

TFG

ÁLBUM INFANTIL DIDÁCTICO

Presentado por Xiana Teimoy Sánchez

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Esta memoria consta de dos partes. La primera es un breve marco teórico que trata de contextualizar la parte práctica del proyecto. En ella se recogen los hitos en la evolución del álbum ilustrado que nos permiten entender su configuración actual. Asimismo, se describen las características que definen un álbum ilustrado infantil, contemplando por un lado la parte literaria y por otro, la parte visual.

En el segundo apartado, se realiza una detallada descripción de la metodología empleada en la realización del álbum. Se repasan paso a paso las etapas de creación del mismo, desde los primeros bocetos hasta el arte final. Tomando como punto de partida las premisas teóricas del álbum y haciendo uso de un método práctico y ordenado en el tiempo, se han ido recorriendo las diferentes fases de elaboración del libro hasta completar una obra de literatura infantil.

Palabras clave: *Álbum ilustrado, Narrativa, Didáctica, Diseño editorial.*

SUMMARY AND KEY WORDS

This report is made up of two parts: The first one is a brief theoretical framework which intends to contextualize the practical part of the project. In it are gathered the milestones in the evolution of the illustrated album, which allows us to understand its current configuration. Additionally, the features that define a children's illustrated album are described by considering the literary text on the one side and the visual part on the other side.

On the second part, a detailed description of the employed methodology in the execution of the album is carried out. The stages in the creation of the album are looked over step by step, from the first sketches to the final art. By taking as a starting point the theoretical premises of the album and by making use of a practical and organized in time method, the different phases of the development of the book have been covered up to bring to completion a work of children's literature.

Key words: *Illustrated album, Narrative, Didactics, Editorial design*

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que, directa o indirectamente han colaborado en la realización de este proyecto. En especial a David Heras por su implicación, su dedicación y por haberme dado la oportunidad de aprender tanto a su lado. Gracias a Katharina Ribbeck por las ideas, el entusiasmo, y la buena disposición. A mis amigos y a mi familia, gracias por vuestro apoyo . A mi hermano Guille, protagonista de este cuento. A mi madre, por absolutamente todo.

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE p.2

1.INTRODUCCIÓN p.4

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA p.5

3.CUERPO DE LA MEMORIA P.7

3.1. Contexto teórico p.7

3.1.1. El Álbum ilustrado. Definición y concepto p.7

3.1.2. Breve contextualización histórica p.8

3.1.2.1. Nacimiento y evolución del álbum ilustrado p.8

3.1.2.2. Panorama actual de la ilustración p.12

3.1.3. Características conceptuales y formales del álbum ilustrado p.13

3.1.3.1. El texto en la literatura infantil p.13

3.1.3.2. La imagen en el álbum ilustrado p.14

3.1.4. El diseño editorial del álbum ilustrado.

Tipografía y maquetación p.15

3.2. Proceso de trabajo: memoria descriptiva p.16

3.2.1. Definición del proyecto y *Briefing* p.16

3.2.2. Esquema metodológico p.17

3.2.3. Metodología del proyecto p.17

3.2.3.1. Búsqueda de ideas p.18

3.2.3.2. Bocetado: Primeros dibujos constructivos p.19

3.2.3.3. Creación de personajes p.19

3.2.3.4. Creación de espacios p.28

3.2.3.5. Storyboard p.30

3.2.3.6. Maquetación y diseño editorial del álbum p.33

3.2.3.7. Artes finales p.35

3.3. Características del álbum p.35

3.3.1. Público al que va dirigido p.35

3.3.2. Características técnicas p.35

3.3.3. Estilo gráfico p.36

CONCLUSIONES p.39

BIBLIOGRAFÍA p.41

ANEXOS p.4

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo recoge el proceso de conceptualización, desarrollo y elaboración de un álbum infantil didáctico. La meta que nos planteamos es, a partir de los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas a lo largo del grado, poder llevar a cabo un proyecto que nos aproxime y nos familiarice con el ámbito profesional.

En todo trabajo práctico subyace un importante componente teórico que lo sustenta y lo respalda. Por esta razón, consideramos fundamental el reflejar en esta memoria las dos vertientes de la labor de investigación que llevamos a cabo. Por una parte, es indispensable el contextualizar nuestro trabajo desde un punto de vista histórico, para entender el valor conceptual del álbum y sus implicaciones didácticas y artísticas en la actualidad, es necesario conocer su evolución. Por ello, hemos recogido, de una forma breve, los hechos históricos más relevantes en su progreso y desarrollo. La otra cara teórica que no podemos obviar, corresponde a un enfoque de carácter más técnico, en el que repasamos algunos aspectos de la creación de personajes, la realización de un storyboard o el diseño editorial del álbum. Toda esta información nos sirve de marco para situar la parte práctica del trabajo final de grado. Su desarrollo se expone a continuación de la introducción teórica y sigue un orden temporal que obedece a una metodología proyectual habitual en la realización de un álbum. En esta parte, describimos las fases del trabajo, reparando sobre todo, en los aspectos más técnicos del mismo.

Para terminar, a modo de reflexión, si cabe más personal, comentamos algunas conclusiones que hemos extraído de la realización de este trabajo y que de alguna manera certifican la utilidad del mismo.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Este proyecto encuentra su punto de partida en un encargo real, y su finalidad principal no es otra que la creación de un álbum ilustrado infantil.

Asimismo, de manera paralela, se pretende dotar al libro de una funcionalidad práctica, procurando que desempeñe una tarea didáctica a través de una narración con texto e imágenes. Otra meta que se plantea tiene que ver con el diseño editorial del álbum, esto es, la composición texto-imagen, la gestión del color, el trabajo con los textos y la tipografía así como la preparación del documento para imprimir.

En lo relativo al proceso de trabajo, éste pasa por una metodología proyectual que sigue un orden cronológico. Se comienza por una labor de búsqueda de ideas, referentes y documentación, a la que sigue una etapa de bocetado. En esta fase se empieza a llevar a cabo el diseño de los personajes, la composición de los espacios, y se realizan pruebas de color. A continuación, se adapta el guión a la secuencia narrativa mediante la elaboración de un *storyboard*, dando paso, por último a la confección del arte final.

Todo este procedimiento, será minuciosamente desgranado en los sucesivos apartados de este trabajo.

REFERENTES

En este contexto, entendemos por referente aquel trabajo creativo del que podemos extraer ciertos recursos o ideas para llevarlos a nuestro propio terreno y aplicarlos a nuestro trabajo. Después de un ejercicio de búsqueda de referencias, reparamos en algunos ilustradores cuyo trabajo en mayor o menor medida, supuso una aportación para nuestro proyecto. He aquí un breve repaso de algunos de los referentes que nos han servido de inspiración.

Mo Willems

En el briefing del cliente, se nos mencionaba a Mo Willems como un punto de partida para la creación de personajes. Lejos de querer imponernos una línea estilística, se nos sugería a este escritor e ilustrador infantil como paradigma de un tipo de ilustración de líneas muy sencillas. Mo Willems es un escritor, animador e ilustrador de libros infantiles americano. Comenzó su carrera como escritor y animador de “Barrio Sésamo”, y continuó su carrera dedicándose a la animación de series de televisión. Desde 2003, Willems ha sido autor de numerosos libros para niños, muchos de los cuales han cosechado importantes elogios de la crítica. Trabaja una ilustración muy simple y poco ornamental. Construye sus personajes con línea de contorno y tintas planas. Su paleta cromática, sin dejar de ser muy colorida, se caracteriza por el predominio de los colores pastel. De este autor rescatamos, en cierto modo, su manera de construir los personajes a partir de líneas muy esquemáticas y formas geométricas simples, así como la expresividad de sus personajes.

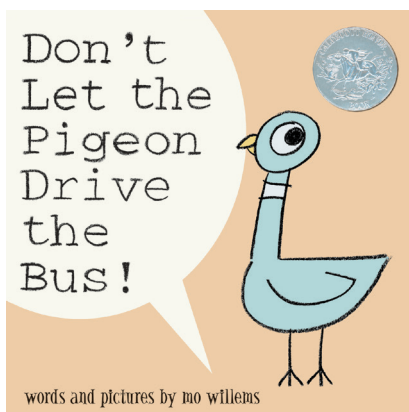


Fig.1: “Don’t let the pigeon drive the bus” Mo Willems.

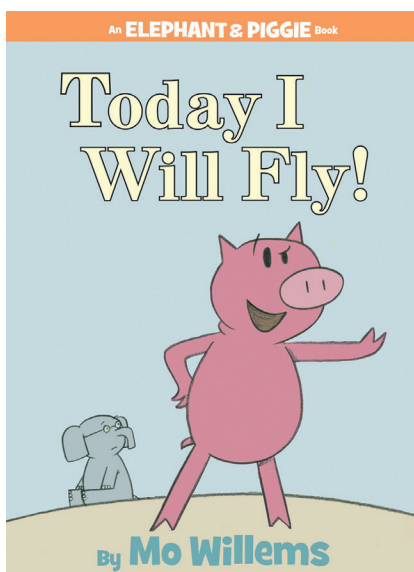


Fig.2: “Today I will fly”. Mo Willems.

Fig. 3: “La vuelta al mundo de Mouk”. Escrito e ilustrado por Marc Boutavant



Marc Boutavant

Marc Boutavant es un autor e ilustrador francés que trabaja en las proximidades de París. Sus dibujos animados para niños de edades entre los 7 y los 12 años y sus libros ilustrados para lectores más jóvenes (entre 4 y 6 años), incluyendo “The Great House Hunt”, que fue un éxito de ventas y crítica en Francia, han hecho de él un ilustrador muy solicitado en el campo del álbum ilustrado. Las ilustraciones animadas, expresivas y creativas de Boutavant son enormemente atractivas para los niños a pesar de su aparente simplicidad. De este ilustrador francés, destacaría, por una parte, la gama tan completa de emociones que logra transmitir con la genial expresividad que desprenden sus personaje y la paleta cromática, muy viva y de colores intensos,. Sus páginas rebosan de colores y personajes consiguiendo imprimir mucho dinamismo a sus ilustraciones .Esta actividad presente en cada rincón y los escenarios repletos de detalles, se combinan para conformar una rica narrativa.

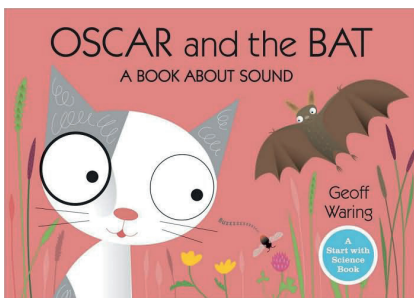


Fig.4: Portada de uno de los libros de la serie del gato Oscar, de Geoff Waring

Geoff Waring

Waring es diseñador gráfico de formación y trabaja en la edición de revistas. Tras trabajar varios años como director de arte, se sumergió en el mundo del álbum de la mano de la colección de libros de “Oscar”, una serie de publicaciones que introducen conceptos científicos a los niños. A Geoff Waring le apasiona el valor educativo de los libros y, particularmente, la necesidad de suscitar el interés del público infantil. Sus aportaciones como diseñador han sido un factor clave en el desarrollo del conjunto de libros de “Oscar”. Es precisamente su faceta de diseñador la que se refleja en la manera de componer las ilustraciones y de maquetar los textos. En la serie del gato Oscar, la información está perfectamente ordenada y jerarquizada, y visualmente le confiere una gran riqueza a la narrativa visual. La construcción de los personajes, al igual que sucedía con Willems, se basa en formas geométricas, en este caso, de formas muy puras y muy equilibradas.

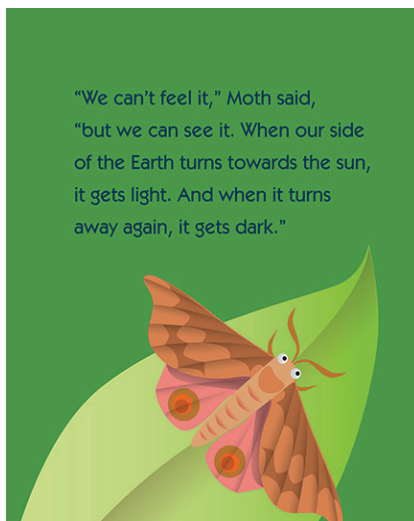


Fig.5: Detalle de ilustración. Geoff Waring

CUERPO DE LA MEMORIA

A continuación, describiremos en detalle el procedimiento práctico de elaboración del álbum, no sin antes realizar una breve revisión teórica a modo de preámbulo, que servirá para contextualizar y situar teóricamente los conceptos que se manejan en la parte de desarrollo del trabajo. En primer lugar describiremos el concepto de álbum ilustrado dejando claras cuáles son las características que lo definen. Tras un breve recorrido por su evolución histórica que nos ayude a situarlo en el contexto actual, pasaremos a comentar sus características conceptuales y formales para terminar de acotar y afinar su significado.

3.1. CONTEXTO TEÓRICO.

3.1.1. *El álbum ilustrado. Definición y concepto.*

Normalmente el término “libro-álbum” o “álbum” se aplica a los libros que recurren principalmente a la imagen para contar una historia. Un álbum ilustrado, se puede definir como una obra en la que la ilustración, esencialmente predominante, se compenetra con el texto, que puede estar ausente o presente. Funciona como un punto en el que confluyen lo textual y lo visual, en un equilibrio perfecto.

Se puede considerar al álbum como una forma de arte visual, si lo contemplamos como un medio de expresión que tiene como propósito obtener una respuesta estética en el lector a través del sentido de la vista. El peso visual recae en las imágenes, que se presentan en una sucesión ordenada deliberadamente en donde la doble página, además de ser la entidad narrativa básica, constituye la unidad de fragmentación de esa secuencia.

La parte visual, la ilustración, es el elemento fundamental del álbum y contiene información de capital importancia para la comprensión del mensaje. Por otro lado, el texto, puede ser subyacente, esto es, supone un elemento más dentro del álbum pero perfectamente puede ser prescindible.

La relación entre el palabra e imagen en el libro álbum es en ocasiones muy compleja. Los papeles de ambas deben ser meditados y equilibrados, de modo que lo que aportan se complementen y no sea redundante.

No está de más apuntar que todos los álbumes son libros, pero no todos los libros son álbumes. El álbum explota todos los elementos y posibilidades que el libro ofrece (portadas, portadillas, guardas, tipo de papel, tintas, plegados...). No obstante, además, juega con el tamaño, con el formato, con la cubierta, con la textura, etc. El álbum puede narrar historias, emociones o sentimientos, es un libro para explorar, para sentir, pero sobre todo para ver.

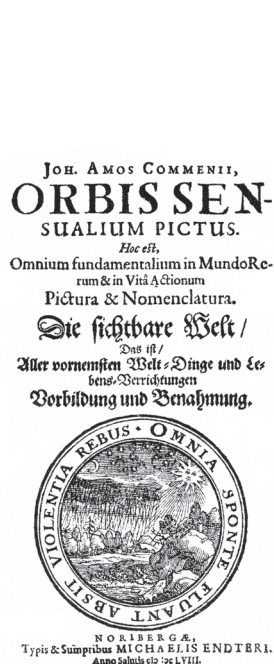


Fig.6: “Orbis pictus”, u “Orbis sensualium pictus” (El mundo visible en imágenes). (1658). Amos Comenio. Portada.



Fig.7: “Orbis pictus”(1658). Interiores

3.1.2. Breve contextualización histórica

3.1.2.1. Nacimiento y evolución del álbum ilustrado

El libro ilustrado tal y lo conocemos hoy en día es relativamente nuevo. Se define, como hemos comentado, por su uso particular de imágenes secuenciales, por lo general asociadas a un pequeño número de palabras, para transmitir significado. Al contrario que el libro ilustrado tradicional, en el que las imágenes realzan, decoran y amplifican el texto, en el libro ilustrado actual la parte visual asume casi toda la responsabilidad narrativa. Esto es fruto de una evolución histórica, ya no sólo del álbum ilustrado, sino de la ilustración como disciplina asociada al conocimiento. A continuación haremos un breve recorrido por los hechos que han sido clave en la transformación y desarrollo del álbum ilustrado y de la ilustración.

Aunque la historia del libro ilustrado moderno, es relativamente breve, algunos autores apuntan a “Kunst und Lehrbüchlein” (1560), con grabados en madera de Jost Amman (1539-1591). como el primer prototipo europeo de libro ilustrado. “Orbis Pictus” (1658) de Comenius, un libro con imágenes para el estudio del latín, también se ha referido como un ejemplo de libro ilustrado primitivo.¹

Naturalmente, la historia de la ilustración de libros está ligada indisolublemente a una serie de avances en la tecnología reprográfica y a la evolución de la sociedad. Antes del tipo móvil inventado por Gutenberg, ya existían manuscritos iluminados, de entre los que destaca el manuscrito iluminado medieval, considerado como precursor directo del libro moderno. No obstante, la invención de la imprenta y de los tipos móviles por parte de Johannes Gutenberg es determinante para la evolución del libro impreso, ya que, entre otras cosas, abre el camino a la impresión viable en masa. Este acontecimiento va ligado a una serie de cambios en la forma y el contenido del libro y al florecimiento de las nuevas ideas humanistas que empiezan a calar en la ilustración, y más concretamente en el ámbito de la ilustración científica. A partir de este momento, el modo en que esta disciplina aborda determinados conceptos cambia radicalmente adoptando la eficacia en la comunicación como principal finalidad. Según afirma Juan Martínez Moro:

Para conseguir todo esto, los mensajes visuales han adoptado en el marco del conocimiento, tres opciones generales de presentación según un distinto grado de iconicidad: la figuración, la abstracción y el símbolo.²

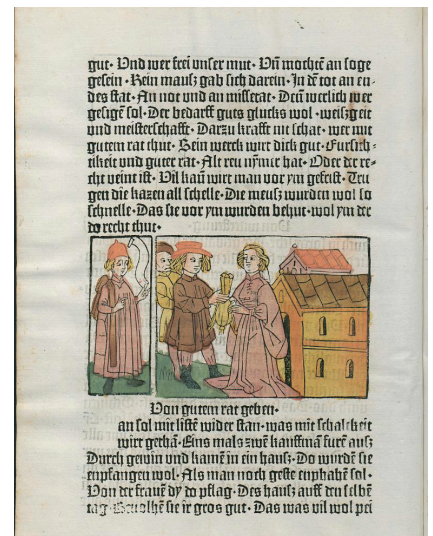
1 SALISBURY, MARTIN, *Ilustración de libros infantiles*, p.8

2 MARTÍNEZ MORO, JUAN, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, p.75

De izquierda a derecha:

Fig.8: "Las muy ricas horas del Duque de Berry"(1410). Manuscrito iluminado realizado en el taller de los hermanos Limbourg.

Fig.9: "Der Edelstein" (1461). Ulrich Boner.



Los cambios estructurales que experimenta el libro en este momento, pasan por las innovaciones tipográficas que surgen principalmente en Italia de la mano de Francesco Griffo (1450-1510) y Aldo Manucio (1449/50-1515). Al mismo tiempo, al sur de Alemania, encontramos una importante escuela de ilustradores que comienza a ejercer cierta influencia en el resto de Europa. Mientras, en Francia, el llamado "Libro de horas" se convierte en el producto renacentista por excelencia. Con el tiempo se empiezan a suceder una serie de cambios estructurales que acabarán consolidando la estructura definitiva del libro, como son la colocación del colofón en la última página del libro y la aparición de la portada.

La primera técnica que se emplea para la reproducción de imágenes en el libro impreso, es la xilografía, que aunque no alcanza el mismo grado de detalle que las técnicas sobre metal (talla dulce y aguafuerte), el hecho de que emplee el mismo sistema de entintado e impresión que los tipos, permite la impresión conjunta de imágenes y texto facilitando enormemente el proceso de impresión. "Der Edelstein" (1461) de Ulrich Boner, se cita como el primer ejemplo de un libro con tipo e imagen impresos juntos.

A partir del Renacimiento es cuando comienza a fraguarse un vínculo muy estrecho entre arte y conocimiento científico. Se empieza a desarrollar el dibujo como registro gráfico descriptivo y fidedigno que acompaña a obras y tratados de disciplinas científicas tales como la Botánica, la Anatomía o la Astronomía.



Fig.10: Detalle del “Herbarium vivae eicones”, de Otto Brunfels, grabado Hans Weiditz, 1530.

En este punto, la ilustración deja de lado el carácter decorativo para alzarse como un medio generador y difusor de conocimiento: “Desde una perspectiva contemporánea es difícil negar la importancia que la ilustración desempeña no sólo como transmisora de conocimiento sino como disciplina capaz de generar conocimiento en sí misma”³.

Con la impresión de los primeros herbarios ilustrados surge el estereotipo. La ilustración comienza a recoger el carácter genérico y objetivo del concepto al que hace referencia, En este hecho, encontramos uno de los hitos precursores de la Ilustración didáctica.

Esta revolución intelectual que se inicia en el Renacimiento se mantiene a lo largo de todo el siglo XVII, evidenciándose una clara asociación entre arte y conocimiento. Según expone Juan Martínez Moro:

(...) la ilustración se libera de la servidumbre que supone la imitación de la naturaleza con el fin de potenciar su capacidad para transmitir conocimiento (...). Produciéndose, un tránsito de la mera observación y descripción de los fenómenos a la comprensión de los mismos y a la representación de su funcionamiento.⁴

No obstante, no será hasta el siglo XVIII, con la aparición de la ilustración en la prensa periódica, cuando todos estos cambios empiecen a tener un alcance social más amplio. En la segunda mitad surge la prensa infantil, la cual, más tarde, pasará a desempeñar un papel protagonista tanto para formar a los niños como para generar contenidos lúdicos. Aquí ya se empiezan a sentar las bases de lo que hoy conocemos como ilustración infantil. Otro aspecto fundamental que surge con la aparición de la prensa escrita, es la nueva relación que se empieza a establecer entre el texto y la imagen. Durante el siglo XVIII empieza a ser frecuente el uso de una serie de pequeñas ilustraciones llamadas recursos que se repiten a lo largo de las páginas para orientar al lector sobre el contenido de la información y de la publicidad. Según afirma David Heras:

De este modo nace la citada nueva relación entre texto e imagen, donde lo principal no es la calidad estética o la profundidad del contenido, sino su utilidad y el hecho de introducir en la sociedad el factor de redundancia visual(...).⁵

3 HERAS EVANGELIO, DAVID, *Incidencia de los medios de reproducción en la evolución de la ilustración gráfica*, p.51

4 MARTÍNEZ MORO, JUAN, *Opus cit.*, p.7.

5 HERAS EVANGELIO, DAVID, *Opus cit.*, p.62



Fig.11: *Picture books*. Richard Caldecott.



Fig.12: “Cantos de Inocencia y de Experiencia”. William Blake.

Aquí es donde por primera vez se asienta el lenguaje icónico, tan útil en nuestros días. Una figura importante de este momento, en el ámbito del libro ilustrado, fue William Blake, el primer artista que profundizó en la integración del texto y las imágenes en una misma página. Sus libros infantiles “Cantos de Inocencia” y “Cantos de experiencia” fueron escritos e iluminados con procedimientos artesanales muy característicos del autor. Según Brian Anderson:

(...) así sucede que la primera obra maestra de la literatura infantil inglesa, que es también el primer gran libro ilustrado original, surge del impulso de integrar palabras e imágenes dentro de un todo lineal.⁶

El verdadero auge de la ilustración de libros infantiles no se produjo hasta el siglo XIX. La litografía, una técnica de impresión nacida en Francia a principios de siglo, permitió la elaboración de libros a todo color, algo que hasta entonces sólo se podía conseguir coloreando a mano cada grabado. A mediados de siglo, aparecen dos figuras importantes. Una de ellas fue Edward Lear, cuyo “*Book of Nonsense*” se editó en 1846. Los dibujos de Sir John Tenniel para “*Alicia en el país de las maravillas*” de Lewis Carroll, vieron la luz cuando empezaba a despegar la impresión en color, inaugurando lo que se conoce en Gran Bretaña y América como la edad de oro de la ilustración de libros. En Inglaterra, una de las figuras clave fue el impresor Edmund Evans, que trabajó con artistas como Walter Crane, Kate Greenaway y Randolph Caldecott desempeñando un importante papel en el movimiento conocido como “*Arts & Crafts*”. Caldecott se ha considerado el padre del libro-álbum moderno por ser el primero que experimentó con la relación complementaria entre texto e imagen. Maurice Sendak así lo refiere:

La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. Las imágenes se omiten, pero las palabras hablan. En resumen, es la invención del álbum ilustrado.⁷

Su influencia saltó a América, donde la ilustración también empezaba a prosperar. El siglo XX trajo consigo un nuevo proceso, la impresión a cuatro colores. A principios de siglo, el epicentro se sitúa en Inglaterra, con figuras como Edward Ardizzone o William Nicholson, que vuelve al grabado en madera. A mediados de siglo, el predominio sobre la ilustración se traslada a Estados Unidos, destacando, entre otros, Howard Pyle o Antonio Frasconi, con su innovadora obra “*See and Say*”.

6 Citado por SALISBURY, MARTIN, *El arte de ilustrar libros infantiles*, p. 13

7 SENDAK MAURICE, *Caldecott & Co.: Notes on books and pictures*

Fig.13: "See and Say"
Antonio Frasconi. 1955.



Fig.14: "Where the wild things are". Maurice Sendak. 1963.



Fig.15: "Olive, the other reindeer". J. Otto Seibold. 1997

Durante las décadas de 1950 y 1960 estuvo en boga un estilo más expresivo y pictórico gracias al progreso que experimentó la tecnología de impresión. Cabe destacar especialmente la obra de Brian Wildsmith y Charles Keeping, así como los collages de Eric Carle. Por último, no podemos dejar de citar los libros de Maurice Sendak. "Where the wild things are" e "In the night" que constituyen obras de gran profundidad y hacen que Sendak y su obra se hayan erigido en referencia a todos los niveles

3.1.2.2. Panorama actual de la ilustración

En pleno siglo XXI, no es fácil elegir el punto de partida para tener una visión panorámica del libro infantil de nuestros días. Es complicado destacar una corriente de ilustración concreta que se diferencie del resto dado que existe un amplio espectro en cuanto a técnicas y estilos. Aunque en este campo encontramos muchos artistas de gran talento, existen algunos nombres clave que merecen ser destacados por su influencia actual.

J.Otto Seibold, es uno de ellos. Seibold creó libros muy ingeniosos y gracias a ellos ha alcanzado un reconocimiento internacional. Es uno de los artistas más imitados e influyentes en la actualidad, siendo uno de los primeros que creó las imágenes de forma totalmente digital dentro del ámbito de la ilustración infantil, Además de Seibold, otra figura clave a la que vale la pena dedicar unas líneas es Kvetta Pacovská, que en las últimas décadas ha alcanzado un gran reconocimiento internacional. Además de estar muy bien considerada en el sector de la ilustración infantil, no se limita a este tipo

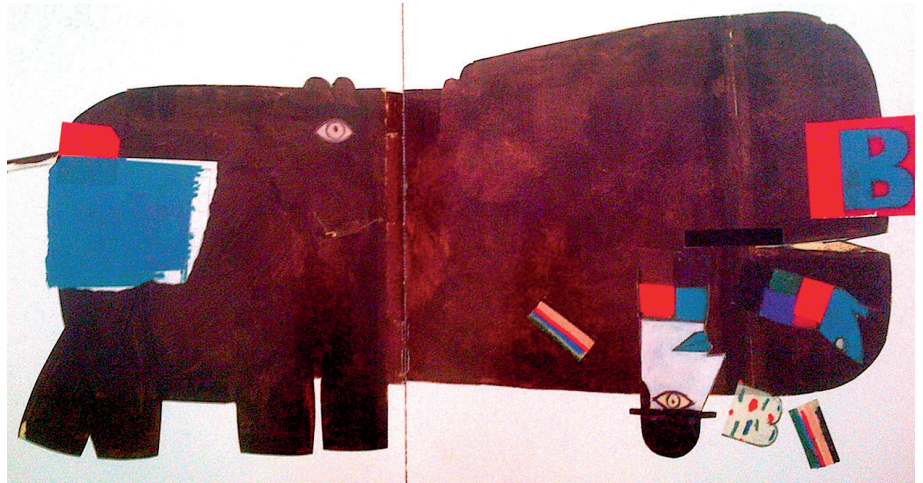


Fig.16:
Kveta Pacovská.

de público, sino que sus ilustraciones, llenas de color y optimismo, resultan atractivas a todo tipo de público. Muchos de sus libros se construyen a través de formas troqueladas, ranuras, solapas y páginas desplegadas.

Por último, Sara Fanelli, otra de las ilustradoras más reconocidas en la actualidad, es considerada un modelo a seguir por el gran potencial gráfico que se desprende de sus libros. Emplea formas atractivas y potentes, donde intercala elementos planos con un dibujo manual expresivo, además de utilizar recortes de papel con diferentes texturas. Su arte, con mucha personalidad, es diferente, e incluso muchos creen que no es apto para los niños, pero sin embargo a través de esta forma de proceder ha llegado a lo más alto, a pesar del conservadurismo editorial latente en Gran Bretaña. Ha trabajado en publicidad, edición y diseño, pero lo que más le motiva son los libros infantiles, por los que siente verdadero interés y para los que ha colaborado en múltiples ocasiones con editores en el Reino Unido.

En el resto de Europa, los libros para niños son considerados gráficamente potentes y atractivos. Algunos ejemplos de países que actualmente están generando obras muy interesantes e innovadoras son: Portugal, Francia, Alemania y España, mientras que otros países como Polonia siguen manteniendo sus libros más tradicionales.

Además de los artistas destacados, existen, en la actualidad, gran cantidad de ilustradores que merecería la pena nombrar, pero por razones de extensión del presente trabajo nos resulta muy difícil abarcar ese espectro tan amplio que existe hoy en día. Los ilustradores a los que hemos aludido son, por consenso, algunos de los más destacables y de obligada mención.

3.1.3. Características conceptuales y formales del álbum ilustrado

3.1.3.1 El texto en la literatura infantil

Antes de nada, debemos apuntar que el término “literatura infantil” es una denominación de muy reciente consideración. En la actualidad, se puede hablar de una literatura específica para los niños, bien diferenciada de la literatura para adultos, pero durante un tiempo, existió una polémica en torno a la

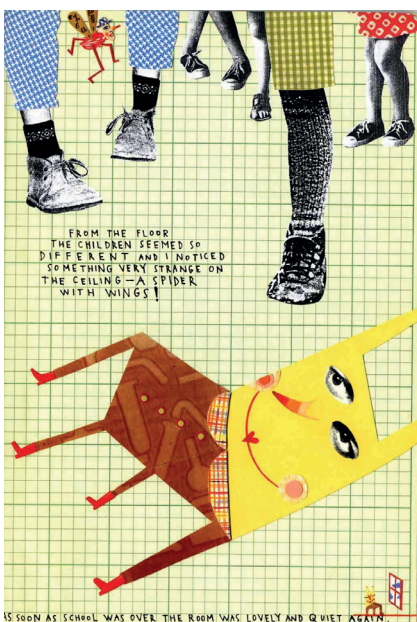


Fig.17: Sara Fanelli.

calificación del libro infantil . Este debate se resolvió por fin con la acuñación del término “literatura infantil” para designar aquellas creaciones para niños tanto tiempo consideradas como un texto literario menor, e ignoradas por la crítica literaria.

Existen una serie de consideraciones a tener en cuenta cuando se trabaja con un texto literario para niños En primer lugar el lenguaje ha de ser claro y directo, sencillo y muy básico, pero que al mismo tiempo consiga crear una empatía con el lector a la vez que éste asimila ,por una parte el significado de las palabras y por otro las connotaciones que subyacen al discurso. Otro aspecto fundamental tiene que ver con la estructura narrativa del texto. Según describe Van Dijk: Un modo de caracterizar la estructura del relato es a través de la denominada gramática del cuento, que no es otra cosa que el patrón que sigue la narración de un relato. Este patrón, en el caso de los álbumes infantiles, obedece a una estructura sencilla y efectiva que consigue atrapar al lector novel y consta de varias fases: Ambientación, comienzo, reacción, intento, resultado y final. Este es el modelo de estructura narrativa más simple y más común en las producciones escritas infantiles. Según este modelo, el texto narrativo se refiere a acciones de personas que cumplen con la condición de ser “interesantes”; esto supone que únicamente se narra un suceso si éste se desvía de lo común, de la costumbre de lo cotidiano, de la norma. Si el suceso que se narra responde al criterio de interés, se obtiene la primera categoría del texto narrativo: la complicación. La complicación requiere que en la misma se vean involucradas personas que reaccionan ante el hecho o suceso: la reacción adquiere el carácter de resolución de la complicación. Complicación y resolución constituyen el núcleo del texto narrativo, el cual se denomina suceso. Cada suceso tiene lugar en una circunstancia determinada (situación, hora, lugar) que define el marco del texto narrativo. El marco y el suceso forman el episodio. La ocurrencia de una serie de episodios que tiene lugar en circunstancias diferentes constituyen la trama del relato. Estas categorías superestructurales forman la parte más importante del texto narrativo, aunque pueden manifestarse otros componentes como evaluación, anuncio, moraleja⁸.

3.1.3.2 La imagen en el álbum ilustrado

Como ya hemos apuntado, la mayoría de los álbumes se inspiran en una idea narrativa simple que ha sido procesada con el objetivo de captar el interés y la imaginación del niño. Contar bien una historia sencilla con imágenes es mucho más difícil de lo que parece, ya no solamente en el aspecto técnico, sino en la medida en la que, con las ilustraciones, se debe captar todo el potencial narrativo. Es muy importante que la “forma” o estilo de las imágenes se adapte al concepto que se quiere transmitir y al tono del álbum. No es lo

⁸ VAN DIJK, T., *La ciencia del texto*. Barcelona, p.158

mismo una imagen lírica que destaca por su poesía, que una ilustración que tiende más a lo gráfico y donde se le da prioridad a la dinámica formal de los elementos en la página y a su capacidad de comunicación. Asimismo, puede existir un fuerte elemento humorístico o una propensión a lo fantástico y lo mágico. Como bien apunta Martin Salisbury:

(...)debe darse una correspondencia conceptual y estilística entre la ilustración y el tema del libro. Ya hemos hablado de la compleja relación que existe entre palabra e imagen, pero no está de más recordar la importancia de equilibrar las palabras y las imágenes, de manera que, por sí solas, ni las unas ni las otras tengan un significado completo, que es el que se obtiene con su unión⁹.

3.1.4. El diseño editorial del álbum ilustrado

En la escuela el aprendizaje de la lectura está integrado con el aprendizaje de la escritura. por lo que el tratamiento tipográfico debe ser muy cuidadoso, claro y legible, para no provocar dudas ni dificultades. La tipografía que se considera en el ámbito infantil, además de contemplar los valores estéticos en la construcción del texto también trata de incorporar los valores pedagógicos (el proceso de alfabetización) y psicológicos (la legibilidad del texto). Cuando se compone la página hay que tener en cuenta varios factores, como por ejemplo, si el texto debe ser centrado o justificado, el tamaño del tipo, el uso de un espaciado adecuado, buenos márgenes, etc. Hay que fijarse también en la construcción de la frase. Cada línea del texto debe formar una frase (semántica) que sea posible leer a primera vista.

En las primeras investigaciones realizadas por la British Association for the Advancement of Science (BAAS), el tratamiento tipográfico ganó en reconocimiento como una herramienta de la educación infantil y se pretendieron definir una serie de normas tipográficas. Al principio la condición para establecer una tipografía aplicable a los textos infantiles, se veía solamente en el aumento del tamaño de la fuente y de la longitud adecuada de la línea y no se prestaba atención a otros factores, como por ejemplo la forma de la letra (porque solo las fuentes con serifas se consideraba adecuadas para el texto continuo) o el espaciado. Con el tiempo se observó cómo los métodos de aprendizaje de la escritura se incluyen en el libro infantil y, de qué manera, en consecuencia, las fuentes de palo seco entran en uso. Surgen nuevas cuestiones en relación a cuál es la fuente más legible y más adecuada, si una de palo seco o una con serifa. A este respecto, varias investigaciones llevadas a cabo por V. Coghill, concluyen que los niños son menos sensibles a la forma de las letras y las palabras de lo que comunmente se piensa, por lo que parece que esta cuestión carece de demasiada trascendencia. Se descubre, eso sí,

9 SALISBURY, MARTIN, *Ilustración de libros infantiles*, p.78

la importancia de un buen espaciado, el cual, si está bien combinado con el tamaño de la letra facilita la lectura para los principiantes¹⁰.

En conclusión, el aspecto fundamental que hay que tener en cuenta para componer un texto infantil es la legibilidad y para lograr una buena legibilidad se debe atender a las siguientes cualidades del texto:

- » buen tamaño de fuente
- » formas claras de las letras (ascendentes y descendentes de las fuentes bien pronunciados)
- » evitar demasiada similitud entre las formas
- » buen espaciado
- » composición de texto adecuada al nivel de conocimientos del lector

3.2. PROCESO DE TRABAJO: MEMORIA DESCRIPTIVA

En este apartado haremos un repaso minucioso del proceso de creación del álbum, realizando un detallado recorrido por las diferentes etapas que han constituido la metodología de este proyecto.

3.2.1. Briefing y definición del proyecto

Briefing es un término anglosajón que hace referencia al documento en el cual el cliente se pone en contacto con el creativo, para darle a conocer las características básicas que definen el proyecto que se ha de llevar a cabo. Se trata de una reseña no excesivamente extensa, donde el cliente nos aporta información sobre su empresa, los objetivos que persigue, a qué público le interesaría llegar, qué mensaje quiere enviar y cualquier otra información que pueda ayudarnos a enfocar el proyecto correctamente. La adecuada interpretación del briefing es la base de un buen enfoque del trabajo que vamos a realizar.

Este proyecto nace a partir de un encargo de un particular. El cliente es Katharina Ribbeck, una profesora del Departamento de Ingeniería biológica del MIT (Massachusetts Institute of Technology) que contacta conmigo a raíz de otro trabajo anterior que consistió en la ilustración de un librito infantil para colorear de temática científica. Su idea es escribir un librito infantil para hacer llegar al público parte de la actividad que se realiza en su laboratorio de investigación desde un punto de vista teórico. El tema del libro ha de girar en torno al “mucus”, una sustancia que recubre todas las superficies húmedas de nuestro cuerpo y es muy importante para nuestra salud. Se plantea elaborar una colección de historias cortas cuya acción se desarrolle en las diferentes partes del cuerpo, que expliquen el funcionamiento de este moco

10 . Citado por KRUCK ANIA, *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*, p.11

y a la vez pongan de manifiesto su papel en la defensa de nuestro organismo. La idea es que cada historia se recoja en un álbum generando una colección de cuentos con la misma temática y sobre todo, con una línea estilística coherente.

Tanto la apariencia gráfica como el discurso del libro se han de abordar desde una perspectiva desenfadada y divertida, confiriéndole cierto carácter humorístico.

La motivación principal que empuja al cliente a querer materializar este proyecto es por una parte dar a conocer la relevancia que posee el mucus para nuestra salud y por otra, acabar con las connotaciones peyorativas que se asocian con este elemento. Una de las razones por las que este concepto erróneo del “mucus” o moco, está tan generalizado, es la falta de información en libros de texto y en folletos educativos. Por esta razón, se nos propone enfocar el proyecto hacia un público infantil, para que, dado su carácter didáctico, el librito se mueva en el ámbito educativo y desde ahí se cambie esta percepción. Se nos plantean pues, varios retos: El principal, conseguir plasmar todos los conceptos que se exponen en el briefing y a partir de éstos, construir una historia que los refleje de manera transversal. Otra de las dificultades que se plantean tiene que ver con la representación del cuerpo humano en un contexto infantil y al mismo tiempo didáctico. Este tema se tratará con más profundidad más adelante. Por último, más que un reto, una consideración a tener en cuenta es la de no perder el rigor científico al tiempo que se apuesta por un estilo infantil.

3.2.2. Esquema metodológico

El proceso de trabajo ha de pasar necesariamente por una serie de etapas que se suceden en una secuencia temporal ordenada. Presentamos a continuación un cronograma que resume las fases del trabajo que se expondrán más adelante.

3.2.3. Metodología del proyecto

	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4
Septiembre	- Recepción del encargo y <i>briefing</i> . - Estudio de la propuesta	Negociación del <i>briefing</i> y <i>feedback</i> con el cliente	Acotación y definición del proyecto	Primeras ideas. <i>Brainstorming</i>
Octubre	Periodo de documentación y recopilación de información	-Búsqueda de referentes. -Documentación	-Búsqueda de referentes. -Documentación	- Creación de personajes. Bocetado - Puesta en común con el cliente
Noviembre	- Creación de personajes - Inicio de la parte teórica del trabajo. Contexto histórico	- Creación de personajes. Bocetado	- Creación de personajes. Bocetado	- Creación de personajes. Bocetos - Puesta en común con el cliente
Diciembre	- Creación de espacios. Bocetado	- Creación de espacios. Bocetado	- Creación de espacios. Bocetado	- Creación de espacios. Bocetado - Puesta en común con el cliente

	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4
Enero	Creación de espacios. Bocetado	Creación de espacios. Bocetado	Trabajo teórico. Definición de la estructura de la memoria escrita	Pruebas de color
Febrero	Pruebas de color	Pruebas de color	Pruebas de color	Combinación figura/fondo
Marzo	Adaptación del guión literario al formato narrativo	Elaboración del <i>storyboard</i>	- Composición de página - Tipografía	Ilustraciones Arte final
Abril	Ilustraciones Arte final	Ilustraciones Arte final	Ilustraciones Arte final	Ilustraciones Arte final
Mayo	Ilustraciones Arte final	Ilustraciones Arte final	- Ilustraciones Arte final - Redacción de la memoria escrita	- Ilustraciones Arte final - Redacción de la memoria escrita
Junio	Redacción de la memoria escrita	Redacción de la memoria escrita	Pruebas de impresión Gestión del color	Últimas correcciones de la memoria escrita
Julio	ENTREGA DE LA MEMORIA ESCRITA	Preparación de la presentación oral	PRESENTACIÓN ORAL Y DEFENSA DEL TFG	

- semanas de cada mes en las que se han realizado reuniones con el tutor
- trabajo teórico

3.2.3.1. Búsqueda de ideas

Una vez concretado el proyecto y claro el guión de la historia, comienza el primer paso: la búsqueda de documentación y referencias. Este proceso supone una intensiva recopilación de imágenes y publicaciones infantiles relacionadas con el cuerpo humano y la salud, así como la revisión de referentes y estilos gráficos que puedan ofrecer algún tipo de inspiración o aportación al posterior desarrollo del trabajo. En esta fase resultaron muy útiles algunos recursos web. La búsqueda de imágenes en internet resulta muy rápida y eficaz, así como algunas plataformas que aglutinan un importante archivo visual ordenado por temáticas. La recopilación de imágenes en la web se complementa con una búsqueda de publicaciones físicas, que además de suponer un valioso documento gráfico, nos aporta una visión del mercado del álbum relacionado con el tema que tratamos. En relación con esto, debemos decir lo que más abunda en el mercado son atlas y libros pop-up. Títulos como “El cuerpo humano en pop-up” de SM, o “Todo lo que necesitas saber sobre el cuerpo humano” de la misma editorial, que aunque mantienen el carácter didáctico, cumplen más la función de pequeñas enciclopedias, combinando en

algunas ocasiones, el formato cómic, con el libro de conocimientos convencional. Este es un dato positivo, dado que nos abre la posibilidad de innovar dentro de un mercado que hoy por hoy se halla bastante saturado.

Para la construcción de los personajes fue de gran utilidad el visionado de algunas películas y series relacionadas o no con el tema en cuestión. “Gru mi villano favorito” y “Los increíbles” nos aportaron buenas ideas para la caracterización de los personajes. La primera nos sirvió de referencia al mostrarnos cómo, a partir de una masa homogénea de personajes -en nuestro caso las células- se pueden crear individuos con personalidad propia y la segunda nos mostró cómo generar una sensación de grupo a partir de unas características que identifican a un conjunto, idea que rescatamos para crear a los virus. Otro film, “Ósmosis Jones” junto con la serie “Érase una vez la vida”, fueron una apoyo a la hora de confeccionar los espacios del cuerpo humano. Las perspectivas, las formas y la composición de los entornos fueron algunos de los elementos que nos sirvieron para construir nuestros propios escenarios.

3.2.3.2. Bocetado: primeros dibujos constructivos

Tras haber realizado un recorrido por algunos referentes y analizado varios recursos durante el periodo de documentación, se comienza a dar forma a los primeros esbozos o borradores. Bocetar es crucial para organizar nuestro discurso en función de la propuesta concreta que tengamos entre manos. Nos obliga a interpretar las ideas que nos ha sugerido el briefing y a plasmarlas en el papel mediante un ejercicio de síntesis, expresión y representación gráficas. Es un elemento indispensable en la descripción de la idea que queremos concretar. Estos dibujos, hechos a mano alzada, con grafito y goma de borrar, constituyen los primeros apuntes que nos aproximan a la apariencia final de los personajes, así como a los diferentes espacios en los que se va a desarrollar la acción.

3.2.3.3. Creación de personajes

A la hora de construir un personaje, es importante considerar la influencia que, a través de éstos, se tiene sobre el desarrollo y la percepción de los niños. Es importante ser consciente, como ilustrador, de esta influencia y del papel que se desempeña como comunicador en el desarrollo de la personalidad y habilidades del niño. Para comenzar a crear un personaje, la combinación entre el mundo que percibe el niño, y el conocimiento tanto gráfico como a nivel humano de un ilustrador es clave para configurar una personalidad ficticia, cercana y creíble. Existen distintos tipos de ilustración de personajes en función de la estructura y construcción física de estos. Los hay creados con figuras básicas como los “Minions” de la película “Gru, mi villano favorito” de Universal Studios, los cuales están contruidos a partir de cilindros y formas geométricas sencillas; los hay también de mayor complejidad en su estructura como los personajes de “Los Increíbles” de Pixar Animation Studios y también existen personajes mucho más complejos en su diseño como los que aparecen en “Ósmosis Jones”. Generalmente, la complejidad

Fig.18: Los “minions” son un grupo de pequeñas criaturas amarillas que trabajan para su líder Gru, en “Gru, mi villano favorito”. Universal Pictures, 2010.



de los personajes dependerá en gran medida de las características y rangos de edad del público objetivo al cual van orientados. Por tanto, para elegir un tipo de Ilustración u otro, se ha de realizar un pequeño estudio del público al que va dirigido, para que además, de esta manera, lograr que el diseño de los personajes los atrape, obteniendo un resultado de total aceptación por parte del lector.

La tarea del ilustrador consiste en plasmar escenas o textos en imágenes que narren y/o complemeten al texto o a la historia, siendo, lo más habitual, la incorporación de personajes a estas composiciones buscando la manera de crear un ente capaz de existir y de poder ejecutar diferentes acciones en una escena.

Quizás lo más complejo a la hora de diseñar un personaje, sea lograr simplificarlo de tal manera que tenga solamente lo necesario, y que aún así, llame la atención al primer golpe de vista. En el momento de la creación de personajes puede descartarse absolutamente la idea de que éstos deben tener exactamente los mismos rasgos, las mismas proporciones y dimensiones que los seres humanos. En la literatura y en el cine siempre han existido personajes encarnados por miembros del reino animal, vegetal o incluso objetos o ideas abstractas. No existe ningún límite que dicte qué naturaleza han de tener los personajes, su caracterización queda totalmente en manos del ilustrador, el cual establecerá qué acción determinada va a ejecutar. Esto se lleva a cabo otorgando características humanas a un ente que en realidad no las tiene, dándole carácter propio y ubicándolo en circunstancias específicas, concediéndole su propia manera de pensar y actuar.

En la creación de personajes fueron de gran apoyo las referencias tanto audiovisuales como gráficas que nos sirvieron como fuente de inspiración y como paradigma a nivel constructivo y técnico. Como ya se mencionó antes, es conveniente que el diseñador de personajes además de estar familiarizado con el ámbito literario, sea un buen observador del mundo que le rodea, siendo capaz de analizar e interiorizar situaciones y sucesos, personas, vínculos. Esto le ayudará a manejar de manera más aguda los diferentes perfiles de los personajes, y además le facilitará el traducir en ellos las características



Fig.19: “Mr. Incredible” de la película “ Los Increíbles”.Pixar Animation Studios, 2004.

que ha absorbido de la gente que ha conocido y las circunstancias que ha vivido. Por este motivo, es importante que el ilustrador aplique ciertos conocimientos de psicología en el personaje, ya que, como se dijo anteriormente, la mayoría de personajes tienen características humanas.

Para crear personajes es muy importante considerar desde el inicio la acción que éste va a desarrollar en la historia y el peso que tendrá en la misma. Esto afectará directamente a los demás personajes de la historia y al entorno donde se desarrolla.

Para construir los personajes de este álbum, primero se hicieron bocetos a lápiz, como ya se ha apuntado, hasta dar con la forma y características morfológicas definitivas de cada uno de ellos, esto es, su aspecto físico y sus peculiaridades formales. Esto supuso un proceso previo de reconocimiento de las cualidades y atributos de cada uno para a continuación realizar una traducción gráfica.

En cuanto a la apariencia gráfica, se tuvo en cuenta que el libro va dirigido a niños de entre 5 y 6 años. Las formas que más atraen a los niños de esta edad son las formas geométricas básicas: el círculo, el triángulo, y el cuadrado, por tanto la estructura de nuestros personajes es simple, predominando las formas redondeadas y los ángulos suaves. Las figuras principales están formadas por círculos y rectángulos, haciendo que la percepción global del diseño y las ilustraciones sea amable, armónica y favorezca la comprensión por parte del público objetivo. También se tuvo en cuenta la temática del libro en este sentido. La historia transcurre dentro del cuerpo de un niño, y sus protagonistas son habitantes del cuerpo humano, es por esto que el diseño tiende hacia formas blandas y orgánicas. En cuanto al grado de iconicidad de las imágenes, se alcanza prácticamente la total abstracción icónica, manteniendo no obstante, una narrativa clara y comunicativa, que viene reforzada por la variedad gestual de los personajes.

La elección de la gama cromática, quizás haya sido la cuestión más compleja y muestra de ello son los múltiples cambios que se llevaron a cabo a lo largo de todo el proceso de creación del libro. Es muy importante que analicemos lo que queremos transmitir con el color ya que cada tonalidad posee un significado específico.

El color en la construcción de un personaje es importante en la medida en que también es un elemento narrativo, y éste es un factor sustancial que se debe tener muy en cuenta. A este respecto se consideraron dos aspectos: Por una parte, el color de cada personaje. Éste debía ser una reflexión de su carácter y su naturaleza, haciendo del cromatismo una cualidad que lo identificase de alguna manera. Por otro lado, la gama cromática que caracteriza a las células por una parte y a los virus por otra, debe ser análoga dentro de cada grupo y al mismo tiempo, haciendo uso de las propiedades simbólicas y psicológicas del color, crear un contraste entre “héroes” y “antihéroes”. A continuación, haremos un recorrido por los distintos personajes que aparecen en el libro.



Fig.20

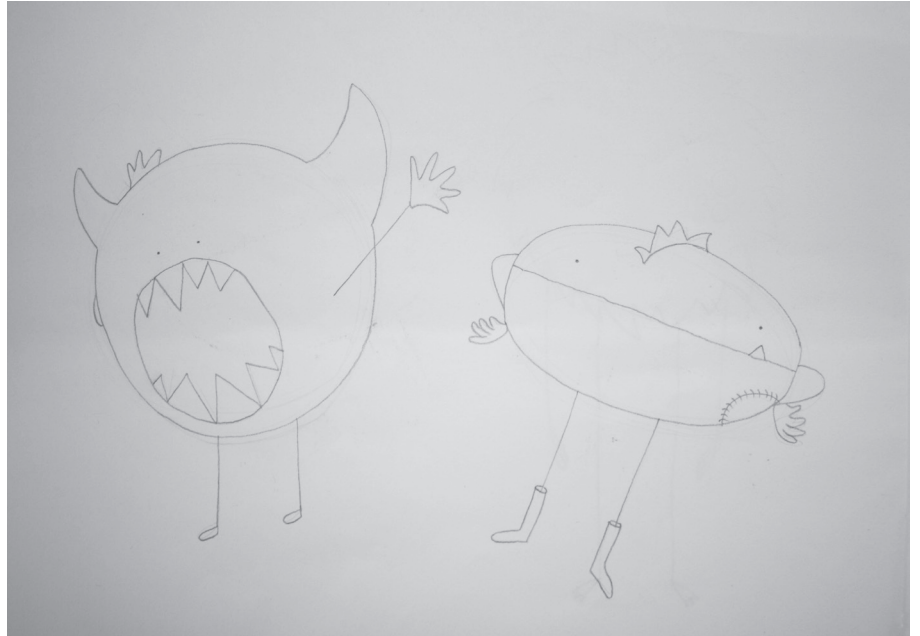


Fig.21

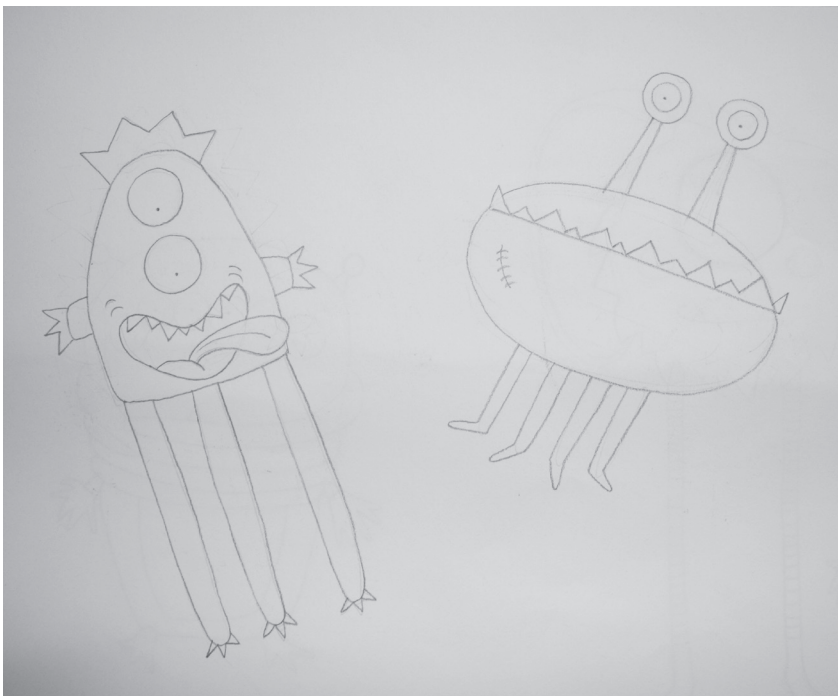


Fig.22



Fig.23

Fig.20, 21, 22, 23: Primeros bocetos a lápiz de personajes. Los primeros dibujos de los “villanos” de nuestra historia se ensayaron con formas simples y basándose en formas geométricas.



Fig.24

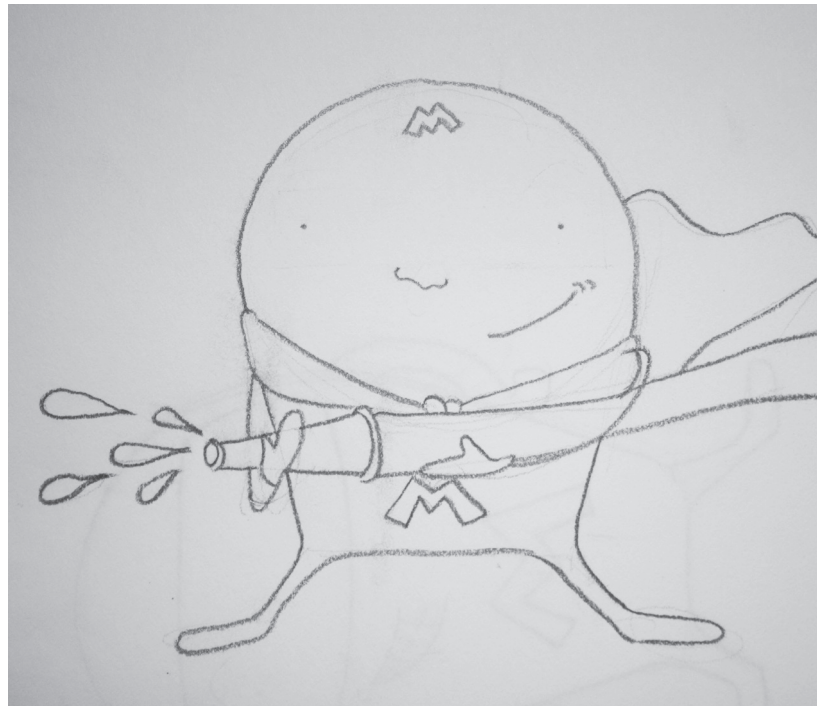


Fig.25



Fig.26



Fig.27



Fig.28

Fig.24, 25, 26, 27, 28: Primeros dibujos de aproximación al personaje de Supermoco. Grafito y lápices de colores.

Comentaremos sus características principales así como su evolución durante todo el proceso creativo. Nos referiremos, en primer lugar, al protagonista de la historia que da nombre al libro: Supermoco, para a continuación, analizar a los dos grupos de personajes, células y virus, a través de los que introducimos en nuestra historia, el estereotípico antagonismo entre “héroes” y “villanos”.

Al poco de comenzar el intercambio de ideas con el cliente, surgió la idea de concebir una especie de superhéroe que salvase al cuerpo enfermo de sus indeseables huéspedes. De esta manera, poco a poco, se fue dando forma al personaje principal y nació “Supermoco”, el encargado de aniquilar y expulsar a los virus de nuestro cuerpo. En los primeros bocetos se comienza a trabajar sobre su morfología. Este personaje se construye a partir de una forma básica: El círculo. De igual modo que el color, la forma también posee ciertas connotaciones psicológicas. Las figuras redondeadas o globulares nos transportan a lo blando, lo suave, lo tierno y transmiten apacibilidad, sosiego y tranquilidad. Por esta razón, y dada la naturaleza del personaje, se elaboró a partir de este elemento geométrico. La desproporción es otro rasgo que le



Fig.29: De izquierda a derecha y de abajo a arriba, se muestra la evolución que siguió el personaje de Supermoco. Manteniendo la morfología inicial, se realizaron cambios que afectaron principalmente al cromatismo y al estilo gráfico en general.



Fig.30: Pequeño apunte de una célula.

aporta la frescura y originalidad propias de un personaje de ficción, y que, junto con el color y la forma, componen las tres características que definen al protagonista

En cuanto a la elección del color, primero se realizaron pruebas con tonos ocres poco saturados, pero tras llevar a cabo un estudio más profundo acerca del personaje, su función y su entorno, decidimos que el color azul era el más indicado. Este color transmite calma, confianza, orden, limpieza y lo más importante, salud. Por esta razón nos pareció el tono apropiado para representar todos esos atributos. En un principio se optó por un azul muy claro y con mucho porcentaje de blanco, que más adelante hubo que matizar y cambiar por uno más saturado que no se perdiese en combinación con los fondos. Por contra, la elección del color de la capa fue sencillo y definitivo. El naranja, por ser el complementario, ofrecía mucho contraste y resaltaba la figura del protagonista.

La mancha, fue el elemento de representación gráfica elegido para definir la forma del personaje principal. Se decidió prescindir de la línea de contorno, presente en los primeros bocetos, puesto que le restaba frescura y espontaneidad al dibujo. Al trabajar sin contorno, se consigue un resultado mucho más expresivo y natural. Esta decisión se aplicó al resto de los elementos que configuran el libro, desde personajes hasta espacios y objetos. De este modo, ya desde el principio se fue empezando a establecer el estilo gráfico del conjunto del álbum.

Con el objeto de que las ilustraciones cobrasen una mayor riqueza expresiva y, sobre todo, para que la historia ofreciese más posibilidades narrativas decidimos concebir un nuevo grupo de personajes a partir del guión que se nos proporcionó y que no se contemplaba en el mismo. Nos pareció una buena idea el que las células del cuerpo constituyeran un personaje más de la historia. Esto es interesante desde el punto de vista narrativo porque nos permite jugar con el clásico esquema de “héroes contra villanos”, un recurso que funciona muy bien y da mucho juego en los relatos infantiles.

Tomada esta decisión, quisimos ir un paso más allá y dotar a cada una de estas células de una personalidad diferente. Manteniendo las características básicas que las identificaban como “células” (morfología y color principalmente) y cambiando o añadiendo algunos atributos o cualidades conseguimos individualizarlas. Al introducir varias personalidades o caracteres dentro de un mismo grupo de personajes, nos manejamos con unos estereotipos muy marcados, lo cual nos permite establecer cierta empatía con el público infantil. Al mismo tiempo, el añadir estos matices de personalidad a los personajes, enriquece notablemente el carácter expresivo de las ilustraciones, y por extensión, del álbum en su totalidad.

Teniendo en cuenta las connotaciones que comportan las formas geométricas y su fácil asimilación por parte del público infantil, al igual que ocurría con nuestro personaje principal, la morfología de las células toma como base el círculo y las formas blandas.

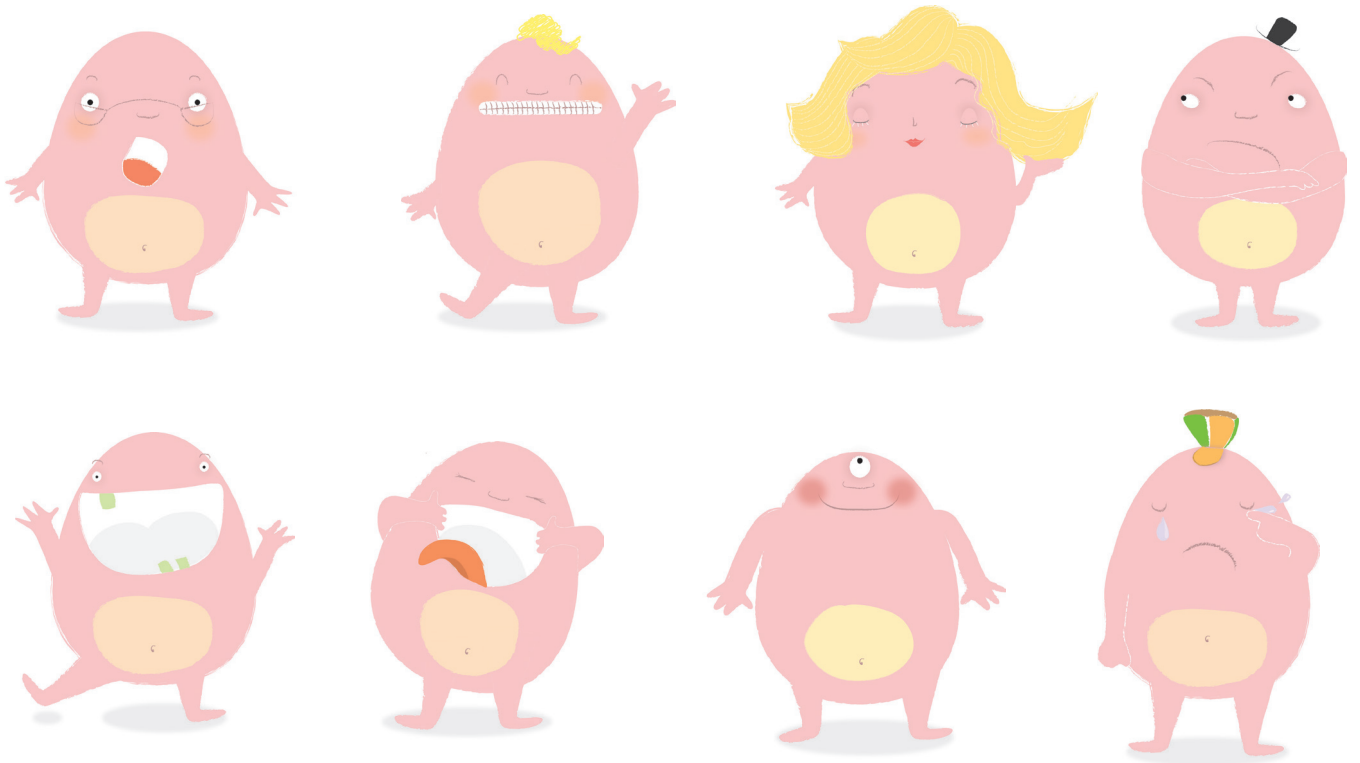


Fig. 31: Primera aproximación al aspecto final de las células. Al principio se optó por un color rosa poco saturado.

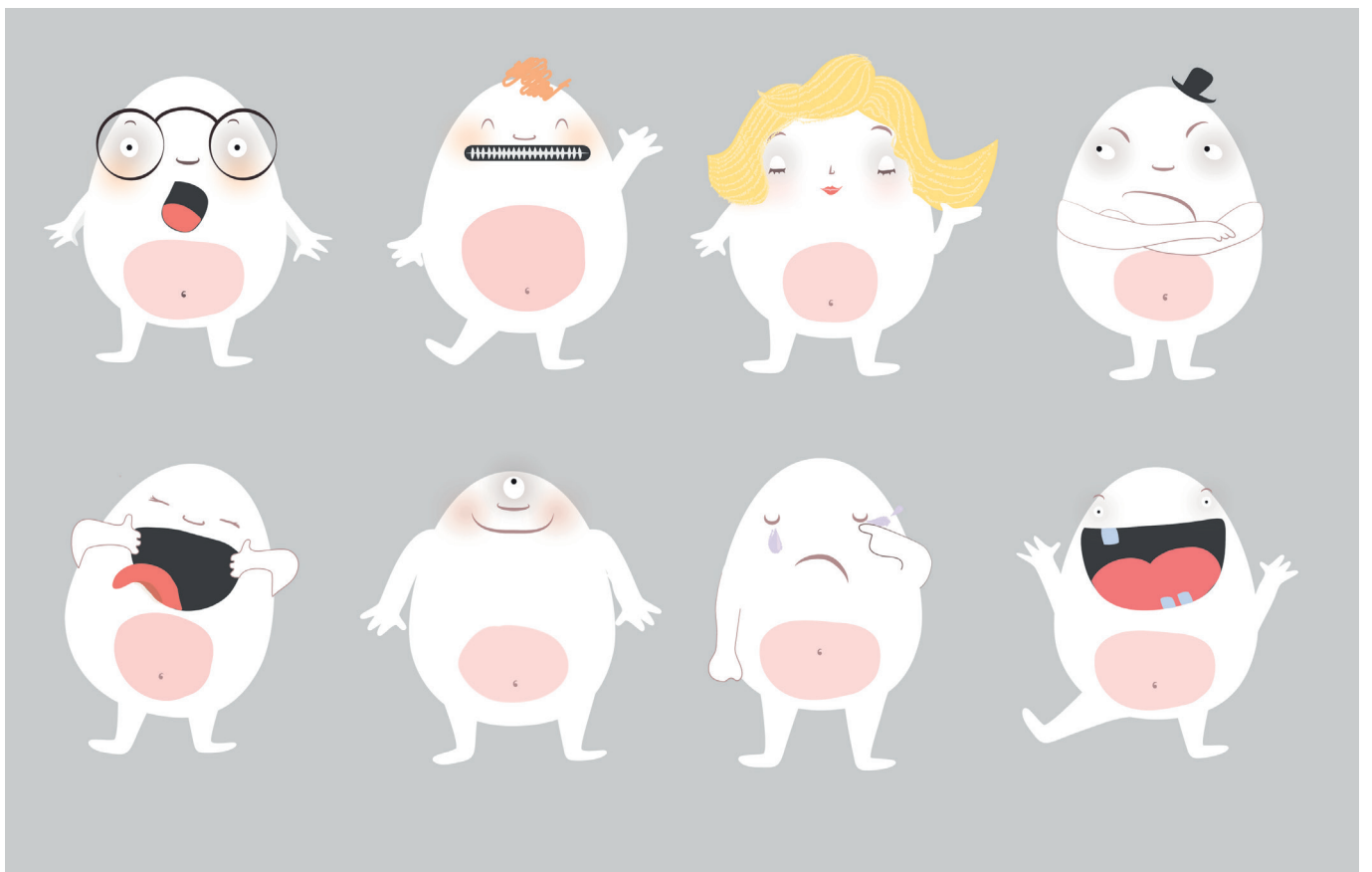


Fig.32: Apariencia definitiva de las células. El color blanco ofrecía mucho más contraste.

La determinación de la gama cromática para este grupo de personajes, pasó por varias pruebas. Estos cambios tuvieron que ver con el entorno en el que colocar a los personajes. En un primer momento, se optó por un color rosa palo, porque reproducía esa condición “carnal” que se asocia fácilmente con el cuerpo humano y que en este contexto, en seguida nos lleva a este concepto. En una fase posterior del trabajo, una vez que se terminaron de construir los espacios donde discurriría la acción del libro, observamos que, aunque el color contrastaba bien con los fondos, la gama tonal difería mucho de la del resto de los personajes. Se optó entonces, por un tono más saturado. No obstante, al ser las células los habitantes del interior del cuerpo humano, debían, a la vez, integrarse con su entorno, por ello, nos decantamos finalmente por el color blanco, que armonizaba muy bien con la gama fría de los fondos, a la vez que hacía resaltar a los personajes evitando que se mimetizasen con el entorno.

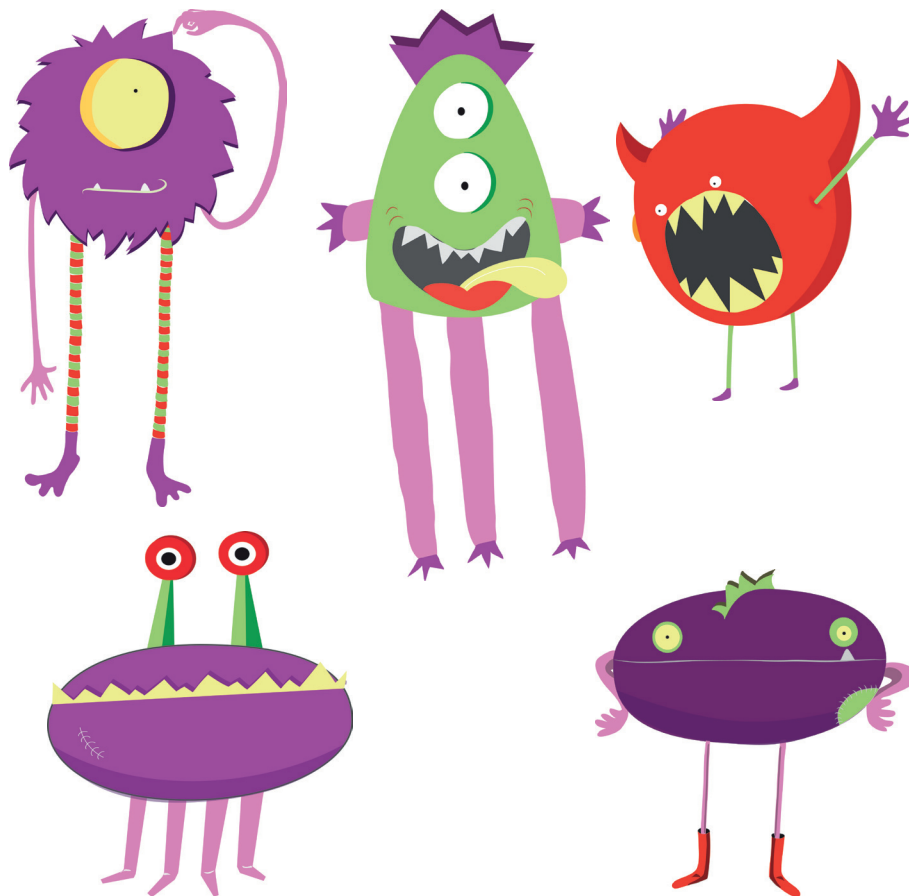


Fig.33: Grupo de los virus. Empleamos los mismos colores en todos los personajes (violeta, amarillo, rojo y verde) para que se integrasen dentro del conjunto de los “villanos”

Los “villanos” aparecen como contrapunto a los “héroes”, y son los virus que atacan a nuestro cuerpo y a nuestras células. Se construyeron con formas puntiagudas, angulosas, asimétricas. También tratamos de dotar a cada uno de los personajes de cierta personalidad, aunque quizás no de forma tan marcada como en el caso de las células. Los personajes “malos” del álbum se concibieron partiendo de ideas como caos, desorden, enfermedad, destrucción, vileza. Algunos de los referentes consultados fueron de gran utilidad para establecer la gama cromática, compuesta por colores saturados, vivos y estimulantes. Se escogieron tres colores que se combinarían de distinta manera en cada uno de los virus: el verde, el violeta y el rojo. Mediante su uso recurrente pusimos en evidencia su pertenencia al mismo grupo de personajes.

3.2.3.4. Creación de espacios

Una vez diseñados los personajes, comenzamos a proyectar los diferentes espacios donde tendría lugar la acción del libro. El trabajar bien los escenarios en los que se desarrollará la historia principal es fundamental en tanto que además de situarnos en el tiempo y en el espacio y contextualizar la historia principal, posee un importante componente narrativo. Tanto es así, que a menudo se aborda como si se tratase de un personaje más. Para construirlos fueron muy útiles los referentes que se revisaron en las primeras fases de investigación y documentación. La construcción del interior del cuerpo humano en un contexto infantil, entraña cierta dificultad. Por un lado, se debe realizar un ejercicio de síntesis para que, al menos de un modo alegórico, sea identificable. Por otra parte, se debe alcanzar un grado de simplificación tal que sea perfectamente inteligible por el receptor.

Se trabajó sobre todo el aspecto morfológico y se indagó acerca de las formas que configuran el interior del cuerpo humano. Esto nos condujo hacia formas orgánicas, dinámicas, suaves, y mullidas.

La elección del color fue un tanto compleja, se comenzó trabajando con una gama cálida probando con los rosados y los ocre, pero resultaban demasiado apagados y al introducir los personajes, el contraste era muy pobre. Se introdujeron algunos motivos de gama complementaria que generasen más contraste, pero seguía sin funcionar bien. Aunque el trabajar con colores cálidos para ambientar el interior del cuerpo humano parecía a priori, la opción más razonable, después de realizar numerosas pruebas, se optó finalmente por una gama fría de azules.

Dado que este álbum se concibe como parte de una colección de libros en los que cada historia transcurre en un órgano diferente, se contempló la posibilidad de utilizar un código de colores para cada parte del cuerpo. En nuestro caso, el relato transcurre en el pulmón, por lo que se escogió el azul, por su simbolismo (este color se asocia con el aire, con lo puro, con lo limpio) y sobre todo porque conseguía equilibrar todos los elementos de la ilustración al tiempo que los resaltaba sin perder su propia entidad.

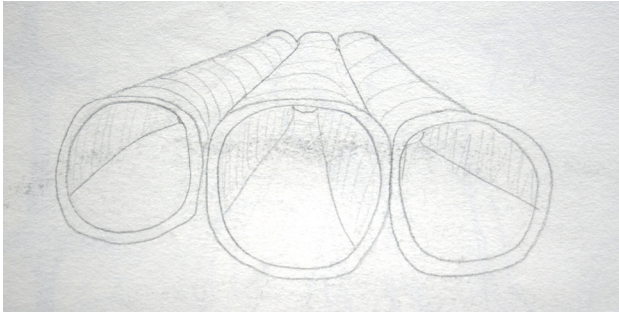


Fig.34

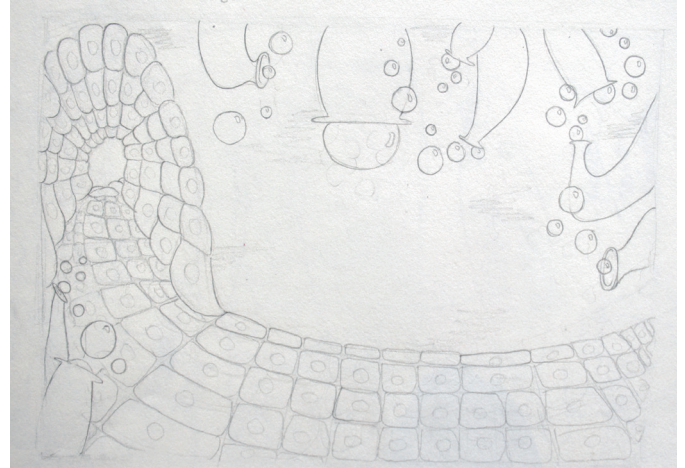


Fig.35



Fig.36



Fig.37

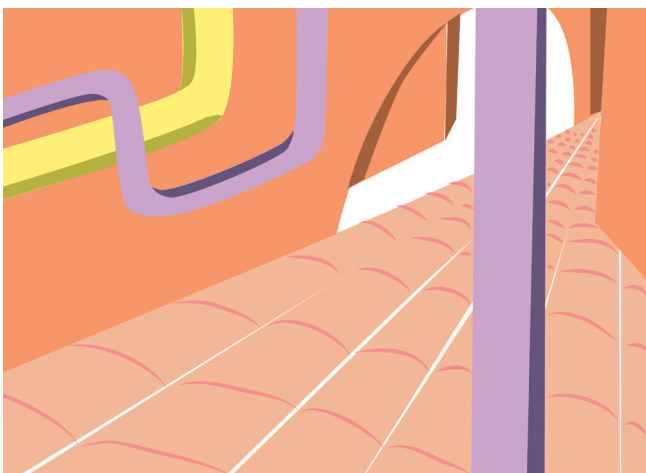


Fig.38



Fig.39

Fig.34, 35, 36, 37, 38, 39: Primeros bocetos y pruebas de color de los espacios donde se desarrollará la acción del libro. Se emplearon gamas análogas y complementarias para crear contraste y también se realizó algún ensayo con tonos ocre y salmón.

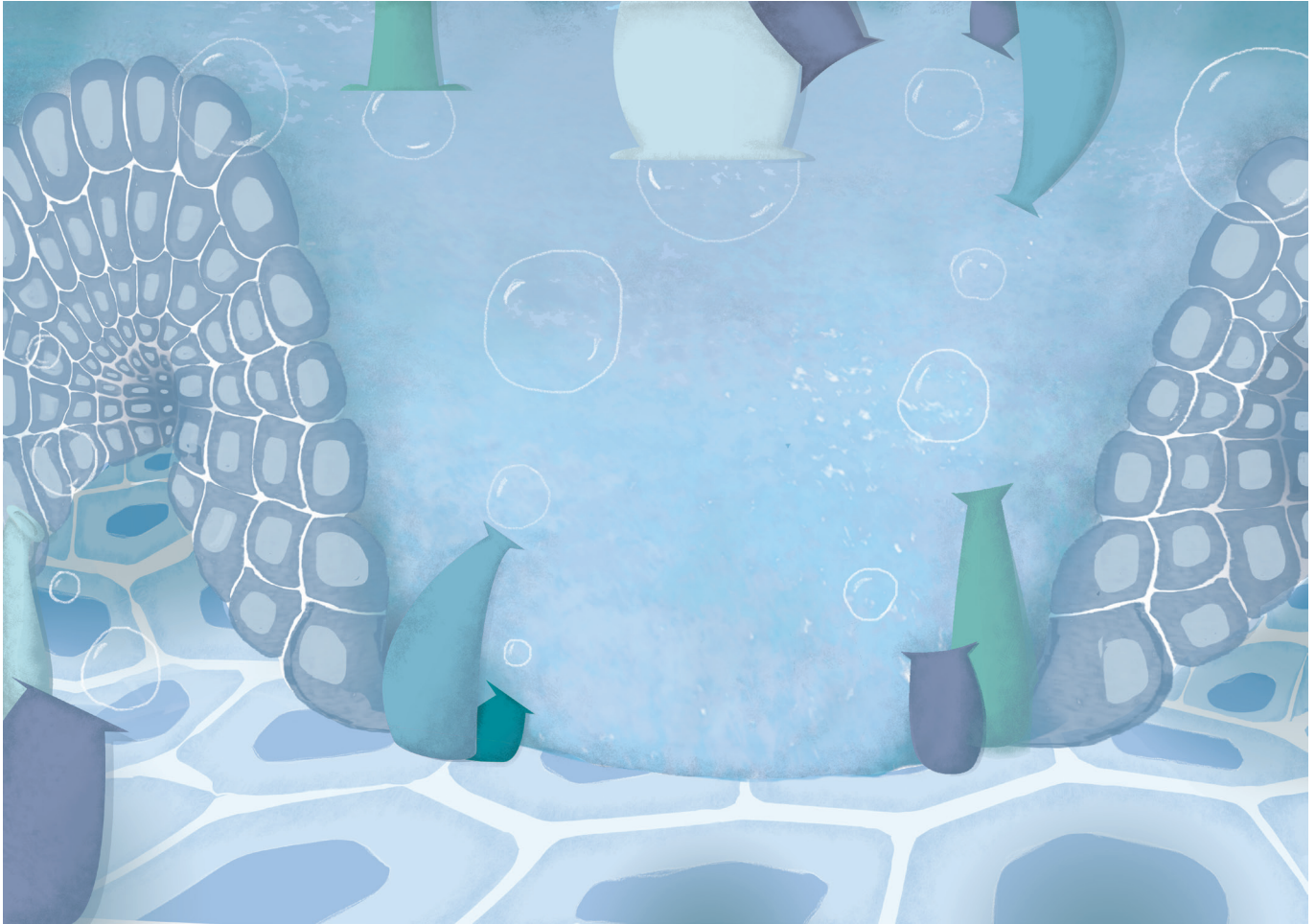


Fig.40: Después de las primeras pruebas decidimos utilizar tonos azules para los fondos. La línea esquemática y recta de los primeros bocetos, evoluciona hacia formas más orgánicas.

3.2.3.5. Storyboard

Leer imágenes en secuencia es una facultad compleja que se aprende de manera inconsciente durante la primera infancia. En esta sección repasaremos el proceso de desarrollo que siguieron algunos conceptos hasta convertirse en secuencias visuales eficaces. Cuando se planea un libro, se debe prever cómo se desarrollará la historia a lo largo de una secuencia de páginas, y la manera más fácil de hacerlo, si no la única, es crear un modelo de guión gráfico o storyboard. Se trata de un concepto que con frecuencia se emplea en el ámbito de la animación o de la industria fílmica. En el caso del álbum, se refiere a una sinopsis bidimensional cuya disposición permite que todas las páginas del libro sean visibles al mismo tiempo.

Este álbum se planteó para ser resuelto en diez dobles páginas, puesto que consideramos que eran suficientes para el desarrollo argumental de la historia sin que se perdiese la cadencia de la narración y sin que descendiese el suspense de la misma. El libro-álbum infantil, se pliega y se encuaderna en múltiplos de 4 u 8 páginas. En nuestro caso, disponemos de diez dobles páginas ilustradas, las guardas, las páginas de cortesía y la portada y la contraportada, que, en total suman 16 pliegos.

Cuando planeamos la organización que tendrán las escenas del libro, quizás el mayor reto consista en reducir toda la información que nos ha sido proporcionada en el briefing inicial, más las ideas preliminares en las que previamente hemos estado trabajando, a una secuencia recortada, pero a la vez bien estructurada. Hemos de remarcar que algunas secuencias del libro empiezan a estar claras junto a nuevos bocetos y estudios de personajes. Es decir, aunque la conceptualización y realización de un álbum ilustrado sigue un proceso temporal sujeto a un método muy concreto, que en este trabajo describimos, es inevitable que las fases de desarrollo del mismo a menudo se solapen e intrinquen .

Para empezar a plantear el guión gráfico, mediante dibujos de línea más sencilla y clara, se formulan diseños de página más meditados, sin olvidar nunca la posición de la línea divisoria central. Comenzamos a esbozar las escenas del libro mediante dibujos rudimentarios, sin reparar demasiado en la distribución de las formas en la página, ni siquiera en el formato de esta última. En esta fase, la prioridad es determinar el lugar que corresponde a cada cosa, cuales son los elementos claves de la narración que deben aparecer y cómo adecuarlos al número de páginas.

Al margen del tamaño de las ilustraciones -ocupen o no toda la doble página-, es importante tener en cuenta de que captamos visualmente las dos páginas visualmente al mismo tiempo, y que por lo tanto, se deben equilibrar las formas y los colores por encima de la división central. Es poco probable que unas imágenes que han sido dibujadas por separado, y que después han sido yuxtapuestas, den buen resultado. Por eso una buena planificación del storyboard es muy importante

Uno de los aspectos fundamentales que debemos tener en cuenta cuando planeamos el guión gráfico, es el ritmo de la narración. El ritmo es básico para mantener el interés del lector por la historia. Existen varias maneras de controlarlo: variando el tamaño de las imágenes, modificando el punto de vista o alternando la distribución de la imagen en la página. Todos estos cambios ayudan a crear un efecto dinámico e incrementan el interés visual. En este sentido, el álbum ilustrado bebe de la novela gráfica y el cómic, sirviéndose de muchos de sus recursos para crear las escenas del cuento.

Podríamos decir que el ritmo es la velocidad con la que se nos revelan los elementos y acontecimientos del libro. En la mayoría de las narraciones infantiles, la secuencia narrativa comienza con un problema que resolver o un obstáculo que eliminar (en nuestro caso, el ataque de los virus) y la solución del conflicto, que pone fin a la historia (el momento en el que Supermoco acaba con los virus) va siempre precedida por un elemento de suspense, factor clave en la cadencia de nuestro relato. Por tanto, el ritmo visual es muy importante para mantener el interés y la intriga del lector. Si las imágenes o dobles páginas aparecen repetitivas en sus formas, colores o escala, el impulso de pasar la página puede verse debilitado. Se debe diseñar cada doble página teniendo presente su relación con la anterior y la siguiente, y también su relación con el discurrir del libro en su conjunto.

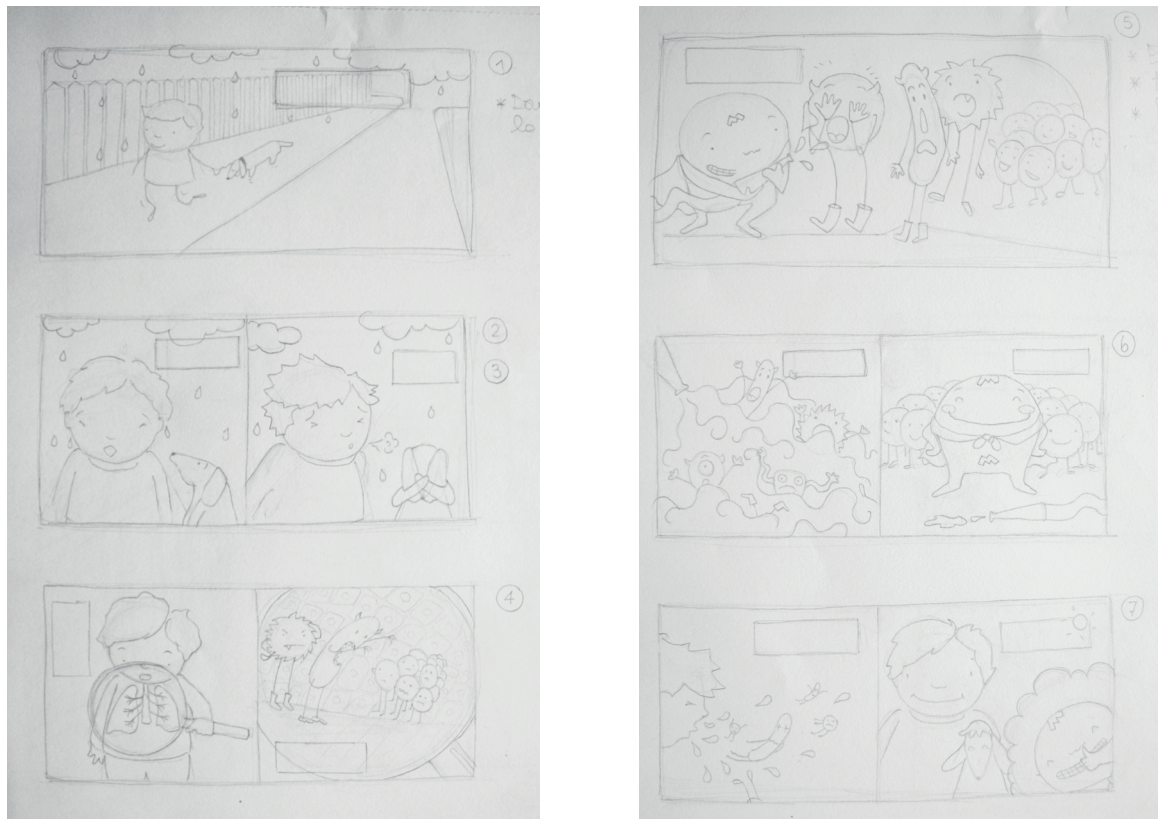


Fig.41: *Storyboard*. El primer guión gráfico que realizamos no fue el definitivo. Trabajamos a partir de él añadiendo escenas, eliminando otras y haciendo algunas modificaciones.

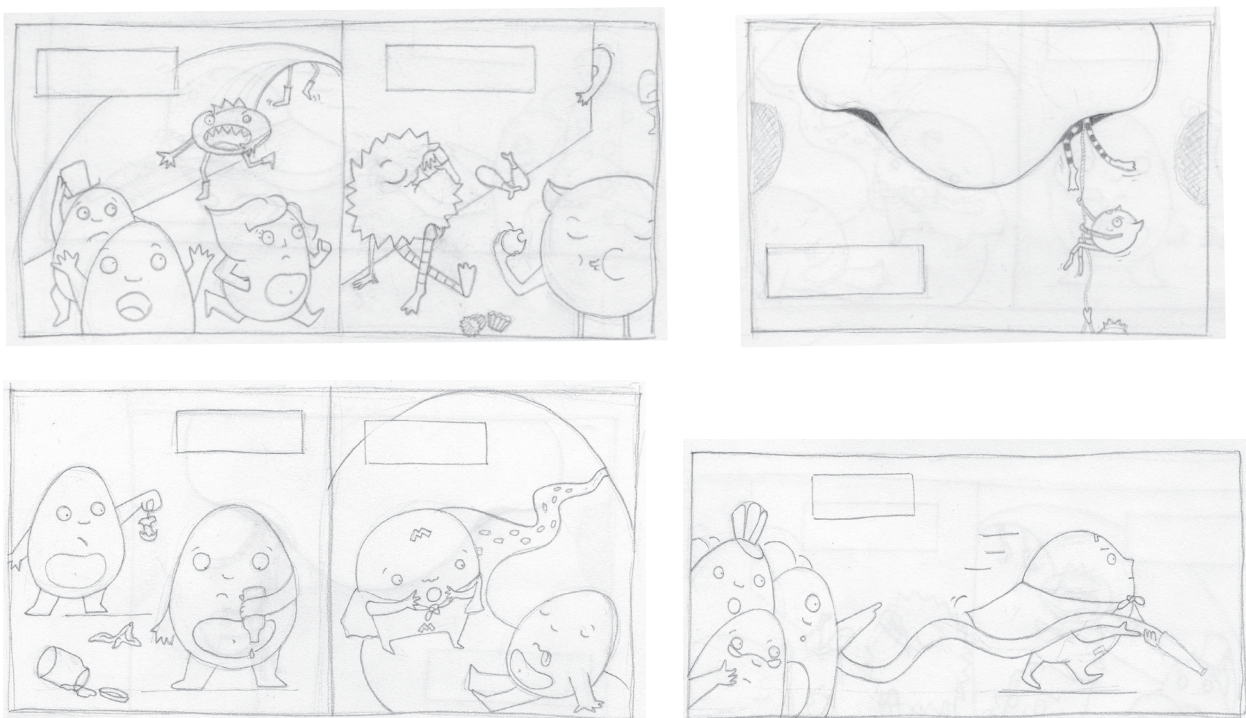


Fig.42: Escenas que se añadieron más tarde al *storyboard*

3.2.3.6. Maquetación y diseño editorial del álbum

Antes de comenzar a elaborar el libro-álbum, en una primera etapa de conceptualización, es necesario estudiar meticulosamente todos los aspectos de la organización de la página. Se debe conseguir que todos los elementos visuales y textuales del libro formen un todo coherente y estéticamente agradable, lo cual afecta directamente a su maquetación. Como hemos mencionado en el apartado anterior, esto se debe reflejarse ya en el storyboard. Con frecuencia, cuando un ilustrador trabaja en un libro para una editorial, mantiene una estrecha comunicación con el diseñador. No obstante, en algunas ocasiones, es el propio ilustrador el que se ocupa de la imagen, la tipografía y el diseño.

Para alcanzar un buen diseño debemos abarcar mucho más que la elección del tipo de letra. Es muy importante que en primer lugar, se plantee un diseño de página que integre todos los elementos. Para ello, se deben tener en cuenta varias cuestiones. En primer lugar, hay que evitar que se produzca un solapamiento entre texto e imagen, tanto a nivel visual como conceptual. El traslapeo visual se produce por una mala composición de página, mientras que el conceptual se debe a un doble flujo (visual y textual) de una misma información. Asimismo, debemos conseguir que el texto se integre totalmente con las imágenes. En este punto nos adentramos en cuestiones más puntuales que atañen tanto a la elección de la tipografía y sus aspectos formales (familia, peso, tamaño, color, contraste, etc) como a la ubicación de los textos dentro de la doble página sin que se vea afectado el ritmo visual de las imágenes. Todo esto nos conduce a concebir un álbum bien diseñado, que acaba convirtiéndose en una experiencia estética completa, algo cuya visión ya es agradable antes de haber profundizado en su contenido.

En nuestro caso, comenzamos por estudiar las posibilidades compositivas que nos ofrecían las ilustraciones para poder maquetar los textos siguiendo las directrices mencionadas anteriormente. Después de barajar varias alternativas, el combinar texto corrido con bocadillos, nos pareció la opción que mejor podía funcionar. El texto corrido da voz a la propia narración, mientras que los bocadillos nos sitúan en un contexto más dinámico y fluído. Este elemento, si cabe, más innovador y arriesgado, encajaba muy bien con el tono de las ilustraciones.

La elección de la tipografía, vino precedida por una búsqueda de fuentes tipográficas que se adaptasen al carácter estético y también didáctico del álbum. Para ello, llevamos a cabo una pequeña investigación en este campo. Buscamos una tipografía que, principalmente tuviese una buena legibilidad y que se acoplase bien a las ilustraciones. Después de barajar varias opciones, llegamos a la *Sassoon Primary*. Esta tipografía fue concebida especialmente para textos destinados al público infantil por la diseñadora y calígrafa Rosemary Sassoon (1931).

Nombre	Sassoon Primary
Año de creación	1993
Diseñador	Rosemary Sassoon, Adrian Williams
Clasificación	upright italic
Familia	Sassoon Primary Infant; Sassoon Primary Type; Sassoon Primary Infant Medium; Sassoon Primary Type Medium; Sassoon Primary Infant Bold; Sassoon Primary Type Bold; Sassoon Primary Type Condensed Medium; Sassoon Sans; Sassoon Type Sans; Sassoon Sans Medium; Sassoon Type Sans Medium; Sassoon Sans Bold; Sassoon Type Sans Bold; Sassoon Primary Infant Dotted; Sassoon Primary Infant Tracker; Sassoon Book; Sassoon Book Italic
Fuentes relacionadas	-
www	www.clubtype.co.uk

Muestra

Hnovalys
 Sassoon Primary 72 pt

La Sassoon se escapa de las clasificaciones habituales ya que no tiene serifa en el sentido común, en cuanto a que su estructura se acerca más a lo que se conoce como una “*upright italic*” (itálica recta), por el dibujo de las letras, y porque la salida del trazo marca una media-uniión con la letra siguiente. Esta particularidad sirve no solo para darle un aspecto más fluído y más relacionado con la escritura a mano sino también para definir mejor el espacio entre las letras y darle más aire.

Otras características que influyen en la legibilidad de esta tipografía son los blancos internos de las letras, muy abiertos y claros. La Sassoon también destaca entre las fuentes contemporáneas por sus ascendentes y descendentes bastante largos y se halla muy bien preparada en cuanto al uso en el aprendizaje de la lectura y escritura.

3.2.3.7. Artes finales

Por arte final entendemos la confección y edición de las ilustraciones así como los últimos retoques a realizar para obtener un acabado profesional del trabajo y que pueda ser llevado a imprimir. La técnica que empleamos para arte finalizar las ilustraciones fue digital. Trabajamos con dos programas de edición de imágenes, uno vectorial, el Adobe Illustrator CS5 con el que construimos los personajes y el Adobe Photoshop CS5 que trabaja con mapa de bits, para la creación de espacios y la edición final de las ilustraciones. Para la maquetación del libro y la edición de los textos usamos el Adobe Indesign CS5.

En la última fase que cierra todo el proceso de trabajo, la de Preimpresión digital. debemos tener en cuenta, en primer lugar, la resolución, en píxeles por pulgada (ppp), a la que estamos trabajando, que debe ser adecuada a nuestro sistema de impresión, esto es 300 ppp. En cuanto a los modos de color, trabajaremos en cuatricromía (CMYK) ya que vamos a imprimir en digital.

3.3. CARACTERÍSTICAS DEL ÁLBUM

3.3.1. Público al que va dirigido

El público objetivo al que va dirigido este álbum, son niños en el rango de edad de 5 a 6 años, es decir, primeros lectores.

En todo proyecto de Ilustración siempre es conveniente estudiar al público objetivo con el que se va a tratar, de manera que la toma de decisiones durante el proceso de creación, cualesquiera que sean las soluciones que se adopten, dependan en cierto modo de este factor, consiguiendo así un resultado más efectivo y orientado. El estudio previo del público objetivo servirá pues de guía hacia un resultado más acertado, atribuyéndole un valor agregado al producto que se obtenga como resultado final y marcando una diferencia significativa en el éxito de éste.

3.3.2. Características técnicas

Como ya hemos mencionado, las ilustraciones del álbum se resolvieron en 10 dobles páginas. La estructura narrativa del álbum es la doble página. Este formato. ofrece posibilidades más dinámicas y estéticas que potencian la labor del ilustrador y le permiten aportar más información y expresividad a la narración. Gutiérrez García aporta tres criterios respecto del porqué de la utilización de la doble página: Un criterio estético, un criterio de adaptación a las exigencias de los escenarios en los que se desarrollan las historias y un criterio de la relevancia de una segunda narrativa¹¹. Además, no debemos olvidar que, los primeros lectores -nuestro público objetivo-, todavía no es capaz de identificar las páginas sencillas como unidades de narración, por lo que reciben la información en un único impacto visual que se recoge en el formato de doble página.

¹¹ Citado por LAPEÑA GALLEGO, GLORIA, *Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado*, P.83

La cubierta del álbum también cumple una función esencial. Es el elemento promocional, y por tanto debe resultar atractiva, pero sin desligarse del resto del álbum. En el libro “clásico” la portada y la contraportada suelen funcionar como elementos independientes, separados por el lomo del libro: la portada generalmente contiene el título, el autor, y una imagen representativa, mientras que la contraportada se reserva para el resumen. En los últimos años, la cubierta está adquiriendo un papel relevante como elemento narrativo visual que se incorpora al discurso de la obra, por lo que cada vez son más los autores que optan por dar un mayor protagonismo a la imagen en sus cubiertas

El formato del álbum es cuadrado (200 x 200 mm), muy común en este tipo de publicaciones porque es práctico y permite un fácil manejo para el pequeño lector.

3.3.3. Estilo gráfico

En cuanto al repertorio cromático, en el arte gráfico existe una amplia gama de colores, que depende sobre todo de la gran variedad de técnicas que están presentes hoy en día para realizar las ilustraciones de los libros infantiles. Como ya hemos visto, hacer un buen uso del color es muy importante para que el conjunto de la ilustración funcione gráficamente además de transmitir las sensaciones oportunas que pretende el autor.

Al hacer uso del color en el libro ilustrado, es necesario tener en cuenta el proceso de desarrollo de las capacidades del niño. La forma es un elemento perceptivo más objetivo y lógico, mientras que el color, por el contrario, es un medio plástico más subjetivo. Aunque ambos se alimentan de manera positiva, el color no siempre se limita a las formas, sino que además tiene múltiples posibilidades.

Los colores primarios: el rojo, el azul y el amarillo, junto con el verde, como color secundario, son los cuatro que más llaman la atención. El resto de colores secundarios como el negro, el blanco, el naranja, el rosa, el marrón y el violeta, pasan más desapercibidos al ojo del niño.

Puesto que el color tendrá una importancia capital en el estilo gráfico de la colección, desde el principio pusimos mucho cuidado en la elección de la gama cromática (como ya detallamos en apartados anteriores), tanto en los personajes, como en la creación de los espacios. Dado el tema del libro, y el tono que le pretendimos dar a las ilustraciones, nos decantamos por un álbum a todo color, con gamas entonadas, análogas y complementarias; con tonalidades intensas donde existiese un claro predominio de la mancha. En lo referente a la expresividad de los personajes, procuramos que hubiera una variada riqueza gestual donde se mostrasen distintas clases de expresiones pero sin exageraciones, esto es, sin llegar a la caricaturización de personajes. Asimismo, se emplearon distintas clases de señales corporales siempre buscando dinamismo y movimiento. Los personajes mueven todo su cuerpo sin complejo alguno y sin responder a ninguna ley física racional.

El repertorio constructivo se enfoca a mostrar a los lectores lo que necesitan ver, crear una sensación de espacio, posición y atención lo cual estará condicionado por el tamaño y forma del perigrama, la elección del punto de vista, la distancia, la altura y el equilibrio.

Para dirigir la atención del lector se emplearon encuadres dinámicos en composiciones naturales sin abusar de diagonales abruptas. La técnica elegida para la ejecución de las artes finales, como ya se ha comentado, fue la digital. Con las herramientas que ofrecen los programas de creación y edición de imágenes, se buscó crear acabados bien empastados y saturados que llenasen la página de fuerza y vitalidad.

El álbum en su conjunto mantendrá una intensidad sostenida caracterizada por perspectivas poco profunda, un oportuno contraste gráfico (color, forma y luminosidad) pero sin llegar a límites exagerados y una moderada utilización de diagonales

CONCLUSIONES

Como ya mencionamos al principio de esta memoria, la primera conclusión que extraemos de la realización de este trabajo, y también la más general, es que nos ha servido para aplicar muchos de los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo del grado. En este sentido, constituye un nexo de unión entre el mundo académico y el laboral, brindándonos la oportunidad de conocer la metodología de trabajo por una parte y las exigencias del ámbito profesional por otra.

Si profundizamos más en el trabajo propiamente dicho, esto es, la realización de un álbum ilustrado didáctico, existen varias cuestiones que hemos extraído como conclusión y que pasaremos a comentar. Entre los objetivos de este trabajo estaba el conseguir que el libro tuviese una función educativa. Normalmente los álbumes infantiles están concebidos para transmitir vivencias, sensaciones, sentimientos...de manera que el lector al tiempo que se entretiene, va identificándolos y reconociéndolos como propios. Digamos que se trata de una función igualmente educativa, pero más relacionada con el terreno emocional. La ilustración didáctica suele ir ligada a otros formatos tales como, cuadernillos, libros de texto, etc, y su finalidad es más pedagógica. Por petición expresa del cliente, tuvimos que adaptarnos a un libro-álbum. Por tanto, esto supuso que abordásemos el proyecto un poco diferente del habitual. Aún con todo, considero que hemos logrado crear un producto coherente y honesto con la historia y el formato y que hemos cumplido con las expectativas del encargo profesional.

En lo que se refiere a la metodología de trabajo, el modo de planificar el proyecto ha sido, en algunos aspectos, una novedad para mí. De la realización de este proyecto he concluído que es fundamental- en este trabajo, y en cualquier otro de índole creativa- el dedicar tiempo a cerrar la idea del proyecto antes de materializarlo. Una buena planificación del storyboard, unos bocetos claros y una estructura bien definida del ritmo que tendrá nuestro álbum son la base sobre la que se asienta el arte final. Por ello, considero que es fundamental para que el álbum acabado funcione.

Una de las cuestiones técnicas a las que nos enfrentamos, y que para mí supuso otro de los puntos más importantes a tener en cuenta, fue el ritmo visual del álbum. El ritmo narrativo es básico para mantener el interés del lector por la historia, como vimos en el apartado en el que nos referimos al storyboard. El ritmo visual va ligado a esa secuencia narrativa y es lo que dota de coherencia al proyecto completo. Por ello, es muy importante que en las fases iniciales de creación, entendamos el álbum como un todo, para evitar

que se convierta en un pastiche de ilustraciones sin ninguna cohesión ni nexo entre ellas. Este aspecto se cuidó y trabajó durante la fase de adaptación del guión y también en fases posteriores. En este sentido creo que se ha logrado alcanzar un buen equilibrio narrativo y visual que está presente en el conjunto del libro.

En general esta trabajo me ha servido para reforzar mis inquietudes artísticas en el campo de la ilustración. Creo que la labor investigadora ha de ir siempre unida a cualquier trabajo creativo porque es una de las bases sobre las que se asienta, y este es un campo que también me gustaría explorar de ahora en adelante.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

AUSTIN, MARK WIGAN. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007

BARTHES, R.; A. GREIMAS; C. BREMOND; J. GRITTI; V. MARTIN; C. METZ; T. TODOROV Y G. GENETTE. *Análisis estructural del relato*. Barcelona: Ed. Buenos Aires, 198

BOSCH ANDREU, EMMA. Hacia una definición de álbum. Universidad de Barcelona. En: Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil. Barcelona. 2007

FERNÁNDEZ SERÓN, CRISTINA GEMA. El cuento como recurso didáctico. En: Anuario Educativo Revista Digital 2010 nº 26 Granada ISSN: 1988-6047

HERAS EVANGELIO, DAVID *Incidencia de los medios de reproducción en la evolución de la ilustración gráfica* (Tesis doctoral). Valencia. Universitat Politècnica de València, 2012

KRUK, ANIA. *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles* (Trabajo final de máster). Barcelona. Eina, 2010

MOYA GUIJARRO, A. JESÚSPINAR SANZ, MARÍA JESÚS. La interacción texto imagen en el cuento ilustrado. Un análisis multimodal. En Revista OCNOS nº 3, 2007, p.21-38. ISSN 1885-446X.

ROBERTO JUNIOR ARCE LARA. *La psicología infantil aplicada a la creación de personajes* (Tesina de fin de máster). El Salvador: Universidad Dr. José Matias Delgado, 2010

SERGIO E. ARANDA. *El boceto entre el diseño y la abstracción. Discrepancias y concordancias en la interpretación gráfico-plástica de la idea* (Tesis doctoral). Granada. Universidad de Granada, 2008

SALISBURY, MARTIN; STYLES, MORAG. *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona. Editorial Blume, 2012

SALISBURY, MARTIN. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona: Editorial Acanto, 2005

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

SCHONLAU, JULIA. *American illustrators for kids*. Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, 2007

SCHONLAU, JULIA. *Handmade illustrators. Novela gráfica y Cuentos* Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, 2007

SCHONLAU, JULIA. *European illustrators for kids*. Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, 2007

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ANDERSON, BRIAN. *Sing a song for Sixpence: The English Picture Book Tradition and Randolph Caldecott*. Cambridge University Press, 1986

GUTIÉRREZ GARCÍA, FRANCISCO. Cómo leer el álbum ilustrado En Cluj : Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil. Barcelona : Editorial Fontalba, ISSN 0214-4123.2012

LAPEÑA GALLEGO, GLORIA, *Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado*. En: Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil, ISSN 1578-6072, Nº. 11, 2013 , págs. 81-92

MARTÍNEZ MORO, JUAN, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, Tera, Gijón. 2004

SENDAK MAURICE, *Caldecott & Co.: Notes on books and pictures*. 1989

VAN DIJK, T. *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós. 1978

V. COGHILL. "Can children read familiar words set in unfamiliar type?" En: Information Design Journal, 1, 4, pp. 254

RECURSOS AUDIOVISUALES

COFFIN, PIERRE; RENAUD, CHRIS. *Gru, mi villano favorito*. USA: Illumination Entertainment / Universal Pictures. 2010

BIRD, BRAD. *Los Increíbles*. USA: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. 2004

FARRELLY, PETER; FARRELLY ROBERT. *Osmosis Jones*. USA: Warner Bros. Pictures. 2001

ANEXOS

Anexo1. Portada, contraportada y lomo del libro



Anexo2. Detalle de cinco de las ilustraciones del álbum



