



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Diseño e ilustración de un relato de fantasía: "Viaje por los
sueños"

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Carpintero Macian, Andrea

Tutor/a: Espi Cerda, Emilio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN:

El eje que conforma este trabajo final de grado es la combinación de la literatura con la ilustración y la maquetación de este. Este proyecto desarrolla un libro narrado que contendrá varias ilustraciones por capítulo. El tema es de género fantasía, centrado en una joven que descubrirá ciertos misterios y viajará por los mundos paralelos a través de los sueños, mediante un portal.

La finalidad es conseguir entretener al lector y hacerle imaginar todo un mundo diferente a los demás libros de este género lleno de aventuras y misterios, conocer un tema que no suele ser común que se hable entre las personas.

Pretende que el lector se sienta cómodo, a gusto, disfrutando de lo que lee y con intriga de qué ocurrirá más adelante. Las ilustraciones aportarán información además de la incluida en el texto.

Abstract: (Inglés)

The axis that makes up this final degree project is the combination of literature with illustration and layout. This project develops a narrated book that will contain several illustrations per chapter. The theme is of fantasy genre, focused on a young girl who will discover certain mysteries and travel through parallel worlds through dreams, through a portal.

The purpose is to entertain the reader and make him imagine a whole world different from other books of this genre full of adventures and mysteries, to know a topic that is not usually common to talk about among people.

It aims to make the reader feel comfortable, at ease, enjoying what they read and intrigued about what will happen next. The illustrations will provide information in addition to that included in the text.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

Resum:

L'eix que conforma aquest treball final de grau és la combinació de la literatura amb la il·lustració i la maquetació d'aquest. Aquest projecte desenvolupa un llibre narrat que contindrà diverses il·lustracions per capítol. El tema és de gènere fantasia, centrat en una jove que descobrirà uns certs misteris i viatjarà pels mons paral·lels a través dels somnis, mitjançant un portal.

La finalitat és aconseguir entretenir al lector i fer-li imaginar tot un món diferent dels altres llibres d'aquest gènere ple d'aventures i misteris, conèixer un tema que no sol ser comú que es parle entre les persones.

Pretén que el lector se senta còmode, a gust, gaudint del que llig i amb intriga de què ocorrerà més endavant. Les il·lustracions aportaran informació a més de la inclosa en el text.

Traduït amb el traductor de la Generalitat valenciana: Salt.*usu.

PALABRAS CLAVE:

Palabras clave: ilustración, narración, fantasía, lectura, libro, portada, personajes.

Keywords: illustration, narration, fantasy, reading, book, cover, characters.

Paraules clau: *il·lustració, narració, fantasia, lectura, llibre, portada, personatges.

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco todo el apoyo y la ayuda del profesorado, en concreto del profesor Emilio Espí Cerda por ser mi tutor y por aconsejarme.

Agradezco la ayuda tan confortable de mis seres queridos, en particular de mi madre por darme la idea general del proyecto, a mi hermana por apoyarme a realizar dicho proyecto, a mi tío por la gran ayuda para revisarlo y a mi pareja por su cariñoso apoyo para continuar con el proyecto en todo momento incluso en los más difíciles.

También agradecer a la Universidad Politécnica de Valencia, ya que nos aporta muchos materiales diversos y sobre todo por las plantillas de InDesign, las cuales he utilizado.

Índice:

1 – INTRODUCCIÓN.....	4
2 – OBJETIVOS:	
2.1. Objetivos generales.....	4
2.2. Objetivos específicos.....	4
3 – METODOLOGÍA.....	5
4 – CONTEXTO:	
4.1. Origen del género fantástico.....	7
4.2. Evolución de la ilustración editorial.....	8
5 – REFERENTES:	
5.1. Referentes artísticos:	
5.1.1. Ana Juan.....	10
5.1.2 Paula Bonet.....	11
5.1.3. Rovina Cai.....	12
5.1.4. Lisbeth Zwerger.....	13
5.1.5 Elisa Talentino.....	14
5.1.6. Gretel Lusky.....	15
5.2. Referentes literarios:	
5.2.1. Elisabetta Gnone.....	15
5.2.2. Laura Gallego.....	16
5.2.3. J.K. Rowling.....	16
6 – DESARROLLO DEL PROYECTO:	
6.1 .Concepto de la obra.....	17
6.2. Indagación.....	18
6.3. Planificación.....	18
6.4. Paleta cromática.....	19
6.5. Primeras ideas.....	20
6.6. Estudio de los personajes.....	25
6.7. Ilustración.....	29
6.8. Estudio tipográfico y maquetación.....	32
7 – CONCLUSIONES.....	33
8 – REFERENCIAS.....	33
9 - ÍNDICE DE FIGURAS.....	37
10 - ANEXOS:	
Anexo 1: Relación del trabajo con los objetivos de desarrollo sostenible.	
Anexo 2: Maqueta final de la publicación.	

1 - INTRODUCCIÓN:

El proyecto consiste en escribir un libro sobre fantasía. Trata de una joven que viaja a través de los sueños a mundos paralelos y tendrá que salvar al mundo gracias a la magia. El libro va acompañado de ilustraciones.

La autora planteaba en sus inicios realizar este libro porque desde pequeña disfrutaba dibujando y escribiendo. Al principio dibujaba sobre papel A4 sus personajes con sus respectivas historias, es decir, ya que solía ver junto con su hermana series anime, en sus tiempos libres utilizaba estos recursos y los plasmaba en los dibujos, acompañados de diálogos, como si fueran un cómic. Más adelante, comenzó a crear sus propios cuadernos con el mismo estilo, incluso alguno consiguió coser a mano, otros sin embargo, los grapaba. Con el tiempo, dejó el recurso de crear cómics y comenzó a escribir libros.

Su primer boceto fue a los trece años, escribió una breve novela en el teléfono móvil en sus tiempos libres. Más adelante, a los catorce años escribió su primer libro, el cual estuvo durante un año escribiéndolo. Descubrió que a la hora de escribir disfrutaba y se sentía a gusto haciéndolo, por ello, decidió escribir un libro al que le acompañasen ciertas ilustraciones.

2 - OBJETIVOS:

2.1. OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo principal del proyecto es mostrar una visión diferente de la fantasía, además de abordar un proyecto global, desde enfrentarse a escribir el libro con cada uno de sus retos, con la idea pensada, como desarrollarla en cada una de sus partes. Al igual ocurre con las ilustraciones, desde bocetarlas hasta tener las definitivas, y la maquetación del mismo, con cada una de sus respectivas normas específicas.

2.2. OBJETIVOS PARTICULARES:

Como objetivo particular del proyecto, se define cómo mejorar escribiendo día tras día y sobre todo aprender a ilustrar, ya que es una herramienta que nunca antes había utilizado la autora, el programa Procreate.

Además, el objetivo de escribir relatos como escritora, aprender a estructurar el contenido, desde su comienzo hasta su final, con sus partes correspondientes y sus personajes, sus diálogos y todo aquello que engloba el texto para mostrarlo al espectador.

Por el otro lado más expresivo, se pretende desarrollar el lenguaje mediante la ilustración y, finalmente aprender a maquetar el proyecto y con ello el programa InDesign.

3 - METODOLOGÍA:

Para abordar los objetivos que se han marcado y realizar el proyecto adecuadamente, mediante el diseño, maquetación e ilustración, se parte de los siguientes consejos de Ambrose y Harris, siguiendo las fases que aparecen a continuación: (fig. 1).

Se parte de la metodología que planea las fases de: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación, feedback. (Ambrose y Harris, 2010).

-Definición: El encargo de hacer el libro debe cumplir con unos requisitos marcados, con el objetivo específico que debe cumplir el diseño. Puede ser verbal o escrito. El primer paso para realizar un proyecto, consiste en definir la idea general que se ha pensado previamente del mismo. Sin una idea específica, previamente pensada y estudiada, no se puede realizar el proyecto, ni siquiera comenzar a dar los primeros pasos. Es la fase que va a determinar qué es necesario para que el proyecto tenga éxito o sirva como aprendizaje. En esta fase se define la idea que se tenía pensada, en este caso, escribir un libro con las ilustraciones y después maquetarlo.

-Investigación: La fase de investigación recoge toda aquella información que se ha buscado y todo aquel material que se ha compartido como las tendencias, el mercado, qué clase de exigencias tiene el público y de qué tipo es, entre otras sugerencias a investigar. Es toda la premisa que se ha buscado para construir el relato, la parte de la ilustración y por último la maquetación. En esta fase se recogen todos aquellos recursos que sirvieron como anotaciones, bocetos e información previa al comienzo del proyecto.

-Ideación: Es la fase en que se plantean soluciones una vez tenido el relato escrito, con la tipografía más adecuada, el estudio de los personajes, el diseño y los bocetos de las ilustraciones con sus pruebas de color, entre otros pasos que conjuntan el proyecto. En la fase de ideación, se plantean los personajes con su edad, comportamiento, físico y qué papel desarrollan a lo largo de la narración. También el diseño de las ilustraciones de las portadas y de las interiores de capítulo, las cuales tendrán gran importancia. Más adelante, casi acabando el proyecto, se tiene que pensar en cómo será la maquetación, con la tipografía, todas las normas de sangrado, de la separación entre párrafos, no dejar deudas y huérfanas, entre otras indicaciones a seguir muy importantes.

-Prototipo: Una vez todo reunido, desde el relato con su inicio, desarrollo y su final, todas las ilustraciones definidas, la tipografía correcta seleccionada y la paleta de color abordada, es momento de dar comienzo a la maquetación del proyecto, construyendo todas las páginas, una por una.

-Selección del prototipo: El prototipo realizado se muestra al cliente. Este se revisa y analiza si el punto al que se ha llegado se considera dentro

del objetivo que se había planteado, por lo que siendo así, el producto está listo para la siguiente fase.

-Implementación: Idea de mejora, corrección o cambio del proyecto o de cualquier aspecto del mismo. Es la relación que se tiene con el impresor, la cual ha permitido la implementación o corrección del libro. Es por tanto, un ajuste en el proceso por el que no funciona correctamente. Estos ajustes o mejoras para entregarle el proyecto al impresor, ha servido para su correcta impresión y una buena comunicación entre ambos.

-Aprendizaje: Es la última fase del proyecto. Consiste en averiguar qué se ha aprendido con cada proyecto que se realiza. Feedback es lo que se ha aprendido en relación con los clientes, con el impresor. Se trata de las críticas que recibe el producto cuando se ha publicado.

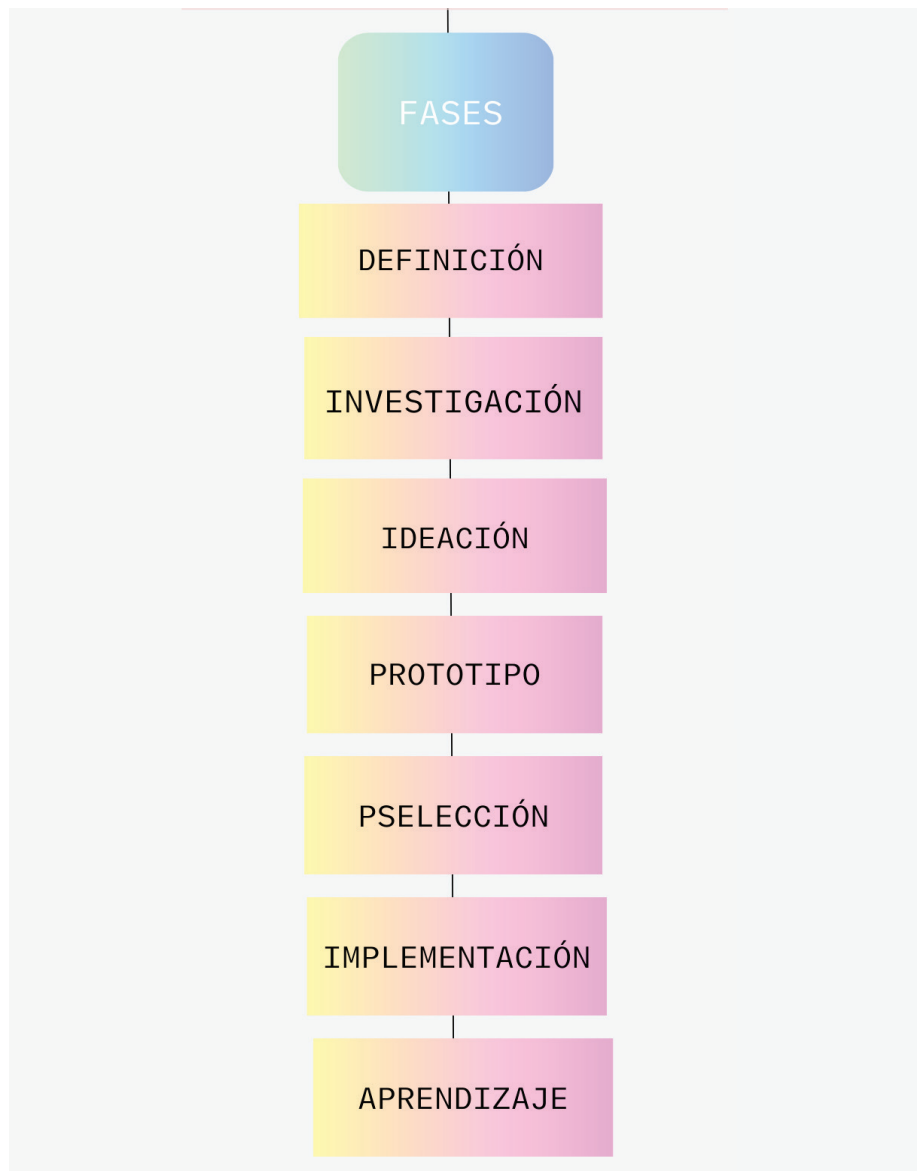


Fig.1: "Esquema de metodología".

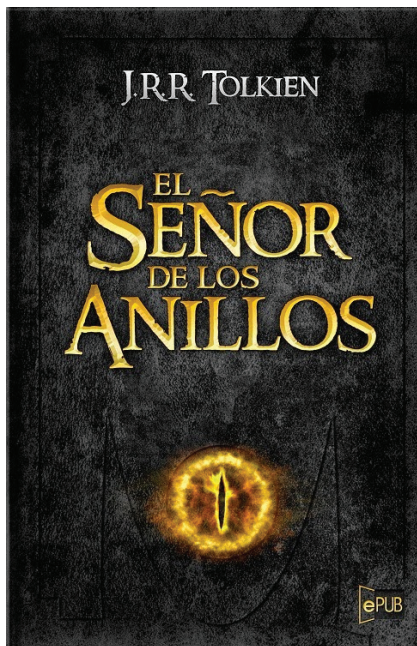


Fig.2: “El señor de los anillos”, J.R.R Tolkien.

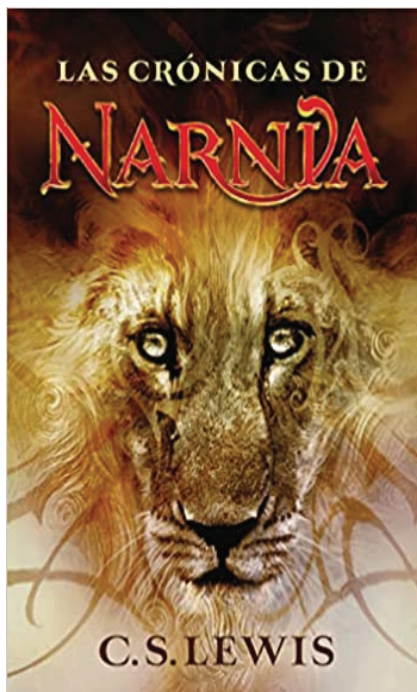


Fig.3: “Las crónicas de Narnia”, C.S.Lewis.

4 - CONTEXTO:

4.1. ORIGEN DEL GÉNERO FANTÁSTICO:

El género fantasía es el género que nos conduce y traslada a lugares ficticios totalmente desconocidos, que ignoran completamente las leyes de la realidad, basados en la imaginación y la creatividad del escritor.

Hoy en día, en la actualidad, el género de fantasía ha avanzado a grandes escalas y ha sido reconocida como primer género literario más leído por los lectores, tales ejemplares como por ejemplo “*Harry Potter*”, el “*Señor de los Anillos*”, entre otros. Sin embargo, tiempo atrás en la historia, este género no obtenía reconocimiento. (fig. 2). (Marquina, 2020).

El origen de este género sucedió en la mitología griega o nórdica, por ejemplo con seres místicos. Los mitos, consistían en narrar de forma como si fuesen reales, acontecimientos extraordinarios. Eran considerados sagrados. Estos explicaban el origen del mundo, la muerte, entre otros hechos. Presentaban héroes como protagonistas de estos mitos. Se transmitían oralmente, entre ciudadanos, por lo que iban cambiando según contaban las diferentes personas. Continuaban sin desaparecer los mitos, aun con el uso de la ciencia y la razón, pues la gente analfabeta de los pueblos seguía contando aquellas antiguas historias. Se consideraban obras vulgares, sin valor artístico. (Marquina, 2020).

En el siglo XVIII, con el romanticismo, se consideró el género de fantasía por primera vez, junto a los autores como los hermanos Grimm, Poe y Mary Shelley (*Frankenstein*), según Joaquín en su artículo. Años después, nació el realismo mágico en el que se encuentran dos géneros importantes: La fantasía heroica, en la que el héroe combate contra el enemigo, y la fantasía épica, que consistía en que el protagonista tiene que luchar contra un poderoso enemigo malvado en adelante. En cuanto a la fantasía heroica se destaca “*Conan el Bárbaro*” de Robert E. Howards. En cambio, en el ámbito de la fantasía épica destaca Tolkien, autor del “*Señor de los Anillos*”, publicado en 1978. Fue el libro que agitó los cimientos del género fantástico y surgió como referente para muchos otros autores literarios que lo siguieron. De la época de Tolkien se encuentra el escritor C.S. Lewis de las “*Crónicas de Narnia*”. Posteriormente, Ursula K. Le Guin con sus cuentos de “*Terramar*”. (fig. 3) (González, 2018).

En la actualidad, gracias al admirado libro “*Señor de los Anillos*”, el género de fantasía ha surgido como distintos subgéneros. Por ejemplo, Terry Prachett mostró que lo fantástico y lo humorístico son factores increíbles para narrar historias. Su saga *Mundo disco* dispone de contenido sobre la

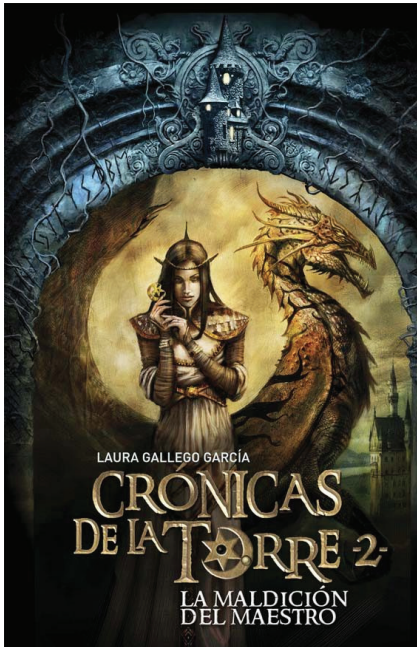


Fig.4: "Crónicas de la Torre, 2: La maldición del maestro", Laura Gallego.



Fig.5: "Detalle pintura rupestre", autor desconocido.

sociedad actual. Por otra parte, George R.R. Martin, creador de Juego de Tronos, ha dejado sin palabras a los espectadores. Otro gran autor de fantasía es Brandon Sanderson, escritor de obras como "Nacidos de la bruma" o "El archivo de las tormentas". (Marquina, 2020).

Otra autora hoy en día muy conocida es Laura Gallego, empieza su trayectoria con el libro "Finis Mundi" y ha obtenido grandes éxitos con la saga de "Crónicas de la Torre". (fig. 4) (González, 2018).

4.2. EVOLUCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EDITORIAL:

La ilustración se puede considerar como una publicación, con láminas y dibujos a parte del texto que veces aparece incluido. La ilustración es una de las disciplinas del arte más antiguas que se pueden conocer. Por lo tanto, las pinturas rupestres son consideradas las primeras ilustraciones realizadas por el ser humano, ya que ilustrar es sinónimo de exponer, justificar mediante las imágenes, mandar un mensaje. (fig. 5).

La ilustración, por tanto, aparece en el Paleolítico, según Arnold Hauser en su obra "Historia social de la literatura y del arte", la pintura consistía en las representaciones formales. (Infoguía, 2015).

Egipto fue la primera civilización que empleó la tinta y el papiro, que fue el soporte más usado en los manuscritos. Los manuscritos ya se consideraban obras de arte hechas manualmente. (fig. 6).

No obstante, la práctica de ilustrar ha alcanzado su mayor relevancia entre los siglos XVII y XX. En un primer lugar durante el S. XVII, se publicó el primer libro ilustrado de carácter pedagógico, titulado "Orbis Sensualium", el cual presentaba grabados de objetos junto a sus nombres. El propósito de este libro era acercar a los más pequeños al mundo de las imágenes, con lo que puedo dar a entender al público que estas favorecían el aprendizaje del saber, del entendimiento. (Unknown, 2015).

Avanzando con el tiempo surgió la ilustración publicitaria, como respuesta a la necesidad de utilizar carteles realizados mediante las ilustraciones, ya que la imagen era considerada como elemento de comunicación fundamental. Más adelante, apareció en Europa (Soto, 2008), una vía en forma de oficio visual como podía ser el grabado en bloques de madera.

Se ubica el origen de la ilustración moderna (Infoguía, 2015), con la utilización de la imprenta de Gutenberg, época en que se publicaron series de obras literarias y libros, donde las ilustraciones desempeñaron un papel crucial acerca del mensaje de los artistas.

Es en el S. XIX, cuando John Tenniel inicia la "Edad de Oro" de la Ilustración de Libros para niños. Este ilustrador es renombrado por el diseño de las ilustraciones en el año 1986 "Alicia en el País de las Maravillas". (Unknown, 2015). En 1860, el artista Edmund Evans, decidió cambiar su forma de pintar probando nuevas tonalidades, a base de combinar los colores como el azul,



Fig.6: "Fragmento de la Biblia de Gutemberg".



Fig.7: "Anuncio de Danone".

el amarillo y el rojo, con los que consiguió descubrir una amplia gama de colores y por tanto, provocó que la impresión en color se expandiera. (Unknown, 2015).

George Cruickshank, dio vida a sus personajes, siendo uno de los primeros en conseguirlo mediante las ilustraciones. Incluso fue uno de los precursores de libros y llegó a ser muy conocido por ilustrar "Los Cuentos de Hadas" de los hermanos Grimm y muchas de las obras de Charles Dickens. (Unknown, 2015).

Hacia el final de este período, las ilustraciones realizadas con acuarela mostraban una alta precisión y permitían la combinación de técnicas como la pluma y la tinta. Sin embargo, lo que más destaca es la aparición del cómic. (Unknown, 2015).

Entrados en el S.XX, la impresión avanza a grandes escalas y da un impulso al campo de la ilustración, dándole muchas ventajas, como reproducir líneas muy finas, imágenes con alta calidad y permitió que la imagen y el texto se integraran o se fusionaran. (Unknown, 2015). Durante los años 80 aproximadamente, la ilustración publicitaria comienza a adquirir una gran importancia, ya que las famosas marcas buscaban poder atraer la atención del público mediante la publicidad. Por lo que son muchos los ilustradores que obtienen la fama por ilustrar anuncios para marcas como *Vogue*, *Danone*, *Marlboro*, entre otras. (fig. 7). (Unknown, 2015).

Se destaca que a lo largo de este siglo, las ilustraciones no solo se enfocan en los libros sino que también se utilizan en la industria de la moda, la promoción comercial, los carteles e incluso en entornos urbanos. En cuanto a las ilustraciones relacionadas con la moda, se resalta al francés Paul Poiret debido a que sus creaciones sobresalen por su autenticidad, calidad y minuciosidad en los detalles. (Unknown, 2015).

Para concluir, hoy en día las ilustraciones gozan de un reconocimiento y valoración mucho mayores que en épocas pasadas. Incluso son numerosos artistas los que aprovechan los progresos tecnológicos para ilustrar por medio de pinceles y tabletas completamente digitales.



Fig. 8: "Todo y parte ", Ana Juan.

5 - REFERENTES:

5.1. REFERENTES ARTÍSTICOS:

5.1. 1. Ana Juan: (España):

A partir de 2002, ha comenzado a centrarse en la literatura infantil, junto al libro de "Frida". (Gráfica, 2015).

Ana Juan ha creado diversos proyectos como:

"La individualidad como parte de un todo inalcanzable"; "Todo y parte". (fig. 8). Es una obra compuesta por 47 dibujos y mide 2 x 2 metros y "Un cuento de hadas sin hadas". (fig. 9).

La artista ha servido como referente para el proyecto por su maravillosa imaginación como se puede ver en su obra "Un cuento de hadas sin hadas", donde aparece el bosque Woodlan, un lugar muy común donde las hadas ya no son vistas como en los cuentos tradicionales, habitando en un mundo de peligros, luchas de poder, crueldad, y la manera en que lo expresa mediante el arte. También por su estilo meticuloso a la hora de formar la línea, la manera en que capta las emociones más internas y las plasma con belleza en sus obras. El estilo delicado, sutil, preciso, los detalles de sus dibujos.

Ana Juan combina la fantasía con los sueños, por lo que ha servido de total inspiración para el proyecto ya que trata los mismos géneros desde puntos de vista diferentes.

"El miedo es un arte que nos educa para vivir y sobretodo para sobrevivir", (Juan, 2021).



Fig. 9: "Un cuento de hadas sin hadas " Ana Juan.



Fig. 10: "Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End", 2014
Paula Bonet.

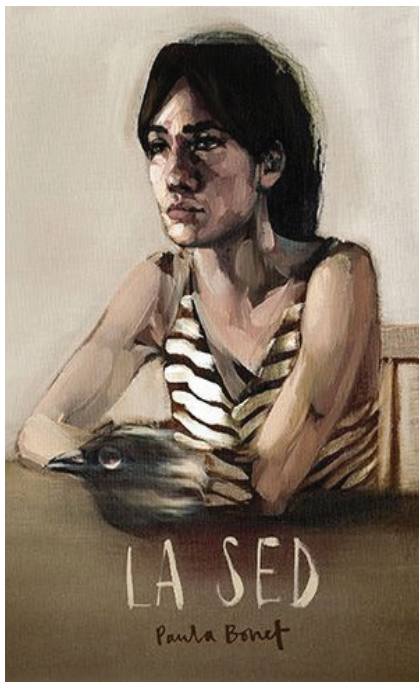


Fig. 11: "La Sed", 2016/2017
Paula Bonet.

5.1.2. Paula Bonet. (España):

Según el artículo de Internet de (R. Flomesta, 2018), su trabajo se centra principalmente en la pintura con óleos, el grabado y la escritura. Gracias a las diferentes redes sociales pudo difundir su obra y en 2013 alcanzó la fama.

Ha realizado un total de 9 libros, aunque hace pocos años que publicó sus ilustraciones en un libro por primera vez. No solamente realiza las ilustraciones si no que también en alguno de ellos ha sido la autora.

Su estilo se caracteriza por la mezcla del dibujo con fragmentos de pequeño tamaño de texto en sus ilustraciones, sobre todo en aquellas que actúan como portadas. Relaciona la imagen con el texto en muchas ocasiones. Pinta colores muy vivos, siendo destacables sobre fondos en blanco y experimenta con diferentes materiales. La artista combina acuarelas y tinta china porque el proceso de secado del óleo es más lento. Se centra en gran escala sobre la figura femenina, dando a conocer el interior de sus personajes y estos aparecen en gran parte de sus obras con las mejillas sonrojadas. Más adelante, descubre el grafito líquido y recupera el grabado, dando una línea más oscura a sus obras. (R. Flomesta, 2018).

También realiza ilustraciones que acompañan a poemas, como por ejemplo en la obra titulada "Si uneixes tots els punts".

Participó en el cuento titulado "La pequeña Amelia se hace mayor" realizando sus respectivas ilustraciones, aunque la autora es Elisenda Roca.

"Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End" es su primer libro publicado en 2014 en el que realiza tanto los textos como las ilustraciones. Tiene un total de 200 páginas donde se encuentran cortos relatos muy íntimos y reflexivos que enfocan el final de las historias. (fig. 10). (R. Flomesta, 2018).

Otros libros que ha realizado y publicado son "Los diarios de la anguila" en 2022; "Truffauf" en 2015; "La Sed" en 2017, entre otros. (fig.11).

Ha resultado un gran referente muy importante para el proyecto por su manera de pintar los retratos de los personajes y por sus colores llamativos en las ilustraciones, aunque la técnica no es la misma ya que usa pinturas plásticas y en el proyecto se han utilizado recursos digitales. Un elemento a destacar son las mejillas sonrojadas, ya que los personajes que aparecen en el libro todos poseen este detalle, además de los colores la vibración de estos, la relación del color con la línea, como los azules de la portada (fig. 10). También porque plasma sus emociones en sus textos y en sus diseños de personajes, lo cual también se ha usado como referencia en el proyecto.

5.1.3. Rovina Cai. (Australia).

Es considerada una artista independiente. A Rovina le fascina crear imágenes poéticas e inquietantes.

“Creo que una de las cosas más valiosas que un ilustrador puede ofrecer es su perspectiva única y personal”, (Cai, 2022).

Sus ilustraciones han servido como portadas de libros y como ilustraciones para los interiores de los libros. Ilustra temas relacionados con los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y también incluye el género del Terror. (Klaatu3000, 2019)

Entre sus diversos proyectos se encuentran:

“*The book of dragons*”, “*The once and future witches*”, “*Fading hope*”, “*The Seventh Raven*”, de David Elliott y “*The Tower of Swallows*”.

(fig. 12) y (fig.13). (Kawatsu y Marc, 2018).

Rovina Cai tiene un estilo muy singular y característico que la distingue del resto de ilustradores, ya que sus obras son muy definidas por la línea en blanco y negro aunque también añade color, la línea delgada y repetida en sus obras que da volumen e incluso crea transparencias. En general tienen una apariencia un tanto oscura sus obras.

Esta ilustradora ha servido como referente por el uso de la línea en sus dibujos, delgada, constructiva, de trazo continuo, creando una naturaleza contundente y con belleza. También por estar relacionada con temas fantásticos, de ciencia ficción y terror, por su amplio mundo imaginativo y por sus composiciones amplias, sin límites, no tienen final. Utiliza líneas fluidas y curvas para dar continuidad, haciendo que el ojo las siga y cree movimiento y equilibrio a sus obras. Tiene un estilo dramático, eligiendo una paleta cromática muy particular con tonos grisáceos, un tanto oscuros que permiten establecer emociones y sentimientos que la autora quiere transmitir al espectador.



Fig. 12: “The Seventh Raven2” , Rovina Cai.



Fig. 13: “Fading hope” , Rovina Cai.

5.1.4. Lisbeth Zwerger. (Viena)

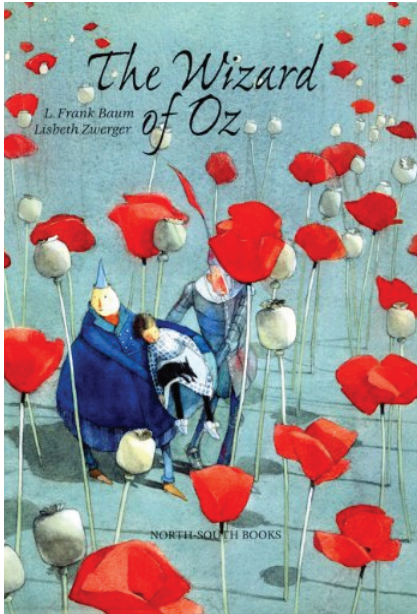


Fig. 14: "Wizard of Oz", Lisbeth Zwerger, 1996.

La artista se ha centrado durante muchos años de su trayectoria en la composición, la técnica y los detalles. Los fondos son ampliamente abiertos llegando a ser irreales, extraños. Capta la atención y el foco visual del lector en los personajes y como estos se relacionan con los fondos. (Sobrino, 2017).

Mezcla el humor con la poesía, añadiendo movimiento en sus personajes tipo ballet. Ilustra cuantos de hadas y clásicos. Pese a trabajar a veces en blanco y negro haciendo fondos muy oscuros llegando a empañarse, con el paso de los años ha añadido más color en sus ilustraciones, ya que comenzó a aburrirse y no llegó a publicar ninguno. El color produjo que sus imágenes dejaran de tener tanto peso y fueran alegres. La ilustradora cita sobre el color: "No cabe duda de que todo el mundo ve algo más en él", Zwerger, 2017).

En sus primeros años, la línea era abundante, parecían bocetos, y con la evolución del tiempo, la línea de sus ilustraciones pasa a ser más precisa, definida. Estos cambios se deben a el aburrimiento, según la artista. También, según (Lisbeth Zwerger), se centra más en los personajes, ya que se siente identificada con ellos y muestra lo que sienten. (Sorino, 2017).

Esta artista ha servido como referente por su trato en las ilustraciones, por su dibujo sutil en las líneas que se superponen unas con otras y va creando una especie de entramado muy envolvente que te mete en un mundo delicado, protector, suave, femenino. También por su paleta cromática, desde los tonos cálidos, un tanto marrones, terrosos, hasta los tonos vibrantes como el rojo que resalta sobre el fondo creando el punto de atención en estas flores en la ilustración "Wiward of Od". (fig. 14).



Fig.15: "Pulgarcita", de Hans Christian Anderson y Lisbeth Zwerger, 1988.



Fig. 16: "El regalo de los Reyes Magos", Lisbeth Zwerger.



Fig. 17: "Tuffo", Elisa Talentino.

5.1.5. Elisa Talentino. (Italia)

Es una ilustradora muy conocida en su país y también se dedica al grabado, la pintura y la animación a parte de la ilustración.

Su estilo se basa en el trazado relajado y ligero de la línea, el uso del color y el movimiento en los fondos limpios que dan personalidad al personaje. Su estilo es sencillo, femenino y emocional, además de ser todas sus obras refinadas, delicadas y suaves. (Urdimbre, 2019).

En cuanto a su especialización en el grabado, se formó a través de la técnica de serigrafía haciendo estampados personales experimentando con diferentes técnicas. Combina la serigrafía con el uso del color, generando capas y trazos que simulan el imaginario femenino, llegando a ser orgánico, sutiles, que dan a entender diálogos poéticos, narrativos y visuales en sus obras.

En 2020 ha publicado el libro ilustrado titulado "Quando il mondo era tutto azzurro" ; "Le jardin d'hiver", publicado por Print About Me en 2013; "Bendata di stelle" publicado por la editorial Inuit Editions en 2014; "El atardecer birmano" publicado en 2016. (Urdimbre, 2019).

Ha servido como referente sobre todo por la ilustración "Tuffo" por la composición y la silueta del personaje de la ilustraciones, la pose que representa en el agua, que ha servido para realizar la portada del capítulo 3 del libro del proyecto realizado. (fig. 17). También por el movimiento de los fondos y de sus personajes, el uso del color creando contrastes en sus obras como el azul y el rojo de la (fig. 17). La paleta cromática que utiliza en muchas ocasiones con todos azulados, verdosos también ha servido de inspiración.



Fig. 18: "Il danzote dell'acqua", Elisa Talentino.



Fig. 19: "Come prima delle madri", Elisa Talentino.

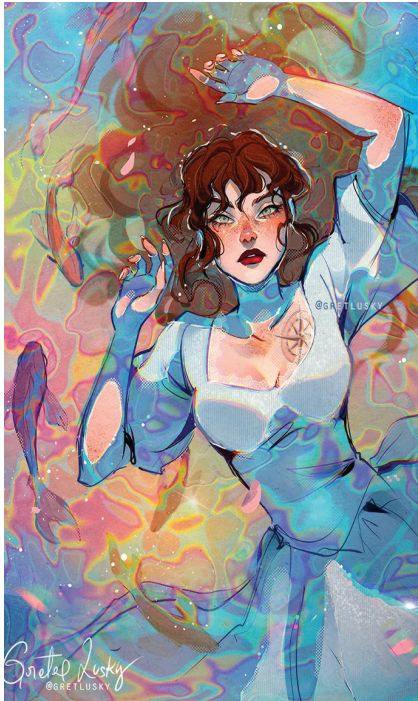


Fig. 20: Ilustración de Gretel Lusky.

5.1.6. Gretel Lusky. (Argentina).

Es una artista en el ámbito de la ilustración y se ha dado a conocer a través de las redes sociales. Gretel ha convivido con los dibujos de los años 90, lo que provocó que se enamorara de ellos y se dedicara al dibujo y la creación de cuentos, de historias. Ha estudiado su carrera en la industria de la animación para aprender a ser diseñadora de personajes, pero en el fondo lo que a ella le fascina es a la creación de cómics. (Lusky, 2023).

Ha inspirado al proyecto por sus imágenes tan coloridas, la manera de trabajar los personajes, haciendo diferente grosor de la línea en zonas específicas, la manera de transmitir el sentimiento en las ilustraciones y mostrar lo que sienten sus personajes. El estilo del diseño de estos ha servido también como referencia aunque el estilo del proyecto se haya encaminado más por lo anime. La manera de difuminar las sombras mediante técnicas digitales y plásticas, la combinación de la paleta de color y cómo contrastan estos entre ellos. También ha servido de inspiración por el amplio uso de recursos de la naturaleza en sus ilustraciones. Además del mundo fantástico e imaginario que combina en sus dibujos.

5.2. REFERENTES LITERARIOS:

5.2.1. Elisabetta Gnone. (Génova).

En 1992 tuvo la oportunidad de colaborar como guionista en varias publicaciones de Disney como Bambi, Minni, entre otras.

Después de concebir el proyecto para la serie Disney W.I.T.C.H y también haber escrito las historias como “halloween” y “Los doce portales” ha estado continuamente escribiendo. También ha escrito la trilogía del mundo mágico “Fairy Oak” de los cuales: “El secreto de las gemelas”, 2005 es el primer libro; “El encanto de la Oscuridad” en 2006 es el segundo libro y el “Poder de la Luz” en 2007 es el tercer libro entre bastante más libros. (Babelio, 2007).

Su trilogía “Fairy Oak” trata sobre el amor de dos hermanas que es más fuerte que nada, está dedicada a la amistad que a veces te puede llegar a dejar marcas en la piel, trata también sobre un poder que crea y otro que destruye, entre más elementos que la autora Elisabetta añade en sus libros. (fig. 21). (Bombus, 2015).

Ha sido de referencia por la fantasía que aparece en sus obras y la maravillosa imaginación que posee para crear los personajes y hacer que interactúen entre ellos y poder formar historias. La manera de actuar de sus personajes formando el hilo de la narración y cómo conseguir crear no un solo libro si no una trilogía con toda la fantasía que conlleva ha sido de gran referencia.



Fig. 21: “Fairy Oak, el secreto de las gemelas”, Elisabetta Gnone, 2005.



Fig. 22: "Crónicas de la Torre", 2010. Laura Gallego.

5.2.2. Laura Gallego. (Valencia).

Es una autora española que se dedica a la literatura juvenil, especializada en la temática del género fantasía.

Comenzó a escribir con tan solo 11 años, y su primer libro fue de fantasía y se titula "Zodiaccía, un mundo diferente". Con este libro, Laura Gallego descubrió que quería dedicarse a la escritura. Su primera novela "Finis Mundi", fue publicada a los 21 años, tras finalizar el bachillerato y entrar en la Universidad. Anteriormente había llegado a escribir hasta 14 libros, pero ninguno de ellos obtuvieron su mérito y por tanto no vieron la luz.

Actualmente, su obra comprende muchísimas obras juveniles, traducciones a dieciséis idiomas y sus obras más populares son "Crónicas de la Torre"; "Dos velas para el diablo"; "Donde los árboles cantan", el cual recibió el Premio Nacional de Literatura Infantil en el año 2012; "El libro de los Portales", "Guardianes de la Ciudadela", entre otros. Actualmente ha publicado la novela "El circo del Eterno Emperador". (Gallego, 2023).

La serie "Crónicas de la Torre" relata la historia de Dana, quien posee un don y mantiene una relación especial con su amigo y protector Kai. Conoce la hechicería y deberá decidir entre su deber como Señora de la Torre o su amor imposible hacia Kai. (fig. 22).

Ha servido como referencia la escritora Laura Gallego por sus fantásticas obras de fantasía, misterio, intriga y por la magia que transmite al espectador para conseguir que se entretenga y enganchen sus libros. Crónicas de la Torre, El valle de los lobos ha sido de gran inspiración sobre todo por el romance de la protagonista con Kai. También la manera de escribir de la autora, sencilla, fácil de leer y entender.

5.2.3 J.K. Rowling. (Bristol):

Según (Fernández, Tomás, Tamaro y Elena, 2018), J.K. Rowling se hizo famosa gracias a su serie de novelas fantásticas "Harry Potter", uno de los mayores fenómenos literarios de la historia. Estas novelas tratan sobre un niño huérfano, ya que sus padres fallecieron cuando él era pequeño y vive con sus tíos. Harry posee poderes mágicos y los cuales le permiten entrar en la escuela mágica de Howarts donde vivirá grandes aventuras mágicas y combatirá con poderosos enemigos. (fig. 23)

Estas obras lograron el éxito arrollador y establecieron récords de ventas en el ámbito de la fantasía y las aventuras. Cada libro representa a cada curso que el protagonista y sus amigos deben superar en la escuela de magia y hechicería.

Su primera novela la hizo con 6 años e inventó un conejo, el cual fue su primer héroe del cuento titulado "Rabbit".

En Witerbourne, hizo un amigo llamado Ian Potter, el cual dicho nombre le inspiró a dar vida a su protagonista de la novela "Harry Potter". Solía plasmas algunos de sus recuerdos de profesores o lugares en sus libros.

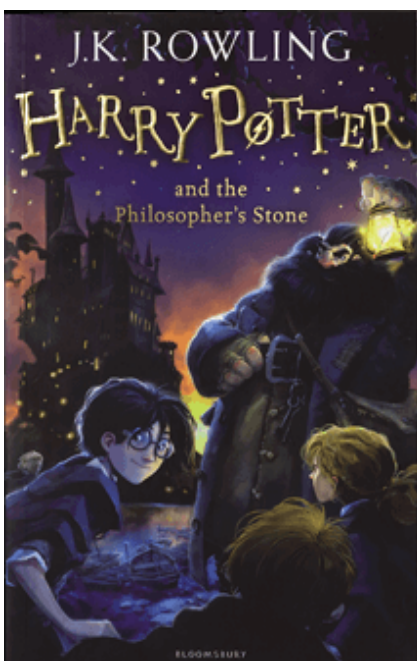


Fig. 23: "Harry Potter y la piedra filosofal", 1997. J.K.Rowling.



Fig. 24: "Animales fantásticos", 2016. J.K.Rowling.

En 2016 se ha dado a conocer una nueva era en el mundo mágico de la autora, titulado "Animales fantásticos". (fig. 26) (Fernández, Tomás, Tamaro y Elena, 2018).

Toda la saga completa de "Harry Potter" ha sido el mayor referente para hacer este proyecto, pues ha servido como inspiración máximo en varios detalles de la obra, como por ejemplo la escuela de Elion, en parte está basada en la escuela de Hogwarts. También, la magia, gran elemento inspirador de J.K.Rolling por su fantasía en el mundo de la magia y cómo la transmite al lector. El detalle de que el director sea el más poderoso y guíe al protagonista, también ha sido una clave fundamental para el proyecto.

Desde la infancia de la escritora de "Viaje por los Sueños", ha estado en constante inspiración por "Harry Potter" y ha sido fan de la saga, tomando apuntes de guión, composición, partes de la historia, personajes y todo tipo de elementos que fascinan a la escritora.

6 - DESARROLLO DEL PROYECTO:

6.1. CONCEPTO DE LA OBRA:

La obra consiste en escribir un libro, realizar una serie de ilustraciones, las cuales serán portadas de cada capítulo del libro y algunas serán parte del interior de los capítulos, y maquetar el libro. Es una novela de fantasía, con la intención de entretener al lector, dispuesta para ser leída por todo tipo de lectores, de todas las edades.

A la autora le interesa el género de fantasía porque es una manera de poder expresarse libremente todos los sueños, motivaciones, toda esa imaginación desde niños que las personas guardan en su mente y darle una forma original para ser leída y vista de una manera distinta a lo corriente.

El texto ha surgido por varias ideas propuestas por personas del entorno que rodea a la autora del proyecto, en concreto su madre, quien le comentó unos puntos a poder seguir y ella continuó expandiendo la idea llegando a crear un libro, cambiando, combinando y creando a los personajes para su composición y diálogos que hacen posible todo el texto.

Se ha decidido añadir ilustraciones para hacer más visual el texto, además de aportar más información. Por ejemplo, las ilustraciones de las portadas de cada uno de los capítulos dan algunas pistas de lo que va a suceder a continuación, y las ilustraciones pequeñas que se encuentran entre texto, sí que acompañan al mismo. Finalmente se ha maquetado correctamente para que se obtuviera un resultado adecuado para su impresión y exposición.

Se pretende realizar el libro mediante impresión digital para contaminar menos e imprimirlo con papel reciclado y contribuir en los objetivos de desarrollo sostenible.

6.2. INDAGACIÓN:

Para poder escribir el libro desde cero, se ha tenido que indagar sobre maneras de hacerlo, ya que no es nada sencillo ponerse a escribir sin haberlo hecho antes.

Cuando la autora que presenta el Trabajo Final de Grado era pequeña, siempre escribía micro relatos acompañados junto con dibujos hechos por ella misma, incluso se planificaba sus propios bocetos de cuentos que llegaba a coserlos a mano y crear el diseño de sus cubiertas. Todo ello ha sido de inspiración para poder realizar este proyecto. También, a sus catorce años escribió un manuscrito sobre la violencia de género, con un total de 106 páginas, pero sin ilustraciones ni maquetación.

La autora descubrió que le apasionaba escribir y más adelante, siguió escribiendo relatos cortos o reflexiones personales sobre sus propios pensamientos, la mayoría de ellos escritos en primera persona, o algunas breves historias de amor o fantasía que ha dejado en sencillos bocetos.

6.3. PLANIFICACIÓN (TIMING):

Según el artículo de Internet (Castro, Martínez, San. Emeterio y Núñez), el *timing* de un proyecto hace referencia al tiempo. Esto se refiere a organizar, planificar y desarrollar una serie de aspectos o tareas marcadas en un plazo de tiempo. Para que un proyecto obtenga un buen resultado, la planificación es esencial para el *timing*, ya que constituye la base principal de cualquier proyecto. Si se cumple con una buena planificación, los objetivos se darán por finalizados en su fecha predeterminada.

La autora ha creado una tabla organizativa, la cual indica los meses que ha dedicado a realizar cada parte del proyecto, desde los primeros bocetos, el tiempo que tardó en escribir el texto del libro, el tiempo que dedicó a realizar las 17 portadas de capítulos, las 15 ilustraciones entre medias de capítulos, y el tiempo que ha estado haciendo la maquetación del libro.

Proyecto TFG	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
PRIMEROS BOCETOS	X	X						
ESCRITURA DEL RELATO		X	X					
ILUSTRACION				X	X	X		
MAQUETACIÓN							X	X

Fig. 25: "Tabla organización".



Fig. 26: "Ilustración portada del capítulo 2"

6.4. PALETA CROMÁTICA:

La paleta cromática es la herramienta que se usa para seleccionar los distintos tonos de color para distinguir el proyecto y diseñarlo.

La paleta cromática usada en el proyecto tiene una importancia relevante, ya que se tiene la capacidad de escoger el tipo de color o tonalidades diferentes para cada proyecto que lo hará original y único. El color y la ausencia del mismo es un elemento clave en cualquier diseño de cualquier ámbito.

Para realizar una paleta de color efectiva, es necesario hacerse unas preguntas claves que cuestionan su manera de ser mostrada al espectador y si sería correcto su uso, por ejemplo. (Pérez, 2021), formula estas preguntas como manera de cuestionar el proceso de cómo hacer o conseguir una correcta paleta cromática.

-¿Qué mensaje se quiere transmitir con la obra y por tanto con sus tonalidades?

-¿Qué emociones se pretenden despertar en el lector?

-¿Qué objetivo final se pretende conseguir con la obra?

Por tanto, la paleta cromática usada en el proyecto del libro está formada por diferentes colores.

Para a cubierta del libro se han usado estos colores: (fig. 27).

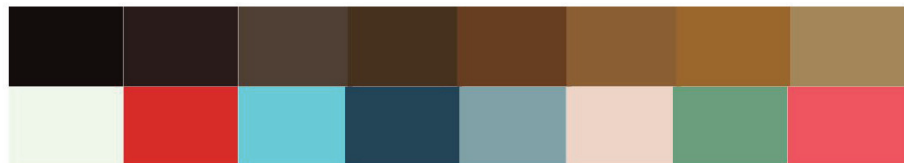


Fig. 27: "Paleta cromática de la cubierta"

Para las ilustraciones se han utilizado diversos colores, aunque un color que predomina en cada una de las ilustraciones es el rojo, ya que es el color del pelo de la protagonista, que destaca ante todo el resto de elementos, captando la atención en ella.

Las ilustraciones más oscuras tiene tonos más marrones permiten crear penumbra en las ilustraciones donde hay oscuridad dando sensación de terror. Las tonalidades más cálidas como la ilustración de la escalera del sótano, al igual que tonos naranjas, colores amarillos por la luz que ilumina el espacio. El fondo prácticamente negro, la luz azulada al final de la escalera. (fig. 26).

Los colores azules para los trajes o ropas de los alumnos de la escuela de Elion también aparecen bastante en las ilustraciones, al igual que las esferas de energía lumínica también tienen tonos azules. Aparecen porque el color azul hace contraste con el blanco de las luces, el rojo del cabello de la protagonista.



Fig. 28: "Paleta cromática general de todas las ilustraciones."

6.5. PRIMERAS IDEAS:

En primer lugar, en vez de escribir una novela de fantasía, se tenía pensado escribir una novela de misterio, en concreto, novela negra, ya que en verano la autora se aficionó a Agatha Christie y pensó en hacer un libro sobre una historia que tratase de una familia que acaban de mudarse a una nueva mansión en un viejo pueblo que apenas nadie conoce. En concreto, la hija pequeña descubre un gran secreto oculto en la mansión, y encontraría cadáveres ocultos en el jardín o varios intentos de asesinatos. Todo ello lo descubriría a través de pistas escondidas y ciertas entrevistas con los ciudadanos. La familia para solucionar lo, contrataría a una mujer con grandes dotes de detective.

Se tuvo esta primera idea pero semanas después se decidió que hacerla de detectives era demasiado complicado porque había que investigar sobre casos de asesinatos reales y otros métodos para realizar el libro, los cuales des motivaron.

-Partes de los libros:

- Primera parte: El descubrimiento.
- Título. Viaje a través de los sueños.
- Con el tiempo, consigue entrar al portal que se encuentra en el pozo del sótano de la casa, ella lo abrirá y cerrará a su antojo. (Luego no ocurre así).
- Control de la magia mediante el aprendizaje en la escuela Elion del mundo paralelo.
- Aparece un poder maligno, con el tiempo Ann tendrá que descubrir como destruirlo.

-Enseñanza: De Lauren a Ann:

- El mundo que Ann conoce y vive está en peligro por las fuerzas oscuras.
- Su padre, su hermano y ella corren peligro.
- Tendrá que aprender a controlar sus poderes, como por ejemplo, aprender a crear una esfera de energía luminosa con sus propias manos.
- Los elegidos poseerán un maletín invisible donde guardarán sus objetivos más valiosos, sus armas especiales, como por ejemplo la espada mágica de Al, las pistolas mágicas de Ann, entre otros elementos como comida, y demás.
- Explicación de por qué el equilibrio se tambalea y por qué ella y el resto de personas de los mundos paralelos están en peligro.

-Ideas:

- Lauren le explica a Ann que ella ya ha vivido en los mundos paralelos y ha combatido en todos ellos, pero han perdido. Por ello, el equilibrio se tambalea del universo celestial se tambalea. Necesitan salvar la Tierra, el único mundo que todavía queda existiendo libre y en pie.
- Todo el mundo vive en el resto de mundos paralelos. Cuando Ann este totalmente preparada, Lauren se convertirá en Titán y despertará a todos los elegidos.

Estas ideas, se podrían completar en el segundo libro, ya que en el primero, "Viaje por los sueños", con el transcurso del texto del libro, se han ido cambiando cosas de las ideas principales.

-Preguntas y respuestas:

·¿Qué son los durmientes?

Son seres mitológicos en forma de dragones, los cuales crearon los 9 mundos. Están dormidos y si se destruyen todos los mundos que han creado, ellos explotarían convirtiéndose sus cenizas en estrellas.

·¿Quien es el enemigo?

El enemigo más importante y principal es la oscuridad. También están las energías negativas, son sombras sin rostro.

La oscuridad ha conseguido absorber poco a poco las energías de las personas de los diversos mundos paralelos, por lo que estas acaban siendo cadáveres flotantes, almas sin luz, apagadas, sin personalidad.

Cada una tiene un color según su grado de negatividad, que le proporciona diferentes características:



Tienen más grado de fuerza. Son resistentes en la batalla y pueden adquirir formas físicas.



Pueden poseer a las personas.



·Se disfrazan y camuflan, poseen gran capacidad de engaño y persuasión.



Son los seres neutros, almas en pena que vagan por los mundos.



Son los seres burlones, hacen que todo les salga mal a las personas.

·¿Contra quien va a luchar Ann y los elegidos?

Contra el ejército de la oscuridad, las entidades sin rostro.

·¿Quien domina a los seres sin rostro?

La oscuridad, que es un ente con forma de masa negra compuesta por dichos seres sin rostro y de la cual desprenden cadáveres que flotan rodeándola.

·¿Por qué se crea la oscuridad?

La oscuridad ha estado presente en todo momento, desde que los durmientes crearon los mundos. Estos crearon 9 mundos paralelos, para que el equilibrio fuera posible en cada uno de ellos, se necesita la parte del bien y del mal, la luz y la oscuridad. Pero, la oscuridad ambiciosa, rompe las reglas creadas por los durmientes, que todavía duermen y decide destruir cada mundo, absorbiendo a las personas convirtiéndolas en seres sin rostro, así como a cada protector de dichos mundos.

·¿Cómo van a combatir contra los enemigos?

A través de la magia, los elegidos con suficiente don aprenderán a crear esferas de energía luminosa la cual combatirá a la oscuridad. En primera parte, al ejército de las entidades sin rostro, las cuales al ser combatidas, serán liberadas de la oscuridad y recuperarán su identidad original. Dejarán de ser energías negativa. Por tanto, recibirán de nuevo la magia de cada mundo paralelo y los elegidos, incluida Ann, se reencontrarán con su respectivo clon en los otros mundos.

-Escuela de Elion:

Lugar donde se aprenderá a usar la energía, también llamada magia, y dirigirla a través de cualquier objeto. Se puede convertir la energía en materia. Cada alumno tendrá situada al lado de su cabeza una barrita de

energía, la cual mide el nivel de aprendizaje de cada uno, además de indicar la edad. Esta barra solo será vista desde los ojos de los estudiantes y el profesorado de la escuela de magia Elion.

En la escuela, los alumnos de cualquier edad, se clasificarán mediante sus vestimentas, según su nivel de aprendizaje.

-Primer nivel: Sin uniforme, aunque visten con ropas azuladas.

-Nivel intermedio: Colores violetas, un tanto azulados.

-Nivel avanzado: Color azul vibrante.

-Nivel supremo: Color azulado muy blanquecino. Vestimenta ajustada y con botas altas.

Los del primer nivel todavía no pueden ver a los seres sin rostro. Los del nivel intermedio, han desarrollado la visión y aprendido a utilizar los básico en la escuela de magia. Los del nivel avanzado ya han aprendido a utilizar correctamente la magia y, los del nivel supremo son expertos, como el director y el profesorado.



Fig. 29: "Esquema de las partes del libro".

En la figura anterior se ha describe un esquema donde aparece desarrollado o explicado cada parte del libro con su contenido. (Fig. 29)

Al principio, se tenía pensado hacer el libro tipo cómic, en vez de narrado, ya que al estar la autora estudiando Bellas Artes, se le aconsejó que lo hiciese completamente ilustrado, aunque la idea original era hacer un libro con algunas ilustraciones. Más adelante, preguntó a varios profesores si podía hacerlo a su manera y le dijeron que sí, que aunque no fuera todo el libro ilustrado, las portadas de cada capítulo y las ilustraciones que se encuentran dentro de cada capítulo, además de la maquetación, forman parte de un buen trabajo de Bellas Artes, también incluido el diseño de la cubierta.

Se estuvo barajando la opción de hacerlo tipo cómic el libro, pero se desestimó la idea porque no funcionaba correctamente y el acabado no quedaba como la autora pretendía. (Fig. 30).

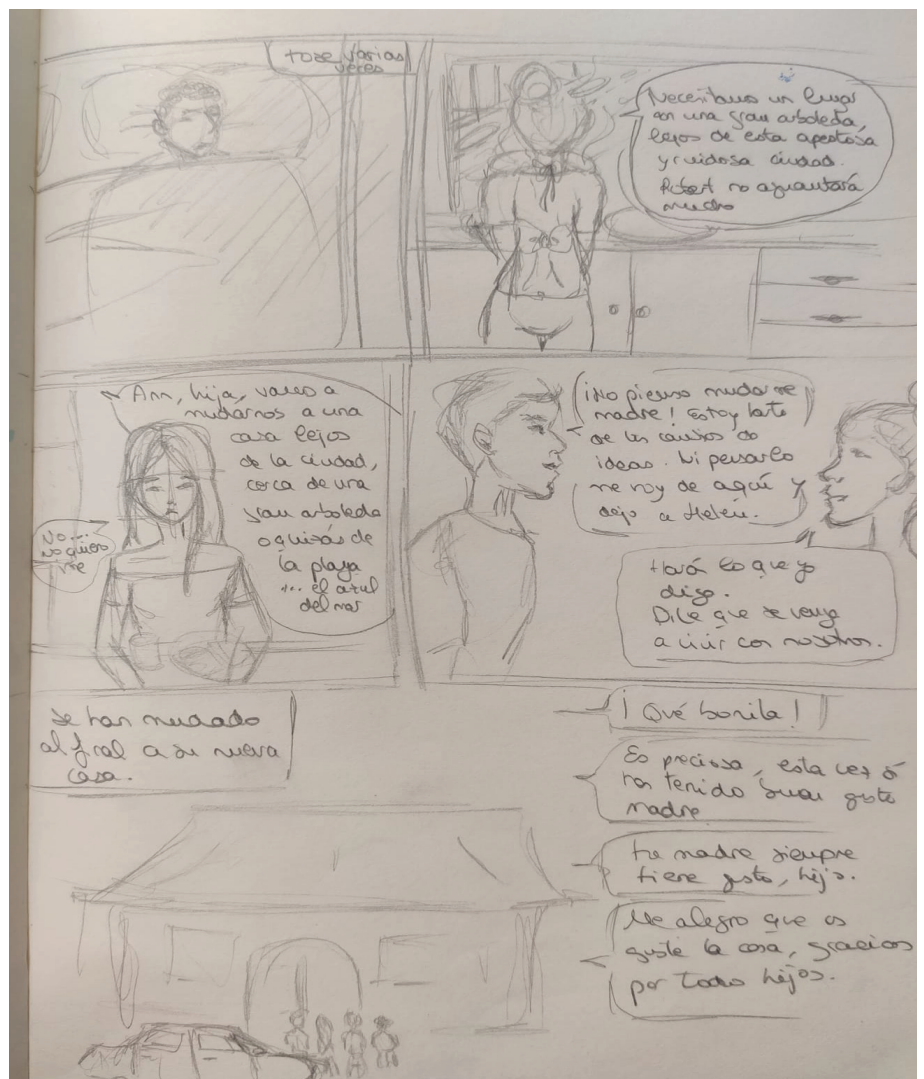


Fig. 30: "Boceto tipo cómic".

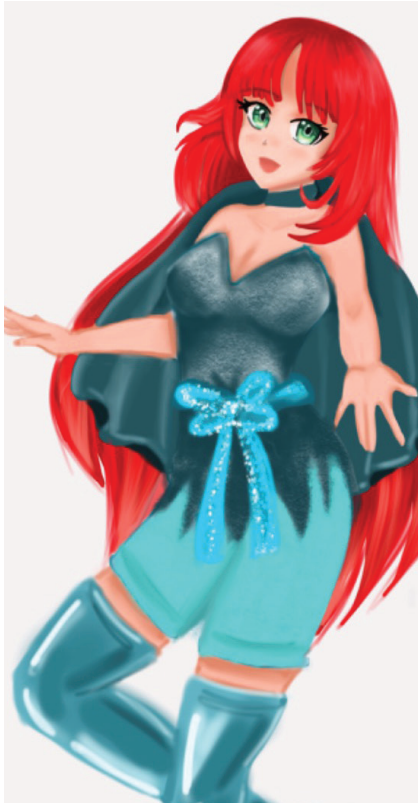


Fig. 31: "Diseño protagonista".



Fig. 32: "Diseño personaje llamado Robert".

6.6. ESTUDIO DE LOS PERSONAJES:

Más adelante, su madre le sugirió otra idea: una novela de fantasía, que tratase sobre los seres sin rostro. Para que la novela tuviera personajes que dialogasen entre ellos formando escenas y sucesos que conformarían el texto, se escribió en el cuaderno de anotaciones, el físico, la edad, el comportamiento de cada uno de ellos y el papel que desarrollarían:

-Ann: La joven Ann es la protagonista de esta novela, con la que se compartirán las aventuras entre los mundos paralelos, su planeta llamado Tierra y el mundo paralelo donde descubre la magia. (fig. 31).

- Edad: 15 años

- Físico: Ann tiene el cabello pelirrojo, muy largo y liso, un tanto ondulado. Tiene los ojos verdes claro, constitución delgada y es de estatura media.

- Piel bastante blanca, mofletes sonrojados, con pecas. Rasgos poco llamativos, nariz pequeña y respingona.

- Comportamiento: Es bastante tímida, un tanto reservada, pues le cuesta ganar confianza y abrirse con el resto de personas. Se refugia en sus pinturas y fotografías, también en sus recuerdos más preciados y a menudo le gusta tener su intimidad absorta en su soledad. Es atenta, comprensible y muy curiosa, dispuesta a descubrir nuevas aventuras.

- Pareja: Al, más adelante.

-Robert: Padre de Ann y de Esteban. (fig. 32).

Posee un gran don el cual desconoce. Está muy enfermo del corazón, casi rozando la muerte, debido a que su mujer le absorbe la energía. Siempre se encuentra abatido, sin fuerzas. No quiere morir, pero sus esperanzas han desaparecido. Con el tiempo, sospechará de su mujer.

- Edad: 55 años.

- Físico: Cabello pelirrojo, con los años blanco un tanto grisáceo. Ojos azules como el mar. Rasgos severos, aspecto envejecido. Constitución robusta, y corpulento. No tiene obesidad, pero sí unos kilos de más. Él es la noche y su mujer es el día.

- Comportamiento: Es una persona amable, es sereno, cariñoso con sus hijos y muy respetuoso. Es bastante pasivo, pues apenas toma decisiones propias, se deja llevar constantemente por su mujer.

- Pareja: Chris.

-Esteban: Es el hermano mayor de Ann.

- Edad: 18 años.

- Físico: Cabello castaño, ojos verdes claro. Es de constitución delgada, pero entrena en el gimnasio y es una persona bastante atlética y es de estatura alta. Piel bastante blanca, rasgos llamativos y resaltantes, nariz grande, labios gruesos.



Fig. 33: "Diseño personaje llamada Helen".

·Comportamiento: Tiene un carácter fuerte, es bastante incomprendido por sus padres, sobretodo por su madre. No se conforma con facilidad en las situaciones fuera de su zona de confort. Es bastante egoísta y maleducado. Con su hermana se lleva bastante bien y siempre la intenta proteger y defender ante cualquier adversidad, aunque desde que sale de noviazgo con Helen, deja de mantener relaciones personales con su hermana, lo cual hará que se distancien.

·Pareja: Helen.

-Chris. Es la madre de Ann y de Esteban. Pertenece al lado oscuro y su intención es absorber poco a poco la energía de su marido, el padre de sus hijos, para con el tiempo impedir la misión de Ann, e incluso llegar a acabar con su vida. Posee un buen disfraz para pasar inadvertida, cuando se convierte en ser sin rostro.

·Edad: 48 años.

·Físico: Se mantiene muy joven, ya que al absorber la energía de Robert, su marido se muere pero ella se rejuvenece. Tiene el pelo castaño, piel morena y ojos marrones. Es alta, constitución delgada, se mantiene en buena forma y suele hacer ejercicio en sus ratos libres. No mantiene una dieta estable pero no tiene tendencia a engordar.

·Comportamiento: Es una persona bastante dominante, le gusta tenerlo todo controlado, es muy activa y le gusta en la mayoría de ocasiones o discusiones acabar teniendo la razón y odia que le lleven la contraria. Es manipuladora y resalta ante el resto. Su carácter va cambiando según los años.

·Pareja: Robert.

-Helen: Novia de Esteban. (fig. 33).

Posee poderes malignos y ale de noviazgo con Esteban para robarle sus poderes. Es cómplice de Chris, la madre de Ann y Esteban, para hacerse con el poder de Ann y al final conseguir matarla, cumpliendo de esta manera con su misión negativa ordenada por la oscuridad. Tiene doble cara, se considera un lobo vestido de cordero.

·Edad: 20 años.

·Físico: Cabello largo y castaño oscuro, ojos azules brillantes, labios gruesos y es de constitución delgada. Estatura media-alta. Aparenta ser lo que no es. Mantiene una dieta estricta.

·Comportamiento: Es carismática, coqueta y bastante sociable. Sabe hacerse con los demás fácilmente y además sabe actuar y fingir muy disimuladamente.

·Pareja: Esteban.

-Al: Amigo de Ann y de Cloe. (fig. 34).

Al posee grandes poderes mágicos. Se ilustra y aprende en la escuela de magia desde su infancia y ha convivido con Lauren, el especial supremo, ya que perdió a su familia en el ataque a su mundo causado por la oscuridad y los seres sin rostro. Lauren ha sido un padre directo para él y ha ayudado a



Fig. 34: "Diseño personaje llamado Al".



Fig. 35: "Diseño del personaje llamado Cloe".

el resto de alumnos de la escuela dándoles un hogar además de dar clases.

- Edad: 17 años.

- Físico: Estatura alta. Cabello castaño con algunas mechas rubias. Piel blanca, ojos verdes. Constitución delgada.

- Comportamiento: Bastante serio con los demás, ya que siempre se ha sentido solo, incluso discriminado. Es muy amable y sabe cuidar de los demás. Sus únicas amigas son Ann y Cloe, y con el tiempo empezará a sentir mariposas en su estomago por la joven Ann, de la cual se enamorará, además la ayudará durante todo el proceso de la misión y del aprendizaje.

-Lauren: Director de la escuela Elion. Es un personaje místico. Guiará a Ann a través de los sueños, hará que aprenda la magia y la conducirá a conocer y cumplir una nueva misión en su vida. Tendrá que salvar y proteger todo aquello que conoce y ama. Lauren puede adoptar cualquier forma física y está a pocos pasos de convertirse en un gran Titán, de esta manera podrá controlar gran parte de los mundos paralelos que corren un gran peligro. El equilibrio se tambalea y Ann, y el grupo de elegidos, escogidos por el director, salvarán y restablecerán dicho equilibrio.

- Edad: Indefinida, es inmortal.

- Físico: Cabello blanco con mechas grisáceas oscuras, piel cetrina, ojos azules brillantes pero pequeños. Barba bastante larga y blanca. Rasgos marcados.

- Comportamiento: Es una persona muy amable y respetuosa. Ha dado un hogar a todos los supervivientes de su mundo y les ha enseñado la magia. Él ha vivido durante intensos y largos años y conoce diferentes culturas, personas y diferentes maneras de crear magia. Ha formado la escuela de Elion como su propio hogar y como un lugar donde dar refugio a los que más adelante serán los profesores y sus alumnos.

Mantiene una estrecha relación con Al, quien crió como su propio hijo y le tiene un cariño muy especial.

Necesita a la joven Ann para cumplir sus objetivos y salvar todos los mundos, sobretodo impedir que destruyan su mundo y el de Ann.

-Cloe: Es la amiga de Ann y Al en la escuela de magia. (fig. 35)

- Edad: 16 años.

- Físico: Estatura media. Cabello castaño oscuro con algun reflejo claro. Piel blanca, ojos azules. Constitución delgada.

- Comportamiento: Bastante alegre con todos, muy sonriente, amable y una buena amiga, sabe cuidar de los demás. Ha vivido desde pequeña en la escuela de magia y acompañará a Ann en su aprendizaje en esta. Además tambien es su compañera de piso.

-Primeros bocetos del diseño de la protagonista Ann:



Fig. 36: "Boceto del diseño de la protagonista".

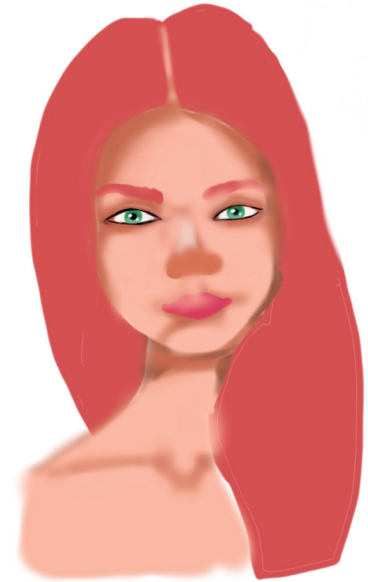


Fig. 37: "Segundo boceto del diseño de la protagonista".



Fig. 38: "Tercer boceto del diseño de la protagonista". Esquema del libro.

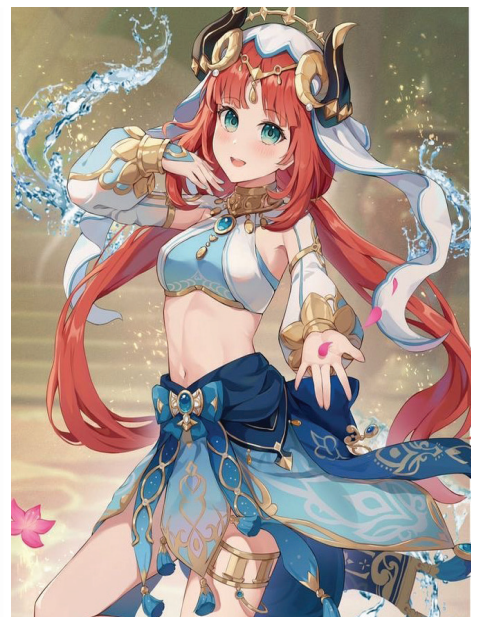


Fig. 39: "Referente para el diseño de la protagonista".

La imagen (fig. 39) ha sido la referencia para el diseño de la protagonista Ann, el cual el autor se desconoce.

Primero se intentó dar un toque más personal al estilo de rasgos del rostro, pero no convenció el resultado. Después se intentó hacerla más realista pero, al no dominar tanto el programa de Procreate, se decidió que era demasiado complicado y finalmente se decantó por el estilo anime para todos los personajes. (fig. 36, 37 y 38).



Fig. 40: "Primer diseño de ilustración" .

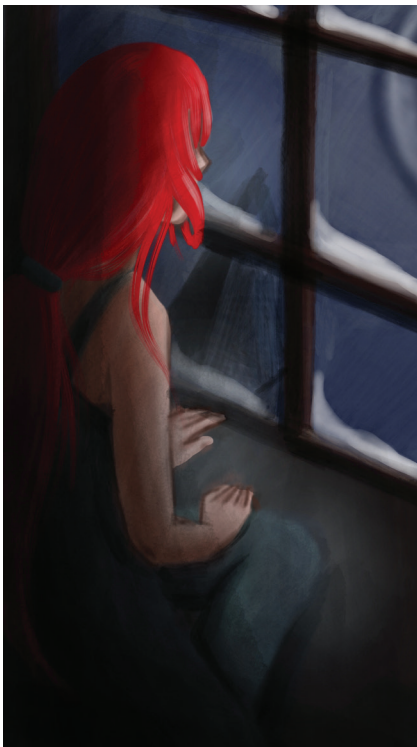


Fig. 41: "Primer boceto de portada 7".



Fig. 42: "Primer diseño portada 3".

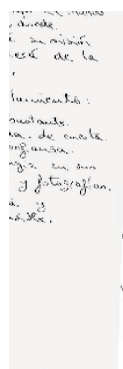


Fig. 43: "Antes y después diseño portada del capítulo 7".

6.7. ILUSTRACIÓN:

Las tres imágenes vistas anteriormente no se han incluido en el libro, ya que al hacer las de pequeño formato, éstas dejaban de tener sentido o quedaban en un formato que no tenía cohesión con el resto. (fig. 40, 41 y 42).

Además, la (fig. 43) al estar realizada se decidió cambiar porque la composición, los colores, no llegaban a convencer y no se podía ver en la ilustración todo aquello que se quería mostrar.

Para realizar las ilustraciones, se han hecho algunos esbozos, los cuales se tomaba algunas referencias, o directamente se empezaba a bocetar la idea que se tenía formada. Estos son algunos ejemplos de esbozos. El antes y el después de algunas ilustraciones para ver el proceso completo: (fig. 43).



Fig. 44: "Antes y después diseño ilustración del capítulo 13".

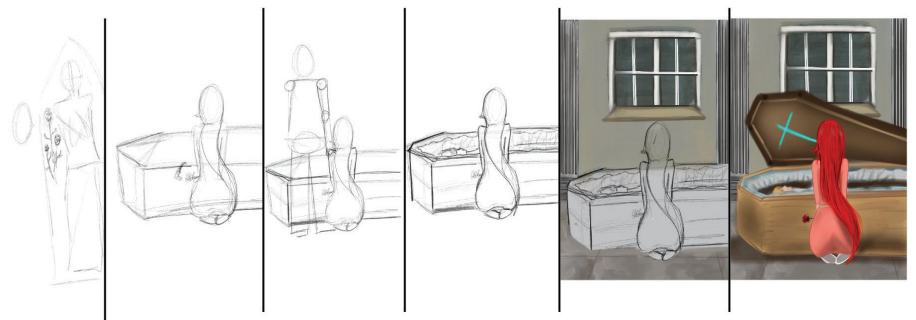


Fig. 45: "Proceso diseño portada capítulo 11".

La evolución de esta ilustración que corresponde a la portada del capítulo 11 del libro, al comienzo se bocetaron tres diseños distintos al final, ya que no se decidía cuál podría quedar mejor, hasta que después de varios intentos, se construyó una mejor composición para la portada. (fig. 45)

En todas ellas, primero se hace un dibujo general para hacerse una idea aproximada de cómo quedaría la ilustración. Después, el esbozo se convierte en un diseño final supuestamente a lápiz. Más adelante se comienza a dar color, y con diferentes capas en el programa se decide si añadir más elementos o restar al diseño. Se puede ver mejor en la evolución de la portada 8 del libro. (fig. 46). Al igual ocurre en el resto de ilustraciones, tanto las portadas como las de pequeño formato.

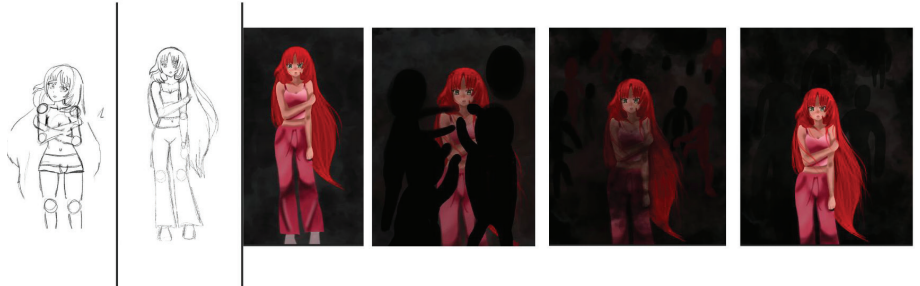


Fig. 46: "Proceso diseño portada capítulo 8".



Fig. 47: "Proceso diseño portada capítulo 4".

En esta ilustración también se diseñó un primer boceto el cual se cambió y se realizó otro boceto que quedaba mejor con la línea del libro, ya que se añadió de fondo el pozo de la portada del capítulo 3, y se hicieron diferentes diseños de la protagonista respecto a su pose. Una vez se diseñó la pose correcta, se le terminó de dar color a la ilustración y se dio por finalizada. (fig. 47).

6.8. ESTUDIO TIPOGRÁFICO Y MAQUETACIÓN:

La maquetación es esencial para cualquier tipo de proyecto. Facilita la lectura haciéndola más cómoda y fluida, y favorece el contenido de este. Ayuda a que el lector tenga una mayor concentración y rendimiento, que absorba mejor la información. Para que la maquetación sea correcta, se necesitan seguir una serie de indicaciones, desde el tipo de tipografía, la estructura del libro con sus portadillas, las portadas, la cubierta, el texto y las ilustraciones.

Es importante maquetar cerrando página por página, ya que cada aspecto que se modifica afecta al resto del libro o del proyecto. La maquetación está hecha con Indesign. Este programa de diseño ha permitido muchas opciones para el diseño y ha resultado muy cómodo su uso. Para ello, se han seguido estas indicaciones:



Fig. 48: "Portada y lomo del libro" .

-Cada capítulo debe empezar al lado derecho, por lo que se ha colocado portadilla al lado derecho, portada al lado izquierdo y comienzo del capítulo al lado derecho.

-Las ilustraciones pequeñas deben de ir colocadas al principio o al final de página, no deben estar situadas en el medio.

-El número de página está situado al lado derecho o izquierdo, parte inferior de la página.

-Dar sangría a los párrafos.

-Evitar viudas y huérfanas.

-Evitar que se viesan los números de página en las cuales no se deseaban que fueran vistos, por ejemplo en las primeras y últimas páginas del libro o en las que están en blanco.

-La página muestra ha permitido poner el número de página a todas las del libro sin tener que ponerlo de uno en uno.

Se probaron diferentes combinaciones de tipografías con el tamaño de fuente como: Californian FB, tamaño 11.5; Calibri, tamaño 11.5; Arial-regular, tamaño 11.3; Basketville Old, tamaño 11; Cambria, tamaño 12 y Basketville Old Face, tamaño 11.5, que acabó siendo la definitiva. Se eligió este tipo de letra para mantener la misma línea visual con las ilustraciones, al igual ocurre con la tipografía de la cubierta, ya que se tuvo que buscar unas letras delgadas para que concordase con la portada.

Para la portada del libro se ha usado la tipografía Cormorant Garamond Me, ya que quedaba mejor por su línea delgada y fina, además se le ha añadido un sombreado para darle volumen y que se distinguiese del fondo. Se ha elegido el color blanco para la tipografía de toda la cubierta porque resaltaba del fondo que al tener tonalidades marrones permitía ser bastante visible el título. Al título "Viaje por los Sueños" se le ha dado una forma curva solamente a "Sueños" aprovechando la curva del marco de la puerta del diseño de la portada.

Se puede observar la imagen de cómo quedaría el libro en físico, habiendo creado un mockup con la portada y el lomo. (fig. 48). También a continuación se puede ver cómo serían dos páginas del interior del libro. (fig. 49).

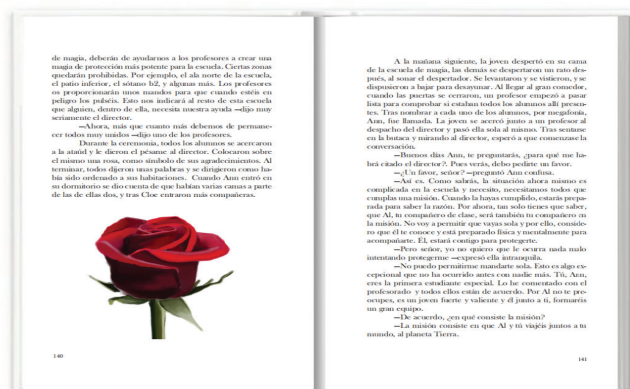


Fig. 49: "Interior del libro, dos páginas".

7 – CONCLUSIONES:

De alguna manera tanto el resultado final como el conjunto cumplen con los objetivos propuestos, y como primera experiencia de estructura total del desarrollo de texto, las ilustraciones y la maquetación, se han ido cumpliendo las diferentes fases planteadas en la metodología y eso ha permitido ir construyendo los diferentes apartados hasta llegar a un resultado final y que el proceso de la imprenta no haya tenido problemas.

Esto motiva para continuar en la misma línea de trabajo, seguir redactando textos con el fin de crear libros y al igual con las ilustraciones que lo conformen y la maquetación de estos. Ha sido una buena experiencia poder resolver con cada una de sus dificultades el reto de escribir un libro, y no solamente escribirlo, además realizar sus ilustraciones y finalmente darle forma maquetándolo. Ha sido una muy agradable vivencia, además de estar orgullosa la autora con el resultado, sobretodo porque nunca antes había realizado ilustraciones, diseñado personajes, no había escrito un libro de tantas páginas en tan poco tiempo y lo que más le ha resultado complicado ha sido la maquetación del mismo, pero pese a ello, siente que he aprendido mucho con este proyecto y que le ha enseñado diferentes ámbitos.

8 – REFERENCIAS:

-Ambrose y Harris (2010). “Metodología del diseño”. Ed: Parramón, Barcelona.

-Babelio. “Elisabetta Gnone”. <<https://es.babelio.com/auteur/Elisabetta-Gnone/5852>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].

-BeeDIGITAL. “Qué es el timing: cómo debe ser la planificación del tiempo en tu negocio”. <<https://www.beedigital.es/experiencia-de-cliente/timing-como-debe-ser-la-planificacion-del-tiempo-en-tu-negocio/>> [Consulta: 25 de mayo de 2023].

-Biografías y vidas. “J.K.Rowling”. <<https://www.biografiasyvidas.com/reportaje/rowling/>> [Consulta: 3 de marzo de 2023].

-Black, Holly (2022). “Gata Blanca”. New York, U.S.A. :BAROR INTERNATIONAL, INC.

-Bonet, Paula. “Paula Bonet”. <<https://paulabonet.com/>> [Consulta: 24 de febrero de 2023].

- Cai, Rovina. “*The Seventh Raven: Interior Illustrations - Rovina Cai Illustration*”. <<https://www.rovinacai.com/portfolio/the-seventh-raven-interior-illustrations/>> [Consulta: 24 de febrero de 2023] .
- Cai, Rovina. (2019). “*Sci-Fi & Fantasy Art: Rovina Cai*”. <<https://scififantas-yart0.blogspot.com/2019/04/rovina-cai.html>> [Consulta: 24 de febrero de 2023] .
- Character Design References. “*Artist of the week, Rovina Cai*”. <<https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-5/rovina-cai>> [Consulta: 24 de febrero de 2023].
- Christie, Agatha (2022). “*Un crimen dormido*”. Barcelona: Editorial Planeta, S.A.
- Cuatro azules. “*Lisbeth Zwerger*”. <<http://www.loscuatroazules.com/team/lisbeth-zwerger/>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Fairy Oak. “*Fairy Oak*”. <<https://www.fairyoak.com/es/home>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Flomesta R, Beatriz (2018). “*Paula Bonet: Ilustraciones, vida y libros*” <<https://beatrizxe.com/paula-bonet-ilustraciones-vida-libros/>> [Consulta: 24 de febrero de 2023].
- Gallego, Laura. “*Laura Gallego, biografía*”. <<https://www.lauragallego.com/biografia/>> [Consulta: 3 de marzo de 2023].
- Gómez, Vane. “*Fairy Oak 1. El secreto de las gemelas*”. <<https://anikaentre-libros.com/fairy-oak-1--el-secreto-de-las-gemelas>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Gnone, Elisabetta. “*Elisabetta Gnone. Información, Historia, Biografía y más*” <<https://es.wikidat.com/info/elisabetta-gnone>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Gonzalez Duque, Ana (2018). “*Historia de la literatura fantástica: desde Tolkien a Sanderson*”. <<https://www.anagonzalezduque.com/Historia-literatura-fantastica/>> [Consulta: 16 de enero de 2023].
- Goodreads. “*Rovina Cai (Illustrator of Wuthering Heights)*”. <https://www.goodreads.com/author/show/20045319.Rovina_Cai> [Consulta: 24 de febrero de 2023] .
- Gràffic, Premio (2020). “*Ana Juan y su trabajo como ilustradora*”. <<https://graffica.info/ana-juan/>> [Consulta: 23 de febrero de 2023].
- Ilustración (2014). “*Lisbeth Zwerger*” <<https://cursoilustracion.blogspot.com/2014/04/lisbeth-zwerger.html>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].

- Infoguia (2015). "Origen de la ilustración". <<https://infoguia.com/infotip.asp?t=la-ilustracion-y-su-origen&a=713>> [Consulta: 17 de enero de 2023].
- Juan, Ana. "Las ilustraciones de Ana Juan". <<https://www.oldskull.net/ilustracion/las-ilustraciones-de-ana-juan/>> [Consulta: 23 de febrero de 2023].
- Juan, Ana. "Projects -ANA JUAN". <<https://anajuan.net/woodland/>> [Consultada: 23 de febrero de 2023].
- La nube artística. "1.1. Breve historia de la ilustración". <https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html> [Consulta: 17 de enero de 2023].
- Lavanguardia. "Elisabetta Gnone, biografía". <<https://www.lavanguardia.com/libros/autores/elisabetta-gnone-114691>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Lecturalia. "Elisabetta Gnone". <<https://www.lecturalia.com/autor/8155/elisabetta-gnone>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Lecturalia. "Paula Bonet: libros y biografía autora". <<https://www.lecturalia.com/autor/19485/paula-bonet>> [Consulta: 24 de febrero de 2023].
- Lusky, Gretel. "Art of Gretel Lusky" <<https://gretlusky.com/ij6jeb sagbqnmIn5fduupi92jlc5nn>> [Consulta: 30 de febrero de 2023].
- Manuel Lara, José (1999). "El placer de escribir, volumen 1". Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini.
- Marquina, Julián (2020). "Origen y trayectoria del género fantástico" <<https://www.julianmarquina.es/origen-y-trayectoria-del-genero-fantastico/>> [Consulta: 16 de enero de 2023].
- Nocloo. "Lisbeth Zwerger Biography". <<https://www.nocloo.com/lisbeth-zwerger-biography/>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Office, Go (2007). "Escuela de manga, Volumen 1: Creación de personajes". Barcelona: Norma Editorial, S.A.
- Pérez, Agustín (2021). "¿Qué es una paleta cromática y cómo se utiliza?" <<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-una-paleta-cromatica-y-como-se-utiliza>> [Consulta: 20 de mayo de 2023].
- Sobrino, Javier (2017). "ENTREVISTA A LISBETH ZWERGER". <<https://sobri-nojavier.blogspot.com/2017/05/entrevista-lisbeth-zwerger.html>> [Consulta: 25 de febrero de 2023].
- Soto, Daniel. (2008). "Creación y evolución de la ilustración gráfica"

<<https://danielotomorua.blogspot.com/2008/06/blog-post.html>>

[Consulta: 15 de enero de 2023].

-Stilton, G. (2010). *“El reino perdido”*. Barcelona: Editorial Planeta, S. A.

-Talentino, Elisa. *“Einaudi”*. < <https://www.elisatalentino.it/project/einaudi-4/>> [Consulta: 3 de marzo de 2023].

-Tweet:

Cai, Rovina (@RovinaCaiArt) “I’m VERY excited to share this cover art, for a special edition of *The Once and Future Witches* by @alixeharrow, to be published by @SubPress next year”. 1:04 p. m. · 31 oct. 2021, [Tweet].

<<https://twitter.com/RovinaCaiArt/status/1454781438578999308>>

[Consulta: 24 de febrero de 2023].

UNKNOW. (2015). “Historia y evolución de la ilustración”

<<https://historyillustration.blogspot.com/2015/11/historia-y-evolucion-de-la-ilustracion.html>> [Consulta: 15 de enero de 2023].

-Urdimbre Ediciones. *“Conozcamos a Elisa Talentino”*. <<https://urdimbreediciones.com/conozcamos-a-elisa-talentino/>> [Consulta: 3 de marzo de 2023].

-Wikipedia (2023) *“Elisabetta Gnone”*. < https://es.wikipedia.org/wiki/Elisabetta_Gnone> [Consulta: 25 de febrero de 2023].

-YOUTUBE, Miró, Javier. *“El lenguaje en fantasía y ciencia ficción”* en *Youtube* < <https://youtu.be/IUEbQp2eUHc>> [Consulta: 20 de Octubre de 2022].

9 - ÍNDICE DE FIGURAS:

Fig. 1: “Esquema de metodología”.....	6
Fig. 2: “El señor de los anillos”, J.R.R Tolkien.....	7
Fig. 3: “Las crónicas de Narnia”, C.S.Lewis.....	7
Fig. 4: “Crónicas de la Torre, 2: La maldición del maestro”, Laura Gallego.....	8
Fig. 5: “Detalle pintura rupestre”, autor desconocido.....	8
Fig. 6: “Fragmento de la Biblia de Gutemberg”, de Axelboldt.....	9
Fig. 7: “Anuncio de danone”.....	9
Fig. 8: “Todo y parte “, Ana Juan.....	10
Fig. 9: “Un cuento de hadas sin hadas “ Ana Juan.....	10
Fig. 10: “Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End“, 2014 Paula Bonet.....	11
Fig. 11: “La Sed”, 2016/2017, Paula Bonet.....	11
Fig. 12: The Seventh Raven2” , Rovina Cai.....	12
Fig. 13: “Fading hope” , Rovina Cai.....	12
Fig. 14: “Wizard of Oz”, Lisbeth Zwerger, 1996.....	13
Fig. 15: “Pulgarcita”, de Hans Christian Anderson y Lisbeth Zwerger, 1988.....	13
Fig. 16: “El regalo de los Reyes Magos”, Lisbeth Zwerger.....	13
Fig. 17: “Tuffo”, Elisa Talentino.....	14
Fig. 18: “Il danzarote dell’acqua”, Elisa Talentino.....	14
Fig. 19: “Come prima delle madri”, Elisa Talentino.....	14
Fig. 20: Ilustración de Gretel Luscky.....	15
Fig. 21. “Fairy Oak, el secreto de las gemelas”,Elisabetta Gnone, 2005.....	15
Fig. 22: “Crónicas de la Torre”, 2010. Laura Gallego.....	16
Fig. 23: “Harry Potter y la piedra filosofal”, 1997. J.K.Rowling.....	16
Fig. 24: “Animales fantásticos”, 2016. J.K.Rowling.....	17
Fig. 25: “Tabla organización”.....	18
Fig. 26: “Ilustración portada del capítulo 2”.....	19
Fig. 27: “Paleta cromática de la cubierta”.....	19
Fig. 28: “Paleta cromática general de todas las ilustraciones. ”.....	20
Fig. 29: “Esquema de las partes del libro”.....	23
Fig. 30: “Boceto tipo cómic”.....	24
Fig. 31: “Diseño protagonista”.....	25
Fig. 32: “Diseño personaje llamado Robert”.....	25
Fig. 33: “Diseño del personaje llamada Helen”.....	26
Fig. 34: “Diseño del personaje llamado Al”.....	26
Fig. 35: “Diseño del personaje llamada Cloe.....	27
Fig. 36: “Boceto del diseño de la protagonista”.....	28
Fig. 37: ”Segundo boceto del diseño de la protagonista”.....	28
Fig. 38: “Tercer boceto del diseño de la protagonista”.....	28
Fig.39: “Referente para el diseño de la protagonista”.....	28
Fig. 40: “Primer diseño de ilustración”.....	29
Fig. 41: “Primer boceto de portada 7”.....	29

Fig. 42: “Primer diseño portada 3”.....	29
Fig. 43: “Antes y después diseño portada del capítulo 7”.....	29
Fig. 44: “Antes y después diseño ilustración del capítulo 13.....	30
Fig. 45: “Proceso diseño portada capítulo 11”.....	30
Fig. 46: “Proceso diseño portada capítulo 8”.....	31
Fig. 47: “Proceso diseño portada capítulo 4”.....	31
Fig. 48: “Mock up del libro”.....	32
Fig. 49: “Interior del libro, dos páginas”.....	32