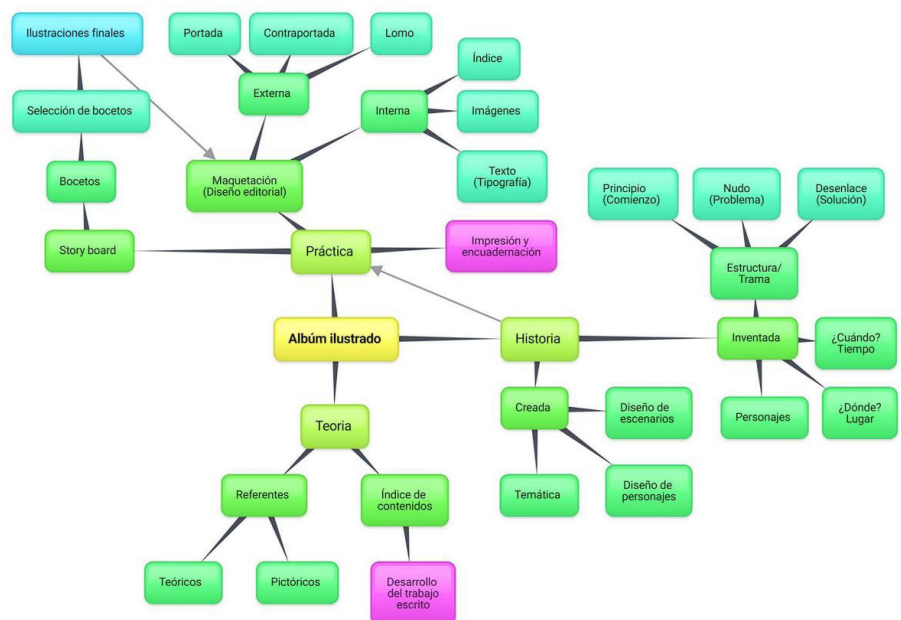
algo muy llamativo para el público infantil, que tiende a tocar y jugar con los objetos, por ello, el añadir también los elementos pop up, potenciando esta parte táctil y curiosa.

La forma de crear los pop up también es motivo de investigación. Buscamos algo fácil de emular, que no sea complicado hacer una producción en serie pero con un gran resultado estético, que se mimetice con las ilustraciones

### 4.2.3. Mapa mental

Gracias a la información recabada, podemos empezar a definir las etapas que creemos necesarias dentro del proyecto. A partir de una clara idea central, definimos las etapas en las que se puede dividir nuestro trabajo, añadiendo tantas ramas como creamos convenientes. Como resultado, obtenemos un mapa mental. El mapa mental es un recurso que ayuda a visualizar el proyecto y sus fases, incluso si estas no son lineales.

Para crear el mapa mental de este proyecto hemos usado el programa bubbl.us, una herramienta online de uso gratuito, que permite desarrollar mapas mentales por jerarquías de color y tamaño.



#### Leyenda mapa mental

- **Rectángulo morado:** Es el resultado al que quiero llegar, el producto final. Al terminar el proceso, obtendría el libro en físico, encuadernado y el trabajo escrito que debo entregar.
- **Rectángulo verde-amarillento:** Son los tres pilares fundamentales en el trabajo: Práctica, teoría e historia. La historia es una parte clave, por ello lo puse en un apartado importante. Es la base de todo y sin ella no puedo avanzar en la práctica.
- **Flechas grises:** Indican el paso siguiente a la solución del apartado.

Fig 30. Mapa mental

#### 4.2.4. Cronograma

Una vez las etapas ya están nombradas y desglosadas, podemos definir el plazo del trabajo, acorde con el plazo del que disponemos y del tiempo que consideramos necesario en cada apartado. Otro factor a tener en cuenta es que, aunque tengamos un cronograma definido, este normalmente no suele cumplir los plazos, es solo una herramienta orientativa que al igual que el mapa mental, ayuda a dar visualización del proyecto.



Fig 31. Cronograma y planteamiento inicial.

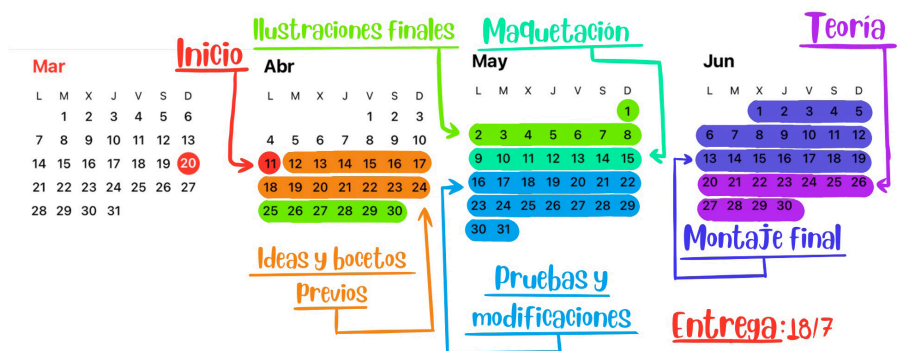


Fig 32. Cronograma real del proyecto.

#### 4.2.5. Lluvia de ideas

Para la lluvia de ideas, usamos el mismo método de “mapa mental”, pero esta vez no usamos el programa Bubbl.us, puesto que necesitamos algo más inmediato, como una hoja en sucio, donde poder soltar las ideas.

Definimos las opciones y los recursos con los que queremos trabajar. En el apartado “Ideas libro de artista” se ven las ideas previas, de las cuales finalmente, hicimos una selección. Si hubiéramos introducido dentro del libro todos los recursos, el resultado habría sido confuso y caeríamos en el temido “horror vacuú”, diluyendo la finalidad de nuestro álbum ilustrado.

La frase “360º libro facebook” es un enlace de video a la plataforma facebook. Se trata de un autor japonés que trabaja con mecanismos animados de imágenes, creando la ilusión de movimiento, cómo si se tratara de un video

de animación. Era muy complicado llevar a cabo esta idea, con muchas horas de trabajo detrás, que suponía sacrificar el tiempo de otros apartados, también importantes, por lo que fue desechado.

Otra idea inicial fue la de adaptar un texto, pues dejaba mayor tiempo al desarrollo de los mecanismos pop up y la creación de las ilustraciones finales. Finalmente, esta idea quedó desechada, ya que los textos revisados no terminaban de encajar

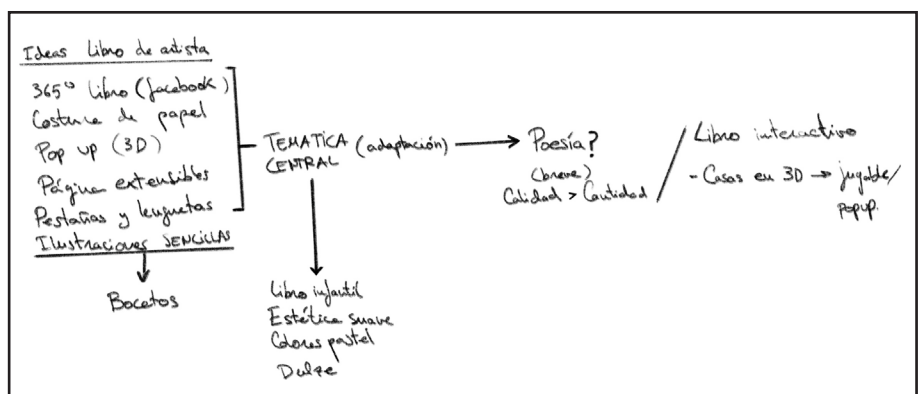


Fig 33. Lluvia de ideas.

### 4.3. DESARROLLO DEL PROYECTO

La idea final del proyecto, surgió de forma orgánica. Aunque fue muy útil el proceso del preproyecto para sentar las bases, la idea simplemente nació al dar marcha atrás en la investigación, y barajar posibilidades alejadas a lo que teníamos ya predispuesto. Es complicado definir el momento exacto cuándo una idea toma forma y cuáles fueron exactamente los pensamientos que desembocaron en ella, más aún cuando no hay un componente personal y/o sentimental que lo respalde.

Así, el personaje principal del libro, resultó salir de un bosquejo producido en un momento de relajación, donde la mente está en blanco y las manos sueltas. A partir de ahí, comenzaron a salir ideas de cómo el personaje podía interactuar con el medio y que escenarios potenciaban el uso de los elementos pop up, interactuando de una forma interesante.

#### 4.3.1. Storyboard

Introducimos el storyboard en el apartado de proyecto por que es donde empezamos a trabajar y moldear la idea. Podemos considerarlo como un libro escrito, donde el proceso creativo surge a partir de dar forma a la idea.

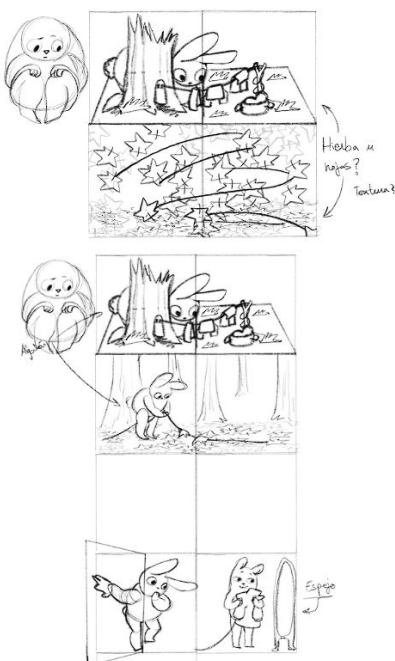


Fig 34. Página 2 del storyboard. Primeros bocetos



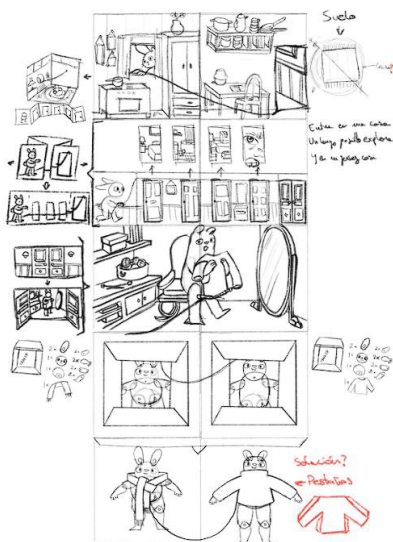


Fig 35. Página 2 del storyboard. Últimos bocetos. Se pueden ver modificaciones en rojo y explicaciones de los mecanismos.

Partimos del uso *Procreate* una programa digital solo disponible para los dispositivos *Apple*. Es una aplicación muy intuitiva y resulta orgánico su uso, dando la sensación de estar trabajando sobre papel. Dispone de una interfaz sencilla y fácil de aprender y contiene gran cantidad de herramientas para ayudar en la creación de las obras digitales.

En el caso de este proyecto, se ha usado el *IPad air* cómo dispositivo, pues dispone de gran sensibilidad a la hora de hacer trazos

El primer storyboard fue una aproximación a algunas ideas previas. El hecho de que la portada hiciera la función de primera página, fue una de las primeras ideas en aparecer. Al enseñar desde el principio cuál es la problemática a la que se enfrenta el protagonista, creamos una inquietud en el lector, que se pregunta qué es lo que se va a encontrar al volver la página. Guiamos al lector con el excedente del hilo, que se introduce en el libro, tirando y conduciendonos a su interior. Este primer concepto ya tenía mucha fuerza por sí solo. Teníamos que tener en cuenta a dónde acabaría el hilo, puesto que la premisa era que llegara a un lugar y que el final fuera sorprendente.

Era esperable que el extremo del hilo se quedara enganchado en una rama de árbol o por en esa línea, así que había que darle un giro inesperado. El concepto de que el final de algo pueda ser el principio de otro algo diferente, daba un tono cómico al final, así que se eligió el desenlace donde otro conejo usaba el hilo para tejer un jersey.

Teniendo claro el principio y el final de la narración, quedaba añadir el desarrollo de la historia. Las ilustraciones estaban fuertemente marcadas por las posibilidades que dan el pop up, por ejemplo en los ojos movibles de la segunda página. Había que buscar una forma de que el hilo saltara de una página a otra, sin romper la ilusión de continuidad.

Para un análisis más completo de este apartado, disponemos de un enlace a un *timelapse*, donde se ve el proceso completo de creación del *storyboard*, junto a sus modificaciones y resultado final.

<https://drive.google.com/file/d/1E35OWPUQIUSZ7rTxY5a82PH-ppHC-clxu/view>

#### 4.3.2. Prototipos pop up y costura

Algunos de los mecanismos *pop up* era necesario probarlos, para asegurar que funcionaban en físico, no solo en el planteamiento teórico.

Cómo eran pruebas, usamos papel tipo folio. Se veía que había que ajustar algunas cosas, pero en general, los mecanismos funcionaban sin ningún problema. El tipo de hilo usado también fue uno corriente, para probar su estética en la portada. No es una versión en escala, esta resultó más pequeña que el final. Los dibujos fueron hechos a bolígrafo y lápiz. Ayudó a la hora de tener una idea general sobre cómo funcionan las páginas y si el proyecto en general era viable.

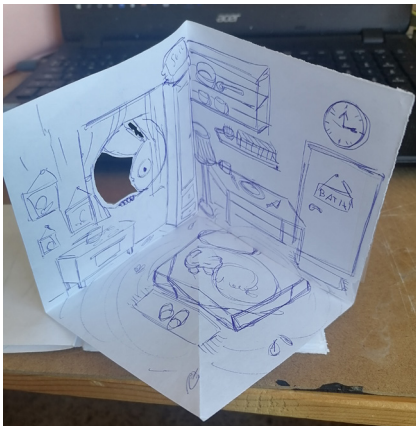


Fig 36. Prueba de la habitación desplegable con ventana.



Fig 37. Prueba de la portada con costura. Cabeza en relieve posteriormente descartada.

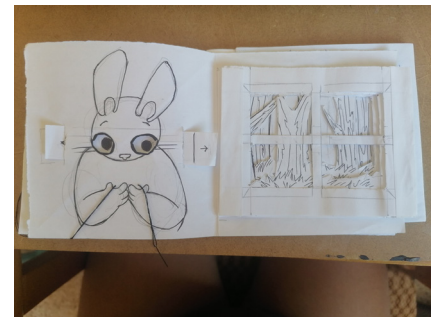


Fig 38. Prueba de la primera página con costura, ojos móviles y bosque con volumen.

Una vez finalizado, se podía comenzar con la siguiente etapa, que consistió en la creación de las ilustraciones finales.

La portada contenía un elemento en 3D. Al hacer el prototipo, fue desechada la idea de la cabeza en 3D. No se veía bien estéticamente, además, de peligrar a la hora de manipularlo. Hacía que la portada se veía sobrecargada.

En ese momento, quedó claro que para la tipografía cosida se necesitaban unos puntos de referencia, ya que la tipografía manual quedaba descuidada y de baja calidad.

#### 4.3.3 Técnica de ilustración

Para las ilustraciones finales, hemos dibujado y pintado cada elemento en capas diferentes, para que fuera más fácil maquetarlo todo en InDesign y posteriormente imprimirlo. Hemos mantenido el mismo fondo en todas las páginas, un diseño de fondo plano de color crema con una línea blanca garabateada sobre él. La idea principal es que todo fuera lo más simple posible, y que las ilustraciones tuvieran pocos elementos, y estos estuvieran texturados, para que no tuvieran una apariencia plana.



Fig 39. Proceso de desarrollo de las ilustraciones.

En las siguientes imágenes podemos ver el proceso completo, desde el boceto hasta el resultado final, pasando por el lineart, el coloreado y los detalles. Esta ilustración deja ver el proceso completo pues dispone de partes móviles, elementos 3D y un elemento de corte interno (la ventana).

Igual que con los bocetos, existe un video con la creación de toda y cada una de las ilustraciones, y sus modificaciones posteriores.

<https://youtu.be/s8GnH0Z7pd8>

En la imagen de la derecha se visualiza el proceso de la ilustración final. A continuación se describe el proceso paso a paso.

El primer paso es hacer un boceto detallado a partir del storyboard. Usamos el dibujo de diseño de personaje para proporcionar. El segundo consiste en pasar a limpio la línea del boceto, dejando los objetos delimitados. El tercer paso es pintar cada objeto con el color base. En el cuarto paso se añaden las sombras, las luces y las texturas.

Podemos ver que el diseño de la pestaña que funciona como suelo de la estancia se ilustra en el mismo lienzo de dibujo, ya que es la forma más fácil de mantener las medidas y las proporciones de la pestaña. Al exportar las imágenes, solo se ocultó o se dejó ver las capas de interés para obtener las diferentes partes. Para crear la pestaña móvil, se siguen los mismos pasos anteriormente descrito.

Se ha usado un pincel con textura de lápiz que viene predefinido en Procreate. La textura del lápiz crea sensación de manual, haciendo más natural el resultado que si se hubiera utilizado un tipo de pincel liso y sin textura. La textura del fondo proviene de un pincel con efecto carboncillo, esto ayuda a que los fondos no se vean planos y los objetos tengan unidad entre sí.

La paleta general para el exterior es de colores tierra, dando una sensación otoñal. La paleta de la casa también es terrosa, pero resulta en colores más pastel. Todo ello se rompe con los tonos azules, verdes y rosas, pero siempre en una versión cálida.

La textura del personaje principal se crea a partir de superponer una imagen de una mancha de acuarela en una capa en multiplicar sobre un color pardo liso. Su color morado ayuda a diferenciarlo de la paleta del fondo, atrayendo la atención hacia él.

#### 4.4. ARTE FINAL

Este apartado muestra el resultado final surgido del trabajo anterior, añadiendo información sobre el proceso.

##### 4.4.1. Diseño de personajes y entornos

El diseño del personaje principal, surge cómo uno de tantos bocetos de prueba. Resultaba un diseño que funcionaba, así que a raíz de ese primer boceto, se creó una hoja de personaje. Su coloreado también es casual, después de hacer prueba y error.

A partir de este primer diseño, se creó el de la ardilla, el personaje secundario. Este personaje es más alargado que el protagonista.



Fig 40. Personaje principal. En la parte superior se ve el primer boceto.

Fig 41. Estructura de los personajes.



**Podemos dividir los en:** entornos de interior y de exterior.

Las ilustraciones que corresponden al exterior, resultan en un trazo más orgánico. En estas predominan los colores tierra y los verdes ocres. El fondo es de color crema, con el diseño del garabato blanco.

En los fondos que corresponden al interior, predominan las líneas rectas y los ángulos. Sus colores son más variados, añadiendo más tonos, pero todos entran en el rango de tonos pastel. La perspectiva es forzada, dando la sensación de profundidad, pero sin tener realmente un punto de fuga o un método más allá de la sensación de volumen.

La atmósfera de todas las ilustraciones es cálida y hogareña, con una intención otoñal.

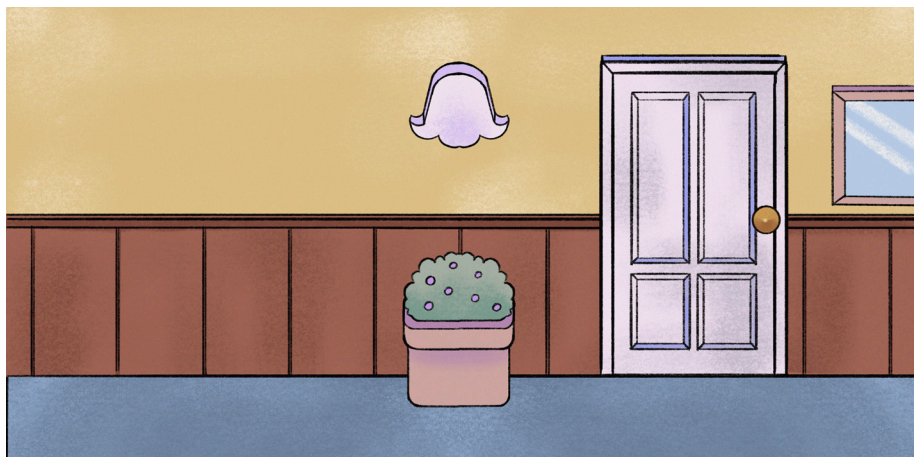
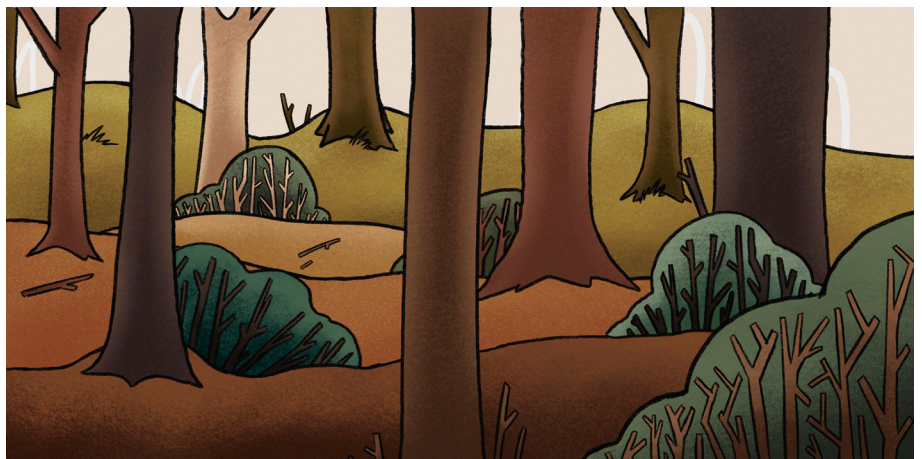


Fig 42. Fondo exterior (bosque).

Fig 43. Fondo interior (pasillo).

#### 4.4.2. Ilustraciones finales

En este apartado vemos algunas de las ilustraciones finales que componen el libro álbum ilustrado. Varias de estas páginas tienen las pestañas pop up y otras no. Ambas elecciones son para comprender mejor la ilustración.

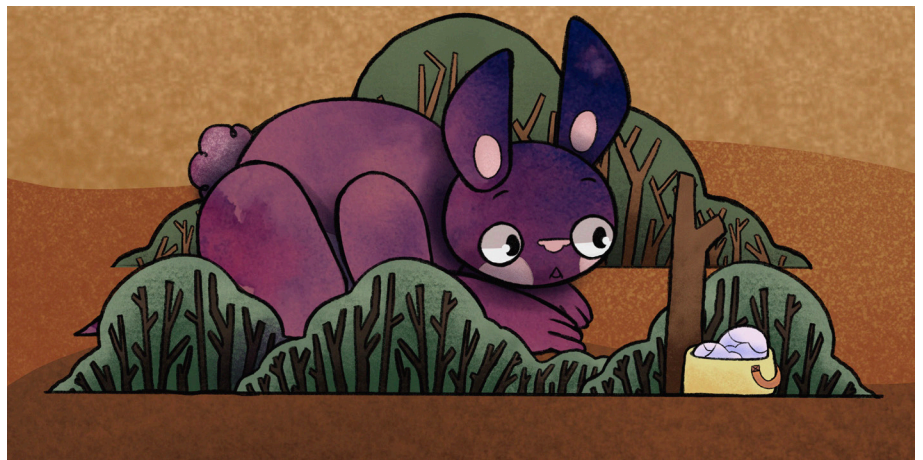


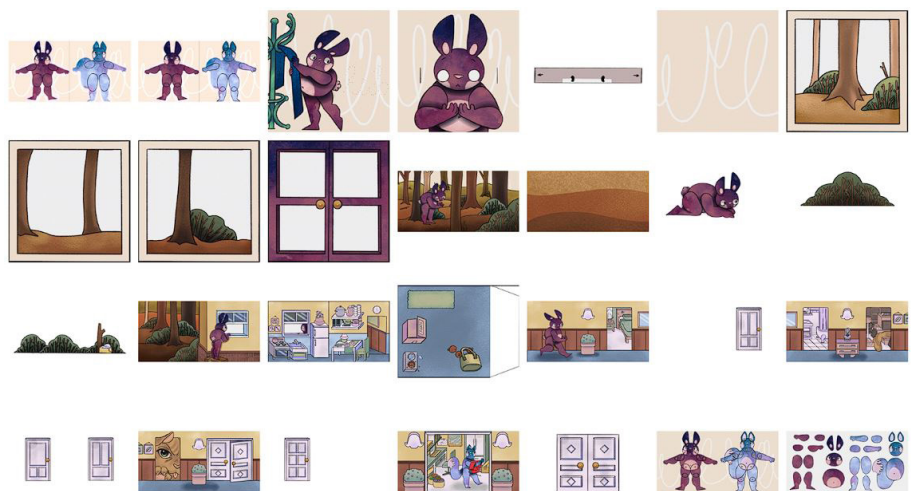
Fig 44. Páginas 1 y 2.  
Fig 45. Páginas 5 y 6.  
Fig 46. Páginas 14 y 15.

#### 4.4. MAQUETACIÓN

En la imagen (Fig. 47) podemos ver las ilustraciones finales divididas en partes. Estas mismas figuras son las que se introducen en el programa InDesign para maquetar todo el material acorde a las medidas reales de las páginas del libro. Se trató de optimizar el espacio al máximo, para abaratar costes y facilitar parte del proceso. El archivo resultante se proporciona a la imprenta.



Fig 47. Compilación de los elementos pop up y las ilustraciones base.  
Fig 48. Pruebas de impresión



Es importante hacer pruebas previas de impresión, en diferentes papeles de diferente gramaje. Se hicieron sobre un papel en Din A3. Era necesario un papel de alto gramaje puesto que, al trabajar una propuesta pop up, lo mejor es que el papel pueda mantenerse rígido y sea resistente ya que va a ser muy utilizado y “maltratado”.

Finalmente se escogió un papel couché satinado de 200 gramos. Las razones principales son: la impresión queda más limpia, el gramaje es suficiente para mantenerse erguido, mantiene bien los dobleces, el acabado deja unos colores muy vivos y la textura del papel es muy agradable al tacto.

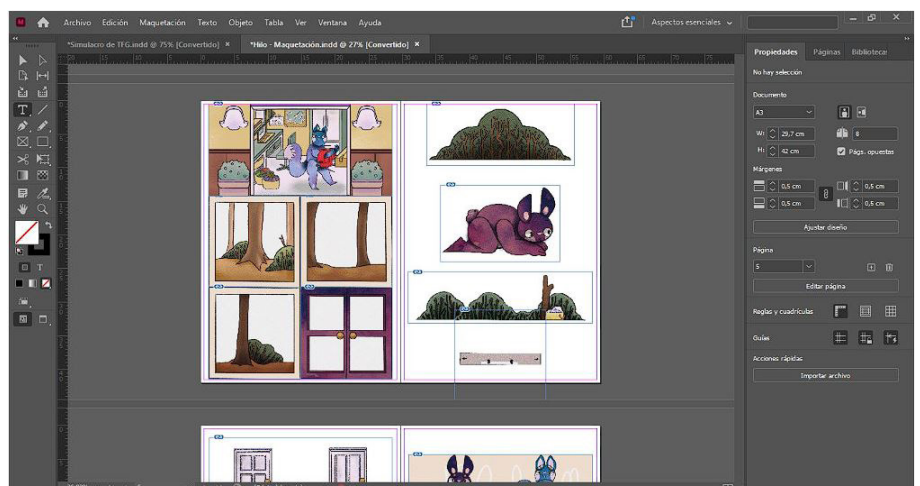


Fig 49. Ejemplo maquetación de páginas en InDesign.



Fig 50. Ejemplo de producción.

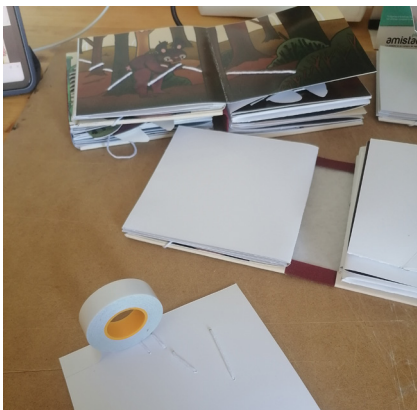


Fig 51. Las páginas pegadas entre sí con cinta doble cara.



Fig 52. Montaje de las tapas.

#### 4.4.1. Ensamblaje

El ensamblaje es el proceso más costoso de todo el proyecto. Después de la última prueba con las medidas reales, se desarrolló un método de ensamblaje. Este método seguía un orden estricto, puesto que había muchas piezas que deberían coincidir entre sí.

El corte de las piezas pudo hacerse en la cortadora láser, pero dejaba el papel levemente quemado, por lo que se optó por un recorte manual. Esto multiplicó el tiempo de producción, ya dilatado en un principio. Todos los cortes fueron hechos con cúter o tijeras.

El hilo también fue cosido a mano. Se hilvanaba a la par que se montaban los desplegables.

La estructura del libro surge de pegar unas páginas a otras, pero sólo hasta la mitad. Es un método que usan varios libros de pop up, dejando libre movimiento a las páginas para moverse. Después de hacer una prueba, pegando las páginas y los elementos pop up con cola de carpintero, se optó por un medio que no arrugara las páginas. Entre todos, la cinta de doble cara fue la que mejores resultados aportó. Es un recurso fuerte, fácil de usar y no deja marcas en el resultado final.



Fig 53. Proceso de cortado con cúter.

Fig 54. Páginas con pestañas antes de ser unidas entre sí.



#### 4.4.2. Mockups

Estas son algunas imágenes resultantes de la prueba de *mockups* digitales, dónde se puede ver una primera aproximación al resultado final.



Fig 55. Mockup portada del libro.  
Fig 56. Mockup uso del libro.

#### 4.6. PRODUCTO FINAL

Este es el resultado final. Hay disponible un enlace dónde se puede ver el libro entero, enseñando el uso de los mecanismos pop up así cómo el libro en su totalidad.

Fig 57. Collage de capturas del la maqueta final.

<https://youtu.be/j43A7Jlyd7A>



## 5. CONCLUSIONES

Se ha logrado cumplir el objetivo principal que era realizar un álbum ilustrado infantil silente, obteniendo una narrativa visual fuerte y bien establecida.

Es un libro en el que destacan la cantidad de *pop ups* en casi la totalidad de sus páginas, donde la sensibilidad táctil se siente agradecida, pues todas las páginas, en menor o mayor medida, disponen de apartados sensoriales. La vista también se muestra cuidada, con el juego del hilo y los detalles menores de las estancias. Las sorpresas detrás de solapas son otro punto que refuerza este argumento.

La fase de planificación fue muy extensa, y esto nos ayudó a clarificar las ideas y a facilitar el proceso de desarrollo del libro. Añadir, sin embargo, que en la etapa de desarrollo visual, aunque completa, nos hubiera gustado experimentar soluciones más variadas.

Por otra parte, nos hemos divertido desarrollando los mecanismos básicos del *pop up*. Se podría haber incursionado en elementos más complejos de esta técnica, aunque este es un gran comienzo a la experimentación de la ingeniería de papel en todas sus formas. En un futuro, no hay duda que este aspecto quedará trabajado con mayor complejidad y curiosidad.

La narrativa se presenta bien estructurada, marcando el inicio, nudo y desenlace de forma muy marcada. Se echa de menos la oportunidad del lector de encontrar ambigüedades, pero no se duda que es algo que se desarrolla con la experiencia en el campo, incorporando más referentes y más obras.

En el diseño de personajes se ha conseguido dar al protagonista, un conejo, un aspecto simpático. Se deja entrever unos indicios de lenguaje y estilo propios, que se irán asentando a medida que la práctica aumente en horas.

Finalmente no solo obtuvimos un prototipo acabado, realizamos tres copias funcionales.

## 6. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

### 6.1 WEBGRAFÍA

Díaz Armas, J.(2002) Leitura, Literatura Infantil e Ilustração. Investigação e Prática Docente – 4. “Bibliografía” En: Casadaleitura.org. [Consulta 2/6/21] Disponible en: [http://magnetesrvk.no-ip.org/casadaleitura/portalfbeta/bo/portalf.pl?pag=abz\\_biblio\\_ficha&id=2463](http://magnetesrvk.no-ip.org/casadaleitura/portalfbeta/bo/portalf.pl?pag=abz_biblio_ficha&id=2463)

Lee, S. (2015). Álbum ilustrado sin palabras, comentarios de Suzy Lee. Barbara Fiore Editora. Recuperado de: <https://www.barbarafioreeditora.com/blog/?p=13370>

Orozco, G. (2014, 7 junio). Historia de los libros pop-up. academia.edu. [https://www.academia.edu/6776347/Historia\\_de\\_los\\_libros\\_pop\\_up](https://www.academia.edu/6776347/Historia_de_los_libros_pop_up)

RAE (2020, 25 junio). ilustración | Diccionario de la lengua española (2001). «Diccionario esencial de la lengua española». <https://www.rae.es/drae2001/ilustraci%C3%B3n>

### 6.3 TFG

García Lluch, S. (2018). Libro Ilustrado infantil. (TFG) Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts, València. Recuperada de: <http://hdl.handle.net/10251/107056>

Hernández Morales, S (2018). Los álbumes sin palabras en Educación Infantil. La perspectiva del narrador oral como lector competente. (TFG) Universidad de La Laguna. Facultad de Educación - Recuperada de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11067/Los%20albumes%20sin%20palabras%20en%20Educacion%20Infantil.%20La%20perspectiva%20del%20narrador%20oral%20como%20lector%20competente.pdf?sequence=1>

Ramos Perez, M. (2019). Marlon, una princesa diferente (TFG). Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts, València. Recuperada de: <http://hdl.handle.net/10251/125602>

### 6.3 ARTÍCULOS

Arezipe, E. y Styles, M. (2002, junio). ¿Cómo se lee una imagen? El desarrollo de la capacidad visual y la lectura mediante libros ilustrados. *Lectura y vida*, 23.

Armengol, T. D. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. *Revista de educación*, 239-253. Resumen recuperado de: [http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re2005/re2005\\_18.pdf](http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re2005/re2005_18.pdf)

Bosch, E. (2012). ¿Cuántas palabras puede tener un álbum sin palabras?. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*. 75. Recuperado de: [10.18239/ocnos\\_2012.08.07](https://doi.org/10.18239/ocnos_2012.08.07).

Chiuminatto Orrego, Magglio. (2011). Relaciones texto-imagen en el libro álbum. *Universum (Talca)*, 26(1), 59-77. [Consulta 3/06/2021] Resumen recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762011000100004>

Etzaniz, Xabier (2008). Investigación en torno a la literatura infantil y juvenil. *Revista de Psicodidáctica*, 13(2),97-109.[Consulta 3/06/2021]. ISSN: 1136-1034. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17513207>

Marqués Ibáñez, A. M., Bejarano Quintero-Tacoronte, Á. Mª., Álvarez Reyes, Silvia. (2021/02/09). Ilustración Infantil en cuentos: Formatos de narrar historias. *Revista CLEA N° 7*, 42-62. [Consulta 3/06/2021] Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/349158316\\_Ilustracion\\_Infantil\\_en\\_cuentos\\_Formatos\\_de\\_narrar\\_historias](https://www.researchgate.net/publication/349158316_Ilustracion_Infantil_en_cuentos_Formatos_de_narrar_historias)

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Cat using chopsticks to eat a bowl of ramen (Ramiro Moyeda, 10/06/2019) <https://mixkit.co/free-stock-art/cat-using-chopsticks-to-eat-a-bowl-of-ramen-240/> [Pág 9]

Fig 2. Ejemplo de libro ilustrado. Botanicum (Katie Scoot y Kathy Willis, 09/2016) <http://vein.es/botanicum-tratado-flora-ilustrado/> [Pág 10]

Fig 3. “Mira, tengo una boca” (Noelia Quintero, 10/2018) <https://www.domestika.org/es/projects/437672-mi-proyecto-del-curso-ilustracion-y-diseno-de-libros-infantiles-mir> [Pág 11]

Fig 4. Movimiento en imágenes por la repetición del mismo elemento. Million of cats (Wanda Gag, 1928) <https://blogs.slj.com/afuse8production/2017/10/16/spooky-october-infused-fuse-8-n-kate-millions-of-cats-by-wanda-gag-ft-james-kennedy/> [Pág 12]

Fig 5. Cuento de los tres cerditos. (Walt Disney, sin fecha) <http://rosafernandez-salamancacuentos.blogspot.com/2014/06/los-tres-cerditos-cuento-ilustrado.html> [Pág 13]

Fig 6. ¡Vaya apetito tiene el zorrillo! (Claudia Rueda, 2007) <https://fr.slideshare.net/daissybarrientos/zorrillo/13> [Pág 15]

Fig 7. Uso de la parábola. El lobo es tan grande que sale fuera del marco de imagen. Wolves. (Emily Gravett, 19/08/05) <https://pin.it/3mn7uRQ> [Pág 16]

Fig 8 y Fig 9. Ejemplo de álbum silente. La trilogía del límite. “Sombras” (Suzy Lee, 2017) <https://jaumecentelles.cat/tag/suzy-lee/> [Pág 17]

Fig 10. Pop up plegado en “V”. Alicia en el país de las maravillas (Robert Sabuda, 2006) <http://librerialibropasion.blogspot.com/2021/02/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas.html> [Pág 18]

Fig 11. Pop up libro carrusel. Alicia en el país de las maravillas (Edelvives, Sin fecha) <https://www.edelvives.com/es/Catalogo/p/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-libro-carrusel> [Pág 18]

Fig 12. Bordado sobre papel. Sin título (Lorena Olmedo, sin fecha) <https://ar.pinterest.com/pin/519602875760284014/> [Pág 19]

Fig 13. La ilustración ocupa una doble página. El texto está relegado a un pequeño espacio en la parte superior. El príncipe y el caballero (Daniel Haack, 2018) <https://www.fundacionreflejosdevenezuela.com/transpas/historia-de-amor-gay/> [Pág 20]

Fig 14. Ejemplo de desbordamiento de los bordes de maquetación. Juego del libro dentro de sí mismo. Wolves. (Emily Gravett, 19/08/05) <https://pin.it/4x7qZiV> [Pág 20]

Fig 15. Pack de tres de los diez libros de la serie de Pop ups (Buenas noches a todos, El ilusionista amarillo y El vendedor de animales) (Bruno Munari, 1945) <https://tienda.ninioeditor.com/productos/pack-1-tres-libros-pop-up-bolsa-estampada-envio-gratis/> [Pág 21]

Fig 16. Pack libros de la serie “Libros Ilegibles”. (Bruno Munari, 1980) <https://romanba1.blogspot.com/2017/11/grandes-figuras-de-la-ilustracion-lij.html> [Pág 21]

Fig 17. La trilogía del límite. “Espejo” (Suzy Lee 2015) [https://canallector.com/22493/La\\_trilog%C3%ADa\\_del\\_l%C3%ADmite](https://canallector.com/22493/La_trilog%C3%ADa_del_l%C3%ADmite) [Pág 22]

Fig 18. La trilogía del límite. “La ola” (Suzy Lee 2015) <https://www.mamilibro.com/2020/07/londa-di-suzy-lee.html> [Pág 22]

Fig 19 y Fig 20. Los rescatadores mágicos de Sabrina Catdoor. Ilustrado por David Sierra, 2019. <https://lacasacuriosa.com/producto/los-rescatadores-magicos-1-la-puerta-a-imaginaria-2> [Pág 23]

Fig 21. El reto de Pilar Serrano. Ilustrado por David Sierra, 2020 <https://unperiodistaenelbolsillo.com/david-sierra-liston-reto/> [Pág 23]

Fig 22. Cozy Days: the art of Iraville, Iraville, 2019. <https://in.pinterest.com/pin/803188914799173588/> [Pág 24]

Fig23.Laminasvarias,Iraville,2018<https://wakwb.com/p/?m=4735336363591690> [Pág 24]

Fig 24. W.I.T.C.H escrito por Barbara Canepa e ilustrado por Alessandro Barbucci, 2001. <https://twitter.com/patritoms/status/1109195014926671873> [Pág 25]

Fig 25. EKHÖ: mundo espejo, escrito por Scotch Arleston e Ilustrado por Alessandro Barbucci, 2020 <https://www.comicextra.com/ekho/chapter-2/full> [Pág 25]

Fig 26. Dos monedas escrito e ilustrado por Nuria Tamarit, 2019. <https://www.fnac.es/a6573209/Nuria-Tamarit-Dos-monedas> [Pág 26]

Fig 27. Cartel publicitario para LAB de Series, Nuria Tamarit, Valencia, 2021. [https://twitter.com/mikel\\_labastida/status/1108831268282732550](https://twitter.com/mikel_labastida/status/1108831268282732550) [Pág 26]

Fig 28. No me han invitado al cumpleaños, escrito por Susanna Irsen e ilustrado por Adolfo Serra, 2014. <http://apegoyliteratura.es/no-me-han-invitado-al-cumpleaños/> [Pág 27]

Fig 29. Caperucita rojo, Adolfo Serra, 2017 <https://www.pinterest.de/pin/227572587408971545/> [Pág 27]

Fig 30. Mapa mental [Pág 30]

Fig 31. Cronograma y planteamiento inicial. [Pág 31]

Fig 32. Cronograma real del proyecto. [Pág 31]

Fig 33. Lluvia de ideas. [Pág 32]

Fig 34. Página 2 del storyboard. Primeros bocetos. [Pág 32]

Fig 35. Página 2 del storyboard. Últimos bocetos. Se pueden ver modificaciones en rojo y explicaciones de los mecanismos. [Pág 33]

Fig 36. Prueba de la habitación desplegable con ventana.[Pág 34]

Fig 37. Prueba de la portada con costura. Cabeza en relieve posteriormente descartada. [Pág 34]

Fig 38. Prueba de la primera página con costura, ojos móviles y bosque con volumen. [Pág 34]

Fig 39. Proceso de desarrollo de las ilustraciones. [Pág 35]

Fig 40. Personaje principal. En la parte superior se ve el primer boceto. [Pág 36]

Fig 41. Estructura de los personajes. [Pág 36]

Fig 42. Fondo exterior (bosque). [Pág 37]

Fig 43. Fondo interior (pasillo). [Pág 37]

Fig 44. Páginas 1 y 2. [Pág 38]

Fig 45. Páginas 5 y 6. [Pág 38]

Fig 46. Páginas 14 y 15. [Pág 38]

Fig 47. Compilación de los elementos pop up y las ilustraciones base. [Pág 39]

Fig 48. Pruebas de impresión. [Pág 39]

Fig 49. Ejemplo maquetación de páginas en InDesign. [Pág 39]

Fig 50. Ejemplo de producción. [Pág 40]

Fig 51. Las páginas pegadas entre si con cinta doble cara. [Pág 40]

Fig 52. Montaje de las tapas. [Pág 40]

Fig 53. Proceso de cortado con cúter. [Pág 40]

Fig 54. Páginas con pestañas antes de ser unidas entre sí. [Pág 40]

Fig 55. Mockup portada del libro. [Pág 41]

Fig 56. Mockup uso del libro. [Pág 41]

Fig 57. Collage de capturas del la maqueta final. [Pág 41]

Fig 58. Actividad complementaria. Figuras antes y después del montaje. [Pág 46]

## 8. ANEXO

### 8.1. ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

La interacción con el álbum ilustrado no se limita al paso de las páginas, ya que, al final de ellas, se puede encontrar una actividad complementaria. Esta consiste en una serie de piezas recortables que permiten crear un muñeco de chinchetas articulado. Estas últimas dos páginas están unidas de forma diferente al resto de páginas. Están enganchadas a través de una grapa, haciéndolas removibles, permitiendo su fácil extracción.

De esta forma, aunque el libro haya llegado a su fin, el lector podrá seguir desarrollando su imaginación mediante juegos. Esto abre la posibilidad de crear su propia historia, y permite continuar con el argumento.

El final del libro queda en un momento de tensión, donde el lector descubre qué está pasando con su hilo, pero también abre más incógnitas.

¿Cómo actuará el protagonista? ¿El personaje de la ardilla sabía de dónde provenía el hilo? ¿Se convertirán en amigos, o por el contrario, comenzarán una rivalidad? La respuesta de estas preguntas ayudan a desarrollar habilidades sociales y nos permite ver cómo reacciona cada persona.

Fig 58. Actividad complementaria. Figuras antes y después del montaje.

