

TRABAJO FINAL DE GRADO

PROYECTO ALICIA: CREAR E ILUSTRAR UN LIBRO POP-UP INFANTIL

LAURA ESCÁNEZ CRISPÍN

TUTORA: GEMMA VERNET VICENTE

DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

CURSO 2021-2022

FECHA DE FINALIZACIÓN: 27/12/2021



TABLA DE CONTENIDOS

1. Definición	01
2. Objetivos y metodología	02
3. Planificación	03
4. Proyecto Alicia: investigación	05
4.1. Breve historia de la ilustración	05
4.2. La ilustración y el ilustrador en la actualidad	09
4.3. La ilustración infantil	10
4.3.1. El álbum ilustrado	11
4.3.2. El libro pop-up	12
4.4. Como ilustrar un libro infantil	13
4.4.1. Público objetivo	14
4.4.2. Relación entre texto e imagen	14
4.4.3. Narratividad visual	15
4.4.4. El valor educativo de la ilustración	16
5. Proyecto Alicia: desarrollo	17
5.1. Formación extra y materiales	17
5.2. El texto, la imagen y la ingeniería	18
5.2.1. Maqueta N°1	19
5.3. Ilustración y maquetado 3D	20
5.3.1. Diseño de personajes	20
5.3.2. Maqueta N°2	21
5.4. Color y textura	22
5.4.1. Fondos y escenarios	23
5.4.2. Maqueta N°3	24
6. Proyecto Alicia: arte final	25
6.1. Impresión y troquelado	25
6.2. Ensamblaje y encuadernación	26
6.3. Portada, contraportada y lomo	27
6.4. Página a página	28
7. Conclusiones	33
8. Referencias	35
9. Anexos	38

Alicia empezaba a estar harta de seguir tanto rato sentada en la orilla, junto a su hermana, sin hacer nada: una o dos veces se había asomado al libro que su hermana estaba leyendo, pero no tenía ilustraciones ni diálogos, “¿y de qué sirve un libro – pensó Alicia – si no tiene ilustraciones ni diálogos?”

Alicia en el país de las maravillas – Lewis Carroll

El siguiente trabajo final de grado no es solamente un proyecto donde demuestro los conocimientos que he adquirido durante mi paso por la titulación, se trata de un reto personal. Es el intento de demostrarme a mí misma que puedo ser una buena diseñadora gráfica e ilustradora, además de adquirir y aplicar nuevos conocimientos para enriquecer el proyecto y hacerlo más interesante y diferente.

1. DEFINICIÓN

Dibujo desde que era pequeña, era natural que conforme iba creciendo me fuera interesando más y más por el ámbito profesional de la ilustración. Cuando llegó el momento de elegir un tema para el TFG tenía claro que debía dibujar, pero también quería diseñar porque el diseño gráfico es otra de mis pasiones, así que decidí que la mejor forma de unir estos dos ámbitos era el mundo editorial.

En este TFG voy a realizar un encargo ficticio para una editorial, me pondré en la piel de una ilustradora profesional y llevaré a cabo la ilustración de un cuento infantil a partir de un texto previamente seleccionado. Además de realizar las ilustraciones, me encargaré de tratar las imágenes resultantes, maquetar el libro y hacerlo tangible de una forma encantadora: mediante la creación de un libro pop-up.

El cuento seleccionado para el proyecto ha sido **Alicia en el país de las maravillas**, concretamente la adaptación realizada por Carmen Gil para la editorial Alma por su carácter único al estar contado en verso.

La editorial elegida para este encargo ficticio ha sido **Combel Editorial**, sello perteneciente al grupo Editorial Casals. Combel se caracteriza por editar libros de alta calidad con grandes valores educativos destinados al público infantil, además de que cuentan con una gran variedad de libros desplegados, por lo que mi proyecto encajaría dentro de su catálogo. El **público objetivo** al que irá dirigido el libro serán los niños y las niñas a partir de 3 años.

Por el carácter literario de este trabajo y para referirme a él con nombre propio he decidido llamarlo **Proyecto Alicia**.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Como he mencionado antes, el objetivo principal del Proyecto Alicia es la creación de un libro ilustrado pop-up al completo, exceptuando el texto, tratándolo como si fuera el encargo de una editorial.

Otros de los **objetivos** que quiero alcanzar son:

- Seguir el plan de trabajo para desarrollar el proyecto dentro de los tiempos establecidos.
- Conocer el papel del ilustrador/a en la actualidad y los orígenes de la ilustración en la literatura.
- Conocer la ilustración y maquetación editorial infantil para que el Proyecto Alicia tenga un carácter lúdico y educativo.
- Análisis del público objetivo, así como de sus necesidades y preferencias, para crear un producto adecuado.
- Ilustrar un libro infantil a partir de un texto literario.
- Crear personajes y escenarios acordes al texto pero con estilo propio, que diferencien al libro de la competencia.
- Aprender a utilizar las herramientas y materiales necesarios para la ideación y encuadernación manual de un libro pop-up.
- Obtener como resultado final un libro que encaje en el catálogo de la editorial seleccionada, además de que presente características lúdicas y educativas.
- Retarme a mí misma para saber si soy capaz de trabajar como una ilustradora profesional, además de poner a prueba los conocimientos en diseño gráfico adquiridos durante el grado.

Para cumplir con los objetivos seguiré la siguiente **metodología**:

- El texto literario seleccionado para el proyecto será una adaptación de Alicia en el país de las maravillas realizada por Carmen Gil para la editorial Alma en la colección “Yo leo a” (ISBN: 9788418008436).
- Los bocetos de las ilustraciones se realizarán a mano, para después formalizarlas mediante técnica digital. Usaré Photoshop e Illustrator de Adobe Suite para tratar las ilustraciones y preparar los distintos archivos para imprenta.
- La investigación necesaria para cumplir con los objetivos será realizada a través de artículos y otros tipos de textos académicos en línea, además de diferentes libros especializados en formato digital. Para adentrarme en el mundo de los libros pop-up, aprender como idearlos y construirlos, usaré un curso de la web de Domestika llamado “Creación de libros pop-up” por la diseñadora editorial Silvia Hijano Coullaut.



Figura 01.
MI ejemplar del libro para la realización del proyecto.

3. PLANIFICACIÓN

La planificación de este trabajo final de grado se ha dividido en cinco fases tomando como referencia los tiempos marcados por la universidad para las revisiones del proyecto con nuestros respectivos tutores. Las cinco fases se desglosan de la siguiente manera:

- **FASE 1 – Planificación**
 - Investigación y lecturas
 - Introducción
 - Metodología
 - Planificación
 - Objetivos

- **FASE 2 – Desarrollo inicial**
 - Portada
 - Índice
 - Desarrollo parte teórica
 - Desarrollo parte práctica
 - Preparar texto a ilustrar
 - Storyboard
 - Diseño de personajes
 - Conclusiones parciales
 - Revisión Fase 1

- **FASE 3 – Desarrollo final**
 - Desarrollo parte teórica
 - Desarrollo parte práctica
 - Ilustraciones finales
 - Tratamiento digital de las ilustraciones
 - Prototipo básico en papel del libro
 - Anexo: documentación gráfica proceso de trabajo
 - Revisión Fase 2

- **FASE 4 – Arte final y documentación**
 - Libro – arte final
 - Impresión
 - Montaje
 - Documentación gráfica: anexos
 - Conclusiones
 - Revisión y maquetación final de la memoria
 - Autoinforme

- **FASE 5 – Defensa**
 - Guion videos
 - Video-defensa en español e inglés
 - Grabación planos arte final
 - Montaje de los videos

A continuación se muestran cinco tablas donde se desglosan de forma general las tareas que se deben realizar en cada fase y los días en los que planeo hacerlo:

17 – 27 sept.				
FASE 1	Investigación	Introducción	Objetivos	Metodología / Plan
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

28 sept. – 28 oct.				
FASE 2	Portada / Índice	Desarrollo teórico	Desarrollo práctico	Revisión Fase 1
28				
29				
30				
31				
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				

29 oct. – 29 nov.			
FASE 3	Desarrollo teórico	Desarrollo práctico	Revisión Fase 2
29			
30			
31			
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			

30 nov. – 27 dic.			
FASE 4	Arte final	Revisión final	Autoinforme
30			
31			
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			

28 dic. – 7 enero			
FASE 5	Guión vídeos	Grabación	Montaje
28			
29			
30			
31			
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			

Para entender mejor la tabla he utilizado el siguiente código de color:

- días de entrega de las diferentes fases para la correcta tutorización del proyecto
- días festivos o de celebraciones familiares que me gustaría poder disfrutar sin tener que trabajar en el TFG
- días en los que trabajaré en el Proyecto Alicia y en las tareas que me centraré

El plan de trabajo pensado está delimitado en tiempo pero es flexible en cuanto a que me permitirá llevar el proyecto al día pero adaptándose a las circunstancias del día a día.

4. PROYECTO ALICIA: INVESTIGACIÓN

4.1. BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

Se puede considerar que las primeras formas de ilustración fueron las pinturas rupestres y que más tarde llegaron otras formas de representación destinadas a la decoración como las cerámicas griegas. Estas primeras obras nos demuestran la “necesidad histórica de generar un sentido mediante la imagen” (Labrador y Deulofeu, 2019), además de ayudarnos a comprender mediante la ilustración la forma de vida y de pensar de las personas en aquel momento.

Llegando a la época medieval, concretamente hacia el **siglo XIII**, destacan los libros de horas, cuidadosamente ilustrados y decorados. Eran “libros de oración pensados para ciertas horas del día o ciertos momentos específicos relacionados con las plegarias” (Labrador y Deulofeu, 2019).

ÉPOCA MODERNA

Volvemos a saltar en el tiempo para situarnos a principios de la época moderna con el comienzo del Renacimiento, movimiento cultural interesado en el estudio de la naturaleza y de la anatomía humana. Aquí destacan artistas que usaban la ilustración para documentar sus trabajos de investigación como Leonardo da Vinci y Alberto Durero.

En 1455 se crea un punto de inflexión en el campo de la ilustración, gracias a la invención de la **imprenta** por Johannes Gutenberg. La imprenta democratizó la circulación de imágenes e información sobre el tiempo y las clases sociales. “A la vez, también favoreció el resurgimiento del interés por textos clásicos, humanistas o seculares, y de una iconografía narrativa que en muchos casos tenía que resultar una ayuda a la lectura, dados los altos índices de analfabetismo” (Labrador y Deulofeu, 2019).

El proyecto más grande y ambicioso que se llevó a cabo mediante la imprenta fue la creación de la **Enciclopedia**, editada por Denis Diderot y Jean le Rond d’Alembert. “Escrita de manera colectiva por un conjunto de pensadores ilustrados con la idea de producir una obra de orden y de lógica que cubriera cualquier aspecto del conocimiento de la época”, incluía grabados para un mayor entendimiento (Labrador y Deulofeu, 2019).

La primera vez que se utilizó la **ilustración como medio pedagógico** fue en el siglo XVII, concretamente en 1658 con la obra “Orbis Sensualium Pictus” (El mundo en imágenes) de Comenius, donde la imagen predominaba sobre el texto con la intención de incentivar a los niños a estudiar latín.

A mediados del **siglo XVIII**, nace la Ilustración, el movimiento cultural que defendía la razón por encima de todo y que “revalorizó el conocimiento empírico, las innovaciones científicas y tecnológicas y la democratización del orden social” (Labrador y Deulofeu, 2019). Este movimiento, junto con la Enciclopedia, ayudaron a despertar en las personas la necesidad de adquirir conocimientos.

Por último, hay que comentar que se perfeccionó la técnica del grabado, usada por muchos artistas, la podemos encontrar en las ilustraciones de William Blake o Francisco de Goya.



Figura 02.
El mes de mayo. Página del libro de horas *Las muy ricas horas del Duque de Berry*.

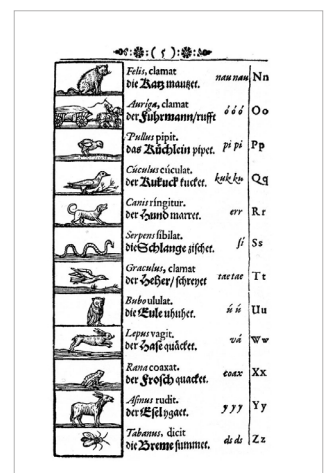


Figura 03.
Página del *Orbis Sensualium Pictus*. En ella se enseña a asociar letras con sonidos.

ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

A finales del **siglo XVIII** la Revolución Francesa (1789-1799) da comienzo a la época contemporánea. En esta época vemos como se le da gran importancia al género burlesco (caricaturas), apareciendo en medios que llegaban rápidamente a la población.

En 1796, se inventa la **litografía**. Creada por Aloys Senefelder, supuso un gran adelanto tecnológico que ayudó a la evolución de la ilustración durante el siglo XIX, ya que abarataba los costes, permitía una mayor producción y por lo tanto más público tenía la posibilidad de acceder al contenido originado.

Antes de la invención de la litografía los dibujos dependían de un intermediario, el grabador, después de su creación el artista controlaba todo el proceso de producción. Ejemplos de ilustradores que usaban la litografía son H.K. Browne (más conocido como Phiz, el ilustrador que trabajaba junto con Charles Dickens) y Eugène Delacroix.

EDAD DE ORO DE LA ILUSTRACIÓN

Los **primeros libros ilustrados** surgieron a finales del siglo XVIII y mediados del XIX durante la llamada Edad de Oro de la ilustración y la literatura infantil.

Estas obras tenían un claro carácter instructivo, reflejaban la moral de la sociedad del momento. Los ilustradores se debían adaptar y reflejar las necesidades de aquel tiempo, ya que “los autores se veían condicionados por aquello que el público esperaba encontrar en sus obras” (Chaves, 2013, p.64).

Destacan las ilustraciones de John Tenniel para **Alicia en el país de las maravillas** (1865) de Lewis Carroll, que marcaron un antes y un después porque se convierten en indispensables para la obra.

Durante este periodo de tiempo se generaron dos movimientos artísticos que daban gran importancia al libro y a la ilustración: el Arts & Crafts y el Art Nouveau. De hecho el Arts & Crafts consideraban el libro como una obra de arte total y el Art Nouveau “dio un fuerte impulso a la tipografía, diseño de cubiertas e ilustraciones de libros de todo tipo, muchos de ellos infantiles” (Aguado y Villalba, 2020, p.341-342).

“Hasta la invención de la cámara y la aparición de la fotografía en 1839, la ilustración era la única forma que podían tomar las imágenes impresas. Sin embargo, desde que se impuso la reproducción fotográfica, la popularidad de la imagen ilustrada fue disminuyendo. En el mundo editorial, los sectores que han mostrado un mayor interés por el trabajo de los ilustradores son los libros infantiles, los títulos de ficción y, algunas veces, los manuales técnicos, aunque estos se inclinan cada vez más por el uso de la fotografía” (Zeegen, 2013, p.64).

La Edad de Oro de la ilustración aportó grandes innovaciones de carácter técnico a principios del siglo XIX, como la impresión a cuatro tintas y avances en la fotolitografía. Si hablamos de la ilustración en general, la temática predominante en este tiempo fue la crítica, concretamente la crítica política y de las costumbres. Los artistas reflejaban la sociedad y la vida del momento, “convirtiéndose así en intérpretes influyentes de la sociedad y reflejando las diferencias sociales y culturales” (Labrador y Deulofeu, 2019).

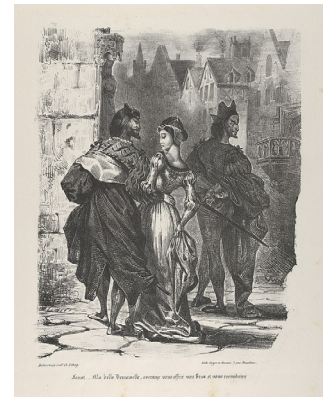


Figura 04.
Litografía de Delacroix. Fausto intentando seducir a Marguerite (Goethe, Fausto).



Figura 05.
Ilustración de Tenniel para Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll.

SIGLO XIX

Continuando con el siglo XIX, nacen grandes manifestaciones de la imagen impresa que dejan atrás su carácter auxiliar y pasan a tener todo el protagonismo. Antes de este punto, la ilustración únicamente era decorativa y prácticamente anónima, ahora los ilustradores trabajan en diferentes áreas y en diferentes medios firmando sus trabajos.

Carteles, revistas y libros ilustrados que antes eran considerados de segunda categoría ahora tienen gran importancia, sobre todo en América del norte e Inglaterra donde destacan autores como Gustave Doré o Phiz.

También destacan las representaciones gráficas que no pretendían sobrevivir durante un largo periodo de tiempo como tarjetas, cromos, barajas de cartas y otros tipos de objetos que reflejaban la vida cotidiana de la sociedad de la época y nos dan a conocer sus gustos y valores.

Una temática que captaba la atención del público desde el siglo XVII, eran las **imágenes de especies exóticas y los libros de viajes**, de hecho era común que ilustradores (o los mismos naturalistas que eran ilustradores y científicos) acompañaran a los exploradores durante las expediciones. Aunque muchas veces las imágenes de algunos libros de viajes se tenían que censurar por motivos morales o de pudor.

“A mediados del siglo XIX, empezaron a establecerse grandes museos de historia natural en toda Europa y aparecieron nuevas especializaciones científicas (como la botánica, la geología o la zoología). Los desarrollos de los métodos de impresión y la misma ilustración ayudaron a divulgar estas nuevas especializaciones. Al mismo tiempo, la obra de Charles Darwin (1809-1882) sobre la evolución de las especies significó un verdadero cambio de paradigma” (Labrador y Deulofeu, 2019).

Ciencia y arte estaban unidos por el dibujo. Esta unión propició grandes cambios en los movimientos artísticos y en la propia ilustración del siglo XIX por los adelantos ópticos y mecánicos que sufrieron los microscopios (Labrador y Deulofeu, 2019).

SIGLO XX

El nuevo siglo llega con grandes innovaciones de carácter técnico como la impresión a cuatro tintas. Destacaron ilustradores como Arthur Rackham, Beatrix Potter, entre otros. La guerra también tuvo un importante papel en el desarrollo de la ilustración. Aunque el **cartel** gozaba de gran importancia a finales del siglo pasado alcanzó su cumbre en la Primera Guerra Mundial (1914-1918) como **medio de comunicación propagandístico**, era utilizado para reclutar así como mantener el apoyo y la moral de la población. Fueron años muy duros para los libros ilustrados infantiles en todo el mundo, aunque se continuaba trabajando con la autolitografía.

En los **años veinte** nacieron las vanguardias. Los artistas de vanguardia trasladaron el arte a libros, revistas y publicidad, lo que hizo que se difuminara la línea entre el producto artístico y el producto comercial.



Figura 06.
Ilustración de Phiz para David Copperfield de Charles Dickens (1849).



Figura 07.
Ilustración sobre medicina botánica. J.H. Colen, 1847.



Figura 08.
Cartel de reclutamiento del Ejército de los Estados Unidos de la Primera Guerra Mundial por James Montgomery Flagg, 1917.

El nacimiento del álbum ilustrado como lo conocemos hoy en día se da con la publicación de “Babar, el pequeño elefante” de Jean Brunhoff en 1931.

“Brunhoff creó un libro-álbum en el que se combinó el texto y la imagen entrelazándose los dos lenguajes a lo largo de la obra. El formato que presenta es a doble página, y la ilustración y el texto se van intercalando, haciendo así que la lectura tenga un ritmo diferente al tradicional” (Valero, 2021, p.18).

En los **años cuarenta** comienza un nuevo resurgir de la ilustración en el libro. Después de la II Guerra Mundial la ilustración empieza a resurgir, una década después, en los **años cincuenta** ya eran numerosos los diseñadores que “combinaron sus creaciones con la pintura, la ilustración gráfica y las artes aplicadas. La importancia de la imagen creció con respecto al texto. Paulatinamente se iba incrementando la expresión personal en el terreno de las imágenes” (Aguado y Villalba, 2020, p.342)

En el álbum infantil, los años **sesenta** se convierten en un punto de inflexión: “se amplían notablemente los temas y se incorporan importantes novedades en la concepción plástica de la obra. Cada vez es mayor la libertad respecto de los cánones plásticos más tradicionales” (Chaves, 2013, p.70).

“En el año 1963 Maurice Sendak (1928-2012) publica el álbum “Where the Wild Things Are” (Donde Viven los Monstruos) un álbum ilustrado donde la calidad de las ilustraciones, la integración de estas con el texto y el diseño del álbum hacen de él uno de los mejores álbumes infantiles de todos los tiempos. Maurice Sendak es considerado como uno de los mejores ilustradores infantiles” (Valero, 2021, p.19).

En la década de los **setenta**, autores y artistas empiezan a dedicarse en exclusividad a la ilustración, lo que demuestra que empezaba a valorarse a nivel profesional. Según Zeegen (2013) nace una nueva sensibilidad gráfica, una estética visual vinculada a la fantasía y a la ciencia ficción, además de ser una década marcada por distintos lenguajes gráficos.

En las **dos últimas décadas del siglo XX** la popularidad de la ilustración sufría altos y bajos, en palabras de Zeegen (2013, p.13):

“Los ochenta fueron años prolíficos y, a pesar de la recesión que se viviría en los noventa, cuando parecía que esta disciplina tradicional llegaba a su ocaso, la llegada de la era digital supuso un renacimiento de la ilustración, así como una bocanada de aire fresco por las posibilidades que le ofrecía. De este modo, la ilustración continuó retratando la actualidad”.

En **España**, hasta el siglo XIX la ilustración de libros infantiles sigue el mismo recorrido que en Europa y a principios del siglo XX empieza el verdadero auge por la ilustración gracias a los movimientos vanguardistas.

Este auge terminó con la Guerra Civil y la posguerra, haciendo que la industria del álbum ilustrado sufriera un parón hasta la década de los sesenta y finalmente volvió a lo que era en los setenta, creando nuevos lenguajes y estéticas propias.

El álbum ilustrado cobra importancia entre la década de los ochenta y los noventa por “el surgimiento de editoriales especializadas, el resurgimiento de técnicas reprográficas, la variedad de técnicas y estilos y la idea de que a los niños debemos de darles cuentos con ilustraciones de calidad” (Valero, 2021, p.18).

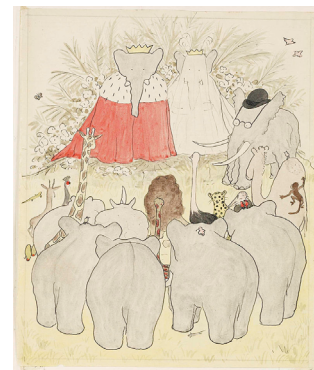


Figura 09.
Ilustración de Babar, el pequeño elefante de Jean Brunhoff.



Figura 10.
Portada del libro Donde Viven los Monstruos de Maurice Sendak.

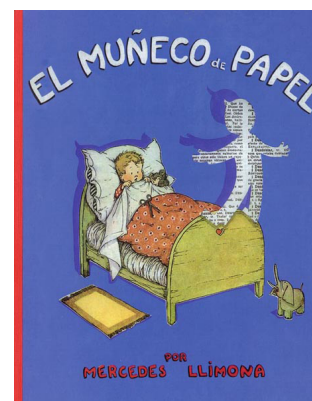


Figura 11.
Portada del libro El Muñeco de Papel de Mercé Llimona.

Hasta finales de los noventa se consumen álbumes ilustrados del extranjero porque no existía mucho producto nacional, pero a partir de esta década y a principios del siguiente siglo, en nuestro país “se redimensiona el arte de ilustrar para niños como una actividad artística y pedagógica de calidad y en la línea de las aportaciones del resto de Europa y EEUU, manteniendo esta línea de evolución hasta la actualidad” (Aguado y Villalba, 2020, p.344-346).

4.2. LA ILUSTRACIÓN Y EL ILUSTRADOR EN LA ACTUALIDAD

“El papel que desempeña la comunicación gráfica en nuestra vida diaria no ha sido nunca tan intenso, complejo y exigente como lo es actualmente, a principios del siglo XXI” (Zeegen, 2013, p.57).

Se puede decir sin dudar que en la actualidad la ilustración está de nuevo en auge. Hoy en día se mueve en prácticamente todos los ámbitos impresos y digitales, por ello el ilustrador debe contar con habilidades muy diversas que le permitan desarrollar su trabajo con éxito, de todas estas habilidades la más valiosa según Ladrador y Deulofeu (2019) es la síntesis visual de la información.

Los profesionales de la ilustración son los encargados de dar forma visual a un texto o mensaje. Deben hacerse expertos en el tema que van a ilustrar, documentarse sobre el tema es clave para desarrollar ideas creativas.

A la hora de trabajar, suelen partir de un encargo de un cliente que le proporciona un *brief* con unas especificaciones que debe cumplir. El trabajo resultante “se emplazará en un contexto más amplio, en una revista, por ejemplo, o en la cubierta de un libro impreso, y en forma de reproducciones del original” (Zeegen, 2013, p.32).

Con la llegada de las nuevas tecnologías el diseñador entra también en el campo de la ilustración difuminando nuevamente la línea entre ambos campos. Según Zeegen (2013) la ilustración es una disciplina que se encuentra a mitad camino entre el arte y el diseño. El autor considera que “la ilustración ha servido para registrar los logros y proezas del hombre, y los ha interpretado de una forma que no habría sido posible antes de la invención de la fotografía”.

La ilustración nos ayuda e influye en la relación que tenemos con el mundo que nos rodea. Es la herramienta más eficaz para la transmisión de mensajes, emociones o historias. Mediante las imágenes podemos captar la atención e imaginación del receptor y “funcionan como enlaces inseparables entre momentos de su historia personal y el instante presente” (Zeegen, 2013, p.13).

“Por medio de la imagen (...) atraemos toda la atención del público en un único golpe de vista, no supone ningún esfuerzo y es de carácter inmediato. La observación de una imagen se nos mete en la retina en cuestión de 1 segundo, no necesitamos pararnos a leer una descripción del producto que se nos presenta, de esta forma vemos y comprendemos” (Muñoz, 2020).

Siempre que acompañe al texto, la ilustración debe formar una unidad complementaria junto a él y que a su vez ambos elementos aporten sus características y peculiaridades propias al conjunto. El carácter universal de la ilustración hace que llegue a todo tipo de público e incluso rompa la barrera idiomática.

La profesión, por fin, está empezando a ser reconocida y muchas veces el éxito de un libro depende del profesional que haya trabajado las imágenes, y eso que hace relativamente poco los nombres de los ilustradores ni se incluían en las portadas. Comparados con los de hace unas décadas, los ilustradores de hoy en día están más formados y dominan diferentes técnicas tanto digitales como tradicionales, siguen modas o crean las suyas propias dentro de la nueva cultura visual actual pero siempre pensando en experimentar, aprender y divertirse haciendo arte. En palabras de Labrador y Deulofeu (2019):

“la figura del ilustrador va difuminando y ampliando su campo de actuación, entrando en ámbitos tanto organizativos como de capacidad intelectual y social que requieren conocimientos muy diversos alejados de lo que se entendía antes por ilustrador, sencillamente un habilidoso dibujante con un universo creativo propio”.

4.3. LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

“La ilustración infantil, en general, es quizá uno de los campos más amplios y variados que ofrece el mundo de la ilustración. Podemos encontrar, además de la publicidad, los juguetes y la producción textil, varios medios que pueden plantear, en mayor o menor grado, una narrativa visual” (Labrador y Deulofeu, 2019).

Esta tipología de ilustración se mueve en muy diversos campos, pero como este proyecto trata del desarrollo de un encargo editorial, en este apartado voy a centrarme en el campo que nos concierne: la ilustración infantil en los libros.

Los ilustradores son los narradores de los niños o niñas que no saben leer o todavía están aprendiendo, ya que las imágenes no solo acompañan al texto, lo complementa de forma visual aportando detalles que no encontramos escritos. Se puede decir que entre el emisor (ilustrador) y el receptor (público objetivo) se establece una comunicación narrativa, elocuente, argumental y secuencial (Durán, 2005).

La ilustración en la literatura para los más jóvenes **lleva casi toda la parte del peso narrativo y descriptivo de la historia**. Los dibujos funcionan como mensajes que llegan de forma sencilla y directa al receptor, muchas veces usando figuras retóricas como las metáforas visuales.

Mediante el **poder de la imagen** se pueden transmitir los mensajes más complejos de la forma más sencilla, hace que se comprenda mejor la información presentada y ayuda a comprender conceptos difíciles de entender en palabras. Es una herramienta de gran valor pedagógico.

La ilustración ayuda a los pequeños a comprender mejor y más rápido temáticas sociales y/o educativas, a aprender a gestionar sus emociones o encontrar formas de solucionar problemas, ayudarles a desarrollar la imaginación, fomentar el gusto por la lectura y/o por el arte, además de ayudarles a comprender mejor el mundo en el que viven.



Figura 12. Portada del libro *pop-up* de El Monstruo de Colores de Anna Llenas.

4.3.1. EL ÁLBUM ILUSTRADO

“Las ilustraciones siempre están presentes en el transcurso de la vida de una persona, especialmente en las primeras etapas de la vida, donde los libros ilustrados suelen ser de los primeros contactos que tendrá el niño con el arte” (Zeegen, 2013, p.13).

Muchos autores llaman “libro ilustrado” a cualquier libro que contenga ilustraciones en su interior, y aunque no sea del todo incorrecto, existen matices que permiten clasificarlos en diferentes **tipologías**.

Según Valero (2021) si tenemos en cuenta la **relación** que existe **entre imagen y texto** encontramos: el libro de imágenes, donde se presenta una ausencia total de texto y únicamente las imágenes cuentan la historia, el **libro ilustrado** donde las imágenes son simples acompañantes del texto y, por último, el **álbum ilustrado** donde las imágenes y el texto se leen en conjunto, forman una unidad y no actúan de forma individual.

También se pueden clasificar teniendo en cuenta su **estructura física**: libros *pop-up*, libros desplegables, libros de hojas partidas, libros troquelados, libros de texturas y libros con juguetes; y según el tipo de **técnica** utilizada para su representación visual: pintura, collage, técnica mixta, fotografía, modelado, técnicas de impresión o digitales.

Después de revisar varias fuentes, parece que todavía no existe una definición clara de lo que es un libro o álbum ilustrado y cuál es la verdadera diferencia entre ellos, por esto me ceñiré a la definición ofrecida por Valero (2021) para denominar mi proyecto: el trabajo que llevo a cabo sería considerado como un álbum ilustrado porque las imágenes y el texto van en conjunto, pero por su estructura física se denominaría libro *pop-up*. Por lo tanto, el Proyecto Alicia sería una combinación de ambos, álbum y libro a la vez. Teniendo en cuenta esto, me referiré al proyecto como libro cuando hable sobre su estructura física y como álbum el resto del tiempo. Aclarado este punto, pasemos a hablar sobre el álbum ilustrado.

Cuando el álbum ilustrado está destinado a los más pequeños cumple con dos **funciones**, una de ocio y otra pedagógica. Sus características más importantes son la significación inmediata, el poder de persuasión, eficaz con la interpretación del contenido, además favorece la capacidad de atención, potencia la imaginación y la creatividad y ayuda a establecer valores.

Tratan **temas** de lo más variados, desde simples historias que despiertan la risa, adaptaciones de cuentos clásicos y modernos, aprendizajes sencillos como los colores, o las emociones, a temas más complicados como pueden ser temáticas medioambientales o sociales, siempre explicado de forma sencilla y mediante un hilo conductor en forma de historia.

En este conjunto de texto e imagen, esta última será la encargada de soportar la mayor parte del peso narrativo y descriptivo de la obra, muchas veces el ilustrador tendrá que recurrir a figuras retóricas visuales para simplificar o explicar conceptos, “aun así, las **palabras** continúan siendo necesarias, pues actúan como **anclaje semántico**” (Chaves, 2013, p.63).

Los álbumes ilustrados suelen ser el primer contacto del individuo con las estructuras narrativas y el arte, normalmente son los adultos los que introducen

el álbum a los pequeños y con el paso del tiempo ellos mismo despiertan el interés por adentrarse en los cuentos y las imágenes. Cabe recordar que, aunque estén destinados a un **público** muy joven, no significa que los **adultos** no puedan disfrutar de ellos. Además de que en su interior “contienen un conocimiento complejo equiparable a cualquier otro planteamiento dirigido más específicamente al adulto” (Labrador y Deulofeu, 2019). El arte no entiende de edad, y un libro ilustrado puede ser del agrado de cualquiera e incluso puede ser más valorado por su contenido visual por un adulto que por un niño.

Amado por su valor educativo o su atractivo visual, el álbum ilustrado está de moda en la actualidad y no solo por niños y adultos, hay “multitud de docentes que los utilizan en sus aulas, haciendo así que se esté convirtiendo en una herramienta y en un material muy útil, original y vistoso a la hora de enseñar en las aulas de infantil” (Valero, 2021, p.10).

4.3.2. EL LIBRO POP-UP

“Estos libros son mucho más que un libro, suponen una nueva dimensión de este objeto, combinando muchas disciplinas como arquitectura, artes plásticas, diseño, ingeniería y literatura” (Serrano Sánchez, 2015, p.80).

Conocidos también como libros desplegados, tridimensionales, 3D, animados y otros muchos nombres, los libros *pop-up* son aquellos en los que las ilustraciones se mueven por sí solas al pasar sus páginas o necesitan la intervención del lector, permitiendo que interactúe con el objeto.

Dentro de la industria se suele denominar “libro *pop-up*” a aquellos que contienen en su mayoría mecanismos tridimensionales y “libro *novelty*” a aquellos con mecanismo bidimensionales, aunque ambos tipos entrarían dentro de la categoría de “libro móvil”.

Al igual que los libros o álbumes ilustrados, es muchas veces considerado para niños, incluso pudiendo encontrarlos en muchos comercios en la misma sección que los juguetes. Pero lo cierto es que tanto mayores como pequeños pueden disfrutar de ellos, y son muchos los adultos que los coleccionan como verdaderas obras de arte por su alto trabajo artístico e ingenio.

En la actualidad, el libro móvil está empezando a ser considerado como un género por sí mismo. Según Serrano (2018) este género no está sufriendo un auge o se está poniendo de moda, se han estado vendiendo de forma continuada durante años pero quizás el interés en España está surgiendo ahora, ya que a nivel internacional es un género “bastante asentado”.

Los mecanismos, bidimensionales o tridimensionales, funcionan mediante diferentes técnicas de papel, que como ya he mencionado antes, pueden necesitar de la **interacción** del lector o funcionar automáticamente al pasar las hojas. Esta interacción entre el objeto y el lector hace que se cree una conexión muy especial con el libro, porque el lector es partícipe de la acción.

Los libros *pop-up* son una manera divertida para aprender y entretenerse por su carácter lúdico y didáctico. Permiten “ver y comprender las cosas de forma más fácil, mostrándote el funcionamiento, movimiento o las distintas partes de lo que muestra la ilustración, de una forma que en un libro plano nunca se podría hacer” (Serrano, 2018, p.86).



Figura 13.
Alicia en el país de las maravillas
pop-up.

Su peculiaridad más especial es sorprender al lector. Este **factor sorpresa** es lo que hace a los libros *pop-up* tan únicos, cautivando a los lectores y haciendo que los creadores de este género de libros estén en una búsqueda incansable para crear de manera innovadora, inédita y original, y así seguir sorprendiendo al mundo.

4.4. COMO ILUSTRAR UN LIBRO INFANTIL

“El libro fue, probablemente, el primer medio de trabajo verdadero para los ilustradores. La relación entre el lenguaje escrito y la imagen ilustrada ha sido siempre muy especial” (Zeegen, 2013, p.64).

Para la ilustración de un libro o álbum infantil, y como en cualquier proyecto creativo, el ilustrador partirá de un **brief** donde se recopilará la información necesaria para el correcto desarrollo del proyecto. Entender perfectamente de que trata del texto es esencial para su correcta interpretación.

“Un ilustrador se comunica únicamente a través del resultado de su trabajo. La elección del concepto y la fuerza de sus ideas son dos aspectos fundamentales a este respecto. Aunque menos evidente, la elección del medio resulta igualmente crucial” (Zeegen, 2013, p.29). Por lo tanto, para responder de forma adecuada al *brief* y asegurar el éxito de un proyecto ilustrado, dependerá de la capacidad del ilustrador de transmitir o comunicar el mensaje al receptor, además de la correcta elección del medio y de los materiales que se utilizarán ya que condicionan la comprensión de texto e imagen.

Según Labrador y Deulofeu (2019) para la realización de un libro o álbum ilustrado destinado a niños y a niñas, hay que tener en cuenta:

- El material y las dimensiones del libro, puesto que condicionan las ilustraciones a realizar.
- El género del individuo, su entorno cultural y capacidades cognitivas.
- La complejidad o sencillez de las ilustraciones.
- El uso que se hará del libro.
- La caracterización de los personajes y su puesta en escena.
- El color o el estilo adecuado.

La relación que existe entre los niños y los álbumes o libros ilustrados es muy estrecha y especial, sobre todo cuanto todavía no saben leer (Salisbury y Styles, 2012, p.80). Ellos ven la literatura como otra forma de juego o entretenimiento, y que sin casi darse cuenta, les proporciona conocimientos de gran valor.

Existen muchos estudios que abalan que “la forma en que los niños procesan y, por tanto, entienden e interpretan las imágenes varía con su edad y su madurez cognitiva” (Aguado Molina y Villalba Salvador, 2020, p.349). Pero la realidad es que es difícil saber cómo afectan las historias e imágenes a los más pequeños porque no tienen desarrollada completamente su capacidad del lenguaje, pero sí que se puede apreciar que desde muy corta edad hay niños que ya diferencian y discriminan la función que tienen las imágenes y las palabras, además de comprender temas complicados (Salisbury y Styles, 2012, p.80).

A pesar de la corta edad del público, el ilustrador no debe menospreciar su inteligencia, simplemente debe tratar los temas desde una percepción o perspectiva adecuada a la edad del receptor.

4.4.1. PÚBLICO OBJETIVO

“El éxito de un buen libro es que los medios que utilice sean los adecuados para su finalidad, y que estén bien elegidos para la edad del lector” (Serrano Sánchez, 2015, p.89).

La ilustración infantil está condicionada por la edad del receptor, dependiendo de la edad del niño o la niña el enfoque que se le dará a la ilustración será diferente para transmitir correctamente el mensaje o alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje.

El álbum que he seleccionado está recomendado para niños de 0-5 años porque tiene unas ilustraciones muy llamativas en forma y color que despiertan el interés del lector y el texto, pese a ser simple, es muy atractivo por estar contado en verso. En general, “podemos decir que las ilustraciones son tanto o más importantes que el texto en los álbumes ilustrados para niños de entre 2 y 5 años, y que entre 5 y 8 años, cuando ya aprenden a leer, la temática, el enfoque y el lenguaje son más elaborados” (Labrador y Deulofeu, 2019).

Echando un vistazo al catálogo de 2021 de la editorial Combel, empresa para la cual realizaremos el encargo, he visto que los libros que tienen sistemas desplegados en tres dimensiones están recomendados a partir de los 3-4 años.

Teniendo esto en cuenta, el Proyecto Alicia tendrá un **público objetivo a partir de 3 años**. Únicamente se tendrá en cuenta su edad, sin determinar género, raza o cultura porque quiero que sea un libro destinado a todas las niñas y niños.

Serrano (2018) explica en su tesis doctoral sobre libros *pop-up* que los mecanismos bidimensionales son ideales para niños de hasta 3 años, mientras que para niños de mayor edad a los que ya se les puede contar historias un poco más largas los libros *pop-up* son perfectos (p.89).

Los pequeños deben aprender habilidades que les permita interpretar y apreciar el mundo visual en el que vivimos. Muchos niños aprenden el arte de observar de forma natural y a una edad temprana dejándose llevar por las imágenes, colores y formas, aunque siempre se puede potenciar esta capacidad (Salisbury y Styles, 2012, p.77). Es responsabilidad de padres y profesores enseñar y guiar a los más jóvenes en el proceso de aprendizaje e interpretación sin sustituir todo lo que puedan hacer por ellos mismos. Es por esto por lo que se considera que los libros móviles tienen un claro carácter social, porque los pequeños necesitarán de alguien que los acompañe a adentrarse en ellos.

Al estar destinados a ser manipulados, son ideales para niños y niñas a partir de 3 años porque ayudan a trabajar la coordinación óculo-manual, aprenden a calcular su fuerza, interpretar señales y aprender conceptos de forma divertida (Salisbury y Styles, 2012, p.77).

4.4.2. RELACIÓN ENTRE TEXTO E IMAGEN

Recordemos que en el álbum ilustrado la imagen y el texto forman un conjunto armonioso y se complementan mutuamente, pero el texto al estar destinado a los más pequeños será sencillo y escueto, sin entrar en muchos detalles que puedan confundir o abrumar al receptor. Ahí, es cuando entra en juego el papel del ilustrador, su deber es terminar de completar el texto de forma visual, dibujar los detalles y el mundo que no se ha podido escribir, “crear un ambiente general que ayude a sumergirse visualmente en la historia, destacando aspectos de esta

como la época en la que se sitúa, las características físicas o incluso psicológicas de los personajes que aparecen” (Labrador y Deulofeu, 2019).

Cuando la imagen complementa al texto, aporta y clarifica detalles que no están expresados en palabras, ayuda a establecer y concretar relaciones entre conceptos de forma visual lo que resulta más sencillo de comprender para el niño o niña.

“Pese a que la presencia dominante de la ilustración en el álbum condiciona el carácter narrativo de la obra, no podemos menospreciar la acción de la palabra, necesaria en la mayor parte de los casos. Cualquier imagen es por naturaleza polisémica, con lo que se hace indispensable que el texto acote, evitando ambigüedades” (Chaves, 2013, p.66).

Texto e imagen son complementarios, juntos conforman el álbum ilustrado pero aunque sean una unidad comunican de forma diferente. En palabras de Aguado y Villalba (2020, p.347):

“la imagen ilustrada difiere de la palabra escrita también por la forma en que el “lector” interioriza ambos mensajes: el texto obliga a una proyección mental interna (desarrolla más la imaginación) mientras que la imagen ofrece una representación externa del objeto-noción (deja menos margen a recrear subjetivamente). Cuando se combinan con efectividad, ambas facetas interactúan y se completan”.

4.4.3. NARRATIVIDAD VISUAL

“El acento de la ilustración respecto a las otras modalidades plásticas consiste en su potencial narrativo” (Labrador y Deulofeu, 2019).

La capacidad narrativa de la ilustración y el poder que tiene para representar visualmente una historia es su gran punto fuerte. Es capaz de representar la trama de un libro con más protagonismo que la narración verbal, como expresa Chaves (2013, p.66):

“En la obra el eje secuencial se articula con el paso de las páginas, que marca el sentido de la lectura. Sin embargo, la naturaleza visual de los álbumes genera una doble vertiente: cada ilustración puede leerse de forma individual y aislada del resto, o bien en relación al todo siguiendo el hilo narrativo. De una u otra forma, abundan las elipsis y los encuadres subjetivos que trascienden sentidos inmediatos”.

La narratividad visual hace más amena la lectura, ayuda a plasmar ideas que no se muestran en el texto o que no están completamente definidas y relacionan la imagen y el texto con la gran variedad de recursos plásticos y visuales de los que dispone la ilustración.

Para enriquecer la narración y al igual que se hace en un texto, la narración visual cuenta con figuras retóricas visuales que aportan riqueza tanto a las imágenes como al texto que representan.

4.4.4. EL VALOR EDUCATIVO DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración se encuentra en todas partes, no hay forma de que hoy en día una persona no tenga que relacionarse con imágenes continuamente, por ello es de vital importancia que los más pequeños aprendan a interpretar las imágenes.

Para que una ilustración se pueda **utilizar a nivel pedagógico** tiene que emplear adecuadamente el color, el tono, los elementos formales, la composición y el ritmo temporal. Debe complementar al texto y sobre todo estar adecuada a la edad del lector. Como hoy en día vivimos rodeados de imágenes, entender códigos visuales es de vital importancia para la socialización del individuo y la comprensión del mundo.

Aunque los ilustradores no se dediquen a la docencia, colaboran en la enseñanza y en el correcto desarrollo mental del niño o niña. Si el ilustrador cuenta con libertad creativa a la hora de interpretar el texto, debe tener cuidado de no caer en **estereotipos** que puedan perjudicar la visión pura que tiene el niño del mundo que le rodea. El ilustrador debe ser responsable con las imágenes que crea porque puede dañar los sentimientos de muchas personas.

Se consideran cuentos inclusivos aquellos que muestran la diversidad y multiculturalidad que encontramos en nuestra sociedad actual y que actuarán de forma educacional en el niño/a (Tovar y Polo, 2021). Labrador y Deulofeu (2019) consideran que las ilustraciones que encontramos en los libros infantiles son un instrumento fundamental para desarrollar la **personalidad** del niño y favorecer el aprendizaje de la lectura y escritura así como la comprensión del texto.

“Aunque los niños no sepan leer, está claro que una imagen sugerente y atractiva los animará a seguir observando el cuento y estimulará la percepción y la fantasía de los niños y niñas. Además, la utilización de los colores, la forma, el tamaño, la perspectiva o la manera en la que están dibujadas las imágenes será fundamental para captar la atención y la curiosidad del público infantil” (Valero, 2021, p.6).

La ilustración es necesaria para adaptarse al mundo tan cambiante y flexible en el que vivimos. Según Aguado y Villalba (2020), la ilustración es el complemento ideal para el texto y una excelente herramienta para la alfabetización visual, **contribuye** en:

- Identificación de códigos visuales, como la forma y el color.
- Identificación personal de las experiencias del niño/a con los personajes de la obra.
- Favorece la observación, la concentración, la asociación de ideas y el reconocimiento de conceptos por vinculación con la imagen.
- Desarrolla:
 - la imaginación (a partir de las situaciones recreadas)
 - la empatía
 - la identificación de las emociones
 - la memoria y la capacidad de retención a partir del dibujo.
 - la noción de temporalidad

Además, mejora la competencia artística, la comprensión narrativa y de imágenes y la formación de un juicio estético. “De hecho, llevan hasta los niños los elementos formales del arte de manera más asequible que otras formas de expresión plástica.” (Aguado y Villalba, 2020).

5. PROYECTO ALICIA: DESARROLLO

Al inicio de la redacción de este proyecto había planteado un proceso de trabajo muy lineal, que dependía de seguir un camino muy marcado de actuación, pero conforme iba desarrollando la producción del libro, me di cuenta de que no podía seguir el plan y tenía que improvisar según lo que me pedía el proyecto, un constante rectificar y corregir.

En este punto, voy a explicar el proceso de trabajo seguido para alcanzar los objetivos del proyecto.

5.1. FORMACIÓN EXTRA Y MATERIALES

Para empezar el proyecto en sí y teniendo en cuenta que nunca había experimentado, creado, ni estudiado los mecanismos *pop-up* y tampoco sabía como montar un libro, decidí formarme mediante la plataforma **Domestika**, concretamente mediante el curso *Creación de libros pop-up* de Silvia Hijano Coullaut (2020).

Es un curso muy sencillo, para principiantes del mundo del *pop-up* donde la profesora te explica cómo realizar el proyecto del curso poco a poco y obtener un libro de viajes sobre Madrid. Además del proyecto propuesto, también te proporciona un listado de los materiales que necesitarás, donde comprarlos, consejos y varios tipos de recursos, como algunas plantillas de mecanismos. Gracias a esta formación extra he aprendido a realizar mecanismos sencillos, a perderle el miedo al uso del papel y a cometer errores.



Figura 14.
Materiales utilizados.

En cuanto a los **materiales**, estos son los que he utilizado durante el proceso de producción:

- Regla
- Tijeras
- Cinta de doble cara y *washi tape*
- Bisturí
- Plegadera
- Butil

Más adelante entraré en detalle sobre el tipo de impresión y de papel, así como de los materiales necesarios para la encuadernación del libro.

5.2. EL TEXTO, LA IMAGEN Y LA INGENIERÍA

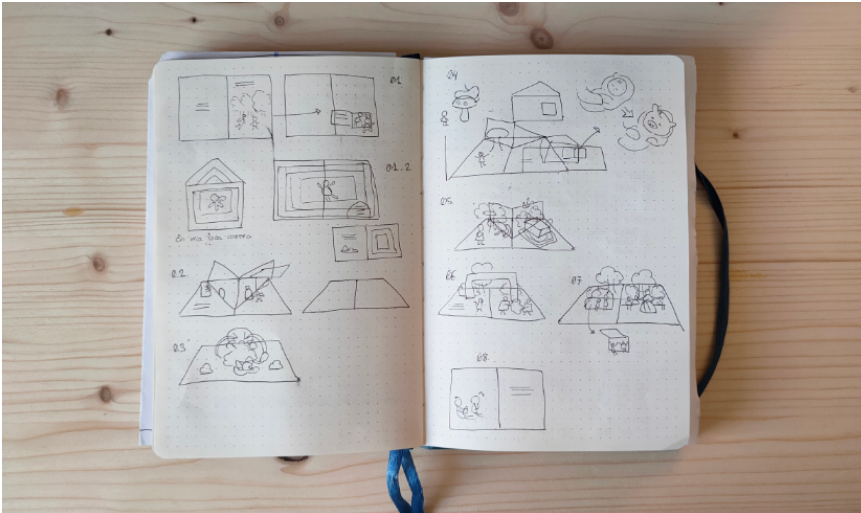


Figura 15.
Bocetos de la distribución final de las páginas del libro.

El primer paso para crear un libro, sea del tipo que sea, es redactar el texto. Por suerte ese paso ya estaba resuelto, así que cogí mi ejemplar del libro a ilustrar y escribí el texto en un documento *Word* para poder planear la distribución cómodamente.

Realicé una primera repartición, intentando que tuviera sentido con lo que me gustaría ilustrar, pero tuve que desecharla y volver a empezar. Mientras hacía esto comencé a ver el curso de *Domestika* y en él Hijano (2020) recomienda la creación de un libro de cinco a siete páginas. Este número de páginas impar permite que los mecanismos funcionen correctamente, sobre todo aquellos que deben abrirse con un ángulo de 180 grados.

Siguiendo este consejo intenté volver a dividir el texto en el rango de páginas aconsejado, pero no conseguía organizar de forma satisfactoria la narración del texto con la posible idea de ilustración y la composición conjunta del *pop-up*. Así que tras meditarlo y organizarlo, tomé la decisión de crear un libro de **nueve páginas**: dos páginas, la primera y la última irán sin mecanismo, únicamente tendrán texto e imagen, mientras que las intermedias sí serán tridimensionales.

Al no contar con mecanismos en estas dos páginas, el interior del libro funcionará correctamente, es como si en realidad el libro tuviera siete páginas. Una vez decidido el número de páginas, dividí el texto para cada página y boceté lo que me gustaría incluir en cada una (Figura 15).

Figuras 16, 17 y 18.
Mecanismos de prueba para practicar y aprender.



5.2.1. MAQUETA N°1

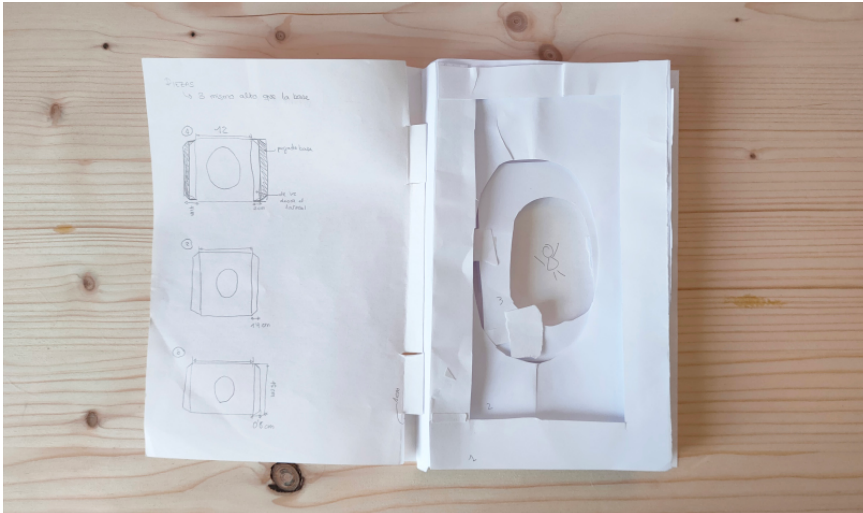


Figura 19.
Maqueta n°1 - Página 2.

Aunque existe software específico para la ideación y correcta realización de mecanismos *pop-up*, preferí utilizar el método de **ensayo/error** para la experimentación y creación de mis propios mecanismos.

A partir de una idea inicial, utilicé folios normales tamaño A4 para la realización de la primera maqueta o el prototipo inicial del Proyecto Alicia. Usando el ingenio, cortando y pegando de una forma muy desordenada, fui investigando por mi cuenta el funcionamiento de los ángulos y los empujadores.

Mientras ideaba los mecanismos que usaría en el libro, también fui practicando con los que proporciona Hijano (2020) a sus alumnos para coger soltura y seguir aprendiendo (Figuras 16, 17 y 18).

Después de mucho experimentar, llegué a una serie de mecanismos que formarán la parte tridimensional del libro. Ninguno de ellos ha sido elegido al azar, cada uno está pensado para realzar la ilustración y el texto, hacer que ambos sean más llamativos y construir un mundo dentro del propio libro.

Los mecanismos utilizados son muy sencillos, aptos para el público objetivo y para una principiante del mundo del *pop-up* como yo. Además de mecanismos tridimensionales, también he usado un par de bidimensionales para ciertos momentos de la historia.

5.3. ILUSTRACIÓN Y MAQUETADO 3D

“El primer paso para crear una ilustración consiste en colocar el lápiz sobre el papel o el cursor en la pantalla” (Zeegen, 2013, p.97)

Tras la primera maqueta en papel, decidí que el libro tendría **tamaño A5**. Era el tamaño que utilicé en esta primera maqueta y me pareció un tamaño apropiado para manipularlo, ni muy pequeño ni muy grande. Además, es un tamaño adecuado para que pueda realizar pruebas y maquetas desde la impresora de mi casa, sin necesidad de tener que ir a la imprenta cada vez.

Así, con el número de páginas y el tamaño del libro resuelto, tocaba pasar a ordenador los bocetos que había estado dibujando. Tomé medidas de la maqueta nº1 y de las anotaciones que había realizado para pasarlas a *Illustrator*, así como de los personajes que iba bocetando.

Empecé a dibujar, primero siguiendo algunos bocetos y después dejándome llevar por lo que me parecía que podía quedar bien. El objetivo de estos primeros archivos no era obtener los dibujos o mecanismos finales, era conseguir una primera versión para realizar una nueva maqueta para comprobar que el trabajo realizado funcionaba y que las medidas eran las correctas.

5.3.1. DISEÑO DE PERSONAJES



En el libro se nombra a un total de trece personajes, de todos ellos la protagonista de la historia, **Alicia**, es la más importante.

Tenía claro desde un principio que quería que Alicia se alejara un poco de la imagen que tenemos todos de ella: una niña con el pelo largo y rubio con un vestido pomposo acompañado de un delantal blanco.

Pensando en darle un **aire más moderno** para que los lectores puedan identificarse con ella, hice que Alicia fuese una niña morena con el pelo corto. Vestida con un mono o pichi vaquero, una camiseta blanca, unas zapatillas normales y sin delantal. También he intentado plasmar la personalidad de la protagonista mediante su lenguaje corporal y expresión facial, intentando mostrar que es una niña valiente, curiosa y segura de sí misma.

Algunos de los personajes que encontramos en la historia son **animales**, como en la historia original. Esto puede ser así para buscar la empatía del receptor, potenciar la imaginación, romper la lógica y entrar en la fantasía o crear situaciones cómicas o absurdas (Chaves, 2013, p.69).

Independientemente de lo fantasiosos que pueden ser los personajes, en todos ellos he intentado expresar sus emociones mediante su rostro y expresión corporal. Los niños, aunque sean muy pequeños, saben cómo leer el lenguaje



Figura 20.
Primeros bocetos de Alicia.

Figura 21.
Alicia. Portada del TFG.

corporal, es muy probable que esto sea aprendido de forma natural mientras ven dibujos en televisión (Salisbury y Styles, 2012, p.81). Además, he tomado como consejo las palabras de Labrador y Deulofeu (2019):

“Por más fantasiosos que sean los personajes o el contexto donde se sitúan, tienen que cumplir unas normas no muy alejadas de las de una situación real. Ya inmersos en la situación imaginaria, el objetivo es que el lector no encuentre incongruencias que le hagan dudar del lugar donde se sitúa la trama”.

Para la construcción de los personajes he utilizado trazos sencillos y amigables para el lector, intentando unir la fantasía y la realidad dentro del estilo.

5.3.2. MAQUETA Nº2



Figura 22.
Maqueta nº2 - Página 7.

Esta segunda maqueta fue la primera aproximación al maquetado 3D en sí. Utilicé cartulinas blancas de 185g/m² para comprobar cómo se comportan los mecanismos en otro tipo de papel.

En casa, desde mi propia impresora, fui imprimiendo las ilustraciones sin color ni textura, simplemente los trazos para centrarme en la composición y el funcionamiento. Nuevamente, monté la maqueta usando los materiales mencionados y volví a tomar medidas y anotaciones para corregir los archivos de *Ilustrador*, mejorar el libro y añadir detalles.

5.4. COLOR Y TEXTURA

“La percepción del color produce un impulso emotivo. Un color gusta o no, se elige un tono u otro, un nivel de saturación o brillo preciso, pero en ninguno de los casos se produce una reflexión previa. El color se percibe de forma instantánea y cada tonalidad emite un mensaje” (del Olmo Barbero, 2006, p.114).

El color es uno de los recursos más importantes en la comunicación: influye en la percepción y comprensión del mensaje, en la captación de atención y es capaz de manipular y transmitir emociones. Además, la presencia o ausencia de este es clave para la narratividad de un libro o álbum ilustrado.

El elegir un color u otro para un proyecto depende de la edad, nivel de formación y entorno sociocultural del público objetivo, y muchas veces estos se ven influenciados por los cambios en la estética o en la moda (Hayten, 1967, como se citó en Del Olmo Barbero, 2006).

Teniendo en cuenta que los más pequeños prefieren los colores puros y brillantes (Hayten, 1967, como se citó en Del Olmo Barbero, 2006), he intentado usar colores alegres y saturados para llamar su atención y buscar su agrado. Los niños son especialmente sensibles al color y al tono, y parece que pueden analizar su significado de manera natural (Salisbury y Styles, 2012, p.81).

Alicia está representada con colores más claros comparados con los colores utilizados en el fondo y en otros personajes para generar contraste y que destaque sobre los demás. De la misma forma, la tipografía alterna entre el color blanco y negro según el color del fondo para que destaque, facilitando la lectura y permitiendo una buena legibilidad.



Figura 23.
Pieza de la página 6.
El Gato de Cheshire.

Además del color, también he jugado con los degradados de color a transparencia para hacer desaparecer al Gato de Cheshire (Figura 23), así como el uso de diferentes texturas sobre los colores para hacer que las figuras sean más interesantes a la vista y no se vean tan planas (Figura 24). Estas texturas empleadas en las ilustraciones son imágenes libres de la web *Unsplash* y posteriormente tratadas con *Illustrator*.

Usando el color adecuadamente conseguimos que las imágenes sean más atractivas, capten la atención del espectador o lector y hace destacar el producto, pero a veces el no usar color es lo más adecuado.

En muchas páginas he mantenido espacios es blanco para no sobrecargar innecesariamente de color las hojas, remarcando solo los puntos donde transcurre la acción del texto, atrayendo la atención y dejando descansar la vista del lector.

5.4.1. FONDOS Y ESCENARIOS



Figura 24.
Pieza de la página 3.
Jardín.

Mientras leía el texto del libro interpreté que la mayoría de la acción transcurre en lo que sería un gran jardín o un bosque, así que decidí que Alicia paseara por escenarios contextualizados dentro de este ambiente.

En algunos momentos sí que se dice donde se sitúa la acción pero en otros momentos hay que tirar de imaginación y completar la información del texto con las imágenes.

Teniendo en cuenta la edad a la que va destinado este libro, los escenarios son sencillos, utilizando formas geométricas se representa la realidad pero con un toque de fantasía. He intentado generar composiciones interesantes mediante el uso de la asimetría, que también ayuda a captar la atención del lector dirigiendo la mirada. El contraste entre personajes y escenarios se crea mediante los colores y con la posición tridimensional de las figuras recortadas.

He intentado variar los escenarios dentro de lo posible, añadiendo elementos diferenciadores que enriquecen la experiencia visual, potencian la observación y la memoria, además del uso de diferentes ángulos y posiciones en las figuras (Lescano, 2013, como se citó en Talla De la Cruz, 2020). Por ejemplo, en un total de tres páginas se muestra un bosque o jardín (siendo la figura 24 uno de ellos), pero los tres son diferentes entre sí para generar composiciones más interesantes.

5.4.2. MAQUETA Nº3



Figura 24.
Maqueta nº 3 – Página 5.

Monté todas las piezas del libro en diferentes archivos para imprimir la maqueta en tamaño A3. Decidí imprimir la maqueta en este tamaño pese a que el libro tendrá tamaño A5 porque me permite cortar a sangre las piezas y las bases (hojas donde se montarán las piezas y mecanismos).

En la tercera maqueta ponía a prueba los mecanismos mejorados de la prueba anterior y comprobaba como quedaba el color y la textura una vez montada, a la vez que probaba otro tipo de papel que me recomendaron en la imprenta.

Esta maqueta fue la primera con el texto impreso. La **tipografía** seleccionada para el libro ha sido Source Serif Pro, en su variable regular y a 15pt de tamaño. Ya había trabajado antes con esta tipografía y me gusta porque es sencilla, bonita y tiene una buena legibilidad. Al tener serifa y utilizar un tamaño considerable facilita la lectura al público objetivo. Además, como he comentado antes, he ido cambiando el color de las letras según el color del fondo para generar contraste y que el texto se pueda leer con facilidad. Está situado en la parte inferior de la página para dejar espacio a los mecanismos.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 25.
Source Serif Pro.

Esta maqueta fue un fracaso porque con las prisas exporté mal los archivos y el color no quedó como debía, además de que el papel que me recomendaron no me terminó de gustar. Viendo el lado bueno, realizar esta prueba me permitió ver los puntos débiles que necesitaba mejorar.

6. PROYECTO ALICIA: ARTE FINAL

Una vez realizadas todas las pruebas y maquetas necesarias pasamos a la última fase de la producción: el troquelado, montaje y encuadernación del arte final del proyecto.

6.1. IMPRESIÓN Y TROQUELADO

Los archivos que he llevado a la imprenta no han sido los archivos convencionales que un diseñador podría imaginar, ya que este libro es un proyecto único.

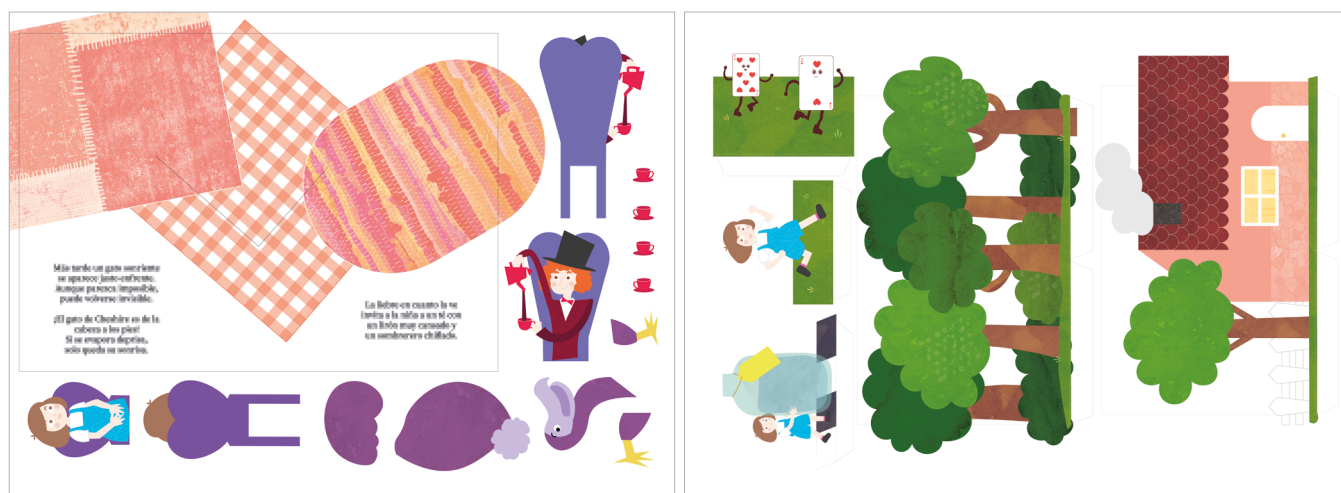
Con un total de 15 hojas en formato JPG, he montado en papeles A3 las diferentes bases y mecanismos para intentar reducir el coste final del proyecto. Como he tenido que hacer diferentes pruebas a todo color, reimprimir hojas si me equivocaba o no me gustaba el resultado para obtener un resultado satisfactorio he impreso el libro de esta manera. Lo que si he tenido muy presente es la **dirección de la fibra** del papel, es importante tenerla en cuenta a la hora de imprimir las figuras para que se adapten de forma natural al doblarlas y manipularlas y no presenten resistencia, porque pueden llegar a romperse.

La imprenta que me ha ayudado en el proceso del proyecto es casi más copistería que imprenta. La seleccioné porque son personas profesionales que se dedican a realizar trabajos para los pequeños comercios de la zona, además de vender y ofrecer otros productos de manualidades y diseño gráfico. Están relativamente cerca de mi casa, cosa muy conveniente porque si debía volver ese mismo día o al día siguiente para reimprimir alguna pieza, no tendría ningún problema para ir y que me atendieran en el momento.

Pese a que Hijano (2020), en el curso recomienda un tipo de impresión y de papel concreto, yo he optado por adaptarme al contexto en el que me encontraba, con la crisis de material que estamos viviendo a finales de 2021 y lo que me podía ofrecer la imprenta. Por ello, el tipo de **impresión** utilizado ha sido **láser** y las **cartulinas** elegidas han sido de **180 g/m²** en mate. Al principio no estaba muy segura de si era el material adecuado, pero después de ver como se comporta creo que tiene la densidad adecuada para el proyecto.

Todas las bases y figuras han sido troqueladas a mano, mediante tijera y bisturí. Las piezas más delicadas, que no tenían la suficiente resistencia o consideraba que necesitaban un poco de ayuda para su funcionamiento han sido reforzadas con dos o tres capas del mismo papel.

Figuras 26 y 27.
Hojas listas para imprimir.



En resumen, después del montaje de la maqueta nº3, corregí algunos elementos y volví a la copistería para imprimir las nuevas imágenes, esta vez correctamente exportadas. De nuevo, monté los mecanismos como había hecho hasta ahora y una vez tenía todas las páginas unidas y el libro estaba completo, pasé a la fase de encuadernación y unión.

6.2. ENSAMBLAJE Y ENCUADERNACIÓN

Seguí los pasos del curso de *Domestika*, intentando hacerlo lo más parecido posible a como lo realizaba la profesora porque era la primera vez en mi vida que realizaba este procedimiento y sólo tenía una oportunidad para la creación del exterior del libro. Para ello utilicé los siguientes materiales:

- Cola de encuadernación
- Cartón contracolado
- Telas de encuadernación
- Pincel
- Tijeras y cinta de doble cara



Figura 28.
Materiales para la cubierta del libro.

En la imagen no se ve el cartón contracolado porque es posterior al proceso de montaje. Compré todos los materiales en una tienda de arte especializada y, por precaución, compré dos telas diferentes (que consideraba que podían quedar bien juntas y con el proyecto en general) por si no tenía suficiente, y efectivamente utilicé las dos.

Una vez tenía las tapas hechas, dejé secar la cola durante unas horas para asegurarme de que podía continuar el proceso ya que había mucha humedad en el ambiente. Una vez seca uní ambas partes, tapas y libro, con cinta de doble cara, de nuevo siguiendo los pasos del curso. Para finalizar, recorté las ilustraciones que había preparado para la portada y contraportada, así como el título del libro para el lomo y la parte frontal, y las pegué a la tela de encuadernación con cinta de doble cara.

El proceso de trabajo y creación de las tapas del libro en imágenes está disponible en el ANEXO 8.



Figuras 29 y 30.
Libro completo.

6.3. PORTADA, CONTRAPORTADA Y LOMO

El exterior de un libro es el encargado de vender el contenido al público, además de adelantar lo que encontrarán en su interior.

En la imagen de la portada encontramos el nombre del autor del libro (figura 32), y en la contraportada he pegado una pequeña imagen con el nombre de la autora del texto y mi nombre (figura 31). En el lomo, simplemente vemos el nombre de la obra y el autor.

He incluido detalles del interior del libro en la portada, para no mostrar únicamente a Alicia, además esta imagen apela al lector al encararlo de forma directa y saludarlo con la mano, llamándolo para que se adentre en sus páginas. Las imágenes de las cubiertas están impresas en el mismo material y tipo de impresión que las hojas interiores, también he utilizado la misma tipografía usada en el texto del interior para mantener la continuidad. Las recorté dejando un margen blanco y las pegué a la tela usando cinta de doble cara, asegurándome que cubría toda la parte posterior de la imagen para que se adhiriera correctamente.

En las figuras 29 y 30 se aprecia los dos tipos de tela que utilicé porque con una no podía cubrir correctamente el cartón, así que, ya que tenía que emplear otra tela decidí usarla para darle color al lomo.



Figura 31.
Imagen de contraportada.



Figura 32.
Imagen de portada.

6.4. PÁGINA A PÁGINA

Este es el resultado final de este trabajo final de grado. En este apartado comentaré página por página las decisiones y entresijos, si quieres ver el proceso de trabajo completo de cada página desde su boceto inicial, pasando por todas las maquetas, hasta el resultado final, te invito a que pases por los ANEXOS 1-7.

6.4.1. PÁGINAS UNO Y NUEVE



Figura 33.
Página uno.



Figura 34.
Página nueve.

Las únicas páginas que no tienen mecanismos. Son las encargadas de iniciar y cerrar la historia mediante la unión de texto e imagen.

La colocación de texto e imagen no es casual. He situado las ilustraciones y el texto de la página nueve es espejo respecto a la página uno para apoyar la narrativa de forma visual, como la estructura del libro y nuestra forma de leer es de izquierda a derecha, he colocado el texto para que abra y cierre el libro y las ilustraciones para que apoyen la narración.

Además he incluido algunos detalles que no se muestran en el texto, como lo que estaban haciendo Alicia y su hermana en el bosque, así como el conejo blanco en la última página que apela al lector.

Este tipo de detalles se repetirán a lo largo de la historia para hacer que sea más interesante visualmente y le aporte un punto de vista nuevo al texto.

6.4.2. PÁGINA DOS



Figura 35.
Página dos.

En ella se representa a Alicia cayendo por la madriguera y entrando al país de las maravillas. Es la primera página con mecanismo, y sólo está presente en la parte derecha de la página y funciona utilizando el ángulo de la base y el apoyo de la otra página.

Como el mecanismo se compone de varias capas muy oscuras para crear la ilusión de que Alicia cae por la madriguera, he mantenido todo el espacio en blanco posible en la parte izquierda para no saturar la vista y centrar la atención en las imágenes y el texto.

6.4.3. PÁGINA TRES



Figura 36.
Página tres.

Esta página tiene un componente especial: el acetato transparente. En la historia, Alicia debe pasar por una pequeña puerta para llegar a un jardín, quería representar tanto el jardín como la reja pero si los representaba juntos perdería encanto. Quería mostrar el impedimento que evita que Alicia pase al jardín y continúe la historia como un elemento separado.

Utilicé un papel de pegatina con la impresión de la reja en transparencia y la pegué encima del acetato para que se pudiera ver a través, este elemento

plástico me permite que los dos elementos vayan por separado y a la vez se pueda ver la pieza de atrás (jardín) a través de la reja. La base de la página también ayuda a reforzar esta idea, a partir de la reja el color de la base cambia. Los bordes del acetato fueron suavizados para que no hubiera peligro de corte.

“La insistencia en la unión perfecta entre mensaje y materiales puede parecer algo manido, pero tiene sentido. Después de todo, el repetido mantra “la forma depende de la función” sigue encerrando cierta verdad” (Zeegen, 2013, p.35).

6.4.4. PÁGINA CUATRO



Figura 37.
Página cuatro.

En esta página el mecanismo hace correr al Dodo apoyando la narración. Es uno de los mecanismos que más me costó montar porque no terminaba de encajar como quería.

Decidí darle el protagonismo al Dodo en el mecanismo en lugar de a Alicia, porque me permitía utilizar un mecanismo diferente y llamativo, que seguro que gustará mucho a los más pequeños.

6.4.5. PÁGINA CINCO



Figura 38.
Página cinco.

Con diferencia la página que más me costó de idear. Tenía que representar dos escenas diferentes en una misma página y no sabía cómo incluirlas. Finalmente la resolví de la manera que se puede ver en la imagen. Para apoyar la narración, además de las figuras tridimensionales utilicé un mecanismo bidimensional que transforma al bebé llorón de la duquesa en cerdo.

6.4.6. PÁGINA SEIS



Figura 39.
Página seis.

Uno de los mecanismos más complicados, hice muchas pruebas porque me costaba encontrar el tamaño adecuado para las figuras y el mecanismo, además de dar con una posición para que encajaran todos juntos. Nuevamente, he utilizado el acetato para representar transparencias, en este caso se puede ver como el Gato de Cheshire desaparece.

En la escena, los personajes están sentados alrededor de la mesa y si miras la página en 360° puedes verlos a todos en diferentes ángulos. En una primera versión la mesa estaba sobre un mantel en la hierba, pero al montar la tercera maqueta no me gustó que hubiera tantas páginas en verde, me agobiaba, así que mantuve el fondo blanco y dibujé más manteles que contrastan con el verde de las otras páginas y le aporta a esta página su propia personalidad.

6.4.7. PÁGINA SIETE



Figura 40.
Página siete.

Esta página es la que tiene los mecanismos más sencillos, dos figuras en ángulo que ilustran y apoyan el texto.

6.4.8. PÁGINA OCHO



Figura 41.
Página ocho.

La última página con mecanismo. En ella he combinado dos tipos de mecanismos para contar la historia en el número de páginas que había planeado. El mecanismo principal se "activa" al pasar la página como los anteriores y después he colocado una pestaña que al levantarla aparecen dos figuras que continúan la narración.

Como curiosidad, en esta página es la primera y única vez que aparece la antagonista de la historia, la reina de corazones.

7. CONCLUSIONES

Terminó el proyecto. Estos cuatro meses que ha durado el trabajo final de grado han pasado de forma rápida, pero a la vez lenta. Parecía que tenía todo el tiempo del mundo pero cuando miraba el calendario, la entrega final de la memoria estaba a la vuelta de la esquina.

Realmente ha sido una experiencia muy enriquecedora, no solo porque he adquirido nuevos conocimientos y habilidades, sino porque me he retado a mí misma al salir de mi zona de confort, me he demostrado que puedo crear un libro entero en muy poco tiempo, incluso ensamblándolo y encuadernándolo yo misma. Este era el objetivo principal del Proyecto Alicia, ilustrar y crear un libro *pop-up* sobre un texto ya dado como si se tratara de un encargo profesional y lo he conseguido. Si bien es cierto que no es un libro perfecto, al estar hecho a mano tiene muchos pequeños fallos, pero como prototipo para vender la idea a una editorial es más que correcto, ya que todo funciona y se puede ver el potencial que tendrá si es recortado a láser y montado por manos expertas.

Entonces, podría decir que el objetivo principal de este trabajo final ha sido cumplido con éxito. Si echamos un vistazo puntos atrás, estos eran los otros objetivos planteados:

- Seguir el plan de trabajo para desarrollar el proyecto dentro de los tiempos establecidos.
- Conocer el papel del ilustrador/a en la actualidad y los orígenes de la ilustración en la literatura.
- Conocer la ilustración y maquetación editorial infantil para que el Proyecto Alicia tenga un carácter lúdico y educativo.
- Análisis del público objetivo, así como de sus necesidades y preferencias, para crear un producto adecuado.
- Ilustrar un libro infantil a partir de un texto literario.
- Crear personajes y escenarios acordes al texto pero con estilo propio, que diferencien al libro de la competencia.
- Aprender a utilizar las herramientas y materiales necesarios para la ideación y encuadernación manual de un libro *pop-up*.
- Obtener como resultado final un libro que encaje en el catálogo de la editorial seleccionada, además de que presente características lúdicas y educativas.
- Retarme a mí misma para saber si soy capaz de trabajar como una ilustradora profesional, además de poner a prueba los conocimientos en diseño gráfico adquiridos durante el grado.

Sinceramente creo que los he cumplido todos, si bien es cierto que existen matices. Por ejemplo, no puedo saber el grado de carácter lúdico y educativo que tiene el libro porque no ha sido testado por ningún experto o experta ni por el público objetivo, teóricamente tendría que funcionar, por la investigación llevada a cabo en este proyecto.

También quiero señalar que sí bien considero que el producto obtenido encaja con el catálogo de la editorial Combel, la forma exterior del libro no es la adecuada. He tenido que adaptarme a las circunstancias, no tenía ni medios ni conocimientos para generar unas cubiertas acordes a la línea editorial, así que para proteger el libro y que tuviera una buena presentación me ceñí a lo que había aprendido en el curso. No obstante, sí que considero que el interior del libro cumpliría con los objetivos y podría estar dentro del catálogo de la editorial, y aunque no me termina de disgustar, no estoy contenta con las ilustraciones.

Pienso que me falta carácter y estilo propio, no siento que sean mías del todo. Quizás en un futuro, con más tranquilidad puedo volver a realizar este proyecto pero con un estilo artístico con el que me sienta más cómoda, porque descubrir el mundo de los libros pop-up me ha gustado mucho y no me importaría seguir aprendiendo e incluso dedicarme a ello en un futuro.

Si tuviera que hacer un pequeño resumen, estos serían los aprendizajes obtenidos en estos meses:

- Los errores son comunes y normales. Se corrige y se sigue.
- Es importancia hacer prototipos y/o pruebas de los proyectos gráficos en los que se trabaje.
- Como profesional creativo es vital formarse y adquirir nuevos conocimientos, no solo para estar al tanto con las tendencias del mercado sino también para descubrir nuevas inquietudes artísticas que puedan interesarnos.
- El método de ensayo-error me ha proporcionado gran cantidad de *insights* de mucho valor para el proyecto.
- Utilizar las manos para realizar otro tipo de proyectos fuera de la pantalla, es muy satisfactorio y divertido.

Como soy una persona muy perfeccionista y siempre veo esos pequeños detalles que pueden hacer mejor el proyecto, no puedo decir que sea un proyecto perfecto, pero sí que puedo decir que es un trabajo muy bien hecho, en el que he invertido muchas horas y dedicación, trabajando con minuciosidad, constancia y cariño, y aunque ha habido momentos en los que pensaba que no podía completar el libro, finalmente Proyecto Alicia nació y llegó a su fin.

No sé que me deparará el futuro, pero lo que tengo claro es que quiero seguir dibujando, aprendiendo y mejorando.

8. REFERENCIAS

8.1. BIBLIOGRAFÍA Y TESIS DOCTORALES

SALISBURY, M.; STYLES, M., 2012. *Children's Picturebooks. The art of visual storytelling*. Londres. Laurence King Publishing. ISBN 978185669735.

SERRANO SÁNCHEZ, Marta, 2018. ¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil. Universidad de Granada. Tesis Doctorales. ISBN 9788491252924. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/49073>

ZEEGEN, Lawrence, 2013. *Principios de ilustración*. 2º ed. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, SL. ISBN 9788425225925.

8.2. TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y DE INVESTIGACIÓN

TALLA DE LA CRUZ, Camila Sofía, 2020. Aspectos comunicativos del color empleados en las ilustraciones de los libros educativos dedicados al público infantil. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Facultad de Diseño. Trabajo de investigación. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10757/657250>

VALERO ESCALONA, Elena, 2021. *El álbum ilustrado como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil* [en línea]. Trabajo fin de grado. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Facultad de Educación de Zaragoza. Disponible en: <https://zaguan.unizar.es/record/101707#>

8.3. PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS

AGUADO MOLINA, M.; VILLALBA SALVADOR, M., 2020. La ilustración como recurso didáctico. En: *DEDiCA. Revista De Educação e Humanidades* [en línea]. Universidad de Granada, nº 17, p.337-359. Disponible en: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/64433>

CHAVES, Marta, 2013. La metáfora visual en el álbum infantil ilustrado. En: *EME Experimental Illustration, Art & Design* [en línea]. Universitat Politècnica de València, nº1, p.62-71. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/1778>

DÍAZ ARMAS, Jesús, 2003. Estrategias de desbordamiento en la ilustración de libros infantiles. En: *Leitura, literatura infantil e ilustração: investigação e prática docente* [en línea]. Braga: Centro de Estudos da Criança da Universidade do Minho, nº4 , p.171-180. Disponible en: https://www.academia.edu/download/30869820/ot_jesus_diaz_a.pdf

DEL OLMO BARBERO, Jesús, 2006. El color como elemento comunicacional. En: *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación* [en línea] nº26, p.111-116. Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C26-2006-17>

DUQUE CARDENAS, María Isabel, 2013. La ilustración en el cuento infantil. En: *Alarife: Revista de arquitectura* [en línea]. Universidad Piloto de Colombia, nº23, p.12-35. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4546484>

DURÁN ARMENGOL, Teresa, 2005. Ilustración, comunicación, aprendizaje. En: Revista de Educación [en línea]. Ministerio de Educación y Formación Profesional, nº16, p.239-253. Disponible en: <https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2005/re2005/re2005-16.html>

GIJÓN PUERTA, José, 2012. El compromiso del ilustrador con la transmisión de los valores sociales a las nuevas generaciones. En: *InVisibilidades* [en línea]. Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual, nº2, p.32-40. Disponible en: <https://www.apecv.pt/revista/invisibilidades/02/10.24981.16470508.2.5.pdf>

LABRADOR PARRA, R.; **DEULOFEU AYMAR**, I., 2019. Tipología de ilustración. En: *Ilustración* [en línea]. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/ilustracio-tipologies/es/>

LABRADOR PARRA, R.; **DEULOFEU AYMAR**, I., 2019. Historia de la ilustración. En: *Ilustración* [en línea]. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/ilustracio-historia/es/>

MUÑOZ, Eugenio, 2020. La importancia de la ilustración en la actualidad. En: *Baética* [en línea]. Disponible en: <https://baetica.com/ilustracion-actualidad/>

TOVAR MARTÍNEZ, A.; **POLO SÁNCHEZ**, M. T., 2021. Estudio de cuentos inclusivos para el alumnado de educación infantil. En: *Polyphōnia. Revista De Educación Inclusiva* [en línea]. Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva, volº5, nº1, p.27-42. Disponible en: <http://www.revista.celei.cl/index.php/PREI/article/view/325>

8.4. WEBGRAFÍA Y MATERIALES GRÁFICOS

CALLEJA GARCÍA, C.; **SIERRA TAULÉ**, N., 2019. Cómo abordar el trabajo final del grado de Diseño y Creación Digital en seis sencillos pasos. En: Trabajo final de grado [en línea]. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/tfg/es/>

Combel Editorial. ¿Quiénes somos? Disponible en: https://www.combeleditorial.com/es/quienes_somos

HIJANO COULLAUT, Silvia, 2020. Creación de libros pop-up. Domestika.

8.5. IMÁGENES

FIGURA 02. LIMBOURG BROTHERS. 1412-1416. Très Riches Heures du duc de Berry Folio 5, verso: May. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fr%C3%A8res_Limbourg_-_Tr%C3%A8s_Riches_Heures_du_duc_de_Berry_-_mois_de_mai_-_Google_Art_Project.jpg

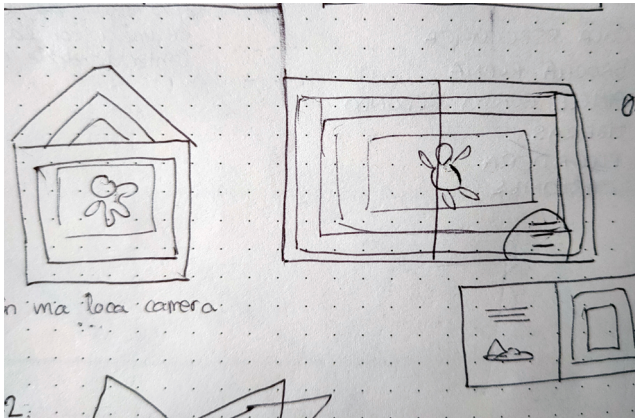
FIGURA 03. COMENIUS, Jan Amos. 1658. Página del libro Orbis sensualium pictus. Wikimedia Commons. Disponible en: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Orbis-pictus-004.jpg>

FIGURA 04. DELACROIX, Eugène. 1825-1827. Faust Trying to Seduce Marguerite (Goethe, Faust). The Metropolitan Museum of Art, Nueva York. Disponible en: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336607>

- FIGURA 05.** TENNIEL, John. 1865. Ilustración para Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_par_John_Tenniel_05.png
- FIGURA 06.** BROWNE, H.K. (PHIZ). 1849. Ilustración para David Copperfield de Charles Dickens. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Betsey_trotwood_by_phiz.jpg
- FIGURA 07.** COLEN, J.H., 1847. Ilustración de botánica medicinal. Wikimedia Commons. Disponible en: [https://ast.m.wikipedia.org/wiki/Ficheru:Illustrations_of_medical_botany_\(Plate_XIX\)__\(7929221932\).jpg](https://ast.m.wikipedia.org/wiki/Ficheru:Illustrations_of_medical_botany_(Plate_XIX)__(7929221932).jpg)
- FIGURA 08.** FLAGG, James Montgomery. 1917. I Want You for U.S. Army. Library of Congress. Wikimedia Commons. Disponible en: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:J._M._Flagg,_I_Want_You_for_U.S._Army_poster_\(1917\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:J._M._Flagg,_I_Want_You_for_U.S._Army_poster_(1917).jpg)
- FIGURA 09.** BRUNHOFF, Jean. 1931. Página del libro Babar, el pequeño elefante. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marriage_and_coronation_of_King_Babar_and_Queen_Celeste.jpg
- FIGURA 10.** SENDAK, Maurice. 1963. Portada del libro Donde viven los monstruos. Editorial Kalandraka. Disponible en: https://www.kalandraka.com/donde_viven_los_monstruos-978-84-8464-858-1-castellano-1757.html
- FIGURA 11.** LLIMONA, Mercé. 1942. Portada de El muñeco de papel. Artium Museoa. Disponible en: <https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/historia/la-primer>
- FIGURA 12.** LLENAS, Anna. 2014. Portada de El Monstruo de Colores Pop-Up. Disponible en: <http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores-pop-up.html>
- FIGURA 13.** CARROL, Lewis., y SABUDA, Robert. Página de Alicia en el país de las maravillas de la editorial Pop Edition. Disponible en: <https://misterpaper.pe/reviews/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-pop-up-book/>

9. ANEXOS

9.1. ANEXO 1: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA DOS



BOCETOS



MAQUETA N°1



MAQUETA N°2

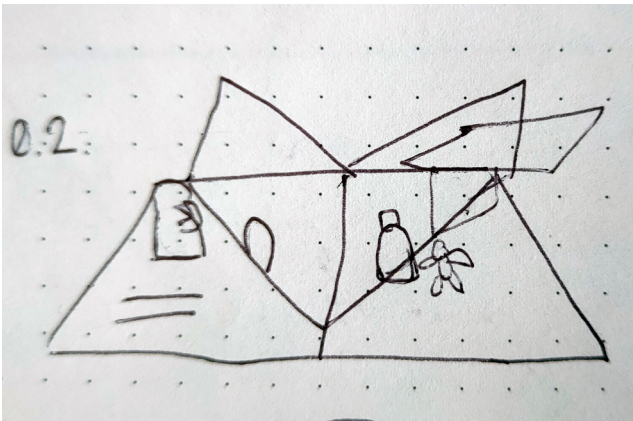


MAQUETA N°3

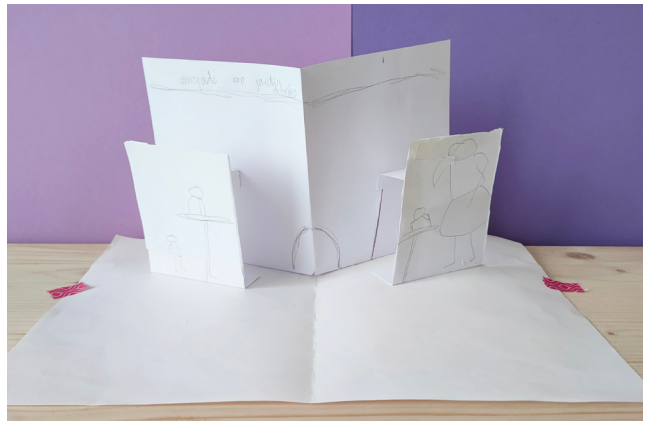


ARTE FINAL

9.2. ANEXO 2: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA TRES



BOCETOS



MAQUETA Nº1



MAQUETA Nº2

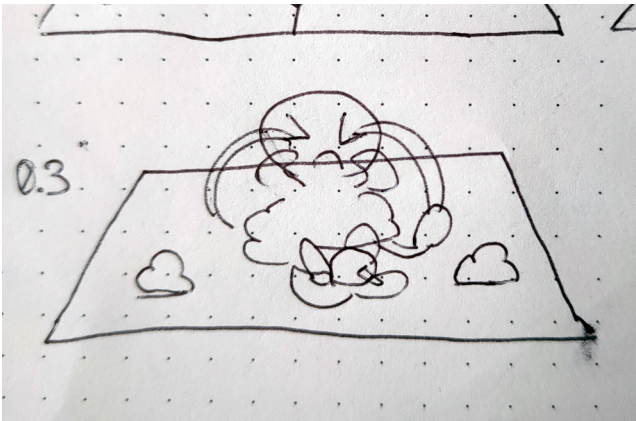


MAQUETA Nº3



ARTE FINAL

9.3. ANEXO 3: PROCESO DE TRABAJO PÁGINAS CUATRO



BOCETOS



MAQUETA Nº1



MAQUETA Nº2

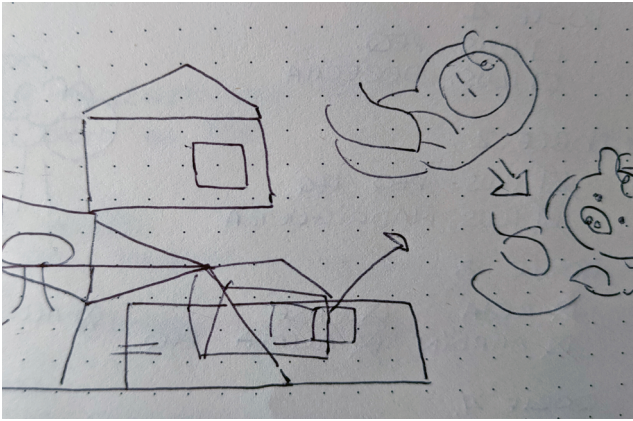


MAQUETA Nº3

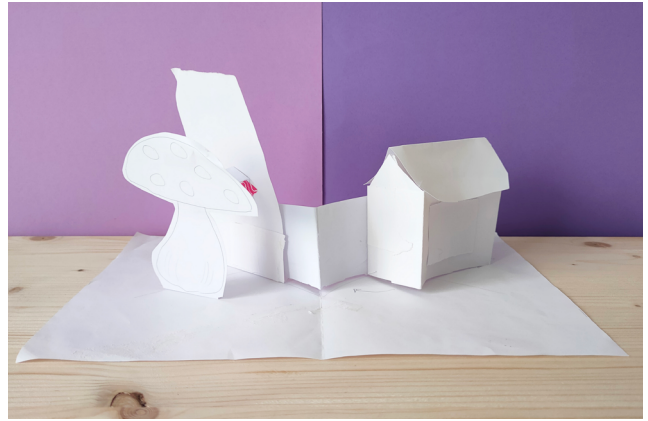


ARTE FINAL

9.4. ANEXO 4: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA CINCO



BOCETOS



MAQUETA N°1



MAQUETA N°2

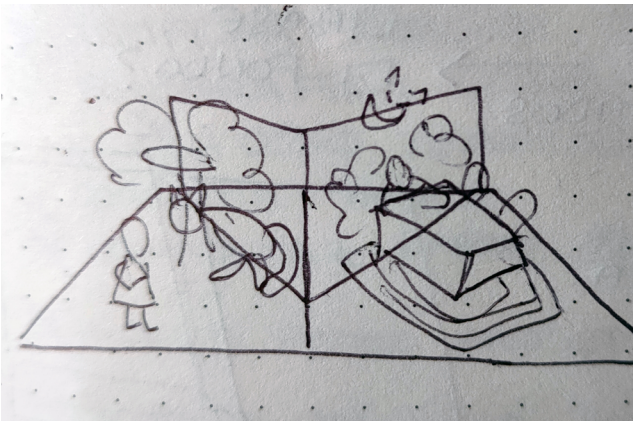


MAQUETA N°3

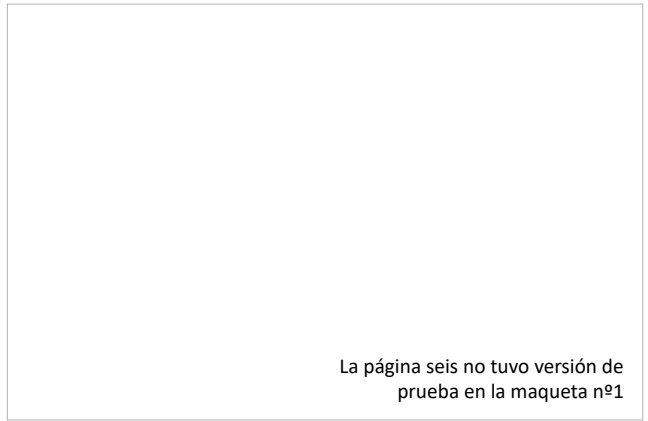


ARTE FINAL

9.5. ANEXO 5: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA SEIS



BOCETOS



MAQUETA N°1



MAQUETA N°2

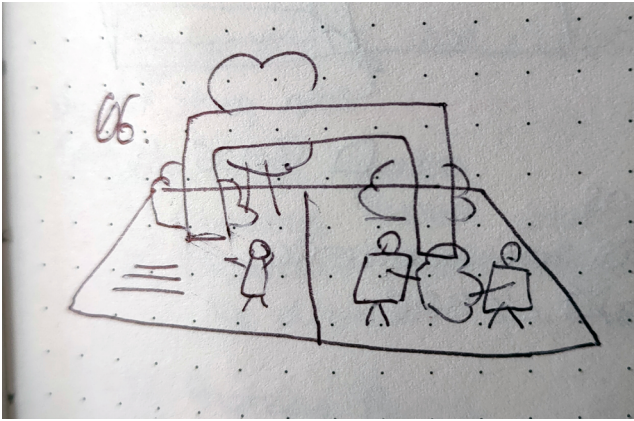


MAQUETA N°3

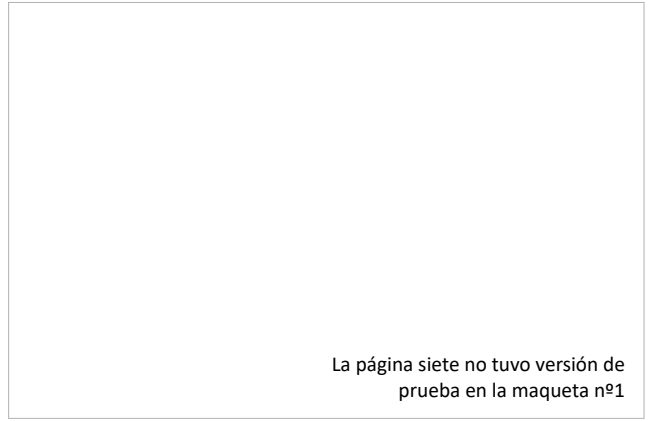


ARTE FINAL

9.6. ANEXO 6: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA SIETE



BOCETOS



La página siete no tuvo versión de prueba en la maqueta nº1

MAQUETA N°1



MAQUETA N°2

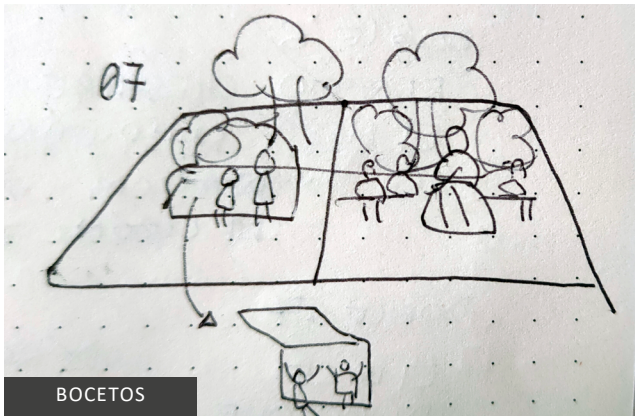


MAQUETA N°3



ARTE FINAL

9.7. ANEXO 7: PROCESO DE TRABAJO PÁGINA OCHO



9.8. ANEXO 8: PROCESO DE TRABAJO PARTE EXTERIOR

