

---

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
PROYECTO FINAL DE MASTER EN  
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**LA ARAÑA TACAÑA**  
**Escribir e ilustrar un libro infantil**

Presentado por: M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez Juan  
Dirigido por: Nuria Rodríguez Calatayud  
Valencia, Junio 2011

---

Tipología de proyecto Nº 5.3  
Realización de un proyecto propio de carácter inédito

---





## **Agradecimientos**

A todas aquellas personas que de forma directa o indirecta han colaborado en la realización de este proyecto. En especial a Nuria Rodríguez por dirigirlo, a Luis González por su paciencia, a Laura Di Mascio por su colaboración, a la fotógrafa Karolina Rochowicz por su ayuda, a las profesoras de educación infantil María Dolz y Lidia Pérez, por sus aportaciones, material y consejos, y por último a los artistas e ilustradores Mar Hernández y Julio Blasco por su predisposición. Sin todas estas personas, y otras muchas que también debería nombrar, este proyecto no habría sido posible, por lo tanto muchas gracias a todos.

# Índice:

Presentación y objetivos.....	5
1. Introducción: El diseño editorial del álbum ilustrado.....	7
2. Los libros infantiles como campo de experimentación.....	12
2.1 Contexto histórico.....	13
2.1.1 Los avances tecnológicos y la evolución del libro ilustrado.....	13
2.1.2 Los libros infantiles en España.....	21
2.1.2.1 La editorial Calleja.....	21
2.1.2.2 Revistas infantiles y juveniles. La novela gráfica.....	23
2.1.2.3 La Guerra Civil: Periodo de crisis.....	25
2.1.2.4 Los años 60 y 70: El inicio de la recuperación.....	26
2.1.2.5 El ilustrador Pablo Ramírez.....	27
2.1.2.6 Los años 80 y 90: El boom de las editoriales especializadas.....	29
2.2 La ilustración: Panorama actual.....	33
2.2.1 Métodos y procedimientos.....	37
2.2.1.1 <i>Handmade illustration</i> .....	42
2.2.1.2 Otros soportes: <i>design toys</i> y <i>merchandising</i> .....	45
2.2.2 Referentes.....	53
2.2.2.1 Isidro Ferrer.....	53
2.2.2.2 Christian Voltz.....	56
2.2.2.3 Mar Hernández: <i>Malota</i> .....	58
2.2.2.3.1 Entrevista a Mar Hernández.....	60
2.2.2.4 Julio Blasco.....	63
2.2.2.4.1 Entrevista a Julio Blasco.....	66
2.2.2.5 Alli Coate.....	75
2.2.2.6 Clare Beaton.....	77
2.3 Características psicológicas y formales del libro infantil ilustrado.....	79
2.3.1 La literatura infantil (texto).....	79
2.3.1.1 Influencias.....	80
2.3.1.2 Capacidades y aptitudes: Público objetivo.....	81
2.3.1.2.1 Etapas y desarrollo.....	83
2.3.1.3 Tipos de literatura infantil.....	86
2.3.1.3.1 Los cuentos de hadas como necesidad.....	91

2.3.2 La ilustración infantil: Características formales (Imagen).....	96
2.3.2.1 La línea.....	96
2.3.2.2 La forma.....	99
2.3.2.3 El color.....	100
2.3.2.3.1 La percepción del color en los niños.....	101
2.3.2.3.2 El proceso de concepción.....	102
2.3.2.3.3 Simbolismo.....	104
2.3.2.3.4 El color en el arte gráfico: El color como reclamo.....	105
<b>3. Proyecto práctico.....</b>	<b>109</b>
<b>3.1 Periodo de documentación.....</b>	<b>110</b>
<b>3.2 Definición del proyecto.....</b>	<b>114</b>
<b>3.3 Briefing.....</b>	<b>115</b>
<b>3.4 Proceso de trabajo: memoria descriptiva.....</b>	<b>119</b>
3.4.1 Planificación temporal: cronograma.....	119
3.4.2 Metodología del proyecto.....	121
3.4.2.1 Brainstorming: Búsqueda de la idea.....	121
3.4.2.2 Primeros dibujos constructivos: Bocetos.....	123
3.4.2.3 Descripción técnica y tecnológica.....	124
3.4.2.3.1 Guión.....	136
3.4.2.3.2 Storyboard.....	137
3.4.2.3.3 Estética.....	138
3.4.2.3.4 Personajes.....	138
3.4.2.3.5 Guía didáctica.....	139
3.4.2.4 Resultado final: El cuento “La araña tacaña”.....	142
3.4.2.5 Difusión y comunicación: <i>Merchandising</i> .....	146
<b>3.5 Presupuesto.....</b>	<b>148</b>
<b>4. Conclusiones.....</b>	<b>150</b>
<b>5. Bibliografía.....</b>	<b>155</b>
<b>6. Otros trabajos de la artista relacionados.....</b>	<b>162</b>
<b>7. Currículum.....</b>	<b>164</b>

## Presentación y objetivos:

Este trabajo consta de dos partes: El primer apartado de esta investigación es un desarrollo teórico que hemos denominado “Los libros infantiles como campo de experimentación” en el que recogemos un breve recorrido histórico del álbum ilustrado, desde que empieza a ser reconocido hasta el panorama actual, donde destacamos la tendencia *handmade illustration* y algunos referentes que le dan vida. Además de ello, también encontramos otros dos puntos importantes en los que estudiamos la literatura infantil (como texto) y la ilustración para niños (como imagen), como dos elementos que se retroalimentan el uno al otro.

En el segundo apartado, desarrollamos la parte práctica del proyecto. Esta ha consistido en aplicar todo el estudio realizado anteriormente sobre el tema, para poder generar una obra de literatura infantil ilustrada, de carácter inédito, destinada al segundo ciclo de infantil, que comprende a los niños de tres a seis años de edad. Dicha obra tiene como título: “La araña tacaña” y en torno a ella se han generado también determinados productos de *merchandising*.



1.

## Introducción:

El diseño editorial  
del álbum ilustrado

## 1. INTRODUCCIÓN:

### EL DISEÑO EDITORIAL DEL ÁLBUM ILUSTRADO

El ámbito del diseño gráfico editorial desarrolla formatos de publicación como: prensa, revistas, libros, manuales de instrucciones, informes, novelas, etc. Cada uno, realizado a través de un diseño especializado, con la finalidad de desempeñar el papel que le corresponde de forma correcta y llegar al público al que va dirigido<sup>141</sup>.

El diseño editorial se considera una forma de periodismo visual. Este puede informar, enseñar, instruir, entretener, etc. Normalmente, en él se combinan texto e imágenes, pero no siempre es así, puede aparecer texto sin imágenes o imágenes sin texto. El objetivo, aparezca lo que aparezca, es comunicar, transmitir una idea o narración mediante el texto y las imágenes. La función del diseño, en este caso, es dar personalidad al contenido, lograr que éste sea claro y que atrape la atención de los lectores. De esta forma se pretende conseguir como resultado final un producto agradable y útil<sup>142</sup>.

A parte de la gran variedad de publicaciones que podemos encontrar dentro del diseño editorial, nos centraremos en aquellas en las que la ilustración juega un papel imprescindible. Entre ellas destacamos: el cómic, la novela gráfica y los cuentos infantiles. Finalmente, es en estos últimos en los que vamos a dirigir toda nuestra atención, ya que consideramos que es una de las ramas más importantes, necesarias y hasta hace pocos años, nada valorada.

El arte de ilustrar libros infantiles se consolida hace pocos años, y es hoy en día cuando está empezando a expandirse y a ganar la importancia que se merece, ya que antes no era bien valorado. Por este motivo le resultaba muy difícil avanzar y desarrollarse como arte. Pero ahora, quizás algo tarde, estamos siendo

---

141. HEMBREE, Ryan, *El diseñador gráfico: Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*, Barcelona: Blume, 2008, Págs. 91-99.

142. ZAPPATERRA, Yolanda, *Diseño editorial: Periódicos y revistas*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008, Págs. 6-7.

testigos de la profundidad e innovación que es capaz de aportar este medio. La ilustración, como hemos apuntado antes, es vital en este tipo de publicaciones, ya que es lo primero que percibe un niño que todavía no ha aprendido a leer, por ello, es una herramienta indispensable de la que se sirve el creador de cuentos para dar sentido al mundo que el niño todavía no conoce. Por todo esto, la tarea del ilustrador, pese a parecer sencilla, es bastante compleja y llena de responsabilidad. El ilustrador tiene el propósito de cumplir dos objetivos: en primer lugar el de comunicar y en segundo lugar el de dejar huella en la conciencia del niño<sup>143</sup>. Aún con la dificultad que esto supone, sigue considerándose una de las actividades más gratas y placenteras que existen<sup>144</sup>.

Un libro es la forma de documentación más antigua, y a pesar de haber aparecido hoy en día nuevos formatos digitales, sigue siendo un instrumento de comunicación importante. Los libros infantiles suelen tener un fuerte porcentaje de carácter visual y a los ilustradores les satisface y enriquece desarrollar este tipo de trabajos. Estos suelen ser realmente gratificantes porque les permite explorar un territorio creativo que posee cierta libertad artística, donde prima la experimentación. Aunque no siempre es así, en muchas ocasiones suelen escribir e ilustrar dichos libros la misma persona<sup>145</sup>.

Antiguamente, la ilustración que acompañaba a los libros infantiles se consideraba anodina y poco compleja, hasta que la situación empezó a cambiar en Estados Unidos en el año 1964. Uno de los precursores de este cambio fue Maurice Sendak<sup>146</sup> a través de una de sus obras más famosas: *In the night kitchen* (La cocina de noche). Esta obra hizo plantearse nuevamente cuestiones tan importantes como qué son capaces de comprender y valorar los niños y qué es aconsejable aportarles a través de los cuentos. Todos estos estudios hicieron que la variedad y calidad de los mismos aumentara de forma notable a partir de

---

143. Véase el apartado 2.3.1 *La literatura infantil*, donde se trata este tema concreto de forma mucho más exhaustiva.

144. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Pág. 6.

145. ZEEGEN, Lawrence, *Principios de ilustración*, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, Págs. 88-91.

146. Maurice Sendak (10 de Junio de 1928) Nació en Brooklyn, Nueva York. Es un ilustrador y escritor de libros infantiles, de familia judía de origen polaco. Decidió ser escritor tras ver la película *Fantasia* de Walt Disney, la cual le marcó de forma considerable.

ese momento. Esta obra fue premiada con el *Caldecott Honor Book* en 1971 y llegó a escandalizar a algunos adultos, especialmente por la desnudez del protagonista en algunas de las ilustraciones.

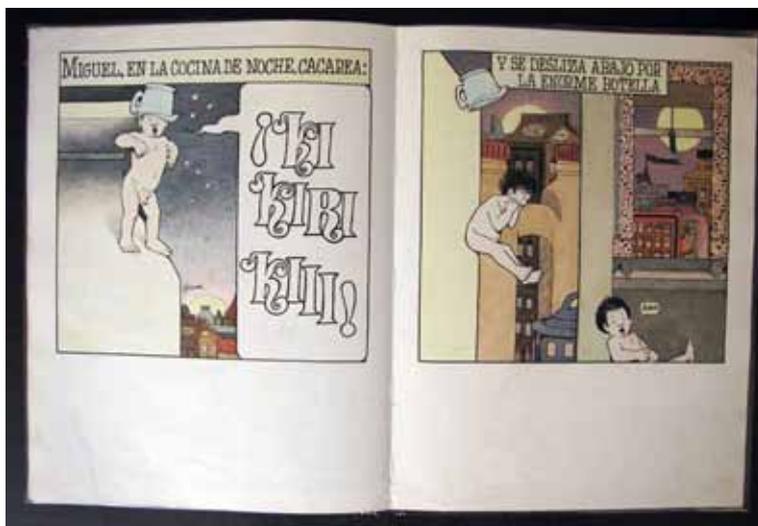


Fig. 1. Doble página del libro publicado en España de Maurice Sendak: *La cocina de noche*, donde se puede observar al personaje desnudo. Para poder ver más imágenes del libro véase la página web *vintage kids books*: <http://www.vintagechildrensbooksmykidloves.com/2009/07/in-night-kitchen-guest-post-by-sweet.html>

Paradójicamente, pese a ello, no es la obra más conocida de Sendak a día de hoy. *La cocina de noche* pertenece a una trilogía de libros que contiene otros dos títulos, el primero de ellos: *Dónde viven los monstruos*, es la obra más emblemática y conocida, publicada por primera vez en 1963. Este libro supuso una revolución dentro de los álbumes ilustrados, ya que muchos adultos se escandalizaron y se echaron las manos a la cabeza al ver que aparecían monstruos de forma tan explícita en las ilustraciones. Además, también aparecían plasmados sentimientos como la furia y el odio, que aún estando presentes en todos los niños, hasta la fecha no se habían visto reflejados en los libros infantiles, porque se prefería mostrar la infancia de una forma más idílica y ejemplar. Con esta obra se enseña a los niños que, aunque sean pequeños, pueden hacer frente a situaciones familiares difíciles simplemente con su imaginación. *Dónde viven los monstruos* sigue siendo una de las obras de ilustración infantil más conocida y aún se sigue vendiendo en librerías de todo el mundo<sup>147</sup>. Además de ello, también ha servido de referente para realizar posteriores libros y películas donde los monstruos

147. REVISTA BABAR [En línea] <http://revistababar.com/wp/?p=29>, [Consultado el 22 de Septiembre de 2010].

son los protagonistas, como por ejemplo la película animada *Monstruos S.A.*, producida por los estudios Pixar y estrenada por Walt Disney Pictures y Buena Vista Internacional el dos de Noviembre de 2001, o la adaptación cinematográfica del propio libro *Dónde viven los monstruos*, que fue llevada al cine por Spike Jonze<sup>148</sup> en 2009.



Fig. 2. Portada del libro *Donde viven los monstruos* (1963) de Maurice Sendak. Extraídas del recurso web *Trazos de tinta* [en línea] <http://www.trazosdetinta.com/donde-viven-los-monstruos-maurice-sendak-1963.php>, donde se puede consultar y leer este libro al completo.

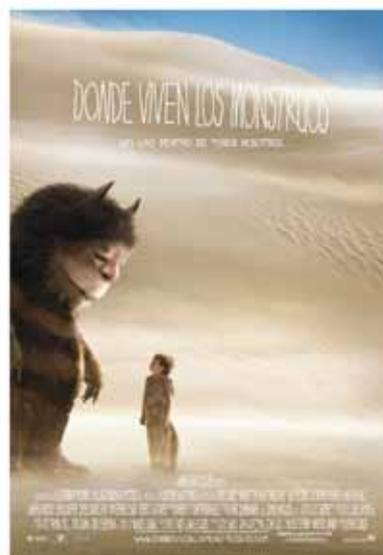


Fig. 3. Portada de la película *Donde viven los monstruos* del director Spike Jonze (2009).

Como hemos añadido anteriormente, la ilustración se está posicionando alto, y cada vez gana mayor prestigio. Gracias a esto, los diseñadores creativos e ilustradores desarrollan proyectos de estas características aportando opciones cada vez más innovadoras. Incluso en algunas ocasiones la cosa va más allá, y se genera un amplio abanico de posibilidades de *merchandising* en torno al libro ilustrado o a los personajes principales que aparecen en él. También, en muchas ocasiones, dichos productos, se generan alrededor de series de animación. Los más extendidos a nivel internacional son los personajes de *Los Simpsons*, creados por Matt Groening, y *Bob Esponja*, que es el personaje más

148. Spike Jonze (22 de Octubre de 1969) Nació en Rockville (Maryland) bajo el nombre de Adam Spiegel. Es director de videos musicales, productor y director de filmes estadounidense y a menudo también realiza papeles como actor. Se casó con la directora Sofía Coppola. Tiene una amplia lista de filmografía: *The game* (1997), *Adaptation* (2002), *Jackass* (2002), entre otras, donde destaca su última película, *Dónde viven los monstruos* (2009), calificada por algunos críticos como puro cine de actor.

actual conocido por los niños, ideado por Stephen Hillenburg en 1999, y que ha llegado a ser un auténtico fenómeno de masas, sobretodo en niños de cuatro a doce años. Consigue ser líder de audiencia en los canales que se emite, por ello, tras su éxito, esta fama se extiende a los comercios, donde se encuentran gran cantidad de artículos donde la esponja amarilla y sus amigos se extienden a multitud de formatos y materiales: libros, material escolar, camisetas, tazas, etc<sup>149</sup>.



Fig. 4. Ejemplo de algunos de los objetos de *merchandising* de Bob Esponja, extraídos de un folleto publicitario.

La industria de los álbumes ilustrados es asimismo un negocio globalizado. Este tipo de arte no deja de tener una finalidad altamente comercial, donde el artista plástico y el escritor (que en muchos casos es la misma persona) debe conseguir que el nivel de las imágenes y el texto sean de calidad para llegar al fin que se pretende: la publicación de la obra. Para ello, el editor tiene que apostar por el libro y esto sólo lo hará si considera que tiene altas posibilidades de triunfar en el mercado<sup>150</sup>.

---

149. Para mayor información sobre el tema véase la página Web del periódico *La Razón* [En línea] <http://www.larazon.es/noticia/7901-arrasa-la-cultura-bob>, [consultado el 22 de Septiembre de 2010].

150. MCCANNON, Desdemonia; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia, *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2009, Págs. 6-17.



2.

Los libros infantiles  
como campo de  
experimentación

## 2. LOS LIBROS INFANTILES COMO CAMPO DE EXPERIMENTACIÓN

El término “Libro infantil ilustrado” enfocado concretamente a la infancia es demasiado reciente, aunque a pesar de ello se pueden destacar una serie de momentos claves que vamos a desarrollar en este apartado.

### 2.1 Contexto histórico

#### 2.1.1 Los avances tecnológicos y la evolución del libro ilustrado

*Kunst und Lehrbüchlein*, obra publicada en Frankfurt en 1580, es considerada como el primer prototipo de libro infantil ilustrado en Europa. Las ilustraciones que lo componen están realizadas por Jost Amman (1530-1591) y la técnica utilizada para ello fueron grabados en madera. Otro ejemplo a destacar es *Orbis Pictus*, publicado en el año 1658. La realizó un obispo llamado Comenius, que conocía muy bien cómo hacer que el proceso de aprendizaje de los niños fuese mucho más atractivo. Las imágenes -decía- son la forma de aprendizaje más fácil de asimilar que puede ofrecerse a los niños<sup>151</sup>.



Fig. 5. *Kunst und Lehrbüchlein*, ilustración que se encontraba en el interior de uno de los primeros libros infantiles, publicado en 1580. Se realizó a través de un grabado en madera de Jost Amman.

Es necesario señalar que los avances reprográficos han influido muchísimo en la reproducción y en el resultado de estos libros. Como principal precursor del libro ilustrado moderno encontramos el manuscrito iluminado medieval, caracterizado por las miniaturas e iniciales decoradas. Antiguamente, ya se dividían el trabajo

151. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Pág. 8.

entre artistas y escribas, cada uno de ellos hacía la parte del libro que dominaba mejor. Hoy en día, parece que hemos heredado algo de aquella forma de trabajar y podemos percibir de forma similar las relaciones que establecen entre ellos, el diseñador, el ilustrador y el impresor<sup>152</sup>.

Como hemos visto al inicio de este apartado, en la obra de *Kunst und Lehrbüchlein* se utilizaba la madera como medio para trasladar la imagen y el texto al papel. El resultado era una imagen en altorrelieve. Las zonas que no tenían que salir en el papel se vaciaban o rebajaban con gubias, de esta forma quedaba por encima del plano sólo el dibujo. Así, al aplicarle tinta, era únicamente este dibujo el que se ponía en contacto con el papel. La impresión resultante era una imagen inversa a la original. Mediante este proceso se realizaron los famosos pliegos en cordel europeos de los siglos XVII y XVIII. Solían ser cantos y relatos cuyas ilustraciones eran bastante burdas aunque expresivas. Además eran anónimas, en su gran mayoría, y pocas veces tenían algo que ver con el texto. Sobre todo en el siglo XVIII era bastante normal ilustrar los textos con grabados que no tenían nada que ver con el texto, porque eran trabajos que el editor tenía que reciclar, por motivos económicos<sup>153</sup>.

Thomas Bewick, grabador en madera inglés, a finales del siglo XVIII, consiguió que el grabado se viera de otra manera. Hasta el momento era visto como un procedimiento basto y económico, pero tras investigar llegó a descubrir un nuevo método de incisión a contrafibra, con maderas muy duras y consistentes que daban muy buenos resultados y mucha más riqueza en el acabado. Esta forma de grabar aportó muchas texturas y tonos que no se podían encontrar con la técnica anterior. También aportó líneas blancas sobre fondo negro<sup>154</sup>.



Fig. 6. Grabado de Thomas Bewick. Para ver más grabados de estas características vease el libro de Salisbury, M. *Ilustración de libros infantiles*.

152. *Ibidem*. Págs. 8-9.

153. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, pp. 9-11.

14. *Ibidem*. Pág. 9.

William Blake, poeta, pintor, grabador y místico inglés, fue el primero que comenzó a indagar sobre la manera de congeniar que podían tener el texto y las imágenes en una misma página. Sus libros infantiles, *Cantos de inocencia* y *Cantos de experiencia*, muy característicos del autor, fueron escritos e ilustrados con medios artesanos, ambos grabados en acero<sup>155</sup>.



Fig. 7. En los Cantos de inocencia y Cantos de experiencia, de William Blake, que son grabados en acero, podemos observar cómo combina el texto con la imagen.

El verdadero auge no se produjo hasta el siglo XIX. A principios de este siglo es cuando nace la litografía en Francia. Esta adquirió bastante importancia a la hora de ilustrar, y gracias a ella los libros podían realizarse a todo color, ya que hasta entonces era impensable, por el trabajo que esto suponía, y los grabados se coloreaban a mano. Al ver la calidad que este medio aportaba a la ilustración, se empezó a pensar en el potencial de la técnica. La ilustración didáctica fue una de las apuestas comerciales realizadas por botánicos, donde trabajaban en grupo el ilustrador, el escritor y el científico para generar este tipo de proyectos. De esta forma se comenzaron a desarrollar proyectos infantiles conocidos como *Toy books* (Libros juguete). Pese a los avances de la litografía, la ilustración en blanco y negro no desapareció, seguía proliferando, ya que era mucho más barata<sup>156</sup>.

H.K. Browne (también conocido con el nombre de Phizz) y George Cruikshank fueron escalando posiciones y reconocimiento gracias al trabajo que desarrollaron con los textos de Charles Dickens. La aparición del nombre de Cruikshank

155. *Ibidem*. Pág. 9.

156. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 10-11.

en los libros era un reclamo comercial. Fue un gran profesional y su carrera y renombre consiguió mantenerse con el merecido reconocimiento durante todo el siglo. También aparecieron dos figuras muy importantes a mitad de siglo: Edward Lear, del que se editó en 1846 *Book of Nonsense* como obra destacable. Era pintor de pájaros y paisajes, pero realizaba también quintetos humorísticos que no tenían nada que ver con el resto de sus trabajos, ni con los trabajos de sus contemporáneos. Sir John Tenniel es la segunda figura destacable de esta época y sus ilustraciones siempre estuvieron unidas a los textos de *Alicia en el País de las maravillas*, de Lewis Carroll. Dichos textos aparecieron en el año 1865 aproximadamente y coincidió cuando se empezó a remontar la impresión en color, inaugurando lo que en Gran Bretaña y Norteamérica se denominó: "La edad de oro de la ilustración de libros"<sup>157</sup>.



Fig. 8. Ilustración de Caldecott, artista que influyó mucho en el desarrollo de los libros infantiles de aquella época. Además aportó un enfoque nuevo en cuanto a la relación entre el texto y la imagen.

En Inglaterra destaca como figura clave Edmund Evans, persona que puso mucho empeño en mejorar la impresión y producción, mientras respaldaba a su vez a algunos artistas tales como: Kate Greenaway, Walter Crane o Randolph Caldecott. Kate Greenaway es una autora que ilustró y escribió múltiples libros infantiles. Muchas generaciones se han desarrollado a partir de sus dibujos inocentes de niñas con

cofias y lazos que se encontraban en jardines de rosas. Las ilustraciones de Walter Crane plasmaban las artes decorativas de la época, y esto fue todo un ejemplo para el movimiento Arts & crafts. Caldecott también tuvo mucha influencia, se le conoce como el padre del libro-álbum moderno. Su obra tiene mucha importancia, ya que fue el primero que trabajó en serio sobre la relación que el texto y la imagen pueden establecer entre sí. Hasta el momento, las

157. *Ibidem*. Págs. 10-11.

ilustraciones que acompañaban a los textos simplemente ilustraban los mismos, mientras que Caldecott logró generar una fusión entre el texto y la imagen nunca antes conseguida, y era necesario percibir ambos como un todo para captar su significado. El prestigio que alcanzaron tanto Caldecott, como Crane y Greenaway se extendió considerablemente y la colaboración que los tres establecieron con Edmund Evans desempeñó un papel destacable en el movimiento Arts & Crafts. Hizo que su popularidad se extendiera a otros países como América, donde también empezaba a prosperar la ilustración con Howard Pyle, que es considerado la figura más destacada de finales del siglo XIX en Estados Unidos. Su obra como ilustrador y profesor acabó generando una escuela: La escuela de Brandywine, que dio lugar a unos artistas con unas considerables facultades técnicas. Pyle tenía un planteamiento muy realista que caracterizó toda una época. Algunos de sus alumnos característicos fueron: N.C. Wyeth, Jessie Wilcox Smith y Maxfield Parrish<sup>158</sup>.

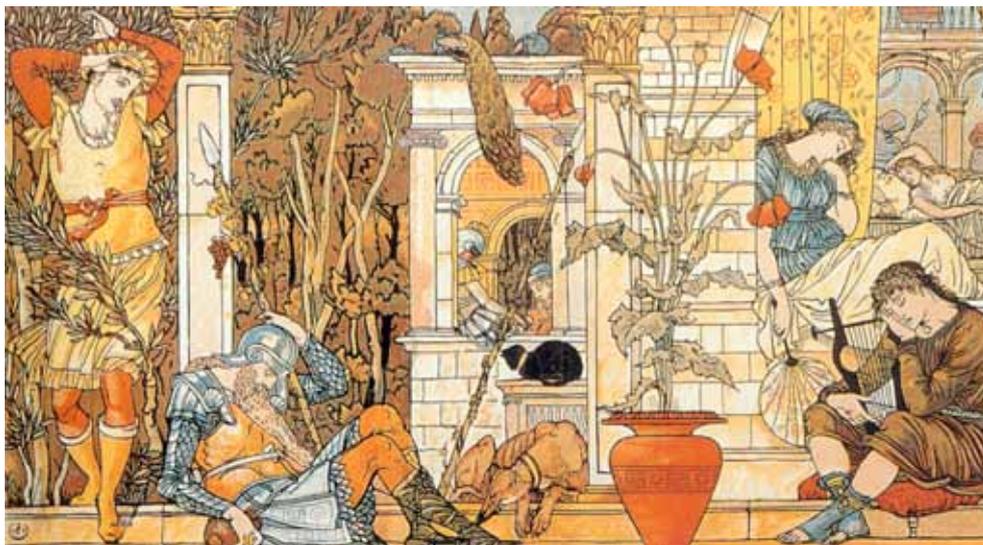


Fig. 9. En las ilustraciones de Walter Crane se pueden observar los elementos decorativos de la época, que ha servido de referente para el movimiento Art & Crafts.

A finales del siglo XIX la impresión cromolitográfica ya estaba siendo sustituida por un nuevo proceso: la impresión a cuatro colores. Y el siglo XX destacó por ser un periodo de obcecación ante las posibilidades de esta forma de impresión. Esta nueva tecnología fomentó el crecimiento de la acuarela, la cual generaba

158. *Ibidem*. Págs.10-11.

efectos que consideraban muy interesantes. El libro regalo (o *gift book*) estaba presente en todas partes. De este periodo sobresalen tres artistas importantes: Arthur Rackham, Edmund Dulac y Beatriz Potter. A pesar de “la edad de oro” de la ilustración a color, todavía se siguieron reproduciendo ilustraciones en blanco y negro, como alternativa a más bajo coste. William Nicholson fue un gran dibujante en una época donde ya se había olvidado el grabado en madera y lo hizo resurgir de sus cenizas para utilizarlo como técnica para ilustrar libros. Vendenabeele, hoy en día, ha seguido sus pasos. Es una ilustradora actual que utiliza técnicas antiguas para realizar sus ilustraciones. Éstas generalmente están realizadas a través de xilografías crudas, sólidas y de colores fuertes, donde destaca una poderosa tensión narrativa<sup>159</sup>.

E.H Shepard fue otro personaje destacado, ya que estuvo presente en buena parte del siglo XX. Se le recuerda por haber ilustrado textos de A. A. Milne. Su estilo era agradable y familiar, aunque trataba todo tipo de temas y para todas las edades. También cabe nombrar a Edward Arizone, cuyas primeras ilustraciones aparecieron en el año 1920 y a partir de ahí no dejó de trabajar, hasta su muerte en el año 1979. Incluso hoy siguen publicándose sus dibujos, como si no pasaran de moda. Se distingue por utilizar tramas lineales que articulan y dotan de vida sus composiciones<sup>160</sup>.

Más tarde empezó a salpicarse todo de un predominio Inglés derivado de Estados Unidos. La influencia de Howard Pyle fue decayendo porque aparecieron nuevos artistas con mucha personalidad y formación cultural. Ludwig Bemelmans es uno de ellos. Llegó de Australia en el año 1914, pisando fuerte. Sus ilustraciones tenían una apariencia infantil y encantadora, aunque algo tosca, e ilustraron textos como los cuentos de Madeleine, entre otros<sup>161</sup>.

A pesar de que en Europa del este estaba aislada, también cabe recalcar que hubo un desarrollo notable en cuanto al nacimiento de nuevas tradiciones. Aparecieron

159. SALISBURY, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Gustavo Gili, 2007, Págs. 132-135.

160. *Op. Cit.* Págs. 12-15.

161. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 12-13.

los libros infantiles constructivistas de El Lissitzki, artista ruso, diseñador, fotógrafo, profesor, tipógrafo y arquitecto. Destacó como una de las figuras más importantes de la vanguardia rusa, pues ayudó a desarrollar el Suprematismo, junto con Malevich. Era judío y comenzó su carrera ilustrando libros infantiles en Yidis, con la finalidad de promover la cultura judía en Rusia. A estos libros se les considera auténticas obras de arte, pese a que muchos piensen que probablemente los niños rusos no entenderían los dibujos abstractos que en ellas aparecían, ni el mensaje que querían transmitir<sup>162</sup>.

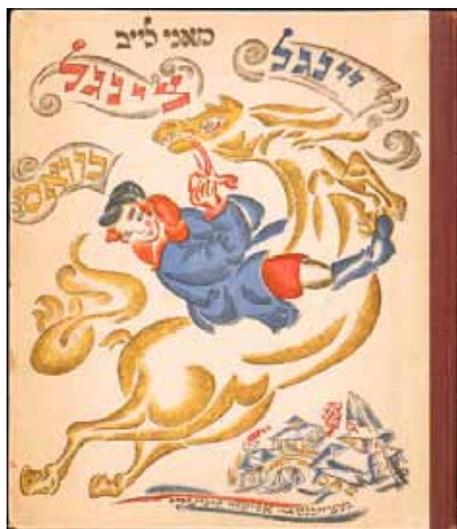


Fig. 10. Libro de El Lissitzky titulado: *El niño travieso*, 1918. En la portada podemos observar letras hebreas, que posteriormente estarán presentes en gran parte de su obra como resultado final de la composición.

La figura de Vladimir Vasilievich Lebedev, destaca por haber sido un pintor soviético y artista gráfico al que pertenecieron unas ilustraciones excepcionales. Trabajó ilustrando revistas, diseñando carteles publicitarios y como ilustrador de muchos libros infantiles, entre otras muchas cosas. En 1936, junto a Vladimir Konashevich, fue nombrado “Comprachicosos from art”, y “artists-daubers” por el diseño vanguardista que tenían sus ilustraciones. Aunque Lebedev, más tarde, decidió cambiar su estilo y hacerlo más realista<sup>163</sup>.

También el neorromanticismo, en el arte de la postguerra, se vió reflejado en los libros infantiles, sobretodo en las imágenes de John minton para *The Snail*

162. Constructivismo [En línea] <http://scribd.com/doc/29612596/constructivismo>, [consultado el 22 de Septiembre de 2010].

163. Vanguardia Rusa [En línea] [http://www.russianavantgard.com/artists\\_mass\\_and\\_agit/vladimir%20lebedev.html#biography](http://www.russianavantgard.com/artists_mass_and_agit/vladimir%20lebedev.html#biography), [consultado el 20 de Enero de 2011].

*that Climbed the Eiffel Tower* o los dibujos de Susan Einzing para *Tom's Midnigth Garden*, que es una obra de Philippa Pierce<sup>164</sup>.

Posteriormente, durante los años 1950 y 1960 se utilizó un estilo más expresivo y pictórico. Esto se pudo dar gracias al progreso de la tecnología de impresión. En esta época destacan Brian Wildsmith y Charles Keeping, así como los famosos collages de Eric Carle que se caracterizan por tener colores vibrantes donde aparecen mundos de animales, barcos, coches y ciudades. Con sus explicaciones visuales de la vida cotidiana ha conseguido encandilar a los niños. En la última década del siglo, seguían trabajando artistas como: Brian Wildsmith, John Burningham, John Lawrence, Raymond Briggs y Victor Ambrus, dándolo todo con la eficiencia de siempre. A la par surgían también otros artistas con mucha originalidad y aprovechaban todas las posibilidades que les ofrecía la revolución digital para generar sus ilustraciones<sup>165</sup>.



Fig. 11. Ilustración de Brian Wildsmith.

Por último, en los años 60 aparece la figura fundamental de Maurice Sendak, como bien hemos anunciado en la introducción, que además de la importancia de sus ilustraciones, destaca como creador de obras de gran profundidad en cuanto a los temas tratados. Esto es algo que el ilustrador de cuentos infantiles no debería pasar por alto, ya que es igual de importante la ilustración como la trascendencia de la historia que se está intentando transmitir al niño<sup>166</sup>.

164. *Op. Cit.* Págs. 12-15.

165. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 12-15.

166. *Ibidem.* Pág.15.

## 2.1.2 Los libros infantiles en España

La edición de libros infantiles en España, no tiene una consideración similar a la que albergan otros países: En Francia y Gran Bretaña hay una larga tradición, y en Estados Unidos, Japón y Corea la producción adquiere una gran importancia. Pese a ello, la historia de los que se consideran los primeros libros infantiles se remonta a 1850, donde destacamos las casas de edición Hernando de Madrid y Bastinos en Barcelona. Casi todas las editoriales que estuvieron especializadas en libros para niños, comenzaron dedicándose a la producción de libros didácticos, donde las ilustraciones explicaban los textos que se estudiaban en los colegios, y por ello tenían que producir estos libros con un formato asequible y unas ilustraciones claras que ayudasen al estudiante a comprender aquello que leía. Aunque algunas editoriales además, también generaban libros infantiles recreativos, para el ocio del niño, y que sin embargo eran mucho más atractivos. La popularidad de los libros infantiles suele ir completamente ligada al reconocimiento de sus autores y al éxito comercial que éstos hayan conseguido<sup>167</sup>.

### 2.1.2.1 La editorial Calleja

Rafael Calleja y su casa editorial es uno de los puntos más destacables de los que disponemos, y con ello realizamos un breve recorrido por las publicaciones y libros ilustrados que esta casa ha conseguido popularizar. Es en 1876 cuando Saturnino Calleja funda la casa de edición de su mismo nombre. Él era burgalés de nacimiento, y decidió abrir esta casa editorial en Madrid, en el mismo año que se funda la institución Libre de Enseñanza, y funcionó hasta el año 1958. Calleja pretendía con ello alfabetizar a toda la población, por ello estuvo muy vinculado a la educación y a la difusión cultural. La primera época de la editorial se centró en la generación de libros escolares, aunque luego se abrió paso a través de otro tipo de obras. Entre ellas podíamos encontrar sobretodo libros de adivinanzas,

---

167. SÁNCHEZ, Raquel, *Historia de la edición en España, 1836-1936*, Madrid: Marcial Pons Ediciones de Historia, 2001, Págs. 338-347.

refraneros, cuentos, libros de fábulas, etc. Con la intención de que las madres y padres pudieran instruir a sus hijos a través de este medio. A pesar de ello, los libros estaban dirigidos más a las madres y a los propios educadores que a los niños. Bajo el lema “Instruir deleitando” Calleja creó una serie de libros atractivos, contratando para ello a los mejores ilustradores. Realizó adaptaciones de cuentos populares, muchos de ellos en diferentes formatos, para poder abaratar los precios y de este modo poder llegar a un mayor número de clientes. Con toda esta variedad y calidad consiguió posicionarse bien alto<sup>168</sup>.

Rafael, hijo mayor del fundador, entró a formar parte de la editorial y con ello llegó



Fig. 12. Ejemplo de algunos de los libros que se editaron en la editorial Calleja.

la etapa más creativa de la misma, aunque desde el principio ya apuntaba hacia la innovación. Cabe destacar algunos autores que bajo el nombre de “humoristas del 27” hacen suya una declaración que perteneció a Ramón Gómez de la Serna, que decía que el humorismo es ante todo una actitud frente a la vida. Entre ellos: Antonio Robles, Manuel Abril y José López Rubio. Y entre los dibujantes destacan: Tono, K-Hito, Francisco López Rubio y Bartolozzi.

Más tarde, fue Saturnino, el hermano de Rafael, quien dio una orientación más comercial a la editorial, cuando éste ya no trabajaba. Sus cuentos se hicieron muy importantes y la editorial pasó a ser conocida por un gran número de personas, hasta tal punto que se hicieron populares frases en lenguaje coloquial tales como: “Tienes más cuento que Calleja<sup>169</sup>”.

168. *Ibidem*. Págs. 344-345.

169. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].

A la vez que Calleja triunfaba en Madrid, en Barcelona se encontraba Muntanyola, que también publicaba hermosos álbumes ilustrados clásicos y modernos, con grandes formatos e ilustraciones a páginas completas. Pero debido a su gran exigencia en cuanto a la calidad del resultado final de sus libros, la editorial no pudo mantenerse demasiado tiempo activa. Se preocupaba demasiado del nivel de acabado y cuidaba en gran medida los aspectos visuales y gráficos. Contrató a ilustradores de la talla de: Barradas, Feliu Elias, Apa, Obiols o Nogués<sup>170</sup>.

### 2.1.2.2 Revistas infantiles y juveniles: La novela gráfica

Es necesario destacar la importancia que han desempeñado las revistas infantiles y juveniles, ya que ha sido el producto más asequible y mejor divulgado. Aún así, en lugar de venderse, solía alquilarse en los kioscos. Estas publicaciones semanales fueron las principales culpables de introducir en la lectura a los niños y jóvenes y se diferenciaban en dos categorías: humor y aventuras, aunque también había otras dirigidas especialmente a las niñas. Las que lograron sobrevivir durante más tiempo fueron aquellas que consiguieron mantener los precios más bajos<sup>171</sup>.

De la misma manera que se acabó denominando “cuentos de Calleja” a cualquier cuento, el *TBO*, fundado en 1917 sirvió para dar nombre a esta clase de publicaciones. Esto llevó a que muchos lectores se empezaran a interesar por la imagen gráfica, a pesar de que normalmente se reproducían a muy baja calidad. Todo ello estaba asociado al mercado de lo barato, incluso se le llegó a llamar “cine para pobres” y se aficionaron a ello un gran número de personas de todas las edades<sup>172</sup>.



Fig. 13. Primera portada de *TBO*, semanario festivo infantil.

Ahora podemos ver cómo está cambiando todo esto. Para empezar el término “cómic” ha ido evolucionando

170. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.

171. GARCÍA, Santiago, *La novela Gráfica*, Bilbao: Astiberri, 2010, Págs. 40-70.

172. *Ibidem*. Págs. 21-37.

y a día de hoy se le conoce como “Novela Gráfica”. En los últimos años ha pasado de ser un medio de entretenimiento y ocio infantil, a considerarse un arte adulto, cuyas impresiones son de mejor calidad. Por tanto, este nuevo término engloba unas nuevas características, que lo diferencian del cómic anterior y se ha visto necesario acuñar una nueva nomenclatura que lo defina, lo identifique y lo distinga. Como ejemplo, a nivel internacional, *Persépolis*, de Marjane Strapi, ha conseguido vender una gran cantidad de ejemplares por todo el mundo, y en un mercado tan pequeño como el español, tenemos el ejemplo de Paco Roca, que supera las 20.000 copias vendidas con su novela gráfica *Arrugas*, y a penas un año después de su lanzamiento. Esta ha sufrido constantes reediciones y ha conseguido posicionarse en las listas de ventas. Además ganó el Premio Nacional del Cómic en 2008, el más importante que se otorga en España<sup>173</sup>.



Fig. 14. Uno de los fragmentos que componen la novela gráfica de Roca, Paco, *Arrugas*, Bilbao: Astiberri, 2007.

173. GARCÍA, Santiago, *La novela Gráfica*, Bilbao: Astiberri, 2010, Págs. 141-274.

Después de estar considerado durante tanto tiempo algo marginal, ahora incluso las librerías y supermercados van ampliando las estanterías y secciones dedicadas a este género, y también los museos reservan un espacio a este tipo de arte en auge, y organizan exposiciones importantes sobre determinadas novelas gráficas o sobre los propios dibujantes<sup>174</sup>.

### 2.1.2.3 La Guerra Civil: Periodo de crisis

Al estallar la Guerra Civil, todo este sector se vio gravemente perjudicado. La guerra acabó con toda la literatura, y con todo lo que estaba dirigido a un público infantil. Se acabó con la imaginación y la inocencia de un plumazo. El hecho de que se hundiera la industria de la producción, no fue tan importante como el daño psicológico que ocasionó en el terreno de las ideas. Todo lo que se había realizado con tanta ilusión, incluso la *Exposición del Libro Infantil* de 1935, que reflejó uno de los momentos álgidos de esta industria, se hundió de repente. Cerraron gran cantidad de editoriales y muchos artistas, escritores, maestros y educadores se exiliaron, sobre todo aquellos vinculados a las misiones pedagógicas y a la Institución Libre de Enseñanza, que fue fundada por un grupo de catedráticos (Francisco Giner de los Ríos, Gumersindo de Azcárate, Teodoro Sainz Rueda y Nicolás Salmerón, entre otros). Esta institución tuvo mucha repercusión y su función principal era la de renovar y extender la educación a los más desfavorecidos. Cuando todo este mundo estaba creciendo, desarrollándose y ganando el protagonismo que se merecía, desapareció. Sin embargo lo más importante no es lo que se perdió, sino lo que nunca llegó a nacer<sup>175</sup>.



Fig. 15. Portada de la revista Chicos, que a pesar de la crisis no dejó de editarse.

174. *Ibidem*. Págs. 22-37.

175. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].

En este contexto es necesario nombrar a Consuelo Gil Roësset, directora y más tarde propietaria de la revista *Chicos* (1938-1955) por el esfuerzo que realizó enfrentándose a la censura y sacando adelante una publicación con ayuda de interesantes colaboradores. Tenía especial preocupación por ofrecer al público un producto de calidad y lo consiguió<sup>176</sup>.

En cuanto a imprentas, los talleres Nerecán, conocidos por haber impreso obras tan importantes como *Pinocho*, eran considerados los mejores de España, y realizaba reproducciones a precios asequibles para los niños. El precio solía ser diez céntimos, ya que esto es lo que los padres asignaban a sus hijos como paga<sup>177</sup>.

#### **2.1.2.4 Los años 60 y 70: El inicio de la recuperación**

A partir de 1960, la economía española mejora considerablemente y obviamente esto también se nota en la producción y el consumo de libros infantiles. En este periodo de recuperación, tanto de autores como de títulos, se vuelve a empezar a editar libros para los niños, ya que hay mucha demanda de lecturas. Los creadores de libros intentan renovarlos, reinventarlos, y hay una mirada hacia el exterior, hacia aquello que está haciéndose y vendiéndose en otros países, para poder desarrollar aquí cosas similares con determinados equipos profesionales de producción<sup>178</sup>.

Se destacan editoriales como Doncel (1958), en cuanto a edición gráfica, y su colección *La Ballena Alegre* es una de sus producciones más importantes, donde las ilustraciones adquieren todo el protagonismo. Es a través de este tipo de publicaciones como se han dado a conocer a grandes ilustradores, incluso a nivel internacional. La editorial Juventud, que normalmente apostaba por editar

---

176. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].

177. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.

178. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].



Fig. 16. Tintin y Milú.  
Personajes creados por  
Georges Remi en 1930.

Fig. 17. Asterix y Obélix.  
Personajes creados por  
el dibujante Albert Uderzo  
en 1959.

clásicos de la literatura infantil, inicia en el año 1965 *Las aventuras de Tintín*. Tintín y Asterix son dos de sus grandes apuestas, que dio a conocer en España a través de álbumes muy bien editados. Se les considera dos referencias importantes que consiguieron incentivar a muchas personas hacia el coleccionismo y hacia la creación de una biblioteca personal. En Cataluña es donde se encontraba mayor nivel literario y artístico, y se empieza a editar en catalán con ayuda de la revista *Cavall Fort* (1961) y la editorial *La Galera* (1963)<sup>179</sup>.

#### 2.1.2.5 El ilustrador Pablo Ramírez

Como artista importante en la España de los años 50 y 60, es necesario nombrar a Pablo Ramírez, que fue portadista, ilustrador y escritor de libros infantiles. A pesar de morir joven, consiguió desarrollar una extensa y diversa producción, caracterizada por la renovación del lenguaje gráfico latente en aquel momento. Ramírez comenzó en el mundo de la ilustración siendo colaborador semanal en la revista *Chicas*, hasta el año 1953, que se afincó en Barcelona donde tenía intención de dedicarse a la ilustración gráfica. Allí empezó realizando anuncios publicitarios para diferentes marcas comerciales y rápidamente recibió encargos de diferentes editoriales barcelonesas. Éstas le encargaban portadas e ilustraciones, aunque es en 1954 cuando colabora con editoriales como: la Editorial Molino y la Editorial Juventud, donde se especializa en ilustración infantil. A Pablo Ramírez no le hicieron falta más de diecisiete años para que su trabajo fuera reconocido y dejara una huella imborrable en los lectores<sup>180</sup>.

179. Para ver más información sobre Pablo Ramírez véase la Web [En línea] <http://autoresdecomic.blogspot.com/2007/08/pablo-ramirez-y-el-libro-ilustrado/> [citado en 23 de Septiembre de 2010].

180. *Op. Cit.* Centro virtual Cervantes/edición.

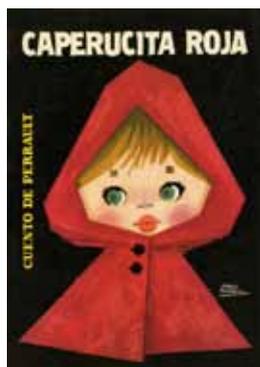


Fig. 18. Portada ilustrada por Pablo Ramírez para el cuento de *Caperucita Roja* de Perrault.

En 2007 se organizó una exposición antológica sobre los trabajos de Pablo Ramírez, por diferentes ciudades españolas. El título de dicha exposición era: *Imágenes para una renovación. Pablo Ramírez y el libro ilustrado en los años 50 y 60*, donde se presentaba una panorámica producción del ilustrador. Su hijo, Pablo Ramírez Pérez y Miguel Calatayud, han sido los comisarios de la exposición. En la ciudad de Valencia, fue el MUVIM el que acogió este proyecto, además de publicar también un catálogo de la misma.

En los años setenta vuelve la crisis, una crisis económica y de planteamientos educativos, se replantean enfoques y temas para los libros, en una serie de formatos diferentes. Llamam la atención proyectos como los de Altea, Miñón, Santillana y Lumen, entre otros, y además dan la oportunidad, a algunos ilustradores, de tener más derechos, ofreciéndoles mayor libertad y espacio dentro del libro. Este periodo destaca por la innovación, la originalidad y la naturalidad. Esto se puede ver en la *Serie Roja* de la Primera Biblioteca de Altea, que dirigió Miguel Ángel Pacheco y José Luis García Sánchez, donde los edificios públicos son los protagonistas. Prima la producción exterior, junto con las tendencias de moda. Además suelen copiar recursos y formas de ilustrar de otros países, donde la ilustración se está desarrollando de una forma más rápida y con mayor reconocimiento. Gracias a esto nació la colección Ratón Pérez, de Anaya<sup>181</sup>.

181. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].

### 2.1.2.6 Años 80 y 90: El boom de las editoriales especializadas

Hasta el momento, podemos considerar todo lo anterior como pequeñas manifestaciones de la ilustración infantil en España, ya que el verdadero *boom* no sucede hasta los años ochenta, y es en esta década cuando se empiezan a editar nuevos títulos. La oferta es muy diversa y la producción rápida, además comienzan a utilizar gran variedad de materiales, hasta el momento impensables. Pero aún así, España no supera lo que ocurre en otros países, aunque consigue avanzar poco a poco y las editoriales generan nuevos formatos, más atractivos que los anteriores, diseños coleccionables y marcas populares<sup>182</sup>.

Empiezan a abundar los cuentos y álbumes repetidos, ya que en 1984 se llegaron a contar unas ciento setenta ediciones diferentes del cuento de *Caperucita Roja*. Según la agencia del ISBN salían al mercado alrededor de cuatrocientos cincuenta nuevos títulos, exceptuando los libros de consulta y de texto<sup>183</sup>.

Las editoriales potentes realizan colecciones infantiles, y es a partir de este momento cuando se empieza a creer que editar especialmente para los niños puede ser rentable. El mercado escolar es el objetivo principal y el libro infantil se usa para la enseñanza en los colegios. Aparece un público interesado en este sector y por lo tanto la oferta crece de forma considerable<sup>184</sup>. Surgen las ediciones de bolsillo, y ello cambia la forma de creación y reproducción, ya que son libros más pequeños y baratos de realizar, por lo tanto también se venden a un precio menor, aunque algunas de las reproducciones sean de muy baja calidad. Entre ellos destacamos la *colección Moby Dick*, de Lumen y Laia, y de Labor: *Labor Bolsillo Juvenil*. Alfaguara Infantil nace en 1977 y más tarde crea la *colección Siruela* en la que da a conocer ilustradores como Tomi Ungerer y Arnold Lobel. Y en el año 1980 despegó la conocida colección de *El Barco de Vapor de SM*, que todavía se mantiene hasta nuestros días con un éxito reconocible. No podemos

---

182. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.

183. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.

184. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.



Fig. 19. Libro de la editorial *El barco de vapor*, SM, *Juguemos a leer*, de Mabel Condemarin.

pasar por alto las tendencias latentes en los años ochenta, ya que poco a poco se han ido posicionando y en lugar de pasar de moda han influido en el panorama de los últimos años. Las ediciones de bolsillo ocupan los primeros puestos de ventas, ya que el coste es bastante menor que los libros ilustrados, aunque éstos suelen alcanzar los primeros puestos de ventas en fechas señaladas, como por ejemplo navidades, ya que la gente los compra como regalo<sup>185</sup>.

Las editoriales deben clasificar por edades los libros que generan. Es muy importante tener esto en cuenta a la hora de la creación y producción del ejemplar, ya que según la edad del lector, éste poseerá unas características u otras. Los libros que mayor número de imágenes contienen y a mejor calidad suelen ser aquellos destinados a los más pequeños. Conforme la edad del lector aumenta, disminuyen las imágenes en el interior de las páginas, limitándose a las portadas, con la finalidad de cumplir la función de reclamo.

Podemos diferenciar entre tres tipos de editoriales: Una didáctica, relacionada con el mundo escolar; otra más creativa y artística, donde el ilustrador disfruta mientras deja volar su imaginación, y por último otra más comercial, donde la finalidad es vender muchos ejemplares. En el apartado de editoriales didácticas destacan Alfaguara, Anaya, Destino y SM, entre otras, donde se encuentran

---

185. Centro Virtual Cervantes: *Ilustración Infantil. Edición 1900-2002: 102 años de libros ilustrados por: Vicente Ferrer*. [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.html>, [consultado el 2 de Julio de 2010].

obras como: *El pequeño conejo blanco* o los conocidos libros de TEO. De la segunda opción, creativa y artística, predominan libros como los de Isidro Ferrer para Imaginarium o proyectos como *El Mago de Oz*, de Javier Pagola para Galaxia Gutenberg. Y por último, como ejemplo de libro comercial: *¡Judy Moody se vuelve famosa!*, de Alfaguara. Las grandes editoriales, sobretodo se decantan por esta tercera opción, ya que viven de reeditar y de crear libros de bolsillo<sup>186</sup>.



Fig. 20. Ejemplo de una de las portadas de los libros de TEO, de los que existen gran multitud de números y ediciones. Estos libros suelen encontrarse en casi todas las guarderías, con títulos como: *TEO se va de viaje*, *TEO va a casa de una amiga*, *TEO sube en avión*, *TEO y su cumpleaños*, *TEO en el día del libro*, *TEO va de compras*, etc.

Entre las editoriales más conocidas y destacadas no podemos olvidar Kókinos, que se diferencia por editar aquello que le gusta, le parece diferente y hace de cada libro distinto. Como por ejemplo en el libro: *¿Dónde están los animalitos?* De Delphine Chedru, donde se apuesta por una gráfica moderna y sintética, diferente a la que estamos acostumbrados a ver hasta el momento en los libros infantiles, además de ser un libro-juego donde el espectador puede divertirse además de fascinarse con las imágenes. La editorial Kalandraka también apuesta por una línea parecida, y suele sacar adelante a nuevos ilustradores a los que normalmente caracteriza la originalidad y el uso de nuevos recursos gráficos. Lóguez, otra de estas editoriales creativas, además no se limita al panorama español, sino que publica libros arriesgados de forma intencional. Y por último Olañeta, que se caracteriza por rescatar los clásicos de nuestra tradición y adaptarlos a nuestro tiempo. Todas estas editoriales se diferencian del resto por ser más arriesgadas que aquellas que se limitan al ámbito comercial, aunque es necesario dejar pasar algo de tiempo para saber si conseguirán posicionarse y mantenerse en el mercado. Gracias a ellas la ilustración sigue evolucionando y aporta cada vez más novedades. Están abiertas a nuevas creaciones y formas

186. *Ibidem*. Centro Virtual Cervantes.

de hacer y dan oportunidades a artistas noveles, ya que no están tan obcecadas como otras en que prime el beneficio y la rentabilidad para las mismas<sup>187</sup>.

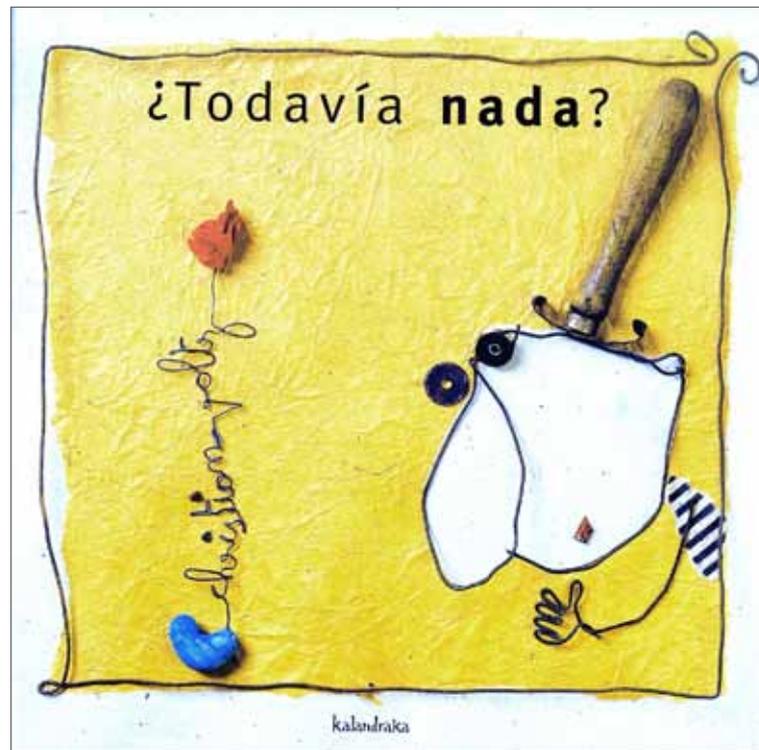


Fig. 21. Este libro-álbum de Christian Voltz titulado *¿Todavía nada?* ha sido publicado por la editorial Kalandraka en 2008 y forma parte de otros títulos del mismo artista, donde la originalidad de las ilustraciones prima por encima de todo. Pues como hemos dicho, esta editorial acoge artistas que apuestan por la novedad, y publican sus libros bajo el lema: “libros para soñar”.

187. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 16-19.

## 2.2 La ilustración: Panorama actual

Aún queda mucho por hacer en el ámbito del libro infantil, aunque la calidad y variedad de la que disponemos en el mercado actual es ya bastante amplia y además se está internacionalizando de forma rápida. Esto se debe en gran parte a la revolución digital que hemos vivido en los últimos tiempos. Hoy en día se considera “buen ilustrador” a aquellas personas que además de saber dibujar, han realizado estudios de diseño y poseen múltiples recursos, tanto digitales como manuales, para desenvolverse con éxito en el panorama contemporáneo.

En pleno siglo XXI, no se puede destacar un estilo concreto que se diferencie del resto. Hay muchos de ellos, y todos son capaces de coexistir sin ningún problema entre los mismos.

Los niños, en las tiendas, pueden escoger entre una inmensa variedad de libros, aunque debido a la expansión de los medios de comunicación, están expuestos a más imágenes que nunca y esta saturación a la que están sometidos diariamente, hace que la elección sea bastante compleja. Sin embargo, son muchas las oportunidades creativas que brindan estos medios, que además distribuyen y dan a conocer cosas nuevas tanto de aquí como de otros países<sup>188</sup>.

J.Otto 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, ya que fue dentro del ámbito de la ilustración infantil, uno de los primeros que creó las imágenes de forma totalmente digital<sup>189</sup>.

---

188. SALISBURY, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Págs. 62-65.

189. *Ibidem*. Págs. 48-51.

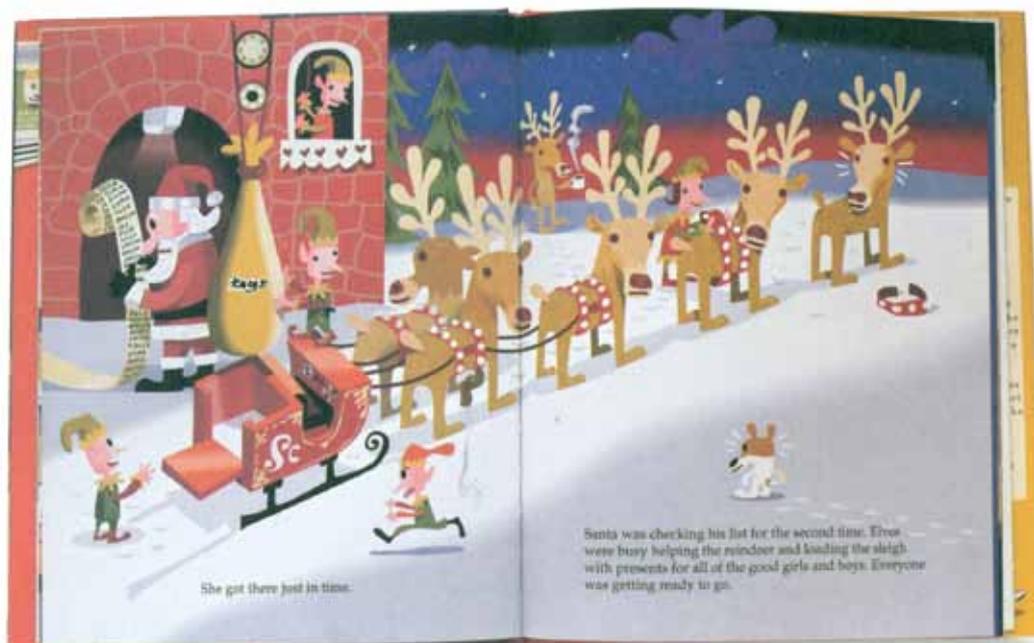


Fig. 22. Doble página del libro de J. Otto Seibold del libro: *Olive, the Other Reindeer* (escrito por Vivian Walsh, Chronicle Books, 1997). Salisbury, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Págs. 62-65.

Además de Seibold, otra figura clave a la que vale la pena dedicar unas líneas es Kveta Pacovská, que en las últimas décadas ha alcanzado un gran reconocimiento internacional, aunque lleva mucho más tiempo trabajando en la creación de imágenes, ya que ha dedicado gran parte de su vida a esto y ahora alcanza casi los ochenta años de edad. Además de ser altamente conocida hoy en día en el sector de la ilustración infantil, no se limita a los niños, sino que sus ilustraciones, llenas de color y optimismo, resultan atractivas a todo tipo de público. Muchos de sus libros están formados a través de formas troqueladas, ranuras, solapas y páginas desplegadas.

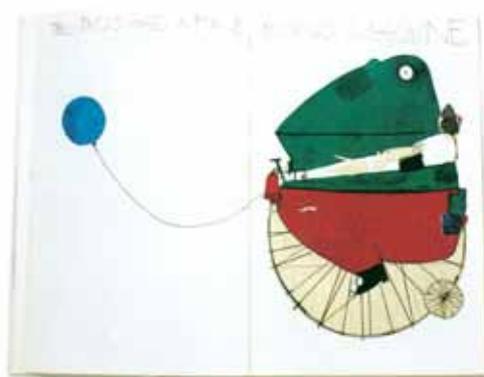


Fig. 23. Ilustraciones a doble página del libro de Kveta Pacovská *Flying*, North- Shouth Books, 1995. En el que se pueden ver unos colores vivos y la intencionalidad de plasmar aventura y diversión. Salisbury, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Págs. 48-51.

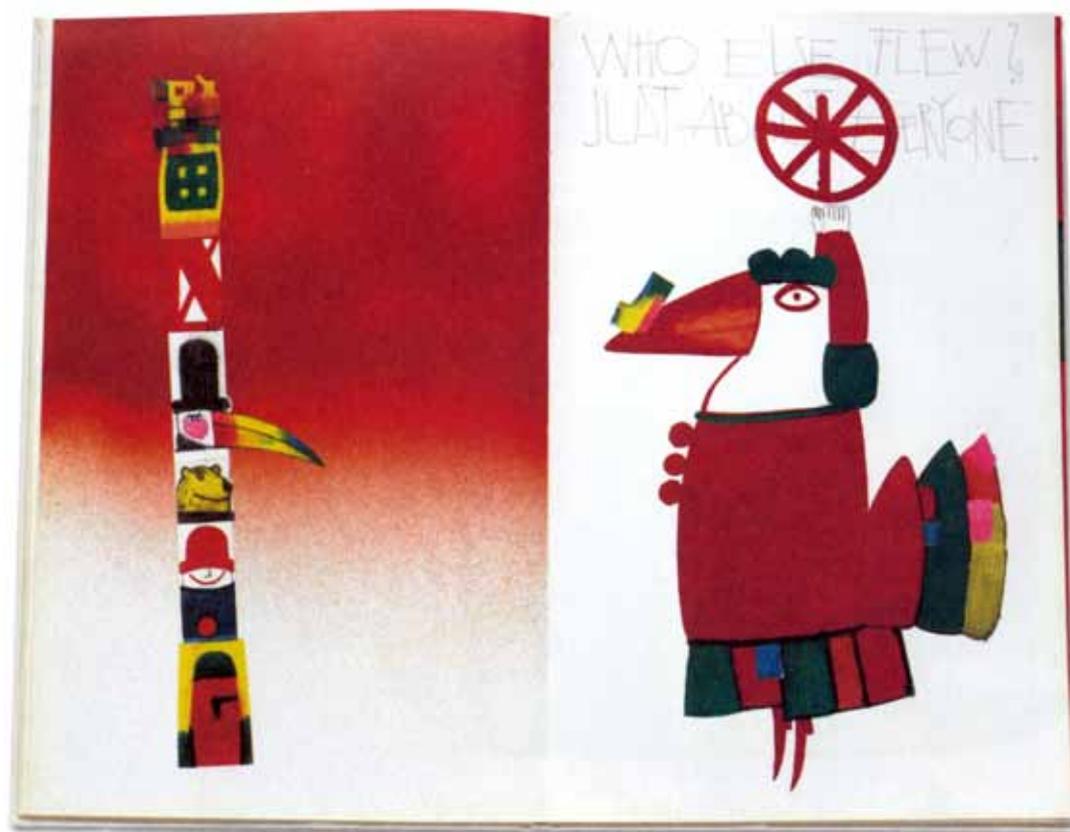


Fig. 24. Ilustraciones a doble página del libro de Kveta Pacovská *Flying*, North- Shouth Books, 1995. Salisbury, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Págs. 48-51.

Por último, Sara Fanelli, otra de las personas más conocidas en la actualidad, es considerada un modelo a seguir por los estudiantes de arte, que admiran sus libros diseñados e ilustrados con un gran potencial gráfico. Utiliza formas atractivas y potentes, donde intercala elementos planos con 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<sup>190</sup>.

190. SALISBURY, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Págs. 114-117.



Fig. 25. Ilustración de Sara Fanelli para *Pinocchio*, de Carlo Collodi. Salisbury, Martin, *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Gustavo Gili, Barcelona: Acanto, 2007, Pág. 114.

Además de los artistas destacados, en la actualidad hay gran cantidad de ilustradores que merecería la pena nombrar, pero desgraciadamente no existe casi información de muchos de ellos, exceptuando algunos anuarios que se editan con varias ilustraciones de cada uno, pero carentes de información sobre los autores.

En el resto de Europa, los libros para niños son considerados gráficamente potentes y atractivos, además de darle mucha importancia a la parte sentimental que de ellos se desencadena. 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 tradicionales. Dinamarca, sin embargo, consigue diferenciarse del resto debido al uso de una temática poco habitual para estos libros, como la muerte y el sexo. Allí estos temas son tratados con total naturalidad, sensibilidad y originalidad<sup>191</sup>.

191. SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 16-19.

### 2.2.1 Métodos y procedimientos

Aquellos artistas que se dedican a ilustrar libros infantiles tienen a su disposición una gran cantidad de técnicas con las que realizar sus ilustraciones. Para plasmar aquello que pretende, cada uno selecciona aquella que domina y con la que se siente más cómodo. El dibujo es el lenguaje principal que usa el ilustrador. Éste debe ser convincente y atractivo para que tenga éxito. Normalmente, cualquier dibujante realiza primero una serie de bocetos a lápiz para después ejecutar el resultado final con la técnica escogida. Hoy en día cualquiera de ellas, tanto bidimensional como tridimensional, puede servir para ilustrar libros infantiles. Aunque gran parte de la ilustración se ve influida por las modas y tecnologías del momento. De hecho, siempre ha estado ligada a las técnicas de reproducción masiva, y hoy en día es la digitalización la que ocupa los primeros puestos, por ello el panorama actual de la ilustración está plagado de imágenes generadas a través de este medio<sup>192</sup>.

La influencia de dicha digitalización y la existencia de múltiples software de tratamiento de imagen, presentes en el momento actual, no han conseguido desbancar los procedimientos analógicos, que todavía hoy los emplean muchos artistas para ilustrar libros infantiles. Aún así éstos emplean dicha digitalización, en muchos casos, a través del escáner o la fotografía para reproducir de forma masiva la obra generada. Muchos ilustradores experimentan y utilizan diferentes materiales y soportes para generar imágenes, ya que como bien hemos apuntado anteriormente, la lista de herramientas, materiales y técnicas de las que se dispone hoy es interminable. Entre las más utilizadas se encuentran: la acuarela, con su peculiar espontaneidad característica; la tinta, que se puede utilizar con diferentes herramientas; el *gouache*, que aporta opacidad y textura; la pintura acrílica, muy similar al óleo, el cual se caracteriza por llegar a alcanzar una riqueza y profundidad espectacular; los pasteles, cuyo resultado es una textura polvorienta; el collage, que a través de papeles o cartulinas recortadas, ya sea

---

192. *Ibidem*. Págs. 20-41.

a mano o mediante tijeras o cutter, es un procedimiento bastante utilizado para generar las imágenes de los cuentos, etc<sup>193</sup>.



Fig. 26. Imagen realizada por Istvan Schritter a través de recortes de papel de colores con textura. Esta ilustración pertenece al libro *Boca de León* (Edebé, 2006).



Fig. 27. *Tiger Mask*. Ilustración de Jeff Nishinaka realizada a través de recortes de papel de color blanco, que superpuestos unos a otros consiguen definir las formas y componer la escena. VVAA, *Stereographics: Graphics In New Dimensions*, China: Viction:ary, 2008, Pág. 107.

193. *Ibidem*. Págs. 40-57.

Sin embargo, como bien hemos anunciado antes, las técnicas digitales, están a la orden del día. A nivel general podemos diferenciar entre dos grupos de ilustradores: aquellos a los que les da pavor iniciarse en este nuevo mundo, y por lo tanto continúan generando sus ilustraciones con las técnicas analógicas como antaño, o por el contrario, aquellos que se rinden a los pies de los ordenadores y realizan su trabajo a través de ellos exclusivamente. Los softwares de ilustración presentes hoy en día, ofrecen la posibilidad de dibujar directamente a través de ellos, aunque hay muchos artistas e ilustradores que pese a utilizar éstos, parten de un proceso analógico. Es decir, dibujan primero los bocetos a lápiz, para posteriormente escanear la imagen resultante y que les sirva como calco a la hora de vectorizar o colorear en mapa de bits<sup>194</sup>.

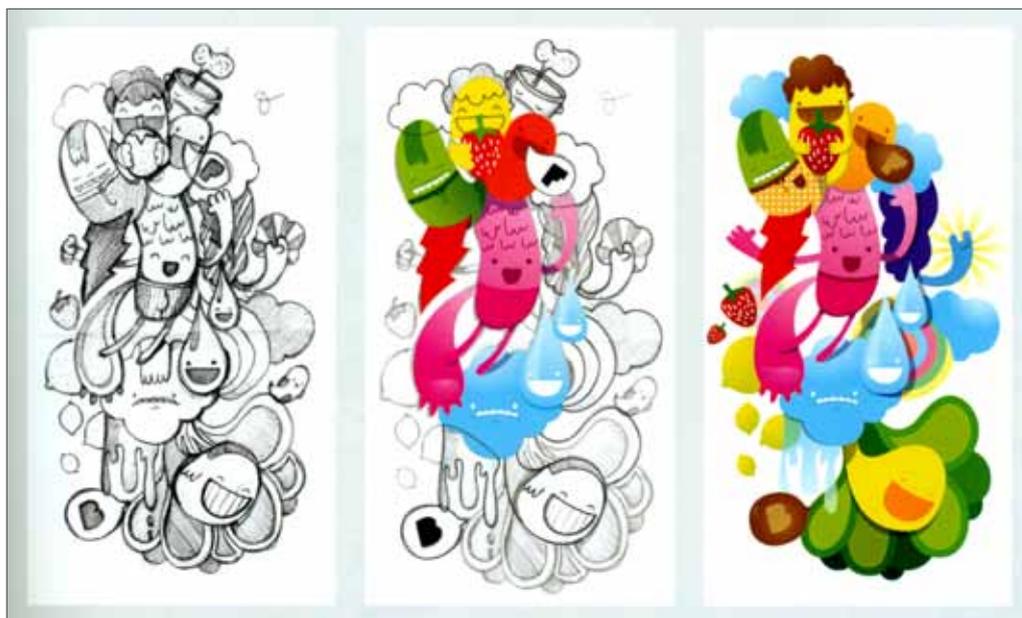


Fig. 28. Ejemplo de ilustración en proceso de vectorización a través de un dibujo a lápiz.  
Fortmatbrain, 2008. Guerrero, José Antonio. *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: Diseño, producción, marketing y comunicación*, Parramón, Barcelona, 2009, Pág. 57.

Es importante que el resultado final esté dominado por el pensamiento y el dibujo, ya que sino es muy fácil dejarse llevar por la cantidad de efectos que facilita el *software*, y a través de los cuales, se pierde la personalidad y características

194. GUERRERO, Antonio, *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda*, Barcelona:Parramón, 2009, Pág. 57.

propias del autor, dejando paso a un dibujo ahogado en la multiplicidad de efectos, que realmente no dice nada. No se debe olvidar que, pese a ofrecer muchas y nuevas posibilidades, la máquina no es la artista, es simplemente la herramienta a través de la cual se ve reflejada la verdadera valía de la persona que la utiliza<sup>195</sup>.

Algunas de las herramientas digitales más usadas son: el ordenador, el escáner, la impresora, la cámara fotográfica, la tableta gráfica para dibujar, como por ejemplo las de WACOM, y algunos de los software más habituales como: *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Sreamline*, *Adobe After Effects*, entre algunos otros<sup>196</sup>.

Sin embargo, a pesar de poder generar las imágenes de los libros infantiles de forma analógica o digital también existen los procedimientos híbridos, que son muy utilizados en la actualidad por un gran número de artistas. Un buen ilustrador suele adaptarse a la situación del momento, experimenta e investiga, tanto las diferentes técnicas, como los soportes y herramientas que están a su alcance. De esta forma hace uso de aquello que más le interesa, y con ello pretende obtener una imagen innovadora, diferenciadora, sugerente y atractiva. Podemos decir que hoy en día, existe una gran demanda de ilustraciones originales y divertidas, sobretodo de material elaborado a mano, dibujado, cosido, recortado, impreso manualmente o esculpido, debido al gran embotamiento producido por ilustraciones totalmente digitales en los últimos tiempos. Sin embargo, aún así, no se deja de lado el proceso digital, ya que el ordenador también es un elemento importante en la última fase del proceso, para digitalizar el material, manipularlo y mejorar el resultado final. Además todo ello facilita su distribución, para poder darlo a conocer y enviarlo a gente interesada: agentes , directores de arte o clientes<sup>197</sup>.

---

195. GUERRERO, Antonio, *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda*, Barcelona:Parramón, 2009, Pág. 57.

196. WIGAN, Mark. *Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, Barcelona: Gustavo Gili, 2007, Pág. 120.

197. *Ibidem*. Pág. 107.



Fig. 29. A través de esta obra de Stefan Sagmeister, titulada *Having*, podemos ver cómo se puede llegar a generar una imagen a través de cualquier soporte y con cualquier material.



Fig. 30. En la siguiente imagen podemos ver como las técnicas manuales se han extendido y ahora incluso diseñan las portadas de los cuadernos de vacaciones, como es el caso de este de tercero de primaria de la editorial edelvives, donde un collage de papeles y telas de diferentes texturas componen la ilustración principal de la jirafa.



Fig. 31. Nina Braun realiza ilustraciones, esculturas, relieves, instalaciones, etc. Todo hecho a mano a través de ganchillo. Combina lo tradicional con lo contemporáneo y a través de esta técnica genera obras únicas. VVAA, *Illustration Play 2: An expedition to extraordinary*. Hong Kong: viction:ary, 2010, Pág. 131.

### 2.2.1.1 El Handmade illustration

El *handmade illustration* es una de las tendencias creativas actuales en el territorio del diseño gráfico y la ilustración. Tras el periodo que estamos pasando, dominado por la ciencia y la tecnología, la informática ofrece de manera rápida y sin apenas esfuerzo multitud de formas gráficas impersonales. Como consecuencia de ello, afloran nuevas necesidades y surge nostalgia por al imperfección, ya que las formas digitales ofrecen como resultado formas demasiado frías. Por ello, frente a lo impecable, surge esta nueva tendencia que redescubre que el ser humano es imperfecto y apuesta por la necesidad de aceptar esa imperfección, ya que en ocasiones una línea imperfecta o un trazo torcido transmiten mucho más que una línea realizada a través de cualquier software<sup>198</sup>.

Esta corriente, se estableció en el mundo del diseño gráfico y la ilustración hacia el año 1998, en el ciclo de conferencias organizado por V2, un centro de arte y tecnología de Róterdam<sup>199</sup>.

El *handmade* tiene especial interés en recuperar la subjetividad que contiene aquello hecho a mano, el error visible e imperfecto, donde vuelve a resurgir lo analógico y a cobrar de nuevo la importancia que tenía antes de que lo tecnológico lo dominara todo. En la década de los setenta y principios de los ochenta, el uso de la tecnología supuso resultados eficaces, de calidad y progreso, pero más tarde, el diseñador se ve necesitado de innovar y generar nuevos proyectos a mano, ya que ello le permite poder ser más personal y menos previsible.

Incluso las nuevas empresas apoyan esta forma de hacer las cosas, ya que consigue conectar más con lo humano, y por lo tanto, con el público. Sin embargo, el ordenador no se aparca, sino que sigue utilizándose para realizar sobretodo la última parte del proyecto. De esta manera se puede retocar la imagen realizada a mano donde precise, y para ello se hace a través de un proceso de digitalización de lo analógico, que se consigue mediante el escáner o una cámara fotográfica.

---

198. PELTA, Raquel. *Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico*, Barcelona: paidós, 2004, Págs. 97-122.

199. *Ibidem*. Pág. 110.

Con esto se puede llegar a enriquecer mucho el resultado final, ya que, además del retoque, se pueden añadir elementos gráficos mediante los software que hemos nombrado en el apartado anterior. Esto consiste en un proceso que pasa de lo analógico a lo digital de forma constante, cuando el ilustrador crea oportuno, para poder utilizar los recursos que aportan ambas formas de trabajar. Todo ello nos ofrece como resultado una imagen visual potente, que favorece la idea de “diseño de autor”, ya que además de responder al encargo pertinente, lo hace a través de un recurso estético muy personal y valorado, alejado del diseño estándar<sup>200</sup>.

Los materiales que dan vida a esta tendencia suelen ser aquellos cuya apariencia transmita humildad y pobreza, tales como el cartón (en color marrón o gris, con las fibras visibles), telas, maderas, etc. Con ellos, en lugar de mostrar los elementos artificiales que estamos acostumbrados a ver, al ser materiales accesibles por todos, vemos un símbolo de autenticidad, de proximidad, rugosidad, etc. y ello transmite una serie de sensaciones diferentes, que se desarrollan a través del tacto o de la vista, de forma natural y ecológica. La materialidad es un aspecto importante para conseguir que el espectador se implique, y si además de ello se transmite la sensación de cercanía, de aquello hecho a mano, de forma artesana, el éxito está asegurado, ya que ello aporta mayor credibilidad<sup>201</sup>.

“El diseño gráfico más objetual está rodeado del aura de la que, al parecer, carece el bidimensional, y es capaz de desprenderse más fácilmente del carácter efímero que -con excepción de los libros- es la esencia de la mayoría de las piezas gráficas<sup>202</sup>”.

Algunos diseñadores contemporáneos y artistas que trabajan a través de esta tendencia son: Leonardo Sonnoli, Michel Gondry o Stefan Sagmeister<sup>203</sup>.

---

200. RODRIGUEZ, Nuria. “Arte y Diseño: contaminaciones e interferencias”, en Título propio en diseño creativo, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2009, Págs. 11-17.

201. PELTA, Raquel. *Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico*, Barcelona: paidós, 2004, Págs. 97-122.

202. *Ibidem*. Pág. 122.

203. RODRIGUEZ, Nuria. “Arte y Diseño: contaminaciones e interferencias”, en Título propio en diseño creativo, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2009, Pág. 11.

Además, a parte de en la ilustración y el diseño gráfico, esta forma de producir y generar de forma manual, se ha extendido y ha alcanzado mayor trascendencia. En la vida cotidiana, encontramos ya multitud de objetos e incluso muebles creados a través de esta tendencia: *Sublime by hand*, en boga en estos momentos. En ella, el diseñador interpreta el producto de forma creativa y personal, así se valora mucho más su autenticidad. También está muy extendida en el diseño de moda<sup>204</sup>.



Fig. 32. Lámpara *Granny* de Pudelskern design para Casamania. Realizadas a mano por un colectivo de holandeses. *Cuaderno de tendencias del hábitat 2010/ 2011*, Tendencia *Sublime by Hand*, Pág. 45.

---

204. AAVV; *Cuaderno de tendencias del hábitat 2010/ 2011*, Valencia: Impiva disseny, 2010, Págs. 41-52.

### **2.2.1.2 Otros soportes: *design toys* y *merchandising***

El libro, como bien se ha visto a lo largo de los capítulos anteriores, es el principal soporte donde se asienta la ilustración, aunque cabe destacar que no es el único. Así como han evolucionado las técnicas, los materiales y los *softwares*, que aportan ilustraciones cada vez más diferentes y novedosas, también encontramos una evolución en cuanto al soporte de dichas ilustraciones. Cada vez más, los ilustradores apuestan por la creación de gamas de productos vinculadas con sus proyectos. Se ha despertado un nuevo interés general por ese camino, y no tanto por seguir las rutas tradicionales de la ilustración. Los autores se suelen inclinar por proyectos que tengan un interés concreto para ellos y les resulten divertidos. Este es un enfoque nuevo y diferente al que estamos acostumbrados a ver, y su desarrollo puede ofrecernos resultados muy interesantes<sup>205</sup>.

Al ser un camino poco explorado por la empresa, estos productos, en mayor parte infantiles, no han conseguido evolucionar demasiado, pero la originalidad y creatividad estilística pueden ser dos puntos fuertes para comenzar a generar y a aportar productos innovadores. Los ilustradores especializados en la transmisión de ideas, dentro de las artes visuales, ofrecen al sector infantil y de ocio nuevos recursos industriales, tanto a nivel gráfico como estructural, que es posible aplicar a multitud de formatos. De esta manera, se consigue fusionar el arte con los valores del mercado, en el que además de generar libros ilustrados, puede ir más allá y realizar una serie de productos industriales tridimensionales, vinculados con las ilustraciones del artista, donde se puede aportar un alto potencial de innovación y creatividad para la empresa contemporánea<sup>206</sup>.

---

205. ZEEGEN, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina? Recetas y secretos para ilustradores*, Barcelona: Promopress, 2008, Págs. 120-141.

206. MORANTE, Miriam; COSTA, Maria. *Made in Spain: Guía de la ilustración para la industria del juguete*, Alicante: Asociación Investigación Industria del Juguete, 2008, Pág. 9.

Fig. 33. Toy designer plush de Rosa Pomar, Portugal. [www.rosapomar.com](http://www.rosapomar.com)



## **Design Toys**

Los muñecos de diseño, más conocidos como *Design Toys*, son una de las tendencias de productos más actuales, que se encuentra en alza en estos momentos, y que está vinculado directamente con el territorio de la ilustración. Son juguetes creados por diseñadores y artistas provenientes de diversas disciplinas, donde prima la ilustración y el diseño gráfico e industrial. Su creador suele ponerle nombre, idear una personalidad e historia que lo respalda. Normalmente surgen mediante influencias de tendencias urbanas y *Pop Art*. Su producción es limitada, ya que suelen fabricarse entre cincuenta y dos mil piezas, siempre y cuando no estén realizados a mano, donde dicha producción baja considerablemente. Puede decirse que es un arte tridimensional accesible a todo el mundo, y que sobretodo es valorado por coleccionistas. El cliente que suele adquirirlo suele ser adolescente y adulto<sup>207</sup>.

Los primeros *Designers Toys* los creó el artista Michael Lau en Hong Kong, a finales de los años noventa, y hoy en día, además de allí, ya se diseñan en otros muchos países como Japón, Estados Unidos, Francia, Alemania, Reino Unido, España, etc<sup>208</sup>.

Tras el diseño de personajes, en una ilustración bidimensional, ya sea en un cuaderno de bocetos o mediante ordenador, se puede ir un paso más allá, como hemos visto, y darles vida de forma tridimensional, convertir dichas ilustraciones en un objeto real. Es gratificante, como diseñador de personajes, ver como toman forma y adquieren su propia identidad<sup>209</sup>.

207. *Ibidem*. Pág. 9.

208. *Ibidem*. Págs. 66-67.

209. ZEEGEN, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina? Recetas y secretos para ilustradores*, Barcelona: Promopress, 2008, Págs. 96-144.

Las empresas en su incansable búsqueda para conseguir mayores beneficios, comenzaron a utilizar este recurso mercadotécnico para permitir a los ilustradores personalizar sus productos. Algunas de ellas se iniciaron en el tema mediante la realización tridimensional de un personaje corporativo. Entre muchas podemos destacar *Michelin Tyre and Rubber Company*, la cual creó al conocido “costillas de goma” que ha conseguido posicionarse y sobrevivir hasta nuestros días como un símbolo emblemático. Mientras que los pósteres, logotipos estáticos u otro tipo de publicidad de marca captan la atención del espectador, es la mascota tridimensional aquella que consigue cautivar la imaginación<sup>210</sup>.

Fig. 34. Globo aerostático de la mascota de la marca Michelin.



El soporte de los videojuegos hizo que se conocieran gran cantidad de personajes, como por ejemplo los *Mario Brothers*: Mario y Luigi, que arrasaron en todo el mundo y de los cuales se puede encontrar aún hoy, pese al tiempo que hace que despegaron, todo tipo de *merchandising*. Los juegos llegaron a ser un gran negocio, que llegó a superar a Hollywood en ingresos. Las creaciones digitales estaban muy relacionadas con los personajes, y fue entonces cuando algo nuevo invadió las tendencias del mercado. Se demandaban juguetes de diseño, sobretodo en Hong Kong y Japón, los lugares donde nació esta moda, a pesar de que los muñecos coleccionables estaban en el mercado mucho tiempo antes, como las figuritas de Tintín, Astro Boy, Asterix y otros muchos que solían venderse a precios considerablemente altos, a pesar de esto, aumentaron las representaciones tridimensionales de personajes populares del cómic manga, incluso sin existencia previa en ningún soporte. De esta manera es como nació el interés por estos nuevos juguetes o figuras<sup>211</sup>.

210. *Ibidem*. Pág. 98.

211. ZEEGEN, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina? Recetas y secretos para ilustradores*, Barcelona: Promopress, 2008, Pág. 102.



Fig. 35. Figura de vinilo del personaje de Tintín.



Fig. 36. Figura de vinilo del personaje de Asterix.

Fig. 37. Figuras de vinilo del los personajes de videojuego Mario y Luigi.

“El diseño de juguetes sigue siendo algo intrínseco al diseño gráfico moderno. Es difícil ignorarlo, pero aún más difícil resulta cuantificar el impacto que ha tenido en el comercio y el entretenimiento<sup>212</sup>”.

La situación actual de los *Designer Toys* es bastante favorable, y son muchas las tiendas y empresas que crean y venden estos productos en todo el mundo, sobretodo en Japón y Estados Unidos, aunque en Europa también están empezando a cobrar mucha fuerza. Las ventas también se suelen producir por Internet, aunque los precios tanto en un lugar u otro, suelen ser bastante caros, ya que poseen una calidad excelente y muchos de ellos están realizados de forma artesanal<sup>213</sup>.

Podemos diferenciar tres tipos de *Designer Toys*: Los *Urban Vinyl Toys*, que son figuras de acción normalmente realizadas con vinilo. Los *Designer Plush*, que son juguetes blandos, como los peluches o muñecos rellenos, que en muchas ocasiones están realizados a mano, motivo por el cual no suele haber una gran producción de los mismos. Es en éstos en los que posteriormente vamos a centrar nuestra atención en la parte práctica del proyecto. Y por último, los *Designer Consumer Electronics*, que son productos electrónicos, sobretodo lápices de memoria USB que han sido personalizados por artistas. A través de esta tercera opción, los diseñadores pueden generar personajes con música, luces, etc. aprovechando de paso las características que brinda el objeto electrónico<sup>214</sup>.

212. *Ibidem*. Pág. 106.

213. MORANTE, Miriam; COSTA, Maria. *Made in Spain: Guía de la ilustración para la industria del juguete*, Alicante: Asociación Investigación Industria del Juguete, 2008, Pág. 68.

214. *Ibidem*. Pág. 67.



Fig. 38. Ejemplo de *Designer Toys Consumer Electronics*. En este caso son lápices USB de la marca Mimoco, Boston, EEUU. [www.mimoco.com](http://www.mimoco.com), *Made in Spain*, Casos de éxito, Pág. 78.



Fig. 39. Ejemplo de *Designer Toys Urban Vinyl*. Figura realizada a través de vinilo. Es de Jake Toys, *Enough Apes Already*. Zeegen, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina?*, Pág. 105.

TADO, es una artista destacable que se ha mantenido su atención en crear este tipo de personajes. Sus proyectos más conocidos incluyen mascotas para marcas conocidas, como por ejemplo: British Airways, MTV Internacional, entre otras. También destacan sus muñecos-llavero: *Playlounge*, *Fortune Pork Series*, que podemos observar en la siguiente fotografía<sup>215</sup>.



Fig. 40. Ejemplo de *Designer Toys: Design Plush*. TADO, *Playlounge*, *Fortune Pork series*. Muñecos llavero de tela realizados industrialmente. Zeegen, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina?*, Pág. 104.

215. ZEEGEN, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina? Recetas y secretos para ilustradores*, Barcelona: Promopress, 2008, Págs. 104-105.

Por último, en este apartado es necesario nombrar la ilustradora valenciana Mar Hernández, aunque de forma más extendida hablamos de ella en el apartado de referentes. Además de generar trabajos de diseño para múltiples empresas, tiene una gran producción de Design Toys, de todos los tamaños, formas y colores, con su característica estética propia y reconocible, que la ha convertido en la artista que es ahora<sup>216</sup>.



Fig. 41. Aquí podemos observar algunos ejemplos de los múltiples *Designer Toys: Design Plush* de la artista Mar Hernández. Realizados con telas de diferente textura y grosor.

216. Página web oficial de Mar Hernández, *MalotaProjects* [En línea] <http://www.malotaprojects.com/studio/> [visitada el 2 de Septiembre de 2010].

## **Merchandising**

El *merchandising* es un recurso importante para conseguir difundir y publicitar un producto o proyecto, con la finalidad de darlo a conocer. De esta manera, se espera un incremento de las ventas. Hay dos tipos de *merchandising*, uno permanente, que se realiza de forma continuada a lo largo de todo el año, y otro promocional, que se realiza en casos concretos, aprovechando el lanzamiento de un nuevo producto, oferta, regalo, etc.<sup>217</sup>

Los principales objetivos del *merchandising* son: llamar la atención, dirigir al cliente hacia el producto y facilitar la opción de compra. Esto se suele conseguir mediante los objetos promocionales (también llamados reclamos publicitarios), que varían en tamaño y valor, de acuerdo con los objetivos de comunicación. Los fabricantes o productores ponen en circulación elementos tales como: muñecos, camisetas, llaveros, juguetes, etc. Esta táctica tiene especial gancho con el público infantil y juvenil. Algunos artistas también utilizan este tipo de estrategia para dar a conocer su obra, además de que algunos de sus objetos creados para este fin pueden considerarse también obras en sí mismas<sup>218</sup>. El artista contemporáneo Murakami es uno de los ejemplos.

Fig. 42. El artista Murakami posee gran cantidad de *merchandising* generado a través de su obra. En esta imagen podemos ver algunos ejemplos, a parte de peluches y figuras de vinilo de sus personajes característicos, también encontramos broches, zapatillas, o estampados para la marca Louise Vuitton.



217. Esto es marketing, [En línea] <http://estoemarketing.com/Distribucion/Merchandising.pdf> [consultado el 2 de Septiembre de 2010].

218. *Ibidem*.

Murakami, es llamado por muchos el “Warhol japonés”. Ha realizado infinidad de exposiciones importantes en diferentes partes del mundo, en las cuales se expone tanto su obra pictórica, como sus productos de merchandising. Aquí en España, se expuso una retrospectiva importante, la mayor realizada hasta el momento, en el museo Guggenheim de Bilbao, en el año 2009. En dichos trabajos se pudieron observar los planteamientos formales característicos del autor, además de ver la amplia gama de productos generados a partir de los cuadros e ilustraciones bidimensionales. Esto tiene de bueno que, si eres fan del artista, puedes llevarte sus obras a casa, ya que genera múltiples elementos de *merchandising* altamente comunicativos. Además de peluches, se pueden encontrar: pins, broches, bolsos, tazas, pegatinas, camisetas, etc.<sup>219</sup>

---

219. Compradicción, [En línea] <http://www.compradiccion.com/exposiciones/murakami-llega-al-guggenheim-de-bilbao-con-todo-su-merchandising> [consultado el 3 de Marzo de 2010].

## 2.2.2 Referentes

El estudio de referentes actuales que se muestra a continuación, ha sido imprescindible para la configuración del proyecto práctico. Se ha realizado, por tanto, una exhaustiva selección de aquellos más acordes con la forma de trabajar, los medios y materiales utilizados para ello. Estas características suelen ser similares entre ellos: telas, objetos, materiales reciclados, etc. que forman parte de la ilustración, o son la ilustración misma, y cuyo resultado final se fotografía para posteriormente utilizar el resultado en las obras, que en mayor o menor medida poseen un proceso de retoque y creación digital.

Estos referentes han influido de manera formal y estética en el resultado final del proyecto práctico.

### 2.2.2.1 Isidro Ferrer

Isidro Ferrer nació en Madrid en 1963 y tras pasar gran parte de su infancia viajando por España con sus padres, se asentó en Zaragoza cuando tenía catorce años. Más tarde estudió arte dramático y pese a graduarse en la escuela *Jaques Lecoq of Mime and Pantomime* de París en 1983, su carrera interpretativa estuvo llena de dificultades. Pero al cumplir veinticinco años, se abrieron para él nuevos caminos relacionados con el diseño y la ilustración. Comenzó en el estudio-casa del diseñador Peret, en Barcelona y fue a partir de aquí cuando empezó a desenvolverse eficazmente en estos campos, primero en Barcelona, después en Zaragoza y durante los últimos diez años en Huesca<sup>220</sup>.

Aunque él mismo no sabe cómo definirse, en muchos libros se le cataloga como un buen diseñador, cartelista e ilustrador. Se han publicado cerca de

---

220. He, Jianping. *Isidro Ferrer: New Generation*, Barcelona: Index Book, 2008, Págs. 8-9.

veintiséis libros suyos en países como Francia, Portugal y España y ha realizado múltiples exposiciones individuales en ciudades como: Gijón, Huesca, Lisboa, Roues, Bogotá, etc. entre otras muchas colectivas en Barcelona, Tokio, Berlín, La Habana, Bruselas, México, etc. Además de ello, ha ganado múltiples premios importantes entre los que destaca el Premio Nacional de Diseño en 2002, y en 2006 obtuvo el Premio al Mejor Ilustrador 2006, de libros infantiles y juveniles, con la presentación del: *Libro de las Preguntas* de Pablo Neruda que ilustró a través de la editorial Media Vaca<sup>221</sup>.

Ferrer trabaja indistintamente para mayores y niños, pero sobretodo para él. Los libros son bastante atípicos y muy ilustrados, y las obras reflejan un ingenio e impulso creativo sin límites, ya que tiene facilidad para construir imágenes ricas y sugestivas. Esto lo hace a través de la memoria y el sentido común, con materiales que va encontrando por los alrededores y que todos somos capaces de reconocer. Con ellos, consigue moverse en un registro diferente al que lo hacen la mayoría de ilustradores actuales. Además de poseer una forma especial para contar las cosas, capaz de cautivar a cualquiera. Utiliza la metáfora, la poesía es el esqueleto de su producción, representada a través de objetos encontrados, materiales reciclados, etc. Como podemos observar en algunas de las siguientes imágenes del autor, algunos de los elementos protagonistas de sus obras son: llaves, piedras, maderas, clavos, alambres, recortes de papeles usados, entre muchos otros. En sus obras podemos ver influencia de Joan Brossa y de su poesía visual<sup>222</sup>.

---

221. Color Magenta [En línea] <http://www.colormagenta.cl/isidro-ferrer-en-%E2%80%99Cel-diseno-en-iberoamerica-%E2%80%9D/2007/09/29/> [citado en 13 de Septiembre de 2010].

222. He, Jianping. *Isidro Ferrer: New Generation*, Barcelona: Index Book, 2008, Págs. 22-213.



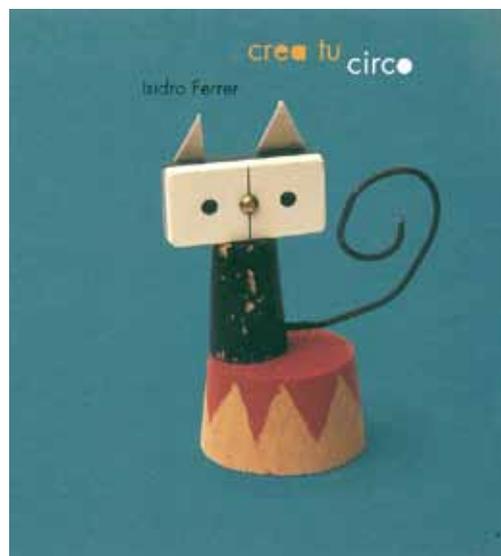
43.



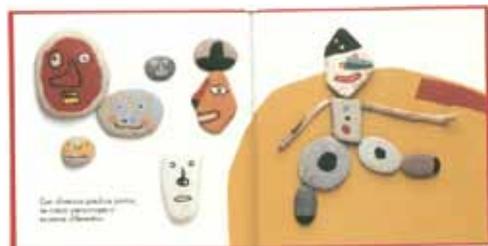
44.



45.



46.



47.

Fig. 43 y 44. Portada y páginas interiores del libro: *Una casa para el abuelo*. Ilustrado por Isidro Ferrer. Tamaño: 20 x 20 cm. Editado por la editorial *Sinsentido* en 2003.

Fig. 45. Esta es la portada de *El libro de las preguntas*, donde Isidro Ferrer ilustra los poemas de Pablo Neruda. Su tamaño es de 18,5 x 23 cm. y está publicado por la editorial *Media Vaca*, 2006.

Fig. 46. Portada del libro: *Crea tu circo*. De tamaño 20 x 20 cm. Realizado para niños de 2 a 8 años de edad y publicado por la editorial *IMAGINARIUM*, 2001.

Fig. 47. Páginas interiores del libro: *Piedra a piedra*. Para niños de 2 a 8 años. Publicado por la editorial *IMAGINARIUM* en 2001.

### 2.2.2.2 Christian Voltz

Cristian Voltz nació en Estrasburgo, Francia, en 1967. Realizó allí sus estudios, en el taller de ilustración de la Escuela Decorativa de Estrasburgo. Al terminarlos, comenzó a trabajar como dibujante de portadas e ilustrador, además de colaborar con ciertas publicaciones destinadas a un público infantil y juvenil. También es director de cortos en una productora audiovisual de Alemania<sup>223</sup>.

Destaca por ser autor de un número considerable de obras ilustradas, que despegaron gracias a editoriales como Rouergue (entre los años 1997 y 2000), Publicou, en Didier y Grandor, que son compañías francesas dedicadas al libro infantil. En España y Portugal, es Kalandraka la editorial que da a conocer a este artista, donde encontramos muchas de sus obras publicadas, e incluso en varios idiomas tales como el catalán y el portugués<sup>224</sup>.

Las ilustraciones que realiza son en relieve, a modo de collage, en las que utiliza elementos reciclados tales como: tela, papel, alambre, clavos, trozos de cuerda, etc.<sup>225</sup> y estos son los verdaderos protagonistas de sus dibujos, que le sirven para delimitar y dar vida a sus personajes, y a su vez a la escena que los rodea. Este tipo de técnica original y admirable le hace fácilmente identificable y con ella ha conseguido diferenciarse y darse a conocer incluso entre personas no especializadas en el ámbito de la ilustración<sup>226</sup>.

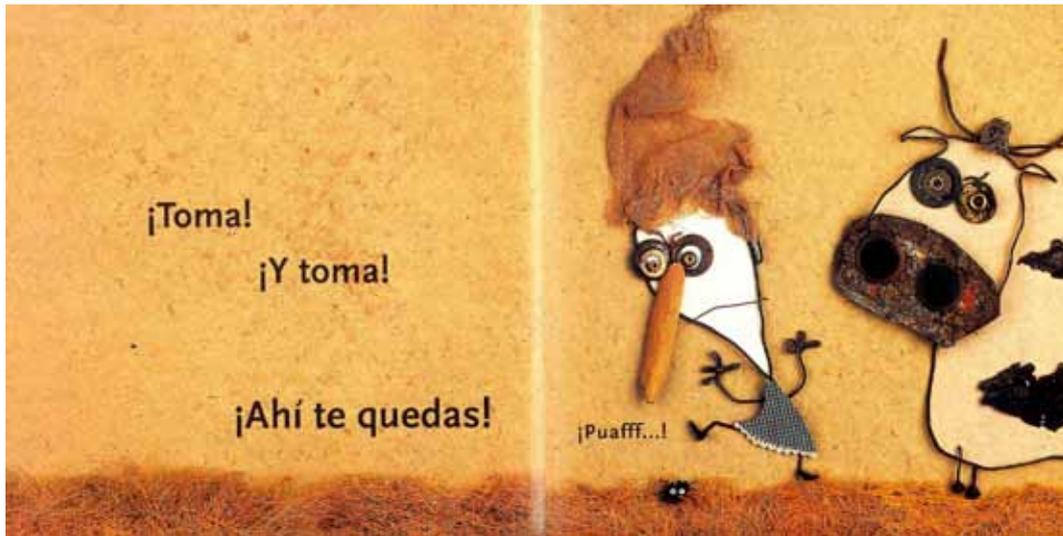
---

223. Web oficial de Christian Voltz [En línea], <http://www.christianvoltz.com/anglais/menu1.html> [citado en 14 de Septiembre de 2010].

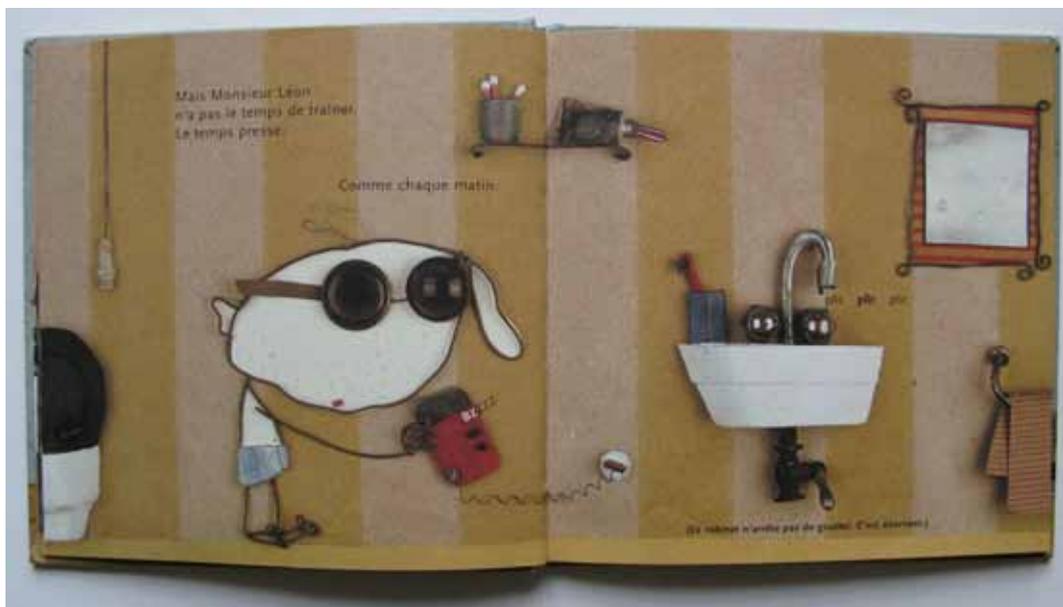
224. Editorial Kalandraka [En línea], <http://www.kalandraka.com/blog/wp-content/uploads/2009/02/la-caricia-de-la-mariposa.pdf> [citado en 14 de Septiembre de 2010].

225. Véase el siguiente vídeo donde el propio Christian Voltz expone y explica cómo realiza sus ilustraciones [En línea] [http://www.youtube.com/watch?v=1GZS\\_kAXhW8](http://www.youtube.com/watch?v=1GZS_kAXhW8) [citado en 14 de Septiembre de 2010].

226. Web oficial de Christian Voltz [En línea], <http://www.christianvoltz.com/anglais/menu1.html> [citado en 14 de Septiembre de 2010].



48.



49.



50.



Fig. 48. Páginas interiores del libro de Christian Voltz: *¡Yo no he sido!* Tamaño: 20 x 20 cm. Editado por la editorial Kalandraka en 2008.

Fig. 49. Páginas interiores del libro: *Comme Chaque Matin*. Rodez, Ediciones Du Rouergue. 1998.

Fig. 50. Detalles de dos de los personajes típicos del universo de Christian Voltz, donde se puede observar con precisión con qué materiales están compuestas las ilustraciones.

### 2.2.2.3 Mar Hernández: Malota

Mar Hernández es una joven ilustradora, mayormente conocida por su pseudónimo *Malota*. Nacida en 1980 en Valencia, donde reside actualmente y donde además se encuentra el estudio donde trabaja: Malota projects, de carácter multidisciplinar, en el que se desarrollan proyectos de ilustración, diseño y animación. Ha desarrollado proyectos para diversas revistas internacionales y ha formado parte de exposiciones en Rusia, USA, China y en la galería Mad is Mad en Madrid. Entre todo, destacamos también dos de los premios nacionales más importantes que le han sido otorgados: INJUVE y Valencia Crea<sup>227</sup>.

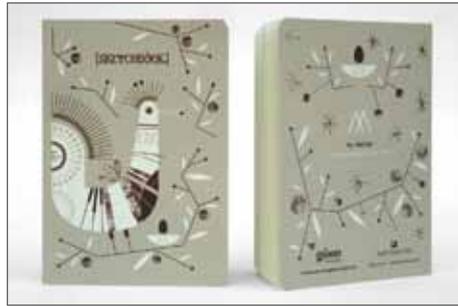
Ha sido seleccionada como referente de este proyecto, no por el tratamiento de sus imágenes, como los referentes nombrados anteriormente, sino como ejemplo de la gran producción de *merchandising* y *design toys* que ha generado a partir de sus ilustraciones bidimensionales de personajes realizados por ordenador. El resultado final de un proceso de trabajo, que consiste en el diseño de personajes, es que éstos cobren vida de forma tridimensional, y para ello crea *designers plush* de todos los tamaños, formas y colores, con una estética propia y reconocible que la ha llevado a alcanzar el éxito y a ser la artista que es ahora.

Su obra está difundida por muchos libros, anuarios y compendios en los que se encuentran una selección de ilustradores actuales, y entre los que casi nunca falta Mar Hernández. Además de esto, utiliza su página web como un recurso importante para divulgar y dar a conocer su obra personal o encargos recibidos, además de aprovechar para vender sus productos de diseño y dibujos originales<sup>228</sup>.

---

227. Página web oficial de Mar Hernandez, *MalotaProjects* [En línea] <http://www.malotaprojects.com/studio/> [citado en 2 de Septiembre de 2010].

228. *Ibidem*.



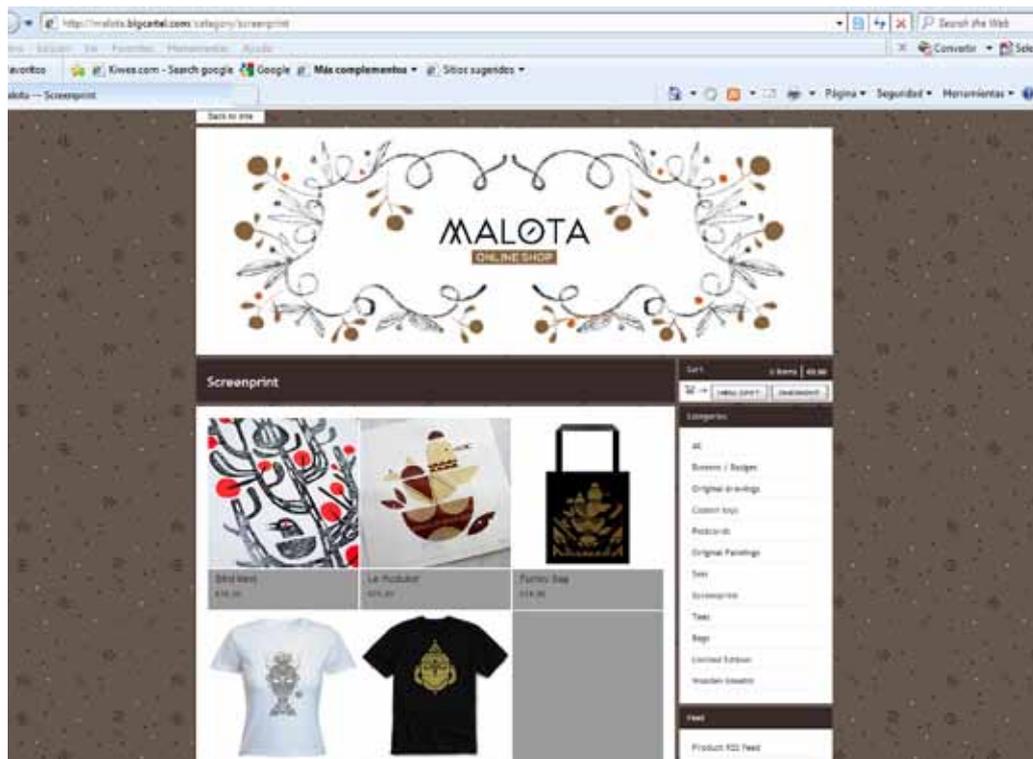
51.



52.



53.



54.

Fig. 51. Diseño de portada de libreta. *Sketchbook*. Goo ediciones.

Fig. 52. Ejemplo de toy: *designer plush*. De los cuales posee una gran producción. Realizados a partir de una ilustración bidimensional.

Fig. 53. Ejemplo de una de las ilustraciones características de la artista. Realizada mediante ordenador. Imagen en edición limitada de 100 ejemplares, que vende a través de su web, numeradas y firmadas a mano.

Fig. 54. Captura de la página web personal, a través de la cual puede vender todos los productos de *merchandising* que genera. [www.malotaprojects.com](http://www.malotaprojects.com)

### 2.2.2.3.1 Entrevista a Mar Hernández

#### 1-¿Cómo te definirías: artista, ilustradora, diseñadora...?

Creo que lo realmente importante no es cómo nos definamos si no lo que hacemos... a veces hago ilustraciones, otras veces diseño y en algunas ocasiones hago trabajos que están más cercanos al ámbito artístico.



#### 2- ¿Cuándo empezaste a dedicar tu carrera a la ilustración? ¿Por qué la elegiste?

Comencé a ilustrar para poder vivir de ello sobre el año 2006. Tomé esta decisión porque verdaderamente me encanta dibujar y soy capaz de dedicarle horas y horas y aún así disfrutar con ello.

#### 3- ¿Cómo surgió el nombre de “malota projects”?

Una compañera de la facultad me llamaba Malota cuando estudiábamos, me resultó gracioso y comencé a utilizarlo en la red, pasado un tiempo bastante gente me conocía con ese seudónimo, así es que lo mantuve [www.Malotaprojects.com](http://www.Malotaprojects.com) es mi web, un lugar donde se pueden encontrar mis proyectos.

#### 4- ¿Cuál es el tema principal de tu trabajo? ¿Por qué?

No hay un tema principal, pero disfruto especialmente dibujando personajes o personas. El por qué no lo tengo demasiado claro.

#### 5- ¿Podrías definir el proceso general de trabajo que sueles emplear?

Esta pregunta es muy general, en cada proyecto es distinto, aunque sí que hay algunas cosas realmente básicas que no cambian. Cuando llevo a cabo un proyecto, ya sea personal o comercial, trato de documentarme muy bien, buscar referentes y conocer el tema que tengo que abordar con la ilustración, después hay una etapa de experimentación, de prueba y error en la que obtengo conclusiones y que es la que finalmente da unos resultados gráficos.

### **6-¿Qué parte del proceso creativo encuentras más apasionante?**

El de la experimentación, sabes cómo empiezas, pero no sabes dónde puedes acabar...

### **7- ¿Prefieres generar proyectos de forma personal, o limitarte a encargos en los que tengas que seguir el briefing?**

Ambas cosas son interesantes. En los personales el cliente de algún modo soy yo misma, con mis exigencias personales.

### **8- ¿Dónde encuentras la inspiración a la hora de iniciar un nuevo proyecto?**

En muchos sitios diferentes y de muchas formas distintas, la inspiración no sólo la encuentro en el trabajo de otros ilustradores o en los proyectos de creadores de otros ámbitos, un paseo por el parque, un viaje a un lugar desconocido, una charla con un amigo... todas estas vivencias son enriquecedoras y potencialmente inspiradoras también.

### **9- ¿De qué forma empezaste a darte a conocer? ¿Cuál fue tu primer encargo?**

Empecé a darme a conocer gracias a internet. No recuerdo cuál fue mi primer encargo... quizás los primeros skis que diseñé para Armada Skis (California).

### **10- ¿Qué es lo que te ha llevado a ilustrar con este estilo?**

En mi opinión, lo que lleva a alguien a conseguir determinado estilo es el hecho de dibujar mucho cada día, al final hay una serie de recursos gráficos y maneras de plantear las ilustraciones que se van repitiendo y eso es lo que genera esa forma particular de dibujar y de plantear las ilustraciones de cada ilustrador, que es en definitiva su estilo personal. Yo creo que el estilo no hay que buscarlo, llega.

### **11- ¿Cuáles son tus referentes?**

Son muchos, no podría poner unos pocos... y dejar tantos fuera...

### **12- ¿Cambiarías tu estilo de dibujo para conseguir más clientes?**

No, cambiaría y cambio mi estilo para evolucionar y aprender cosas nuevas. En realidad no se trata de cambiarlo, sino de evolucionarlo, de probar cosas nuevas, para aprender y crecer como ilustradora.

**13- ¿Intentas comunicar algún mensaje con tu trabajo o te limitas a seguir el *briefing*?**

Una cosa no quita la otra. Las imágenes siempre nos transmiten algo, unas veces de forma más confusa y otras de forma más evidente, narrativa, etc. La imagen es un lenguaje, en mi opinión, los ilustradores siempre comunicamos cosas con las imágenes.

**14-¿Qué te gustaría hacer en tu carrera que no hayas tenido tiempo de hacer hasta ahora?**

Me encanta aprender cosas nuevas, así es que quiero hacer cerámica, por ejemplo, es uno de mis proyectos pendientes.

**15-¿En qué momento decidiste que tus ilustraciones bidimensionales debían cobrar vida en el mundo tridimensional?**

En el momento en el que vi la posibilidad de comprar una máquina de coser y aprender a utilizarla.

**16-Ahora, muchos de ellos están realizados industrialmente, ¿En un principio los cosías a mano?**

Sí, lo hacía, porque me gusta trabajar con las manos, aprender como se hacen las cosas de una forma más artesanal, disfruto con ello.

**17-¿Estás satisfecha con lo que haces ahora y el reconocimiento que has conseguido?**

Sí, me siento afortunada, por poder dedicarme a lo que más me gusta<sup>229</sup>.

---

229. Entrevista realizada por M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez Juan a la artista Mar Hernández, para el proyecto final de máster *La araña tacaña: escribir e ilustrar un libro infantil*.

#### 2.2.2.4 Julio Blasco

Julio Blasco es un ilustrador y creativo valenciano, que actualmente está despegando y empezando a alcanzar el reconocimiento que se merece, debido a su gran talento creativo. Estudió Bellas Artes y al finalizar la carrera comenzó a realizar exposiciones con sus ilustraciones o cuadernos de viaje. En las salas muestra tanto dibujos originales, copias digitalizadas o dioramas, que le han servido posteriormente para la realización de diseños e ilustraciones como veremos en uno de sus libros más conocidos. De esta forma muestra parte del proceso con el que se ha realizado su proyecto, lo cual es muy enriquecedor para el espectador. Sus obras están construidas a través de materiales como: cartones, cordones, hilos, papel y demás objetos encontrados o materiales reciclados, que le aportan un resultado plástico realmente interesante y actual. Tras la manipulación manual de dichos elementos, finalmente configura una imagen potente, muchas de ellas colocadas como escenografías, para posteriormente fotografiar el resultado para digitalizarlo y utilizarlo en los soportes necesarios. De esta forma consigue una imagen rica en texturas, lejos de la ilustración bidimensional a tintas planas que ofrecen gran cantidad de ilustradores hoy en día, y que consiguen diferenciarle<sup>230</sup>.

Blasco es uno de los referentes más importantes e influyentes en la creación del proyecto práctico, y del cual hemos aprendido mucho. Sus dos libros ilustrados más conocidos son: *Besos* y *Sofía o el pendolaje*. En el primero de ellos, ilustra la poesía de Txabi Arnal, publicado por la editorial Asturiana Pintar-Pintar. Sus ilustraciones destacan por ser luminosas, llamativas, frescas, alegres, sutiles y delicadas, tal y como precisa el tema. Están compuestas con relieve a través de texturas de papel pegado y de elementos añadidos como alambres, hilo, cubiertos de madera, etc. En segundo lugar, *Sofía o el pendolaje* es tal vez el libro que ha lanzado a Julio Blasco hacia un mayor reconocimiento, debido al éxito alcanzado. Ha sido escrito por Manu Folch y publicado por la editorial valenciana Espirelius. Las ilustraciones para este proyecto, han sido realizadas a través de *paper toys*, que posteriormente han sido fotografiados y montados en el orden pertinente,

230. Blog de Julio Blasco, [En línea] <http://alibreticadejulioblasco.blogspot.com/> [citado en 2 de Septiembre de 2010].

junto con su escenografía. Más tarde, tras el retoque necesario en Photoshop se han añadido elementos gráficos como líneas o texturas, para finalmente proceder al montaje final del libro ilustrado<sup>231</sup>. Para las exposiciones desencadenantes de dicho libro se han realizado dioramas, con cajas de madera que contienen la estenografía correspondiente en su interior (que luego le servirán para exponerlas), donde destacan los personajes, por su originalidad estilística, realizados en papel de periódico, cartones y otros materiales reciclables. Este proyecto ha tenido una buena acogida ante el público por considerarse novedoso y con características particulares, al límite entre el libro-objeto artístico. Su publicación fue una iniciativa de la editorial, que pese a correr un riesgo importante apostó por él<sup>232</sup>.

El libro *Sofía o el pendolaje* ha sido galardonado con diversos premios importantes, entre ellos el Premio al Libro en Castellano Mejor Editado 2009, en su tercera edición, el primer premio de diseño en: los Premios al Producto Gráfico 2009, otorgado por la Asociación de Industriales Gráficos de Valencia y su provincia, y además de ser finalista en los premios Visual, ha representado a la Comunidad Valenciana en la Feria Internacional de Bolonia, entre otras menciones<sup>233</sup>.

Con los dioramas efectuados para exponer algunas de las escenas del cuento, Julio Blasco ha realizado posteriormente una exposición llamada: Un conte desde dins, en la que se muestran los escenarios que han formado algunas de las dobles páginas más importantes. Dicha exposición pudo visitarse en la Sala Oberta del Centro Cultural "La Nau" de la Universidad de Valencia y tuvo un gran éxito, con aproximadamente 2500 visitantes<sup>234</sup>.

En conclusión, el proyecto completo de *Sofía o el pendolaje* es uno de los referentes más importantes que hemos tenido el privilegio de consultar y estudiar, para abordar la segunda parte de este proyecto, como se verá a continuación.

231. Para ver la realización del libro: *Sofía o el pendolaje*, véase el siguiente vídeo [En línea] <http://www.youtube.com/watch?v=FBa0i6wQQBU> [consultado el 2 de Septiembre de 2010].

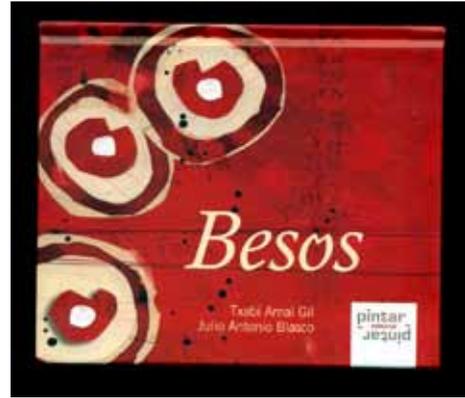
232. Escartí, Vicent Josep. *Un conte desde dins*. Texto escrito para el folleto sobre la exposición de los dioramas de Julio Blasco, realizada en la Nau, Centre Cultural de la Universitat de València.

233. Currículum de Julio Blasco [En línea] <http://www.elcurriculumdejuliascolopez.blogspot.com/> [consultado el 2 de Septiembre de 2010].

234. Blog de la editorial Espirelius: [En línea] <http://espirelius.blogspot.com/2010/02/se-clausura-un-conte-des-de-dins.html> [consultado el 3 de Enero de 2011].



55.



56.



57.



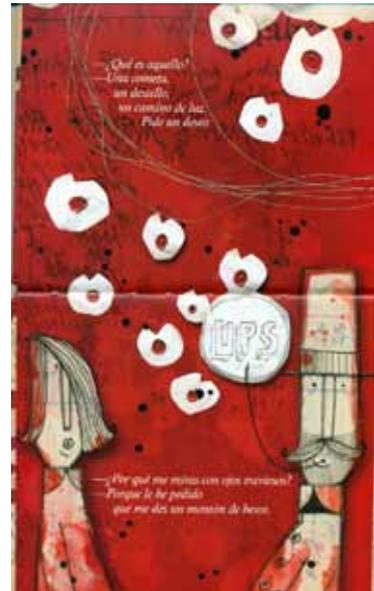
58.

Fig. 55. Portada del libro *Sofía o el Pendolaje*, de Julio Blasco, publicado por la editorial Espirelius en el año 2008. Tamaño: 24,5 x 17 cm.



59.

Fig. 56. Portada de *Besos*. Libro publicado por la editorial Pintar-pintar en el año 2010. Tamaño: 18,5 x 16 cm.



60.

Fig. 57. Doble página del libro *Sofía o el Pendolaje*, donde se puede observar la colocación de la tipografía en forma de olas, además de las líneas gráficas que realizan la función de lluvia.

Fig. 58. Diorama realizado para la exposición *Un conte desde dins*, donde se puede observar la escena de un pirata.

Fig. 59. Obra plástica *Viajando hasta tu corazón*, 2010. Técnica mixta sobre tela. Tamaños: 20 / 30 cm. de diámetro.

Fig. 60. Doble página del libro *Besos*, 2010. En la cual se pueden observar diferentes recursos estéticos y plásticos, a través de los que se compone la ilustración, tales como hilos, papel de diferentes texturas, pintura, tinta, etc.

#### 2.2.2.4.1 Entrevista a Julio Blasco



##### 1- ¿Cómo te definirías: artista, ilustrador, diseñador...?

Ante todo, me defino como creativo o creador de imágenes o cualquier palabra que encuentres a medio camino entre todos los campos que nombras. No me gusta encasillarme, las obras que realizo creo que no acaban de encerrarse en ningún campo concreto. No hago ARTE con mayúsculas, del que se compra y se vende en las ferias, en las galerías o se cita en los libros cargado de contenido o discurso denso, trascendental y profundo. Mi "arte" es más sencillo... más simple... más humilde o modesto y sin grandes discursos, humano y pegado a suelo. Tampoco realizo una ilustración completamente convencional, intento cargarla de plasticidad, metáforas y segundas lecturas, a medio camino entre lo pictórico, la ilustración e incluso el ensamblaje de objetos... y ¿Diseño?... tampoco hago diseño al uso, pero mi formación y experiencia de cada día en este campo influye en mi creatividad y además me permite enfocar el trabajo de una manera muy versátil, para planificar y sacar el máximo partido al proceso. Al tiempo que realizo una ilustración, la concibo para ser reproducida y expuesta y que al mismo tiempo pueda generar la imagen y las aplicaciones para la exposición.

##### 2- ¿Cuándo empezaste a dedicar tu carrera a la ilustración? ¿Por qué la elegiste?

Desde que finalicé mis estudios y mi formación en la Facultad de Bellas Artes, incluso antes, comencé a producir obra, a realizar exposiciones y participaciones en concursos y eventos que pudieran resultar de interés. Este proceder me creó una dinámica de trabajo al margen de la formación y posteriormente al margen de mis diversos trabajos en diferentes empresas. Dentro de mi actividad artística realizaba todo tipo de creaciones, como pintura, pequeñas esculturas o ensamblaje de objetos, ilustraciones, grabado... Sin embargo es a partir del 2008 cuando entro de lleno en el mundo editorial y la imagen impresa con mi primer libro ilustrado *Sofía o el pendolaje*, participación que resultó ser un ofrecimiento del estudio de diseño gráfico y expositivo en el que trabajo.

##### 3- ¿Cuál es el tema principal de tu trabajo? ¿Por qué?

Suelo trabajar sobre diversos temas, sin embargo siempre hay alguno que centra y dirige el discurso de mis obras e ilustraciones, bien de una forma directa o bien como metáfora para hablar de otras cosas. Durante muchos años trabajé sobre la idea de la casa como comparativa

con la persona, estableciendo un paralelismo entre el hogar, el refugio y el cuerpo con todos los significados metafóricos intrínsecos. Después mis pasos me llevaron a trabajar con el significado de los sentimientos, el amor y el corazón. Quizá sea un tema muy recurrente o muy fácil, sin embargo, es inevitable que gran cantidad de creaciones giren en torno a este tema, libros, canciones, obras plásticas... Los sentimientos son el motor de nuestras vidas, y en ocasiones nos resulta muy difícil sacarlos fuera de nuestra caja fuerte. Para ello utilizo un lenguaje universal, el de las imágenes, y lo utilizo para plasmar lo bueno y lo malo de mi interior, y con ello, lograr que el espectador se identifique con las imágenes que produzco y para que al mismo de salida a sus propios sentimientos, sus imágenes internas, sus ángeles y sus demonios. Paralelamente al tema de los sentimientos y del corazón aparecen muchos otros temas como el de los viajes en cualquiera de sus acepciones o significados. Últimamente está apareciendo un nuevo tema en mis obras, el tema de la muerte, inducido en parte por un encargo realizado hace muy poco tiempo, en el pasado mes de noviembre de 2010, ilustraciones para una publicación que versa acerca de dicho tema.

#### **4- ¿Podrías definir el proceso general de trabajo que sueles emplear?**

El proceso lo inicio con el *sketchbook*, la documentación y los primeros apuntes. Suelo tener por costumbre realizar dibujos, esquemas o esbozos en papeles que luego pego en mi cuaderno de trabajo. De esta manera genero un archivo de imágenes e ideas al cual suelo recurrir a la hora de realizar mis propias obras o los encargos que recibo. Anoto frases, fragmentos de artículos de revistas o prensa, estrofas de canciones, papeles encontrados... todo eso genera un caldo de cultivo para después iniciar el proceso de construcción de las obras. A partir de este punto, si se trata de un encargo, comienzo a trabajar con un boceto, esbozo que nunca acabo de definir por completo. Si por el contrario, en alguna ocasión se me ocurre definir hasta el último detalle la imagen que voy a realizar, casi nunca consigo que ésta llegue a buen puerto, porque de esta manera suprimo la parte de improvisación que me acompaña siempre que realizo una ilustración. Necesito esa parte de investigación, de improvisación, de accidente, de descubrir nuevas cosas que llegan a mis manos a mi mente sin casi buscarlas, para de ese modo conseguir realizar obras con una carga de frescura y sorpresa. Esta manera de trabajar encierra cierto riesgo en cuanto resultados, pero quizá sea eso lo que me gusta, ese riesgo, esa aventura, ese juego, en definitiva, esto es la chispa del trabajo creativo, si no, dejaría de ser creativo, por lo menos tal y como yo lo entiendo.

## 5- ¿Qué parte del proceso creativo encuentras más apasionante?

Como te he dicho, la parte más interesante, la parte en la que desconecto del mundo, es la de la creación de las obras, el momento en el que improviso, accidento los materiales, provocho las casualidades y busco nuevos caminos. Aún así, cada parte del trabajo tiene su interés.

El apartado de la preparación, los apuntes y el trabajo de *sketchbook* es muy íntimo, muy delicado, muy sincero aunque resulta ser la parte más dolorosa. En ocasiones cuesta sacar las cosas de la mente y de las tripas, a veces las manos no nos hacen caso, pero al final, esa parte finalmente resulta ser muy gratificante.

Lo siguiente a la creación, el diseño gráfico, o el diseño expositivo también es muy interesante, porque es cuando te pones la otra posición, en la del espectador al tiempo que te mantienes como creativo... es cuando decides qué quieres mostrar, cómo lo quieres hacer y al tiempo, te pones en el lugar del espectador decidiendo así como te gustaría verlo, y como lo entenderías mejor, aquí es dónde despliegas todos los conocimientos y herramientas del diseñador.

En la parte de promoción, que para mí es una de las más difíciles debido a mi timidez, es en la que entras en contacto con los distribuidores, los exhibidores y el público, lo cual también resulta tremendamente interesante y gratificante, al tiempo que te forma en cuanto a relaciones sociales y de autoestima... Todas las etapas del proceso son interesantes, la más complicada quizás, es la de aprender a dosificar las energías para no tirar la toalla.

## 6- ¿Prefieres generar proyectos de forma personal, o limitarte a encargos en los que tengas que seguir el briefing?

Cualquiera de las dos opciones es buena. En la opción de generar mis propios proyectos me encuentro más cómodo ya que soy yo quien lleva las riendas del proyecto a todos los niveles, planteo, dirijo y resuelvo. Sin embargo, resulta muy interesante trabajar por encargo, porque aunque parece más difícil o más complejo, se encuentran muchas cosas a lo largo de ese proceso. Cuando te hacen un *briefing*, generalmente éste nunca resulta ser la propuesta de trabajo que yo me haría, jamás trabajaría sobre ese tema o en la línea que propone el cliente, de ahí que resulte complicado o costoso introducirse e involucrarse en el proyecto. Sin embargo, una vez superada la prueba de sumergirse en el proyecto, es tremendamente interesante, porque sueles descubrir un mundo nuevo. Pongo un ejemplo: Acabo de ilustrar un

libro titulado *Reflexiones en torno a la muerte*, de varios autores. Es un libro que recoge extractos de conferencias de escritores, filósofos o especialistas en diversas materias que tratan sobre la muerte en el cine, en la historia de Barcelona, en la literatura, en el cómic, etc. Jamás se me hubiera ocurrido trabajar sobre tal tema, por lo que me resultó muy difícil introducirme en el encargo, sin embargo, una vez comenzado el proyecto, disfruté haciéndolo y la lectura de los textos me abrió un mundo de reflexión muy interesante, de manera que me ha dado pie a seguir trabajando sobre este tema. Cualquier proceso de trabajo es bueno, nos permite pensar, elaborar nuevos caminos, introducirnos en nosotros mismos para hacernos preguntas, para construir respuestas.

### **7- ¿Dónde encuentras la inspiración a la hora de iniciar un nuevo proyecto?**

En todo lo que me rodea. Intento estar siempre atento a todo lo que se mueve, a todo lo que suena, a todo lo que se pone ante mi vista y mi entendimiento. En muchas ocasiones, la cosa más insignificante nos puede dar la clave para un nuevo proyecto. Cualquier cosa se puede extrapolar a otros campos o terrenos de manera que resulta aplicable a nuevas realidades. Cuando me traslado de un lugar a otro, al ir al trabajo, al venir de él, cuando paseaba a Tula o cuando me ducho de buena mañana, reflexiono, pongo la mente a funcionar. Esos tiempos que en principio son muertos, son espacios mentales perfectos para la reflexión, para dejar la mente libre, porque no hay obligación de nada, nuestra atención se puede quedar encerrada en nuestra mente, en esos momentos barajo cosas que he pensado, que he visto o he escuchado, de manera que mi mente se convierte en una caja de Pandora de ideas.

### **8- ¿De qué forma empezaste a darte a conocer? ¿Cuál fue tu primer encargo?**

Desde que comencé a dibujar y a pintar fui participando en concursos y en certámenes con la idea de empezar a mover la obra y darme a conocer, sin embargo, a pesar de haber generado un currículum y un camino de exposiciones, concursos y obras en instituciones, no me conocía prácticamente nadie. Desde hace unos años estuve participando en supermercados de arte, tanto en Valencia como en Madrid y Barcelona y colaborando con una agencia catalana que movía mis ilustraciones a nivel europeo, lo cual ya empezó a dar frutos, había gente que empezaba a conocerme y a interesarse por mi obra. Sin embargo la publicación de mi primer libro ilustrado *Sofía o el pendolaje* en diciembre de 2008 marca un antes y un después, ya que es un libro en el mercado el que difunde mi trabajo. A esta publicación le acompaña también la aparición de un blog que inauguro el 23 de diciembre de 2008. Es a partir de entonces

cuando mi trabajo comienza a difundirse dando origen a los primeros encargos, solicitud de presupuestos y propuestas de trabajo. El primer encargo en firme fue *Besos*, que se publicaría en febrero de 2010.

### 9-¿Qué es lo que te ha llevado a ilustrar con este estilo?

Todo y nada, el propio trabajo de taller. Trabajando ha ido llegando este estilo, esta manera de hacer, documentándome, viendo el trabajo de otra gente, viendo lo que se distribuye en el mercado y cualquier cosa que me pudiera aportar algo. La propia experimentación y mi manera de hacer es lo que me ha llevado hasta este estilo que a su vez sigue en evolución. El estilo que tengo ahora será diferente del que tenga dentro de unos meses, o unos años, seguiré evolucionando y enriqueciendo mi trabajo con diferentes influencias, hacia dónde me encaminaré... el tiempo lo dirá. El tiempo y las necesidades que encuentre por el camino o las historias que me sucedan, todo lo que nos ocurre nos hace ir en una dirección u otra, tanto en la vida como en la manera de enfrentar las cosas, los trabajos, los dibujos, las relaciones incluso con uno mismo.

### 10- ¿Cuáles son tus referentes?

Tengo muchos referentes... Artistas como Hundertwasser, Miró, Calder. Diseñadores como Isidro Ferrer, Paco Bascuñan, Pepe Gimeno, Aramburu. Ilustradores como Ana Juan, Tim Biskup, Murakami... artistas urbanos... mucha gente, voy añadiendo referentes con el tiempo, hay muchísima gente haciendo cosas estupendas, yo creo que estamos en un momento creativo increíble porque desde hace unos años están cayendo las barreras entre unos campos artísticos y otros. Ahora los diseñadores pintan, los escultores crean audiovisuales, los grafiteros exponen en galerías, hacen instalaciones y obra pictórica, los pintores ilustran y los ilustradores pintan, cosen, bordan... el arte se mueve en espacios alternativos y en las galerías se venden chapas y camisetas... la creatividad fluye y a todo esto le acompaña internet, lo cual permite tener miles de referentes visuales ante nuestros ojos con un solo clic.

### 11- ¿Cambiarías tu estilo de dibujo para conseguir más clientes?

No cambiaría mi manera de hacer. A fin de cuentas tengo un trabajo que me da de comer, de manera que todo lo que ilustro, pinto o creo, al margen de mi trabajo diario en el estudio de diseño gráfico, lo hago porque quiero y a mi manera. Siempre me adapto a los encargos en cierta manera pero dentro de mi forma de hacer, de mi mundo y mi concepción de la creatividad.

Si tuviera que sacrificar mi estilo, entonces dejaría de tener sentido mi trabajo como creativo ya que para mi es un proyecto personal, es una manera de proyectar mi mundo y mi visión de las cosas. Quiero contar mis historias a mi manera, si no lo hiciera de ese modo dejarían de ser mías, no tendrían nada de mi, lo podría hacer otra persona y dejaría de tener sentido el proyecto creativo que llevo entre manos.

## **12- Los libros que han sido publicados, ¿han sido mediante encargo, o los has realizado primero y posteriormente presentado a la editorial?**

Los libros los realizo siempre mediante encargo, de otra manera lo encuentro un poco complejo, trabajar un proyecto, desarrollarlo y después moverlo me parece un trabajo un poco incierto, ya que las editoriales tienen su manera de trabajar, sus pautas y sus criterios, casi todas tienen sus colecciones de libros con un número de páginas determinado, formatos establecidos, etc, de manera que veo un poco complicado desarrollar un proyecto para luego intentar que te lo publiquen. La única manera que veo posible en ese caso, es un proyecto desarrollado para presentar a concurso y que sea premiado para posterior publicación, pero eso también resulta complicado e improbable. Tras años de trabajo acostumbro a optimizar mi esfuerzo, es decir, trabajo en proyectos que apuntan a un buen final, trabajos en firme, porque de otra manera, trabajar es perder el tiempo, las energías y las ilusiones. Si tengo en previsión mover un proyecto para intentar que lo publiquen, un texto que me ha propuesto un escritor, pero todo esto se va a realizar de manera práctica, optimizando esfuerzos: vamos a elaborar un pequeño dossier que recoja el texto, el currículum del escritor y el mío y un pequeño grupo de ilustraciones para que el editor pueda apreciar el estilo. Esto acompañado de una carta de presentación y una ficha para que contacten con nosotros si la editorial estuviese interesada.

## **13-¿Intentas comunicar algún mensaje con tu trabajo o te limitas a seguir el briefing?**

Casi siempre intento comunicar, como poco, intento aportar mi visión del texto con la manera de ilustrar, de construir la imagen, de concretar los colores, etc. Además, tengo por costumbre trabajar con metáforas, de manera que intento aportar mis significados a las imágenes, al texto aunque no siempre se consigue. Yo, como lector tengo mi propia visión del texto sobre el que trabajo y según esa visión, intento aportar significados, pero no siempre la editorial admite esas aportaciones. Los editores también suelen tener su propia visión sobre el texto y suelen intentar imponerla al ilustrador, de manera que se establece un pequeño tira y afloja para llegar a un acuerdo visual. Sin embargo en algunas ocasiones, la libertad que da el editor es máxima, como

me ocurrió el al publicación Reflexiones en torno a la muerte, en la que tanto el editor, como el cliente final, como la diseñadora y directora de arte me dieron una libertad total y absoluta. Ante tal actitud, construí las imágenes a mi manera de entender los textos y con mi propia visión de un tema tan delicado como el de la muerte, de modo que le di la vuelta por completo. Si ves las ilustraciones sin leer los textos, jamás pensarías que son ilustraciones sobre la muerte, en este caso seguí el briefing en cuanto a la parte más formal, pero en el concepto, me permití el lujo de hacer lo que sentí, lo que me pedía el cuerpo y el corazón, nunca mejor dicho, lo cual resultó ser estupendo.

#### **14- ¿Cómo surgió la idea de generar dioramas, y que a través de fotografía ellos fueran las ilustraciones de algunos de tus libros juveniles?**

Realmente no fue así el proceso. Las ilustraciones de *Sofía o el pendolaje* surgen de la propuesta de realizar ilustraciones mezclando elementos bidimensionales y elementos tridimensionales, además de personajes contruidos como *design toys*, *paper toys* que tan de moda están desde hace unos años. Yo llevaba en mente comenzar a construir *paper toys*, y la ocasión la pintaron calva, era una oportunidad perfecta. Así que se generaron los personales y se fotografiaron por separado de los fondos y los elementos de *atrezzo*, para después en *photoshop* construir las ilustraciones y generar espacios tridimensionales que no existían. Una vez construidas todas las ilustraciones se maqueté el libro y se realizó la producción del mismo.

Fue para la presentación del libro cuando se llevó a cabo la realización de los dioramas. Con todos los personajes, fondos y elementos de los decorados, se generaron los dioramas, volviendo a construir las ilustraciones que se hicieron infográficamente, pero esta vez realizadas en tres dimensiones, como pequeños teatrillos o dioramas, es por ello que si comparas los dioramas con las ilustraciones no son iguales, ya que dioramas sólo hay diez mientras que ilustraciones hay unas cuantas más. Fue un trabajo realizado dos veces pero cada una de ellas en una dirección, para generar elementos parecidos pero diferentes, un proceso de lo más curioso. Una vez generados los dioramas se realizaron diversas exposiciones, en Zaragoza, en la librería *Los portadores de sueños*, en Valencia en la *Universidad de Valencia* con la exposición *Un cuento desde dentro*, en Zaragoza de nuevo en la Fundación CAI en la exposición *Pájaros en la cabeza*.

**15- Las ilustraciones que generas, no dejan de ser, muchas de ellas, diseño editorial, ya que forman parte de los libros a los que han dado vida, pero aún así, también utilizas todo el material para realizar exposiciones en las que se ven dichos “cuentos desde dentro”, el proceso de trabajo, las escenografías, etc. ¿Pretendes con ello que se valore este tipo de diseño como arte, llevando todo esto a los museos?**

Intento que se vea un proceso creativo en toda su dimensión e intento hacer que sea todo lo amplio y versátil que pueda llegar a ser. De este modo un trabajo que podría estar en un solo lugar, entendido de una sola manera, se consigue que sea visto por mucho más público y personas de distintos entornos. El cuento deja de ser cuento para ser obra gráfica, la obra gráfica puede convertirse en *merchandising*. El cuento abandona las estanterías de una librería para ocupar los muros de un museo o una sala de exposiciones, y a la inversa, las obras plásticas abandonan las paredes para ir a las estanterías, a las tiendas. Estos mismos elementos los convierto en diseño para pasar a ser publicidad, objetos, navegar en internet, generar digital prints, se trata de romper barreras, atravesar límites de trabajos encasillados, para intentar que la gente comprenda que un trabajo es creativo y puede alcanzar muchos lugares, a mucha gente y muchas sensibilidades. Por fin se están rompiendo las barreras y los artistas comienzan a moverse de un registro a otro, en estos momentos un ilustrador es artista y diseña sus productos, el diseñador ilustra y expone en salas de museos y el artista genera sus cuadernos de trabajo que sirven como diseño editorial.

**16- ¿Qué te gustaría hacer en tu carrera que no hayas tenido tiempo de hacer hasta ahora?**

Seguir construyendo imágenes y ampliando el campo de trabajo, ilustrar para adultos, por ejemplo, ya que hasta ahora solo lo he realizado en una publicación, *Aproximaciones en torno a la muerte*, que no saldrá a la venta ya que se realiza una tirada de 5000 ejemplares como publicación promocional.

Sería estupendo producir una línea de productos con mis imágenes, como camisetas, elementos textiles varios, productos impresos como calendarios o vinilos, ya que de momento lo único que distribuyo son chapas. También resultaría interesante hacer murales, aunque quizá me resultase complejo ya que trabajo siempre en formatos bastante pequeños.

La ilustración de prensa también me parece muy interesante o la escenografía, campo en el que he tenido un par de propuestas, hace muchos años una de realizar *atrezzo*, que no se llevó a cabo finalmente y hace un año me solicitaron una propuesta para escenografía de cuentacuentos infantil, propuesta que también se quedó por el camino, no siempre todo lo que te proponen o presupuestas, sale adelante.

Se pueden hacer mil cosas, y todas son interesantes, pero como tú has dicho, no he tenido tiempo de intentarlas, es muy complicado combinar ocho horas de trabajo en el estudio, por una parte, y otra jornada para mis proyectos personales, al final el horario laboral es infinito, no da tiempo a todo.

### **17-¿Estás satisfecho con lo que haces ahora y el reconocimiento que has conseguido?**

Estoy muy satisfecho con lo realizado hasta ahora. Siempre que lanzas una mira atrás, piensas que podías haber realizado las cosas de una manera o de otra, mejor o diferente, analizas y te das cuenta que con lo aprendido y con la experiencia te lo plantearías de otra manera, pero aún así ,estoy satisfecho con mi trabajo, cada cosa realizada ha valido la pena. Siempre quiero más o diferente, quizá porque soy muy inconformista con todo, no sé si eso es bueno o malo aunque yo lo encuentro positivo ya que me hace avanzar, buscar más y mejor, ir hacia delante. Creo que esta actitud la traslado a cada faceta de la vida y siempre acaba fructificando. Ando siempre sembrando semillas por todos los rincones, sobre tierra y sobre cemento, a veces germina lo que menos imaginas y lo que menos esperas. En cuanto al reconocimiento me conoce bastante gente, me siguen a través de facebook, de mi blog, recibo propuestas, correos de personas que ha visto mis cosas, que ha comprado mis libros o mis obras. Resulta muy agradable que la gente se ponga en contacto conmigo, todo gracias a internet, un arma maravillosa que tenemos a nuestra disposición y permite que los artistas sean sus propios promotores. Yo espero seguir trabajando más y mejor y que me siga conociendo gente, eso significará que mi trabajo gusta, que llega a la gente y a fin de cuentas, un artista es un comunicado, una persona que cuenta historias, que lanza pensamientos<sup>235</sup>.

---

235. Entrevista realizada por M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez Juan a el artista Julio Blasco para el proyecto final de máster La araña tacaña: escribir e ilustrar un libro infantil.

### 2.2.2.5 Alli Coate

“Mi arte es arte practico, no está hecho para galerías”<sup>236</sup>.

Alli Coate nació en Providence (Rhode Island) EEUU, y tiene herencia inglesa y Alemana. Es una artista multidisciplinar que centró sus estudios en la ilustración, y al terminarlos emprendió su carrera profesional altamente vinculada a lo manual y a los bordados, un mundo que siempre le ha fascinado. Los materiales protagonistas de sus creaciones suelen ser: telas estampadas, papeles cortados, cartones e incluso algunos elementos cotidianos que se interponen en su camino. Como herramientas destacan: la máquina de coser, lápices, tijeras, entre otras<sup>237</sup>.

Con todo ello busca siempre la innovación, probar con diferentes técnicas que nunca antes había utilizado juntas. Sobretudo apuesta por la naturalidad que éstas le ofrecen, ya que para ella lo más importante es plasmar luminosidad y suavidad, donde prima lo positivo frente a lo negativo. Estas telas que utiliza, además de transmitir colores y sensaciones a través de su textura, cuentan una historia propia, que se esconde detrás de su estampado. Incluso muchas de las que ha encontrado o le han regalado son viejas y usadas. Éstas las va coleccionando hasta que llega el momento en que una de sus ilustraciones es digna de merecerlas<sup>238</sup>.

Para Coate, el ordenador es simplemente un instrumento necesario, que usa únicamente en la última fase del proceso, ya que opta desde el inicio por confeccionar sus ilustraciones de forma manual y analógica. Uno de los primeros trabajos que realizó fue: lighthouse, y a partir de este todas sus ilustraciones estuvieron compuestas a través de collage y pintura, ya que la naturalidad obtenida mediante estas técnicas era mucho mayor que aquello realizado a través

---

236. Cita que aparece en el libro: VAA, *Illustration Play 2: An expedition to the extraordinary*. Hong Kong: victionary, 2010, pág. 75, donde podemos encontrar una entrevista contestada por Alli Coate, donde se recogen estas palabras.

237. VAA, *Illustration Play 2: An expedition to the extraordinary*. Hong Kong: victionary, 2010, pág. 66.

238. *Ibidem*. Págs. 66-75.

del ordenador<sup>239</sup>. Aunque bien es cierto que el tiempo es un factor importante, y ahora que trabaja en revistas, opta por cierta digitalización, ya que además las ilustraciones resultantes deben imprimirse. Normalmente, ha utilizado siempre el ordenador para mejorar el resultado de sus trabajos manuales, sin abandonar la calidad de la imperfección. Con ello consigue que las imágenes resultantes no estén tan pulidas como aquellas que están totalmente realizadas a ordenador<sup>240</sup>.



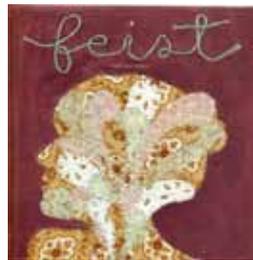
61.



62.



63.



64.

Fig. 61. Ilustración de Alli Coate titulada: *Love & Loss*, *Illustration Play 2: An expedition to the extraordinary*, Pág. 74.

Fig. 62. Fragmento de la ilustración *Lighthouse*. En ella se puede observar la forma de componer característica de Alli Coate, utilizando texturas de tela escaneadas, que posteriormente solapa a otras para componer determinadas manchas de color. Finalmente mediante un *software* específico realiza la ilustración principal, En este caso el faro.

Fig. 63. *Lace trees*. Ilustración que utiliza una textura de puntilla para realizar la copa de los árboles. [www.allicoate.com](http://www.allicoate.com).

Fig. 64. *Feist Album Cover: The reminder*. La ilustración está realizada a través de retales de tela de diferentes estampados, que mediante la técnica de cosido forman una cara.



65.

Fig. 65. Captura de pantalla de la página web personal.

239. Para ver el portfolio de esta artista véase: ALLI COATE, [En línea] <http://www.allicoate.com/> [consultado en 22 Octubre de 2011].

100. *Op. Cit.* Págs. 66-75.

### 2.2.2.6 Clare Beaton

Esta ilustradora y artista del norte de Londres, donde vive y trabaja, estudió diseño gráfico e ilustración en la escuela de artes, y al terminar, consiguió trabajo muy rápidamente en la BBC como ilustradora para programas infantiles.

Siempre ha tenido predilección por el *Folk art*, conocido como arte folclórico o rústico, y del que se observan grandes influencias en su trabajo, diseña gran cantidad de superficies, y aunque destaca como ilustradora de libros infantiles<sup>241</sup>, no se limita a ello, ya que entre otras muchas cosas ha realizado: postales, rompecabezas, tarjetas de felicitación (para Roger la Borde), animaciones (producidas por Triamic), juegos (para que los niños realicen ilustraciones mediante troqueles de tela que pegan para componer el dibujo. Es una forma de animar a los demás a que hagan sus propias ilustraciones), también realiza regalos personalizados mediante encargo, a través de collage artesanal, etc<sup>242</sup>.

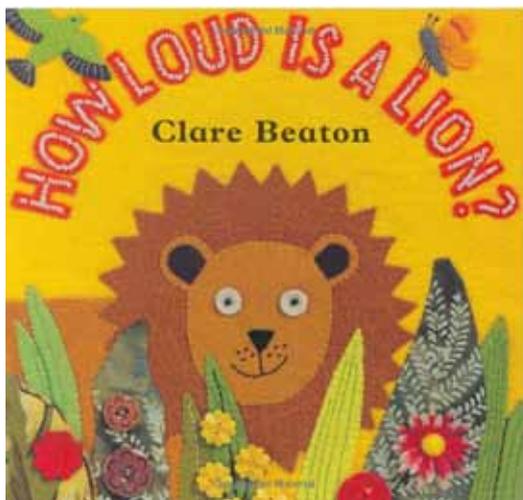
En el Estudio OAK, en el centro de Hapstead, Londres, realiza regularmente talleres para adultos y niños, donde también podemos encontrar sus libros, cartas y juegos y además de ello, realiza exposiciones con sus obras, como todos los artistas que aparecen en este apartado. Como vemos, Clare Beaton posee multitud de facetas a través de las cuales intenta ganarse el reconocimiento día a día. Su proceso de trabajo consiste en una fase previa de bocetaje, que escribe e ilustra con tinta china para posteriormente realizar cosido. Con ello realiza las ilustraciones, les aporta vida y profundidad. Esta forma de trabajar surgió a través de: El libro del fieltro, el primero con el que empezó a trabajar los collage de tela, y a través del mismo, esta técnica tuvo muy buena acogida por parte del público infantil y adulto. Desde ese momento decidió seguir explorando este mundo del que se ha hecho especialista. Sus últimos libros son: *Action Rhymes* y *Nursery Rhymes*<sup>243</sup>.

---

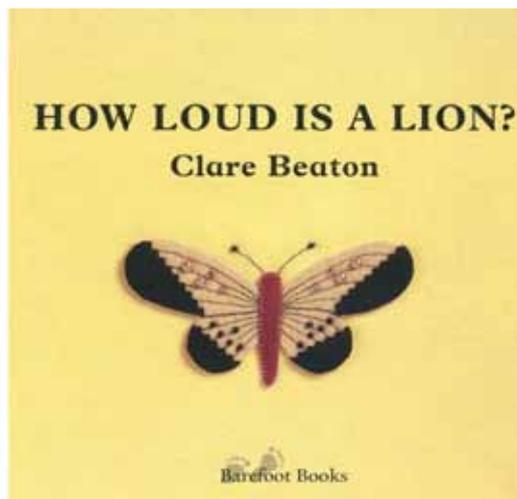
241. Vease AMAZON, [En línea] [http://www.amazon.com/How-Loud-Lion-Clare-Beaton/dp/1846860008/ref=pd\\_sim\\_b\\_2#reader\\_1846860008](http://www.amazon.com/How-Loud-Lion-Clare-Beaton/dp/1846860008/ref=pd_sim_b_2#reader_1846860008) [Consultado el 20 de Abril de 2011] donde pueden verse algunas páginas interiores del libro: How loud is a lion.

242. CLARE BEATON [En línea] <http://clarebeaton.com/> [Consultado el 19 de Enero de 2011].

243. *Ibidem*.



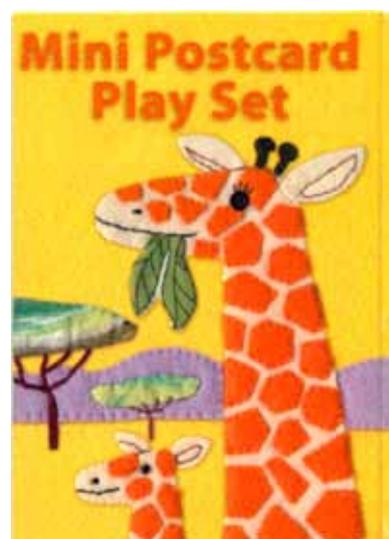
66.



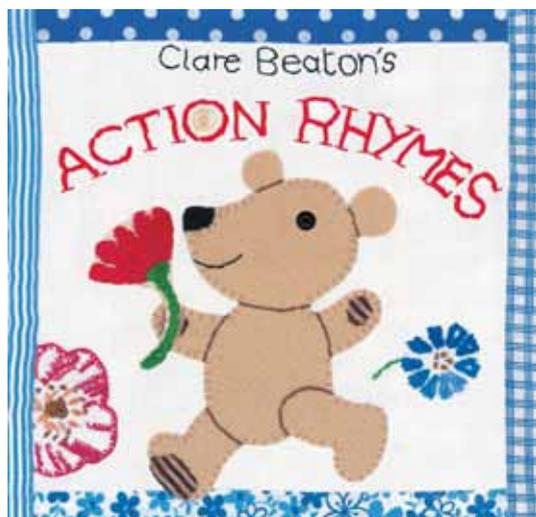
67.



68.



69.



70.

Fig. 66. Portada del libro: *How loud is a lion?*, de Clare Beaton, publicado por la editorial: Barefoot Books, Estados Unidos. En ella se puede observar la ilustración cosida, con fieltro, telas, y botones de distintos colores y tamaños.

Fig. 67. Página interior del libro: *How loud is a lion?* donde destaca el detalle de la mariposa cosido a mano con fieltro.

Fig. 68. *Mini Postcard play set*. Pequeñas postales diseñadas con ilustraciones de Clare Beaton, en las que se representan diferentes animales. Publicado por: *Petit la borde design*. Londres.

Fig. 69. *Action Rhymes*. Uno de sus últimos libros publicados. Editorial: Barefoot Books. Estados Unidos. personal.

## 2.3 Características psicológicas y formales del libro infantil ilustrado

### 2.3.1 La literatura infantil: Texto.

Los términos “literatura infantil” y “literatura juvenil” son de reciente consideración, por fin ya se puede hablar de una literatura específica para los niños y jóvenes, diferenciada de los adultos. Ha surgido a la par que el reconocimiento de éstos socialmente. Durante un tiempo, existió una polémica referida a si los libros infantiles podían considerarse literatura, y por ello más tarde se acuñó el término más concreto de “literatura infantil”. Las creaciones para niños han sido ignoradas durante mucho tiempo por la crítica literaria, la historia y la filología y cuando se han valorado ha sido siempre mediante criterios pedagógicos o doctrinales, nunca literarios. Se le consideraba un texto literario menor, e incluso se le llegó a llamar subliteratura. Concretamente en España se infravaloró y marginó de manera importante, aunque con el tiempo muchos críticos y autores de libros infantiles consiguieron que este tipo de literatura fuera escalando posiciones. Pocas veces una disciplina se ha visto tan cuestionada. Se cuestionó su definición, sus límites, sus relaciones con otros campos del saber y su legitimidad<sup>244</sup>.

En la actualidad ya nadie pone en duda la literatura infantil y los beneficios que aporta. Calleja desempeñó una gran labor con respecto a esto, ya que el momento álgido de su reconocimiento se alcanzó cuando las editoriales apoyaron la labor y apostaron por este tipo de literatura. Esto hizo que desde 1970 hasta hoy el crecimiento haya sido imparable y le haya permitido evolucionar.

El niño es diferente al adulto, y por ello necesita atención diferenciada, es decir, un tipo de literatura que se ajuste a sus necesidades concretas. En ambas literaturas se suelen reflejar procedimientos estilísticos similares y corrientes



Fig. 70. <http://www.flickr.com/photos/cubagallery/4242142819/>

244. CERRILLO, Pedro. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona: Octaedro, 2007.

sociales y culturales latentes en cada momento. Pedro Cerrillo insiste en que la literatura infantil es ante todo literatura, aunque con algunos límites o divergencias, y que si se le añade el término “infantil” es simplemente para delimitar una época concreta en la vida del hombre<sup>245</sup>.

“Es un acto de comunicación, de carácter estético, entre un receptor niño y un emisor adulto, que tiene como objetivo la sensibilización del primero y como medio la capacidad creadora y lúdica del lenguaje y debe responder a las exigencias y necesidades de los lectores<sup>246</sup>”.

Según los expertos, leer libros literarios tiene mayores ventajas que leer aquellos que no lo son, ya que la literatura ayuda a construir sentidos, y de esta forma el lector puede sumergirse mejor en el interior de sus palabras. Dicho texto literario se sirve de estrategias y recursos lingüístico-culturales con la finalidad de aportar conocimientos precisos.

### **2.3.1.1 Influencias**

Hoy en día no podemos concebir el mundo sin la existencia de la literatura. En todas las culturas se ha desarrollado una literatura propia, a través de la cual el ser humano se interroga sobre el mundo. En nuestra sociedad, es la escuela la que juega un papel esencial en esta ardua tarea, por ello, el docente debe reconocer cuál es la literatura más apropiada para el alumno y su límite de edad, según la etapa evolutiva en la que éste se encuentra para poner a su alcance los libros adecuados.

Desde el nacimiento, el niño percibe un mundo poético a través de las canciones, las narraciones de los adultos, los audiovisuales y los libros infantiles. Estas primeras experiencias intentan hacerle comprender el mundo que le rodea. Se dice que,

---

245. *Ibidem*.

246. SORIANO, Marc. *La literatura para niños y jóvenes: Guía de exploración de sus grandes temas*, Ediciones colhiue, Buenos Aires, 1975.

simplemente leyéndoles libros antes de acostarse hay mayor probabilidad de que los niños se conviertan posteriormente en lectores. Es fundamental que desde pequeños tengan acceso al libro escrito, (siempre que sea apropiado a su edad y características), tanto en las guarderías, escuelas y casas, aunque no sepan leer. El contacto con estos objetos les aporta una experiencia positiva y además les sirve para que más adelante muestren interés por introducirse en el fantástico mundo de los cuentos<sup>247</sup>.



Fig. 71. <http://fhsuresearch.pbworks.com/w/page/7316256/Children%27s-Book-Collections>

### **2.3.1.2 Capacidades y aptitudes: Público objetivo**

A continuación se muestran las capacidades y preferencias de los lectores infantiles, según la franja de edad a la que pertenecen. Este es un apartado importante que suele realizarse en el estudio de mercado, necesario para ajustar de forma correcta la literatura a las características que posee el destinatario de dicha literatura.

Aún así, no hay que pasar por alto al público adulto, que en definitiva es quien va a adquirir el libro, y en todo momento hay que tenerlo presente. Dicho libro debe llamar su atención y además asegurarle que cumplirá las expectativas del hijo,

---

247. *Op. Cit.* CERRILLO, Pedro.

alumno, nieto, etc. Aún así, nos centraremos en los verdaderos protagonistas: los niños. Es evidente que es necesario tener en cuenta el gusto de los mismos, y varían según el niño, ya que cada uno es diferente a los demás pese a que la televisión, otros niños, e incluso otros libros les influyan de forma considerable para definir sus gustos y aficiones y tengan preferencias comunes. De la misma manera también se deben conocer ciertos estereotipos existentes en la industria editorial tales como que el rosa es para niñas y el azul para los niños, aunque cada vez más estos límites se están traspasando y ya no se establece de forma tan cerrada<sup>248</sup>.

Para poder comprender a los niños de forma clara y cercana, nos hemos consultado libros de literatura, psicología y desarrollo infantil, que nos han aportado la información necesaria para poder generar un proyecto práctico competente y útil para los niños, ofreciéndoles realmente lo que necesitan.

El desarrollo infantil responde a preguntas tales como: ¿Cómo son los niños? ¿Qué es lo que necesitan? ¿Por qué son así? Describe el comportamiento que tienen a partir de los cambios que experimentan y sobretodo busca maneras de optimizar dichos comportamientos. Pese a que cada niño es diferente, como ya hemos añadido anteriormente, normalmente están latentes una serie de características generales comunes, que definen determinados grupos de niños, según la edad, ya que según esta suceden una serie de fenómenos naturales, relacionados con el crecimiento psicológico y físico, en los que se experimentan cambios de conducta según el niño va aprendiendo y se va acercando a la edad adulta. A esto se le llama: etapas de desarrollo<sup>249</sup>.

---

248. MCCANNON, Desdemona; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2009, págs. 106-112.

249. CERRILLO, Pedro. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona: Octaedro, 2007.

### 2.3.1.2.1 Etapas de desarrollo

#### De 0 a 3 años:

En el periodo de cero a tres años, el niño se encuentra en el primer ciclo de educación infantil y es demasiado pequeño para aprehender la realidad objetiva, y es a partir de determinadas experiencias que percibe, cuando obtiene sensaciones agradables o desagradables sobre su propia existencia. En función de esto genera su propia realidad subjetiva.

Las emociones que vive suelen ser contradictorias, ya que percibe pares antagónicos debido a la ambivalencia. En esta etapa prima el egocentrismo: el mundo gira a su alrededor.

La capacidad de atención de la que dispone es demasiado breve, por ello es capaz de cambiar de una actividad a otra constantemente, aunque ya puede almacenar de forma pasiva algunas palabras, sonidos, imágenes y sensaciones. Su pensamiento está caracterizado por mecanismos de identificación y proyección, además de las canciones de cuna, rimas, etc. escucha los cuentos que le narran los padres, caracterizados normalmente por ilustraciones fácilmente identificables. Suelen ser relatos cortos donde los personajes tienen características opuestas: bueno-malo, bonito-feo, etc. con los que el niño pueda identificarse fácilmente.

#### De 3 a 6 años:

Estos niños, pertenecen al segundo ciclo de educación infantil, y tienen relación con el grupo anterior ya que todavía no se les ha pasado del todo la etapa egocéntrica. Necesitan reclamar la atención de las personas que les rodean.



Fig.72. Niño de 2 años.  
<http://padre-familia.com/category/el-nino-de-18-meses-a-4-anosChildren%27s-Book-Collections>.



Fig. 73. Niño de 5 años.  
<http://www.cuentoalavista.com/2010/11/que-leer-ninos-de-3-5-anos.html>

Tienen un interés especial y más desarrollado para aprender y conocer, aunque obviamente, su capacidad de atención todavía es algo limitada. Se entregan al juego y a la fantasía, mediante los que aprenden y descubren cosas nuevas para ellos, aunque confunden ambos e inventa personajes imaginarios e historias. En el periodo de tres a seis años, es cuando empiezan a aparecer ciertas ansiedades infantiles importantes. Los cuentos destinados a ellos suelen reflejar su ambiente, y sumergirlos en un relato maravilloso que le entretenga, donde el tiempo no exista. Es necesaria la identificación de los personajes de forma clara, para que éstos puedan enseñarles cosas. Estos libros son más avanzados que los de la etapa anterior, pero aún así deben responder a una estructura breve, de acción sencilla y lineal. En cuanto al lenguaje que los caracteriza destacamos las frases sonoras, onomatopeyas, reiteraciones, juegos eufóricos, etc.

### De 7 a 10 años:

Durante este periodo el niño comienza a desarrollar la capacidad de cooperación, y aprende a coordinar su punto de vista con el de otros. Es una primera toma de contacto con las características sociales que a partir de aquí va a tener presente a lo largo de su vida.

Ahora desea aprender y hacer tareas, e intenta dominar y conocer el mundo a través de coleccionar objetos (estampas, cromos, insignias, chapas, tazos, etc.).

Los relatos dirigidos a los niños de siete a diez años son sobretodo de aventuras, históricos, humorísticos, absurdos, de ciencia ficción, leyendas, libros documentales, etc. Aunque éstos todavía deben evitar tener largas descripciones. Empiezan a tener interés por la literatura más realista, pero no desechan lo fantástico, pues todavía se identifican con héroes. Hacia el final de esta etapa hay una gran diferenciación de intereses entre chicos y chicas, ya que los varones suelen decantarse más por el heroísmo y las historias de aventuras, mientras que a las chicas les llama más lo romántico y hogareño.



Fig. 74. Niña de 7 años.  
<http://www.cuentoalavista.com/2010/11/cuentos-para-ninos-de-6-8-anos.html>

### De 10 a 13 años:

A partir de los 10 años comienzan dos etapas un tanto conflictivas y difíciles en la vida del niño. Su esquema corporal empieza a cambiar y hay una búsqueda de identidad junto a una inestabilidad anímica. Estos niños necesitan sentirse importantes en su grupo de amistades, y son todavía bastante dependientes de los padres. Es importante para ellos la aprobación externa y la popularidad.



Fig. 75. Niña de 10 años.  
<http://vigias.mincultura.gov.co/?p=1103>.

Se identifican con personajes típicos de la sociedad en la que viven, sienten necesidad de acción, por ello prefieren las narraciones donde predomina ésta y también tienen cierto interés por la aventura: los libros de hazañas heroicas, de historias de animales, de ciencia ficción, etc. y aún dentro de la aventura, las chicas siguen prefiriendo una línea más romántica.

### De 13 a 15 años:

Esta etapa comprende la edad de la adolescencia, tal vez la más difícil, ya que el pensamiento formal está al servicio de los conflictos internos (egocentrismo). Hay una preocupación por lo que parecen ser ante los demás, en comparación a lo que sienten y se intensifica la afectividad. Oscilan entre el aislamiento y la participación compulsiva en grupos. Sus sentimientos surgen en torno a ideales y aparece la rebeldía y el enfrentamiento con el entorno adulto. Es una etapa de enamoramiento, como intento de definición de la propia identidad, además de aproximarse y preocuparse por determinados problemas sociales.



Fig. 76. Niña de 14 años.  
<http://chintin.com/blog/category/uncategorized>.

En cuanto a las lecturas, también prefieren aquellas donde predomina la acción, sobretodo, aquellos relatos que están protagonizados por representantes del mundo adolescente, que actúan y se desenvuelven con seguridad en el mundo adulto y son capaces de cuestionarlo. Las temáticas más atrayentes son: el amor (en todas sus dimensiones), lo filosófico, la muerte, lo fantástico, el humor, lo policial, etc<sup>250</sup>.

Como hemos visto, según pasan los años, la conducta del niño se va moldeando de diversas maneras, a través de experiencias. El aprendizaje a lo largo de su vida se manifiesta de muchas formas, y los libros es una de ellas, ya que es un instrumento presente importante mediante el que recibe aportaciones positivas y acordes con su edad que afectan en su desarrollo y conducta emocional. Es necesario conocer qué conocimientos generales posee el niño, según su edad cronológica, para que sea capaz de comprender la obra que se le ofrece sin ninguna dificultad, y que por tanto, le sirva de utilidad. De esta manera, podemos decir que un buen libro, que aporte estas características, influirá de forma positiva en el receptor y además le aportará aquellas respuestas a las inquietudes que caracterizan ese momento concreto de su vida<sup>251</sup>.

### **2.3.1.3 Tipos de literatura infantil**

Ya desde los inicios de la literatura oral se diferenciaban obras poéticas, didácticas o narrativas que se han ido transmitiendo a lo largo de los siglos hasta fijarse por escrito en diferentes lugares y momentos de la historia. Entre ellas destacamos los mitos, las leyendas, los cuentos heroicos, los cuentos de hadas, las novelas, los cuentos etimológicos, los cuentos de animales, las fábulas, los chistes, etc. Hoy en día, el mercado editorial destinado a los niños ofrece la siguiente clasificación de materiales impresos:

---

250. Todas las etapas descritas están extraídas del libro de PARDO BELGRANO, M<sup>a</sup> Ruth; ROSA GALLEI, Graciela. *Didáctica de la literatura infantil y juvenil*. Buenos Aires: Plus Ultra, 1987.

251. LIPSITT, Lewis P; REESE, Hayne W. *Desarrollo infantil*, Mexico: Trillas, 1991.

EDADES	LIBROS CORRESPONDIENTES
De 0 a 3 años	Libros de cartón, interactivos y tridimensionales.
De 3 a 6 años	Álbumes ilustrados y abecedarios.
De 6 a 7 años	Álbumes ilustrados manuales de lectura y libros de cuentos en color.
De 7 a 9 años	Histórias en blanco y negro, novelas y cómics.
De 9 a 11 años	Relatos cortos, poesía, novelas y novelas gráficas.
De 11 años en adelante	Ficción para "adultos jóvenes".

Tabla. 1. Tabla realizada a partir del libro *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Pág. 12.

Los libros donde priman las imágenes suelen ser pliegos en cartón que contienen unos dibujos perfilados sobre fondo neutro y sin ninguna (o poca) ilación. No acostumbran a llevar texto y están destinados al aprendizaje del niño de corta edad, con ayuda de un adulto. Éste debe ayudarle a identificar los y nombrar los elementos dibujados.

Los abecedarios y silabarios suelen ser libros con una finalidad exclusivamente lúdica. Pretenden enseñar el alfabeto y las sílabas a través de animales, muñecos, juguetes, etc. donde la inicial concuerda con la letra presentada. Tienen una larga tradición como material escolar y sirven para la iniciación del aprendizaje de la lectura. Una de las variantes más recientes que aparecen hoy en día en el mercado son los numerarios, que sirven para que los niños comiencen a conocer los números. Además también los hay para ir aprendiendo las palabras como por ejemplo el que vemos en la siguiente imagen.

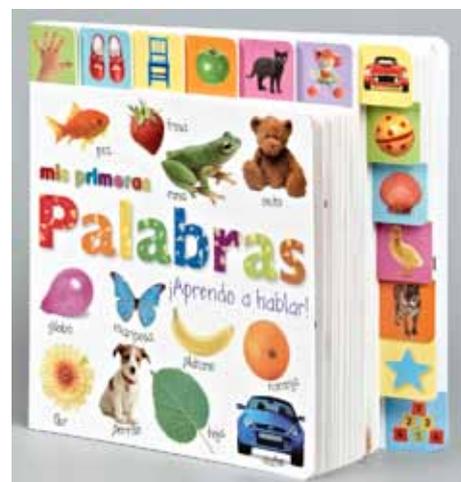


Fig. 77. Libro *Mis primeras palabras: ¡Aprendo a hablar!* Editorial: Bruño, 2010. Acartonado con pestañas, 26 páginas.  
<http://blog.editorial-bruno.es/?p=471>



Fig. 78. Ejemplos de libros-juguete, que rompen los límites entre puro material de lectura y puro material de juego. Suelen ser para niños de muy corta edad, y por ello se fabrican en tela, para que además de no hacerse daño con ellos, no los puedan romper. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, pág 101.

También diferenciamos entre los poemarios y cancioneros, que son recopilaciones de rimas, canciones, estrofas populares o no, etc. Suelen tener mayor tradición en países como Inglaterra, Francia y Alemania. Unos de los más conocidos son los cuentos, relatos de autores clásicos contemporáneos que se caracterizan por poseer un texto breve y en ocasiones enternecedores, generalmente con animales como protagonistas y con muchas ilustraciones. Se suelen presentar en gran multitud de formatos, soportes y tipografías.

Como una modalidad específica del apartado anterior también se suelen realizar adaptaciones de cuentos tradicionales, donde su argumento se entresaca y resume del relato tradicional oral. También ocurre algo similar en las adaptaciones no tradicionales donde los argumentos y los protagonistas provienen del cine de dibujos animados o de las series televisivas. Los álbumes normalmente tienen un gran formato. La presentación es muy competente ya que la narración visual y textual se une de forma muy armoniosa. Una modalidad específica del álbum es el cómic, aunque no está dirigido a un público que está empezando a leer.

Además, existe lo que se conoce como libros mudos, que son cuentos visuales en los que la ilustración tiene todo el peso narrativo, ya que no aparece nada de texto. Como ejemplo destacamos: Marí, I. (1999) *El erizo de mar*. Anaya.

Otro tipo de libros de gran interés son los *Pop Up* o libros juego. Éstos son construcciones de papel con poco o nada de texto, donde el libro se convierte en un juego en el que el niño se las debe ingeniar para montar los pliegos, las pestañas, los troquelados y los relieves que lo componen. De esta forma lo puede manejar como un objeto narrativo.



Fig. 79. Ejemplos de libro *Pop-up* o desplegable de no ficción con ilustraciones realistas de un bosque.  
<http://www.emopalencia.com/desplegables/historia.htm>

Los documentales o libros de conocimiento no están basados en la ficción, ya que a través de ellos se pretende que el niño sea capaz de alcanzar un conocimiento objetivo de la realidad. Los temas que suelen tratar pueden ser muchos, desde la cocina, el arte, las ciencias, etc. Normalmente aparecen ilustrados con unos dibujos hiperrealistas o con fotografías.

Los cuadernos de actividades también son muy habituales, están pensados para entretener en momentos de ocio. Suelen componerse de muñecas para recortar, construcciones plegables, cuadernos para colorear, entre otras muchas cosas. El precio es muy asequible, ya que el papel y las impresiones no suelen ser de gran calidad y normalmente se suelen adquirir en quioscos o similares.

Fig. 80. *Mi primer libro de trazos*, de Kumon, es un libro de recortables para que el niño adquiera mayor destreza con las tijeras.  
<http://www.tictacfrog.com/formas-curiosas-libro-puzzle-p-262.html>



Derivados nuevamente de estos cuadernos de actividades anteriores, encontramos los gadget promocionales. Éstos forman parte de determinada promoción de marketing, con la finalidad de dar a conocer un producto de consumo o alguna institución tanto pública como privada. Las empresas suelen regalarlos a los pequeños para hacer publicidad de forma indirecta, con la que los niños se muestran altamente agradecidos.

Cabe destacar también las publicaciones periódicas, que son revistas cuyo contenido ofrece modalidades de todos los tipos, presentadas en forma de cómic, de cuento, de recortables, de documentales, etc. Aunque este tipo de publicación es muy escaso en este país<sup>252</sup>.

Por último, nombrar de nuevo la novela gráfica, que como bien hemos añadido anteriormente es un tipo de edición destinada a un público adulto, que surge como algo diferente al cómic tradicional, con la intención de transmitir un espíritu nuevo. Las impresiones y encuadernaciones suelen ser de calidad, ya que esto le ofrece un soporte más prestigioso al que se le ha dado hasta el momento<sup>253</sup>.

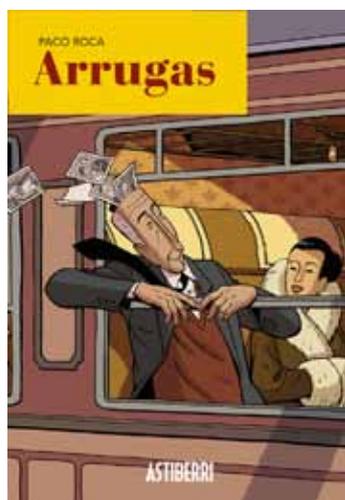


Fig. 81. *Arrugas*. Portada de la novela gráfica de Paco Roca.

---

252. Todos los tipos de literatura infantil descritos anteriormente han sido extraídos del libro de CERRILLO, Pedro. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria: Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona: Octaedro, 2007.

253. GARCÍA, Santiago. *La novela Gráfica*, Bilbao: Astiberri, 2010, Págs. 5-20.

### **2.3.1.3.1 Los cuentos de hadas como necesidad**

Desde edad temprana, el ser humano comienza una búsqueda incansable para encontrar el significado a nuestra existencia. La comprensión del sentido de la vida es algo necesario y presente en cada uno de nosotros, sin tener en cuenta la edad. Al alcanzar la madurez psicológica, y no cronológica, podemos llegar a comprender de una forma más clara algunas de las preguntas trascendentales que nos inquietan. En cada etapa de nuestra vida, nos vamos desarrollando más y por ello entendiendo mejor el por qué de las cosas. A pesar de que no se llega a nunca a comprenderlo de forma completa, sí que podemos alcanzar más o menos el sentido de nuestra existencia a partir de la experiencia que adquirimos día a día en el mundo. Una de las tareas más importantes de la educación de un niño es ayudarle a encontrar este sentido.

El niño poco a poco comienza a comprenderse mejor a sí mismo y a los otros, además de la relación que mantiene con ellos. Es necesario ayudarle a que genere pensamientos positivos, porque serán éstos los que le den fuerzas para desarrollar su generosidad y esperanza, que es la que hace que las adversidades no se vean tan apocalípticas. Educar a los niños de forma que su vida tenga sentido para ellos es de vital importancia para que no necesiten ningún tipo de ayuda en un futuro. Es imprescindible que vivan una serie de experiencias adecuadas, que les enseñen lo necesario conforme a la etapa que están viviendo<sup>254</sup>.

Los padres son las figuras más influyentes para inculcar determinados valores al niño, es primordial el impacto que causan en él. Pero además, otro elemento relevante es la cultura en la que se va a desarrollar el crecimiento, ya que es necesario transmitirle la herencia cultural de forma correcta. Cuando son pequeños, la literatura es el medio que mejor aporta esta información. La literatura infantil intenta, entretener, informar y enseñar, aunque la mayoría de libros son demasiado superficiales, con lo cual el niño obtiene muy poco provecho de los mismos. El hecho de aprender a leer facilita el enriquecimiento de la propia vida,

---

254. BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona: Ares y Mares, 2009, Págs. 9-18.

por ello la experiencia de la literatura es algo necesario y beneficioso, ya que ayuda a alcanzar un sentido más profundo de la propia existencia.

Para que los libros de literatura infantil consigan captar la atención del niño, éstos tienen que divertirlo y excitar su curiosidad. De esta manera, de interesará sobre el tema y querrá descubrir las cosas nuevas que este mundo puede ofrecerle. Para que los libros enriquezcan su vida, es necesario que estimulen su imaginación y les ayuden a entender sus emociones, ansiedades y aspiraciones. Sobretudo, que desarrollen su intelecto y les sugieran soluciones a los problemas que le inquietan, además de incentivar la confianza en sí mismo y en su futuro<sup>255</sup>.

Los cuentos de hadas consiguen en gran medida lo descrito anteriormente, satisfacen al niño de forma casi completa y le enseñan las soluciones correctas a sus dificultades. Estos beneficios intelectuales, emotivos y de construcción del carácter se materializan en el soporte del cuento.

En niño necesita asimilar las ventajas que le ofrece una conducta moral correcta, y esto no se consigue a través de conceptos abstractos, sino a través de los ejemplos que ofrecen los cuentos, donde los personajes actúan de forma correcta. Esto les sirve de ejemplo al sentirse identificados con ellos, ya que si en alguna ocasión se les presenta una situación similar, pueden actuar de la misma manera<sup>256</sup>.



Fig. 82. Escena de la película de Disney de *Cenicienta*, uno de los cuentos de hadas más característico. En ella aparece Cenicienta intentando volver a casa antes de las doce, hora que se le había establecido.

---

255. *Ibidem*. Págs. 9-18.

256. *Ibidem*. Págs. 13-29.

Los cuentos de hadas aportan un mensaje tanto al consciente como al inconsciente. Los niños necesitan superar los problemas psicológicos presentes en su vida, tales como las frustraciones, los complejos edípicos, las rivalidades fraternas, las dependencias, la autovaloración, el sentido de obligación, etc. y para ello debe aprender a comprender lo que ocurre tanto en su consciente como en su inconsciente, para poder enfrentarse a ello. Los padres normalmente creen que hay que separarles de los que le preocupa, y sin embargo conocer sólo la parte buena de las cosas no es nada positivo para el niño, ya que de esta forma solo conoce una parte del mundo, y la vida real no siempre es agradable.

Freud afirmó que el hombre sólo consigue encontrar el sentido a su existencia luchando valientemente contra lo que parecen abrumadoras fuerzas superiores. Y esto es exactamente lo que pretenden hacer llegar los cuentos de hadas a los niños, que es necesario enfrentarse a las dificultades para alzarse victorioso. El niño necesita este tipo de sugerencias de forma simbólica para poder avanzar hacia la madurez.

En los cuentos se suele enfrentar al niño, o lo que es lo mismo, al protagonista del cuento, a los conflictos humanos básicos. Tanto el bien como el mal suelen tomar vida en una serie de personajes. Estos personajes suelen presentarse con caracteres muy opuestos, para que de esta forma al niño no le resulte difícil comprender la diferencia entre ambos. Al terminar el cuento, normalmente es el malo el que se lleva el castigo y el bueno el que consigue la recompensa. Habitualmente, el niño se posicionará y se verá reflejado en aquel personaje que le cause simpatía. Cuanto más simple y honrado es el personaje, más fácil le resultará identificarse con él y rechazar al malo. Este tipo de cuentos están orientados para ayudar al niño de cara al futuro, para que encuentre seguridad y confianza en el mundo<sup>257</sup>.

---

257. *Ibidem*. Págs. 9-29.

“El placer que experimentamos cuando nos permitimos reaccionar ante un cuento, el encanto que sentimos, no procede del significado psicológico del mismo (aunque siempre contribuye a ello), sino de su calidad literaria; el cuento es en sí una obra de arte, y no lograría ese impacto psicológico en el niño si no fuera, ante todo, eso: una obra de arte<sup>258</sup>”.

Como bien dice en la cita anterior, los cuentos de hadas no dejan de ser una obra de arte, y como en todas las artes, el significado de dichos cuentos será diferente para cada persona. Este dependerá según el momento de su vida en el que se encuentre, además de la necesidad e intereses del momento. El estado de desarrollo psicológico influye de forma considerable a la hora de percibir cada nueva historia. Estos cuentos empiezan a influenciar beneficiosamente sobretodo a niños entre cuatro y cinco años, ya que a esta edad es cuando prestan más atención a los cuentos, aunque de todas formas tiene un significado potencialmente psicológico a todas las edades y en ambos sexos.

Las imágenes, como en todos los cuentos para niños, juegan un papel fundamental, ya que son éstas las que ayudan y apaciguan las pulsiones del inconsciente en el niño. Sobretodo cuando este todavía no sabe leer, ya que se centra en las imágenes y éstas le hablan al inconsciente directamente, mientras escucha la narración que el adulto le está leyendo en voz alta. Esto le ayuda a conseguir una conciencia más madura y les garantiza una solución feliz. A los niños les fascina que los padres compartan con ellos las emociones que les transmiten los cuentos<sup>259</sup>.

“La mayoría de los niños se tropiezan con los cuentos de hadas sólo en versiones insulsamente embellecidas y simplificadas, que atenúan su sentido y les quitan cualquier significado profundo; versiones como las de las películas y las de los programas de televisión, en las que dichos cuentos se convierten en una simple distracción superficial.<sup>260</sup>”

---

258. BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ares y Mares, Barcelona, 2009, Pág. 20.

259. *Ibidem*. Págs. 9-29.

260. *Ibidem*. Pág. 34.



*Fig. 83.* Imagen de una niña nada interesada por el libro que está leyendo. Es necesario que el cuento le transmita y llame la atención para que consiga enseñarle los valores implícitos que contiene.  
[http://galeria.vulka.es/foto/psicologia-infantil\\_42353.html](http://galeria.vulka.es/foto/psicologia-infantil_42353.html).

Sin embargo, si el libro es bueno, éste le ayuda a desarrollar su carácter y a conseguir su verdadera identidad a través de la lucha y el esfuerzo, para conseguir aquello que desea. Además, a parte de encontrar el camino para salir de la angustia, también puede encontrarse a sí mismo. Como vemos, los beneficios son múltiples y todos los padres y educadores deberían echar mano de este tipo de cuentos para aportar a los niños aquello que necesitan: una solución satisfactoria a sus conflictos internos<sup>261</sup>.

---

261. BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ares y Mares, Barcelona, 2009, Págs. 9-122.

### **2.3.2 La ilustración infantil: Características formales (Imagen).**

Como bien hemos ido anunciando anteriormente, la ilustración en los libros infantiles es uno de los elementos clave más significativos. La gran mayoría de ilustradores, sea cual sea su grado de habilidad y sea cual sea la técnica mediante la que dan forma a sus ilustraciones, dibujan teniendo en cuenta los fundamentos básicos del arte visual. En este apartado, nos adentraremos en tres de los principios más influyentes en los libros ilustrados: La línea, la forma y el color.

#### **1.3.2.1 La línea**

El dibujo es un recurso didáctico imprescindible dentro del sistema educativo, por ello, casi todos los libros para niños hacen uso del mismo para realizar sus imágenes<sup>262</sup>.

Uno de los recursos característicos que forma parte de casi todas las ilustraciones infantiles suele ser la línea. Ésta es un medio de expresión gráfica que ayuda a registrar y transmitir la información. Es un elemento de gran importancia, ya que además de definir el contorno de una forma, concreta los volúmenes, y sobretodo establece el sentido, la dirección o el impulso vital de un elemento compositivo. Otorga sentido de movimiento, genera tensiones y reacciones y añade, sobretodo en personajes y objetos, una sensación rítmica imprescindible.

El ritmo, es un concepto relevante dentro del libro infantil, ya que al igual que en la música, de donde proviene el término, se acentúa, se silencia o se neutraliza. En los cuentos, normalmente encontramos un dinamismo armónico, compuesto por alternancias dinámicas. La distribución de éstas determina el nivel del atractivo del cuento. Dicho ritmo, suele estar marcado por una línea interna que recorre el cuerpo del personaje de la cabeza a los pies, para así potenciar la actitud de la pose o de la acción que desempeña. Por ejemplo, una figura estática y en

---

262. MARTÍN, Gabriel, *Dibujo de figura humana*, Barcelona: Parramón, 2003, Pág. 52.

posición simétrica es la antítesis del ritmo. Para construir una pose, lo habitual es exagerar esta línea de fuerza.<sup>263</sup>

Terry Colón establece las siguientes declaraciones con respecto a la línea: “Las líneas curvas son más divertidas que las rectas. Las líneas punteadas son más divertidas que las continuas [...]”<sup>264</sup>

Un valor importante a destacar sobre la línea o el trazo es la modulación que ésta adquiere, y en consecuencia el encanto del trazado que delimita las formas. Las características de la línea en cuestión hacen que ésta transmita unas cosas u otras, y esto varía según la forma, la materialidad, la textura y la carga visual<sup>265</sup>.

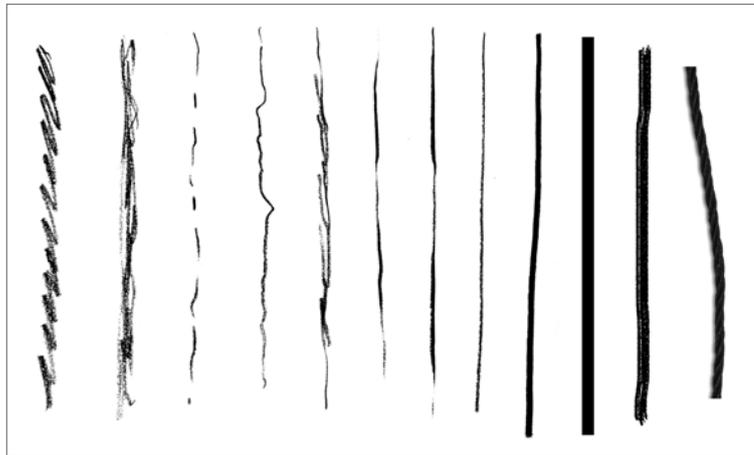


Fig. 84. Imagen que muestra algunos de los múltiples tipos de trazo que se pueden generar a través de diferentes herramientas y materiales. Martín, Gabriel, *Dibujo de figura humana*, Barcelona: Parramón, 2003, Pág. 56.

Como vemos en las ilustraciones de Christian Voltz, la línea no tiene por qué estar dibujada, sino que puede estar formada incluso por materiales como alambre, en este caso, que dan un aire nuevo al resultado final.



Fig. 85. Detalle de una de las ilustraciones de Christian Voltz, del libro: *Comme Chaque Matin*. Rodez, Ediciones Du Rouergue. 1998, donde vemos la forma de la ilustración delimitada mediante alambre moldeado.

263. *Ibidem*. Pág.53.

264. ZAPATERRA, Yolanda. Ilustración. *Proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final*, Barcelona: index book, 1999.

265. *Op. Cit.* Pág. 52.

A la delimitación de formas se le llama contorno descriptivo. Estos trazos descriptivos, son aquellos cuya función en el dibujo es describir el perfil de las formas y los volúmenes. Son los responsables de reflejar con claridad la visión de la figura. Normalmente suele estar realizado a través de un trazo continuo y su finalidad es expresamente compositiva. Según la necesidad de la imagen y aquello que se necesite transmitir, este será de un grosor mayor o menor, de un material u otro, y se percibirá de manera distinta. Con estos recursos se describe la imagen, además de aportar profundidad, énfasis, etc<sup>266</sup>.

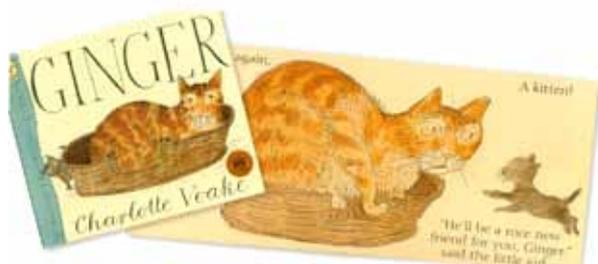


Fig. 86. En este cuento, titulado *Ginger*, de Charlotte, podemos ver que las ilustraciones están realizadas a través de una línea muy fina que nos transmite sensación de fragilidad. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Pág. 16.

Fig. 87. La forma de ilustrar el oso, al contrario que en la figura 86, muestra una línea caligráfica que adquiere todo el protagonismo, ofreciendo tosquedad, simpleza y vigor y dejando el color en segundo plano. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Pág. 31.

La línea de contorno, es uno de los elementos compositivos más importantes de la ilustración, ya que según como sea, transmite unas sensaciones u otras al espectador. Para unas ilustraciones funcionará mejor una línea fina, mientras que para otras será necesaria una línea más gruesa, de igual forma que para unas funcionará mejor un tipo de material o herramienta para realizar dichas líneas, que otras. Todo dependerá en gran medida de aquello que queramos transmitir. En las ilustraciones infantiles, la línea es un elemento clave que hay que controlar, ya que debe estar sintetizada, de forma que contenga toda la información necesaria para que el espectador reconozca las formas, las acciones y los gestos, pero sin aportar información superflua que pueda distraer al niño<sup>267</sup>.

266. MARTÍN, Gabriel, *Dibujo de figura humana*, Barcelona: Parramón, 2003, Págs. 56-57.

267. SALISBURY, Martin. *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, Págs. 74-84.

### 1.3.2.2 La forma

Como hemos apuntado en el apartado anterior, la forma viene definida por los límites de la línea, y por tanto su existencia depende intrínsecamente de ella. Ésta debe adaptarse a los conceptos que queremos transmitir, y las formas visuales deben estar en consonancia con las demás formas con las que conviven en la composición, ya que estas influyen unas a otras según dónde estén ubicadas, su tamaño, color, etc. Si todo lo dicho anteriormente está en consonancia, el sentido de la vista, capta de forma inmediata, el esquema global que producen las distintas formas en la composición<sup>268</sup>.

Una forma puede transmitir estatismo o dinamismo, y en ocasiones complementarse a través de una línea de acción o fuerza. Sus acabados pueden ser redondeados y agradables, o por el contrario, puntiagudos y agresivos. En este caso, la línea de contorno es la culpable de que las formas transmitan unas características u otras<sup>269</sup>. En los libros para niños priman sobretodo las líneas redondeadas y poco agresivas, que aumentan en simplicidad y orden cuanto menor es la edad del niño, para que de esta forma no tenga dificultad de comprensión ante aquello que se le presenta. De esta manera, el cuento les transmite mayor seguridad y tranquilidad. El niño otorga mayor importancia a formas tales como los ojos y la boca de los personajes que componen la historia, seguido de los brazos y las manos, aunque también muestra especial interés por las deformaciones características que suelen tener algunos personajes. El número de formas de una composición influye en la simplicidad del conjunto<sup>270</sup>.

---

268. LEEME UN CUENTO [En línea] <http://www.leemeuncuento.com/ar/ilustraciones.html> [citado en 22 de Agosto de 2010].

269. ARHEIM, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Madrid: Alianza Editorial, 2002, Págs. 57-105.

270. *Op. Cit.* Página Web: Léeme un cuento.

En las siguientes imágenes podemos ver un ejemplo de libro para niños en el que sus dobles páginas muestran las características que suelen aparecer en este tipo de publicaciones, donde las formas son agradables, simples, redondeadas y transmiten seguridad y tranquilidad al receptor.



Fig. 88. Dobles páginas del libro *Pudding*, de Pippa Goodhart y Coraline Jayne Church. En ellas se muestra la variedad de la composición, a través de las formas redondeadas y agradables con las que se narra visualmente la historia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Págs. 86-87.

### 1.3.2.3 El color

Por último, una de las características formales más importantes en el mundo del libro infantil es el color, que juega un papel fundamental y necesario. Éste influye de forma considerable en el espectador que lo contempla, y le ayuda a percibir el significado, las sensaciones y emociones de la historia. El color hace que las ilustraciones de los álbumes ilustrados impacten de forma mucho más efectiva en el receptor<sup>271</sup>.

Las personas que trabajan con colores deben saber qué efectos producen éstos en el espectador, además de estudiar las influencias universales que llevan implícitas, ya que el simbolismo psicológico que poseen, a parte de la tradición histórica, son dos factores que no se pueden pasar por alto. Cuantos más conocimientos tengamos sobre los colores, realizaremos un uso más adecuado de ellos, que nos ayudará a ahorrar tiempo y esfuerzo al seleccionarlos<sup>272</sup>.

271. McCANNON, Desdemona; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2009, Págs. 92-97.

272. HELLER, Eva. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

### 2.3.2.3.1 La percepción del color en los niños

El niño avanza descubriendo de forma intuitiva el mundo que le rodea, por tanto, ocurre lo mismo con el aprendizaje de la sensibilidad de los colores. Es capaz de percibir este sentido y las relaciones entre ellos: armonías, estéticas, contrastes, etc., aunque obviamente, la percepción infantil tiene una limitación también infantil, como hemos visto en capítulos anteriores. Por ello, al hacer uso del color en los libros ilustrados, es necesario tener en cuenta el proceso de desarrollo de sus capacidades.

Como podemos ver en el capítulo anterior, la forma es un elemento perceptivo más objetivo y lógico, mientras que el color, por el contrario, es un medio plástico más subjetivo, anárquico e irracional y aporta a dicha forma mayor vida. Aunque ambos se alimentan de manera positiva, el color no siempre se limita a las formas, sino que además tiene múltiples posibilidades. En los últimos tiempos, se ha dado mucha importancia a esta dimensión plástica, y se han realizado múltiples estudios para poder conocerla mejor. A través de ellos hemos descubierto que el uso del color aporta grandes beneficios para la educación y formación contemporánea. En definitiva es un lenguaje directo de gran impacto para los sentidos<sup>273</sup>.



Fig. 89. En el siguiente cuento el color es el auténtico protagonista de sus páginas. El artista utiliza colores primarios y secundarios, que transmiten al niño pequeño una sensación brillante y colorista de frescura y alegría. Patch, el perro, destaca del fondo de colores, al haber empleado para él el color negro, que crea un contraste muy interesante. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, El color, Pág. 97.

273. GARCÍA BERMEJO, Sergio. *El color en el arte infantil: psicología de la percepción*, didáctica de la imagen, Madrid: CEPE, 1978.

### 2.3.2.3.2 El proceso de concepción

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 e influyen al niño. Además, por este orden. El resto de colores secundarios como el negro, el blanco, el naranja, el rosa, el marrón y el violeta, le cuestan más de descubrir. Los niños suelen introducirse en el mundo cromático a través de su color preferido, y es a partir de él como van conociendo todos los demás. Habitualmente, el rojo es uno de los colores que más llama la atención, y en último lugar se encuentra el violeta, que es el color más incomprensible para la infancia. Primero descubren los colores puros y después los combinados. El proceso de aprendizaje comienza desde unas gamas iniciales de gran contraste, que poco a poco se van extendiendo para adentrarse en otras gamas más elaboradas. Los niños de corta edad viven el color en toda su intensidad (saturación) <sup>274</sup>.



Fig. 90. <http://www.bfotos.com/albums/sociedad/manos-colores-nene.jpg>

---

274. *Ibidem*.

Tras ciertos estudios estadísticos realizados, se descubre que el proceso de sensibilización de los colores en el niño, sigue un orden evolutivo lógico y objetivo. Primero toma conciencia de que existen los colores, además de las formas, antes de los seis años, y a pesar de desconocer los nombres, ya es capaz de percatarse de las esencias que éstos transmiten. Conoce perfectamente “lo rojo” y las relaciones simbólicas de cada color. De hecho, el color que percibe el niño, suele ser la esencia de las cosas, es decir: el azul es igual a cielo, el verde a árbol, el amarillo a sol, y así con todos los colores<sup>275</sup>.

En la tabla que se muestra a continuación se exponen las tres etapas cromáticas básicas que generalizan el proceso que establece el niño para ver el color:

ETAPAS	CARACTERÍSTICAS	EDADES
<b>A)</b> Etapa cromática básica del descubrimiento del color.	<b>Etapa del garabato y preesquemática:</b>  -Garabato negro. -Garabato coloreado. -Distinción del color ante la forma. -Identificación de los colores.	De 2 a 6 años.
<b>B)</b> Etapa cromática básica de la sistematización del color.	<b>Etapa esquemática:</b>  -Comparación entre colores. -Sistematización central del color. -Preferencias de un color. -Iniciación de relación entre el color y los objetos reales.	De 7 a 9 años.
<b>C)</b> Etapa cromática básica de la adaptación realista.	<b>Etapa realista:</b>  -Descubrimiento de colores compuestos, tonos y matices. -Simboligía del color; el color y el sentimiento. -El color y el concepto. -Descubrimiento del color real, “una nueva realidad”. -Sentido de la belleza en el niño. -Adaptación concreta del color a la artesanía, la pretecnología y la pequeña industria escolar.	De 10 a 14 años.

Tabla 2. Tabla confeccionada a través de los textos de García Bermejo, Sergio en *El color en el arte infantil: psicología de la percepción, didáctica de la imagen*, Madrid: CEPE, 1978.

275. GARCÍA BERMEJO, Sergio. *El color en el arte infantil: psicología de la percepción, didáctica de la imagen*, Madrid: CEPE, 1978, Págs. 4-86.



### 2.3.2.3.3 Simbolismo

Fig. 91. <http://www.esquizopedia.com/2007/02/04/azul-si-es-ni-no-rosa-si-es-nina/>

Debido a la corta experiencia que los niños poseen del mundo, todavía no conocen el simbolismo que pueden llegar a tener implícito los colores. Pero pese a ello, si intuyen y conocen, en parte, algunos de ellos. Por tanto, el creador de libros infantiles, como profesional de la comunicación, necesita conocer dicho simbolismo para dominar los efectos que determinados colores producen en el espectador. Los colores, tanto independientes como combinados entre sí, tienen determinadas implicaciones psicológicas importantes: Suscitan emociones, afectan a los sentidos, al estado de ánimo, e incluso al comportamiento. La percepción de cada color, o conjunto de colores, desencadenan una reacción inmediata en el cerebro y en el sistema nervioso. Y aunque poseen algunos rasgos comunes, hay que tener en cuenta que la manera en la que un color es percibido, depende en gran medida de la persona, la cultura y la educación que posea, del estado de ánimo que se tenga en determinado momento y de sus experiencias personales. Por ello, el color es a su vez personal y universal<sup>276</sup>.

Un mismo color, actúa de forma diferente en cada ocasión, ya que a parte de los factores descritos en el párrafo anterior, la mayoría de veces no se perciben aislados, sino que normalmente están rodeados de otros colores. Depende de esto que resulte correcto y agradable, o más bien todo lo contrario. No hay colores “buenos” o colores “malos”, sino simplemente un mal empleo de los mismos. Por ello debemos seleccionarlos con criterio, para poder conseguir transmitir y comunicar de forma mucho más eficaz<sup>277</sup>.

276. SUTTON, Tina; BRIDE M. Whelan. *La armonía de los colores*, Barcelona: Blume, 2006, Págs. 7-34.

277. HEMBREE, Ryan. *El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual*, Blume, Barcelona, 2008, Págs. 28-31.

Algunas de las asociaciones simbólicas más corrientes de los colores básicos son las siguientes:

<b>ROJO</b>	<p><b>Pasión, cólera, entusiasmo, amor, alegría, consumismo, peligro, masculino, dimanismo, etc.</b></p> <p>El rojo llama inmediatamente la atención y coloca las imágenes y objetos en primer plano. Es el primer color que ven los niños recién nacidos.</p>
<b>AMARILLO</b>	<p><b>Felicidad, curiosidad, optimismo, espontaneidad, diversión, celos, traición, etc.</b></p> <p>Simbólicamente es el color más alegre del espectro, aunque también el más contradictorio. Óptima visibilidad desde lejos.</p>
<b>AZUL</b>	<p><b>Calma, confianza, fiabilidad, orden, tecnología, trabajo, vida cotidiana, etc.</b></p> <p>Prácticamente todas las asociaciones con el azul son positivas. Es un color muy aceptado, atrayente y pacífico. Transmite lejanía en la composición.</p>
<b>VERDE</b>	<p><b>Naturaleza, esperanza, tranquilidad, generosidad, armonía, venenoso, fertilidad, rechazo de la tecnología, etc.</b></p> <p>Es el tono más agradable a la vista. Facilita la visibilidad. Es funcional, ecológico y sano.</p>

Tabla 3. Tabla generada a través de los libros *Psicología del color*, de Eva Heller y *La armonía de los colores*, de Tina Sutton y Whelan Bride M.

#### 2.3.2.3.4 El color en el arte gráfico: el color como reclamo

En el arte gráfico existe una amplia gama de colores, que depende sobretodo 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 imprescindible, y para ello será necesario conocer en la medida de lo posible las técnicas y materiales que se vayan a utilizar para producir el producto final. De esta forma, la ilustración tendrá un aspecto más profesional y funcionará gráficamente, además de transmitir las sensaciones oportunas que pretende el autor. El peso, la profundidad, el ambiente o la atmósfera, se consiguen a través

de variaciones de color, de diferentes matices y tonos. No podemos olvidar las directrices que nos marca la teoría del color, para tener un mayor control del mismo, y saber lo que esconde cada uno de ellos<sup>278</sup>.

En el arte gráfico e industrial, los colores que se emplean están muy premeditados y planificados. En este ámbito esto está mucho más normalizado y universalizado, donde la objetividad está por encima de todo<sup>279</sup>.

Cuando se trata de publicitar cualquier producto, el color juega un papel muy importante, ya que a simple vista le aporta información al consumidor, como por ejemplo si es un artículo caro, bueno para la salud, peligroso, etc. En la elección del color para un producto es necesario tener en cuenta al vendedor y al cliente.

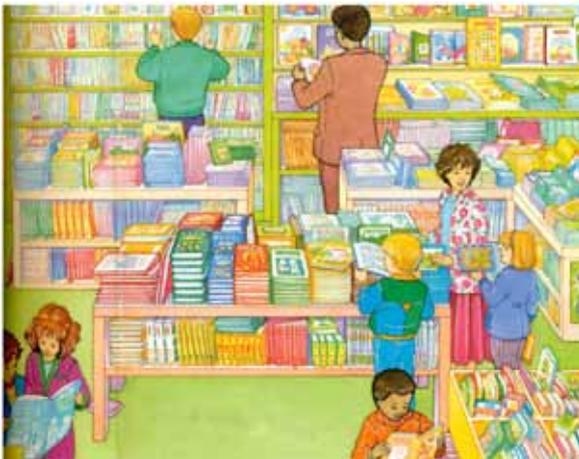


Fig. 92. Ilustración que muestra la diversidad de libros que podemos encontrar hoy en día en las librerías. Enciclopedia para niños *Mega chiquitín*, Editorial Rialp-Junior, 1990, Págs. 44-45.

El color es un recurso gráfico imprescindible para que el nuevo producto que va a salir al mercado destaque ante el resto de productos. Además también suele utilizarse para que impacte psicológicamente al consumidor. “El ojo humano siempre es estimulado por la novedad”, declara un especialista en pantone<sup>280</sup>.

---

278. McCANNON, Desdemona; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2009, Págs. 92-97.

279. GARCÍA BERMEJO, Sergio. *El color en el arte infantil: psicología de la percepción, didáctica de la imagen*, Madrid: CEPE, 1978.

280. HEMBREE, Ryan. *El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual*, Blume, Barcelona, 2008, Págs. 28-31.

Concluyendo este apartado referido al color, la dificultad que éste presenta en cuanto a la elección correcta del mismo para confeccionar un libro infantil ilustrado, es conseguir que, además de transmitir la esencia que se pretende, a su vez sea estético, expresivo y tenga un punto de notoriedad y originalidad ante el resto.



3.

Proyecto  
Práctico

La araña tacaña.

## 3. Proyecto práctico

### 3.1 Periodo de documentación

Antes de comenzar el proyecto es necesario establecer un primer periodo de documentación para saber qué queremos realizar exactamente y cómo abordar el tema. En este caso surgió la posibilidad de presentar a concurso la realización de un cuento infantil ilustrado en Castellón de la Plana, concurso que se repite todos los años hacia el mes de Enero. Entonces, debido a que ya he trabajado sobre el tema en otras ocasiones, decidimos realizar un cuento infantil para dicho acontecimiento como Proyecto Final de Master.

Para comenzar, se estudiaron exhaustivamente las bases de dicho concurso, donde se establecen las medidas del cuento, el tamaño que debe tener, las copias que hay que presentar, entre otras cosas.

Una vez claras las bases, además de leer la documentación bibliográfica, ver videos de artistas e ilustradores de cuentos infantiles, películas de dibujos animados de las que poder sacar ideas, y realizar la parte teórica del proyecto, se han asistido a determinados acontecimientos que han nutrido esta fase de forma muy positiva, y que han ayudado a la realización de un proyecto final mucho más profesional. Se ha realizado sobretodo un estudio de campo, asistiendo a librerías, para ver qué libros infantiles son los que hay hoy en día publicados, cómo son sus ilustraciones, sus textos, las tipografías utilizadas, las editoriales que los respaldan, la colocación en las estanterías, etc.

Además también hemos asistido a exposiciones sobre el libro infantil, en concreto la más representativa e interesante fue en Alicante, del cuatro de Noviembre del 2010 al veintitrés de Enero del 2011, titulada *III Salón del álbum*

*infantil ilustrado: Arte y álbumes ilustrados*, dividida en cinco partes, en la primera de ellas titulada: *El álbum ilustrado y la pintura*, muestra los puntos en común entre ambos aspectos, en la segunda parte *El álbum ilustrado y otros lenguajes artísticos*, expone las diferentes disciplinas utilizadas para ilustrar hoy en día, como la escultura, la fotografía, la publicidad, la arquitectura, etc. La tercera parte, *la gracia de la repetición*, muestra la forma de difusión y reproducción actuales. El siguiente apartado titulado *Homenajes, citas y otros juegos* daba a conocer las estrategias usadas en los cuentos para contar historias, y por último, la quinta parte estuvo dedicada a un ilustrador: *Luis de Horna un ilustrador que pinta, un pintor que ilustra*, donde además de mostrar muchas de sus obras, también contiene un video explicativo en el que se expone cómo suele realizar las ilustraciones. Una de las cosas importantes de la exposición es que además de ser muy ilustrativa, en la fase final se encontraba un lugar con estanterías lleno de libros ilustrados, donde el espectador se podía sentar a consultarlos, y donde se sacaron, tanto en este apartado, como en toda la exposición, grandes ideas para nuestro proyecto. En las siguientes fotografías pueden verse algunas imágenes de la sala expositiva:



Imágenes de la visita a la exposición de Alicante *III Salón del álbum infantil ilustrado: Arte y álbumes ilustrados* visitada el 23 de Enero del 2011.

Otra influencia importante para el resultado final del proyecto, también ha sido la asistencia a dos jornadas organizadas por el centro de documentación IMPIVA disseny, el trece de Abril de 2011 tituladas: *El estudio de tendencias y el mercado de productos para la infancia*, en la Ciudad Politécnica de la Innovación. Donde

los ponentes Dolores Segura, Miriam Morante, la coordinadora del Observatorio de Tendencias Infantiles, Pablo Busó, coordinador Observatorio de Mercado del Juguete de AIJU, entre otros, realizaron en la primera jornada, un estudio sobre los niños y niñas actuales, sus necesidades y gustos, donde se habló del niño como ser social y sobre la psicología de esta nueva generación. Además de cómo posicionar estratégicamente el hipersector en un futuro basado en la infancia. En la segunda jornada se presentó el *cuaderno de Tendencias de Puericultura ASEPRI/AIJU*, por las ponentes Miriam Morante y Clara Blasco, del Observatorio de Tendencias Infantiles de AIJU. Todo lo que se dijo y se mostró en dichas jornadas fue de gran interés para el proyecto, y se pudo extraer mucha información interesante.



Imágenes de la asistencia a las Jornadas *El estudio de tendencias y el mercado de productos para la infancia*, donde se muestra el *Cuaderno de Tendencias de Puericultura 2011/2012* que se presentó en dicho acontecimiento, junto con algunos de los ponentes de las Jornadas.

A parte de todo lo anterior, creímos necesario asistir también a un colegio a preguntar a profesoras de educación infantil, que tratan diariamente con niños del *target* al que vamos a dirigir el cuento y nadie mejor que ellas nos puede asesorar sobre algunos de los aspectos más importantes. En este caso asistí al colegio Asunción de Nuestra Señora, Pío XII, donde las profesoras me atendieron muy amablemente, me contaron bastante información, además me dejaron libros y apuntes de magisterio, sobretodo del apartado de psicología infantil y de literatura infantil, y lo más importante de todo es que, entre otras cosas, pude enseñarles el libro a los niños y a las profesoras, ya que no hay mejor manera de ver si algo funciona o no que mostrándolo directamente a la persona a la que va dirigido dicho producto. Sobretodo esto me ayudó a la hora de seleccionar una tipografía reconocible para los niños que están aprendiendo a leer.

En cuanto al *Merchandising* realizado, también ha sido conveniente comprobar la acogida que podía tener con los niños, por ello se les ha mostrado el cojín de la araña, el broche, las postales, etc. y se les ha dejado que jugaran e interactuaran con ello, para ver las reacciones y el uso que pueden darle, además de comprobar si es de su agrado o no<sup>141</sup>.

Y por último, para la realización del apartado de referentes, hemos considerado apropiado realizar una entrevista a dos de ellos, Julio Blasco y Mar Hernández, los más influyentes en mi obra personal, que enseguida se mostraron dispuestos a colaborar, y de los cuales he conseguido extraer toda la información necesaria para la realización posterior de mi proyecto personal<sup>142</sup>.

---

141. Para ver imágenes de esto véase el apartado 3.4.2.4 *Resultado final: El cuento "La araña tacaña"* y el apartado 3.4.2.5 *Difusión y comunicación: Merchandising*. Pág. 146.

142. Para ver las entrevistas véanse los apartados 2.2.2.3.1 *Entrevista a Mar Hernández*, Pág. 60 y 2.2.2.4.1 *Entrevista a Julio Blasco*, Pág. 66.

### **3.2 Definición del proyecto: Objetivos**

Para comenzar el proyecto final de master se ha realizado un estudio de mercado, que a partir de la situación real y tras el estudio previo, ha permitido la elaboración del libro infantil ilustrado, con la intención de que éste pueda salir a delante y que funcione. Para que el espectador seleccione nuestro libro y no otro de los que hay actualmente en el mercado, se ha utilizado una forma de ilustrar mediante una tendencia en auge el *handmade illustration*, intentando que de esta manera se repare en él y no en la competencia. Es fundamental para ello la claridad de la portada, ya que es ésta la que va a realizar todo el trabajo publicitario.

Con la elaboración de este cuento, se pretende difundir las ilustraciones que lo componen, para dar a conocer el trabajo, donde se proyecta la personalidad, los valores y el estilo del producto. Con él se han podido desarrollar valores estéticos muy interesantes, con la finalidad de que despierten en el espectador la sensibilidad, la emoción y la belleza del diseño. Además se han adecuado las ilustraciones y los textos a la capacidad de comprensión de los niños entre tres y seis años de edad, que son aquellos a los que va destinado el proyecto. Con ello se pretende que aprendan una serie de valores, además de divertirse observando las ilustraciones y realizando lo que la guía didáctica, que se encuentra al final del libro, les sugiere. Por supuesto, también se han adaptado las exigencias del concurso: tamaño de páginas, exclusividad, etc.

Además de la elaboración del cuento, se ha realizado unos productos de *merchandising* que van a servir de apoyo para distribuir y dar a conocer el mismo, y con los que los niños van a poder jugar y pasárselo en grande. Todos estos aspectos son imprescindibles para realizar una comunicación seductora y llamativa en el espectador, que haga que se consiga el fin establecido: La compra del producto, en este caso del libro infantil ilustrado.

### **3.3 Briefing**

#### **Empresa**

Este proyecto está elaborado con la finalidad de presentar el cuento a un concurso llamado “Literatura infantil ilustrada Tombatossals” que convoca el ayuntamiento de Castellón de la Plana. Aunque las vistas de expansión son más amplias, por si éste no fuera ganador, para poder presentarlo a determinadas editoriales innovadoras, como es el caso de Espirelius, Media Vaca, Pintar-pintar, etc. Para ello se utilizan como recurso todas las técnicas de apoyo de comercialización necesarias para hacer del producto un elemento potente y de calidad que no pase desapercibido y que pueda desarrollarse y venderse.

#### **Producto**

Lanzamiento de una nueva obra de literatura infantil ilustrada de lengua castellana, de carácter inédito, que aporte al niño algunas de las necesidades características de su edad y ayude a terminar con sus inquietudes. Sobretudo pretende transmitirle unos valores necesarios e imprescindibles que fomenten entre los lectores la amistad, el altruismo y la generosidad, la amabilidad, entre otros.

Mediante el *handmade illustration*, se intenta conseguir una ilustración innovadora y que llame la atención. Sugerente tanto para el padre (que es quien adquirirá el libro), como para el hijo, que debe no aburrirle y entretenerle para conseguir el fin deseado. El contenido gráfico, en las obras de estas características es lo primero que reclama la atención del espectador, por ello además de ser profesional tiene que caracterizarse por ser ameno y atractivo. Poseer una personalidad propia es vital para diferenciarse del resto, de sus competidores directos, ya que la exclusividad es la seña diferencial que conseguirá posicionar este producto en el mercado.

Su tamaño será de 24 x 21 cm. por hoja, (horizontal y vertical, respectivamente).

Se mostrará en librerías sin ningún tipo de *packaging* adicional, es por esto que la portada poseerá toda la responsabilidad publicitaria. Con ello se consigue que el libro pueda ser abierto y hojeado por sus consumidores, para que puedan consultar si les va a ser de utilidad antes de adquirirlo.

## **Mercado**

El estudio de mercado es una parte del proceso imprescindible, que no podemos pasar por alto cuando vamos a sacar un nuevo producto a la venta, ya que será quien establezca cómo tiene que ser éste para diferenciarse de sus competidores directos, en este caso, de los demás libros ilustrados que se estén vendiendo en ese momento. Sobretodo hay que tener en cuenta los libros que distribuyen las diferentes editoriales, para saber qué es lo que publican cada una de ellas y cuál es el producto por el que apuestan.

En nuestro caso, pese a ser un libro bidimensional, las ilustraciones están realizadas de forma tridimensional, y es esto lo que juega a favor de la diferenciación, ya que casi todas las ilustraciones que priman en las librerías actuales son bidimensionales, realizadas de forma digital y carentes de profundidad. Con lo cual la tridimensionalidad que buscamos en nuestras imágenes, para aportar mayor riqueza visual, juega a favor de la diferenciación. A pesar de ello, el producto no puede sobrepasar los márgenes reales para ser aceptados socialmente.

## **Consumidor**

El público objetivo al que va dirigido este producto es algo complejo, ya que son los niños de tres a seis años de edad, independientemente del sexo, con la problemática de que no son ellos los que compran el cuento, sino los padres, familiares o tutores legales, y que por lo tanto también hay que incluir a los mismos en este apartado. El libro debe servir al niño en las necesidades específicas que tenga y llamar su atención, pero a su vez también tiene que entrarle por los ojos al adulto que se los compra y convencerle de que al adquirir este producto va a cumplir sus expectativas de calidad y que va a satisfacer al niño.

Los niños de este periodo pertenecen al segundo ciclo de educación infantil, y tienen una gran carga egocéntrica en su personalidad. Están en una etapa de aprendizaje importante en la que comienzan a conocer el mundo que les rodea, cada vez de forma más consciente, y a través del juego y la fantasía. Durante este periodo es cuando comienzan a aparecer ciertas ansiedades infantiles como la envidia, la avaricia, etc.

Este tipo de niños, como consumidores, prestan atención a los libros con estructura breve, de acción sencilla y lineal, que tengan muchas onomatopeyas, frases sonoras, juegos, y en definitiva llamen su atención y les hagan divertirse. Lo esencial es buscar que el cuento transmita una comunicación efectiva, y esta se consigue cuanto más información se posea del consumidor en cuanto a sus gustos, hábitos, motivaciones, etc. El consumidor es la parte más importante del proceso de marketing, el protagonista que elige y paga el producto, por tanto este libro debe comunicarle y aportarle bienestar, siendo algo creíble y deseable.

### **Competencia**

El análisis de la competencia es clave para conocer qué se está vendiendo actualmente y cómo podemos diferenciarnos de ello para que nuestro libro tenga éxito y consiga posicionarse. Aunque algunas editoriales si diferencian sus libros y apuestan por cosas novedosas, como es el ejemplo de Media Vaca, Espirelius, Pintar- Pintar, Edelvives, Estudio Versus, etc. hay otras muchas de ellas que se limitan a producir y reeditar libros clásicos o libros sin sustancia, que pasan desapercibidos llevando a confusión al consumidor, que debido a tanta imagen a la que está sometido hoy en día, y tantos libros en las estanterías de las librerías, no sabe por cual decantarse.

Por todo ello, nuestro libro *La araña tacaña* debe diferenciarse de los demás libros latentes, e interactuar con el propio espectador, para que éste escoja hojear este libro y finalmente consiga convencerle para comprarlo.

## Objetivos de comunicación gráfica

El primero de los objetivos es conocer que a través de nuestro producto vamos a darnos a conocer, y en caso de que sea una editorial la que respalda dicho proyecto, es ésta la que va a darse a conocer a través del mismo. Por ello, es necesario saber a qué tipo de empresa vamos a mostrar nuestra obra, porque si no les interesa, o no les parece adecuada para respaldarla, la van a dar de lado. Por ello es fundamental darles aquello que buscan y mostrarles ante todo un proyecto de calidad que consiga captar clientes y fidelizar la marca, consiguiendo posicionarles.

Este libro está realizado utilizando una estrategia de diferenciación y captación de la atención, que además consiga nutrir las expectativas que tienen los padres para sus hijos, o incluso los profesores para los colegios. Y además, el *merchandising* realizado es un instrumento altamente eficaz para que todo lo descrito anteriormente consiga su finalidad, apoyando al libro y difundiéndolo a través de pequeños objetos publicitarios tales como: postales, broches, cojines, *designer toys*, etc.

### 3.4 Proceso de trabajo: Memoria descriptiva

#### 3.4.1 Planificación temporal: cronograma

En la siguiente tabla se observa el cronograma que se realizó al inicio del proyecto, en el año 2010, pensado para presentarse en la convocatoria de Septiembre del mismo año:

	Diciembre Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Semana 1	Historia Ilustración	Ilustradores Anteriores	Proceso Trabajo	PRÁCTICA	PRÁCTICA	Conclu- siones
Semana 2	Ilustración Y diseño	Ilustradores Contempo- ráneos.	Aplicación práctica	PRÁCTICA	PRÁCTICA	Conclu- siones
Semana 3	Análisis de Mercado y De tendencias	Desarrollo Proyecto propio	PRÁCTICA	PRÁCTICA	TOYS	Montaje y Maqueta- ción
Semana 4	Técnicas	Briefing	PRÁCTICA	PRÁCTICA	TOYS	IMPRIMIR

Tabla donde se muestra el primer cronograma que se realizó para estructurar el proyecto.

Más tarde, debido a que el proyecto era algo ambicioso y bastante costoso de realizar, no se pudieron cumplir algunas de las fechas propuestas, por lo que no dio tiempo a presentarse en esa fecha, por este motivo se presenta en esta primera convocatoria del 2011. Hubo que realizar un nuevo cronograma adaptado a las nuevas fechas, para organizar el proyecto, corregir, añadir y ampliar algunos elementos, como puede verse en la página siguiente.

	DICIEMBRE 2010	ENERO 2011	FEBRERO 2011	MARZO 2011	ABRIL 2011	MAYO 2011	JUNIO 2011	JULIO 2011
<b>SEMANA 1</b>	Retoque CAJAS Terminar práctica	Retoque FOTOS	VISITA COLEGIO Muestras tipografía	Revisar Reescribir Parte teórica	Escribir Parte práctica	IMPRIMIR ENCUADERNAR cuento FINAL	CORREGIR	ESTUDIAR Presentación
<b>SEMANA 2</b>	Retoque CAJAS Terminar práctica	Revisar Reescribir Parte teórica	Tipografía cuento Impresión 1as pruebas	IMPRIMIR pruebas	JORNADAS Infantiles IMPIVA disseny	FOTIGRAFÍAS Cuento final Merchandising	IMPRIMIR ENCUADERNAR Tesina	<b>PRESEN-TAR</b> Del 11 al 15
<b>SEMANA 3</b>	FOTOGRAFÍAS	Revisar Re-escribir Parte teórica VISITA Exposición Alicante	RETOQUE pruebas y tipografía	Revisar Reescribir Parte teórica	Escribir Parte práctica	TERMINAR Parte práctica	ENTREGAR Tesina Del 20 al 23	
<b>SEMANA 4</b>	Retoque FOTOS	Revisar Re-escribir Parte teórica	TERMINAR cuento	FOTIGRAFÍAS niño merchandising	Escribir Parte práctica	TERMINAR Revisiones	Realizar Presentación y corregir	

Tabla donde se muestra el segundo cronograma realizado que ha conseguido estructurar el proyecto para presentarlo en las fechas indicadas.

## **3.4.2 Metodología del proyecto**

### **3.4.2.1 *Brainstorming*: Búsqueda de la idea.**

El *brainstorming*, palabra traducida como tormenta de ideas, ha sido una fase inicial del proyecto que ha servido para dejar fluir la creatividad, y ver las ideas que podían surgir en relación con el tema del libro infantil, es decir, sobre qué tema y de qué forma podemos realizar el libro. Es una de las técnicas más conocidas realizadas al iniciar un proyecto, para poder de esta forma seleccionar aquella idea que consideramos la mejor de todas las que se nos han ocurrido.

En este caso, se realizó un mapa conceptual de todo el proyecto, para que de esta forma se viera gráficamente y a un simple golpe de vista, la estructura y evolución de éste. Como se realizó en una fase bastante inicial, no se corresponde al resultado final, ya que luego se han ido cambiando muchas cosas, y desarrollando más unas que otras, además de cambiando referentes y añadiendo otros.

Posteriormente la elaboración de un cartel o póster que aclarara y explicara un poco más las ideas, realizado en la asignatura de Metodología de proyectos también sirvió para añadir ideas, y aclarar otras ya establecidas.

Más tarde, y entrándonos en el cuento final, se realizó la tormenta de ideas en cuanto a la temática del cuento, y surgieron muchos temas, aunque desde el inicio estuvo claro que iba a ser sobre animales / insectos. Ya que es un tema muy interesante para los niños de segundo ciclo de infantil, de tres a seis años de edad. Esta es la selección de algunos de los más interesantes, donde incluso se puede observar que ya surgieron algunos bocetos:



Ejemplo donde se muestran los primeros bocetos, realizados a través del proceso de *brainstorming*. En ellos ya se muestra una vaga idea de cómo va a ser el cuento.

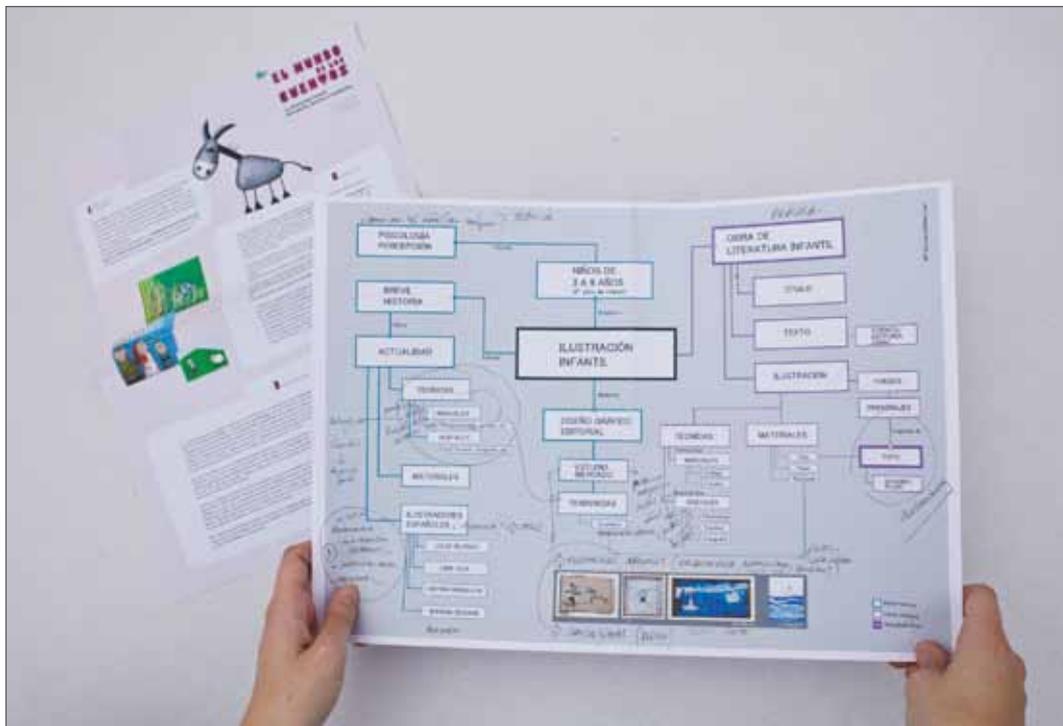


Diagrama y póster realizados en la asignatura de Metodología de proyectos, con la finalidad de aclarar ideas y estructuras.

### 3.4.2.2 Primeros dibujos constructivos (bocetos)

Una vez se tuvo más clara la idea, se seleccionó del *brainstorming* anterior los bocetos referidos a “La araña tacaña” para desarrollarlo como cuento, ya que es el que más posibilidades ofrecía, en cuanto a técnica y materiales, porque a su vez además de poder utilizar el *handmade illustration*, con lana e hilos, para desarrollar todo el tema de los juguetes que construye la araña con su tela, resultó muy interesante crear estos personajes a través de *toys*, por ello se seleccionó y dio paso a los siguientes bocetos iniciales sobre el cuento:



Algunos de los bocetos previos realizados.

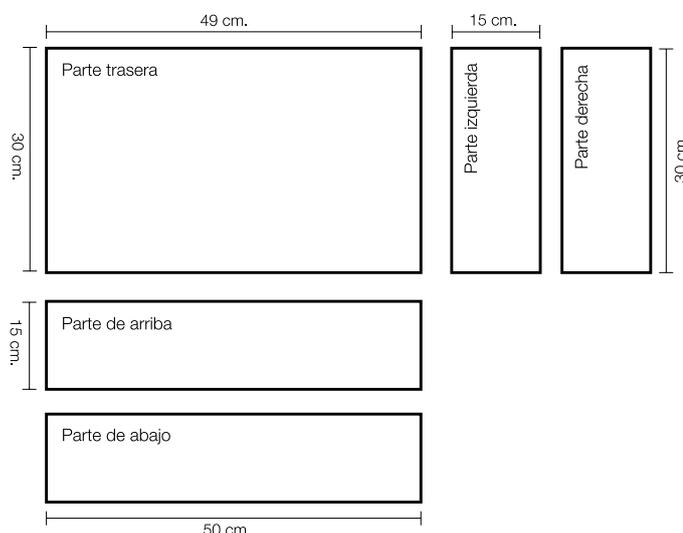
### 3.4.2.3 Descripción técnica y tecnológica del proyecto.

En este apartado vamos a mostrar todo el proceso de trabajo seguido para la realización práctica del proyecto: *La araña tacaña, un cuento infantil ilustrado*.

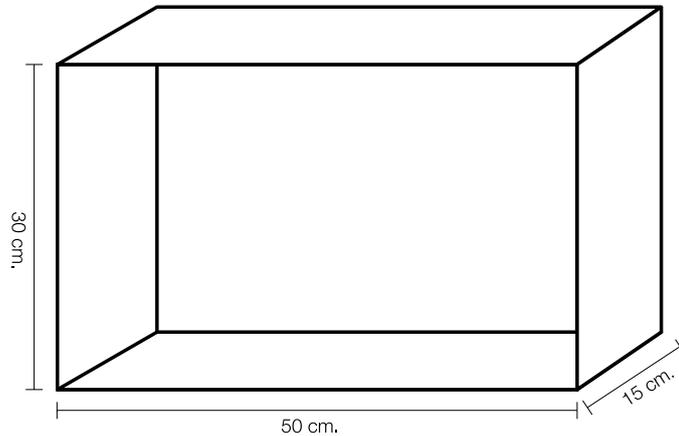
Se eligió el *handmade illustration* como tendencia actual para ilustrar las imágenes del cuento, ya que a través del cosido podemos ofrecer una calidad de imagen más cálida, trabajada, alegre, profunda, etc. y debido a otras ilustraciones ya realizadas a través de esta técnica, y en concreto a la existencia de un cuento anterior, se procedió a realizarlo de esta manera ya que se dominaba, y que ya tuvo muy buena acogida por los espectadores en ocasiones anteriores. Estas ilustraciones realizadas con tela, se construyeron dentro de unas cajas de madera, donde se pegó toda la escenografía, cuyo referente principal para ello fue Julio Blasco, y la exposición que realizó de *“Un conte desde dins”* donde se puede observar la misma forma de proceder, es decir, cajas donde están montadas en su interior las ilustraciones.

#### Creación de las cajas

Primero se compró madera de chapa de 0,5 mm, para la realización de las cajas donde montar después la escenografía. Las partes para construir las cajas se cortaron con una sierra de mano de madera, a los tamaños que pueden verse a continuación:



En total se realizaron nueve cajas de la misma manera. Una vez cortadas todas las partes, mediante cola de carpintero se pegó cada una en su lugar, y finalmente se clavaron unos clavos pequeños para que tuvieran mayor resistencia. Esta es la medida que tiene cada una de las cajas montadas:



Una vez montadas todas, éstas se forraron de tela, algunas de fieltro, otras de tela para *patchwork*, depende de la escena y de cómo tenía que ser el decorado interior. Estas telas se pegaron con cola de carpintero de secado rápido, extendida por toda la madera con una brocha bastante ancha.



En esta imagen se acaba de colocar la cola blanca, para la extensión de la misma con una brocha y proceder al pegado de la tela en la madera.

Así en todas las cajas, una vez colocado todos los fondos correspondientes, ya estaban preparadas para comenzar a colocar la escenografía interior.



Ejemplo de caja terminada, donde ya se está colocando la escena que va a componer su interior.

La idea de generar este tipo de cajas, es porque de esta forma se conserva la escenografía con la que vamos a realizar el cuento, sin que se rompa, y con ello, posteriormente se puede realizar un proyecto expositivo del proyecto. Pensando en ello, las cajas de madera de chapa de 5 cm. una vez construidas se vieron algo endebles, por lo que posteriormente, una vez construido todo el escenario interior, se reforzaron, colocando en el exterior de la madera anterior, unas maderas de aglomerado blancas, pegadas con cola de carpintero y con unos pequeños clavos en las esquinas. Además, se colocó una pequeña moldura blanca de madera para los frentes, de esta forma resulta mucho más elegante y profesional. Todo ello pensando en la estética de la futura exposición.



Resultado final de las cajas que contienen la escenografía para el cuento.

## Realización de las ilustraciones

Las ilustraciones para el cuento, están realizadas con tela, como material principal, aunque también se han añadido plásticos, papeles, cartones, madera, clavos, entre otras cosas. Las telas más utilizadas han sido el fieltro y la tela especial para *patchwork* estampada. Y los materiales principales han sido la cola de carpintero, el pegamento universal, pintura acrílica y las barras de silicona caliente.

Las herramientas que se han utilizado para la manipulación de los materiales han sido las tijeras, agujas de diferentes tamaños, sierra de pelo, pinceles y brochas, máquina de taladrar, *cutter*, pistola de silicona caliente, punzón, alicates, entre otras.

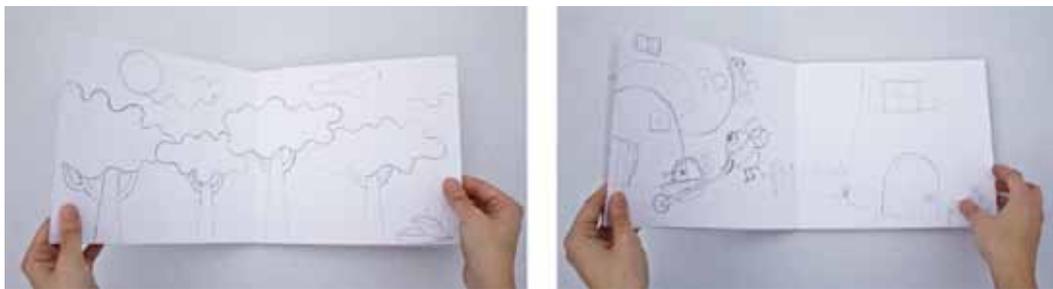
La tendencia empleada, como ya hemos comentado anteriormente, es el *handmade illustration*, denominada así porque las ilustraciones están generadas a través de un sistema manual.

Como podemos observar en la siguiente imagen, todos los elementos compuestos en las ilustraciones están cosidos con la tela del color y textura seleccionada para los mismos, y mediante este tipo de punto manual denominado pespunte medio.



Detalle de la realización del saltamontes Mario, donde se puede observar cómo es el punto característico con el que están cosidos todos los insectos del cuento.

La forma de estas ilustraciones están realizadas primero en unas dobles páginas realizadas con cartulina al tamaño real del cuento, donde se define la distancia entre las mismas y el tamaño de éstas, para poder realizar la composición final y dibujarla en la tela del tamaño correspondiente, para después recortarla con tijeras y finalmente coserla. Todas, o casi todas las formas están rellenas con guata, que es el material que se utiliza para el relleno de cojines. Con ello conseguimos que la forma sea mucho más blanda y agradable, además de darle mayor tridimensionalidad y profundidad.



Dibujos previos realizados en las dobles páginas a tamaño real para definir el tamaño final de las formas.



Recortando las formas y cosiéndolas para realizar los elementos por separado, que luego van a formar parte del resultado final.

Por último, una vez realizados todos los elementos que van a formar parte de la composición que va dentro de la caja, se van pegando en la misma con cola caliente, a través de la pistola. Se utiliza este medio para que no se despeguen con facilidad y tengan consistencia si se mueven las cajas. Además, para ello, a cada forma se le ha colocado una base consistente sobre la que asentarse, como puede verse en las siguientes fotografías:



Colocación de la escenografía en el interior de las cajas. Como puede verse, para añadir profundidad a la escena, se han colocado listones de madera, para separar las nubes del cielo, rotuladores en el interior de los troncos de los árboles, para añadirles resistencia y que al pegarlos se puedan mantener de pie, y lo mismo con las patas de la mesa, realizadas con lápices y para pintarlas posteriormente.

## Fotografía

Una vez terminadas las escenografías de todas las cajas, se procedió a fotografiar su interior, puesto que el resultado de dichas fotos es lo que va a formar parte de las páginas del cuento. Las fotografías se realizaron con una cámara reflex digital Canon Eos 550 D, y la iluminación se realizó mediante unos focos de fotografía.

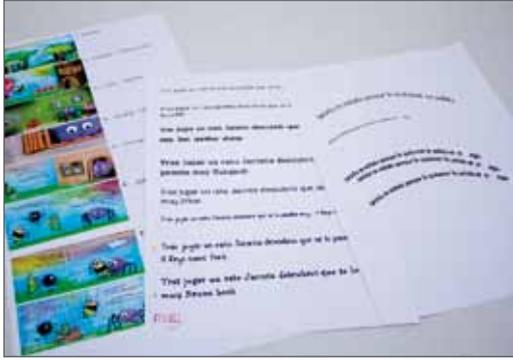
El resultado de las fotografías, pasaron un proceso de selección, y tras él se prosiguió al retoque fotográfico mediante el *software Adobe Photoshop*, que permitió aclarar, saturar, recortar, entre otras cosas, las imágenes, además de añadir trozos de estampados de tela, que han ofrecido mayor riqueza.



En la imagen de arriba podemos ver el resultado de la fotografía sin retocar, recién salido de la cámara, mientras que en la imagen de abajo se ve después del retoque fotográfico, a través del cual se han retocado los colores, por otros mucho más alegres y divertidos para el niño, además de dar mayor luz y texturas visuales a determinadas zonas.

## Tipografía

Con la selección de la tipografía hubo bastantes problemas, ya que lo ideal para este tipo de niños de tres a seis años, que están aprendiendo a leer, es que sea una tipografía enlazada, que es con el tipo de letra con el que aprenden en el colegio y reconocen fácilmente, ya que las letras de ordenador no siempre las entienden. Lo que ocurre es que estéticamente esta tipografía no resultaba nada atractiva, por ello se intentó buscar algo similar pero realizado a mano. Con distintos tipos se hicieron una serie de pruebas, que podemos ver en las siguientes imágenes:



Algunas pruebas de tipografías, tanto enlazadas como *handwritten* (escritas a mano), y pruebas de la colocación de las mismas.

A continuación, también se hicieron pruebas de impresión, para ver cuál es la que respondía mejor a la ilustración, y además fuera de fácil lectura para los niños.



Primeras pruebas de impresión, con diferentes tipografías.

Finalmente, la tipografía seleccionada fue *Apple Butter* a tamaño 18, que pese a no ser enlazada, no tiene dificultad para ser leída por los niños de segundo ciclo de educación infantil, ya que se ha tenido en cuenta la forma de algunas letras, como por ejemplo la “a”, que suele ser como la que ellos aprenden en el colegio.

La colocación de la tipografía no responde a ninguna retícula preestablecida, ya que se ha pretendido colocar de forma aleatoria, siguiendo determinadas formas curvas para aportar mayor dinamismo, frescura y movimiento, y que forme parte de la ilustración. En cada una de las páginas está colocada según el dibujo,

para conseguir integrarse en la composición. Por ello, no sigue un interlineado cerrado, también varía según la página y la colocación. Además algunas veces la tipografía está colocada sólo en una página, mientras que otras veces está colocada entre la doble página.

Este libro ilustrado, además de la historia, contiene una guía didáctica al final del mismo, y para ella hemos utilizado la tipografía Helvetica Neue a 10 puntos.

---

### Apple Butter

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
! " \$ % & / ( ) = ? \* { } [ ] ^ \_ - +

---

### Helvetica Neue 65 Medium

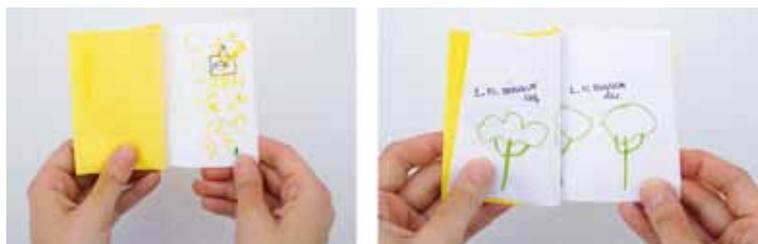
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
! " \$ % & / ( ) = ? \* { } [ ] ^ \_ - +



En esta doble página podemos ver la tipografía final y la colocación de la misma.

## Impresión y encuadernación

Una vez terminada la maquetación del libro, con las imágenes y la tipografía correspondiente, se realizó una pequeña maqueta para ver de forma más clara la situación de las páginas, antes de llevarlo a imprimir, para montarlo correctamente.



Pequeña maqueta del cuento.

Antes hubo que decidir de qué forma iba a estar encuadernado el libro, ya que esto va a influir a la hora de montar las imágenes. Cada imagen por separado mide 24 x 21 cm. por tanto, el papel de impresión debe ser un A3, ya que es la medida más grande que se podía imprimir por delante y por detrás. El modo de gestión del color utilizado es CMYK. En un principio se tuvo intenciones de realizarlo por librillos, para encuadernarlo cosido, ya que esto le aporta mayor consistencia, pero debido a este problema de impresión no pudo ser así, y por lo tanto se hizo en papel A3 *couché* mate. Finalmente se encuadernó mediante tapa dura y encolado, y el libro puede abrirse perfectamente sin ningún tipo de problema de despegue de páginas.





Aquí se muestran una serie de imágenes donde puede observarse el resultado final interior del libro.

## La portada

La portada, como bien hemos dicho anteriormente es uno de los elementos más importantes del libro, ya que es a través de ella como se va a vender éste. La impresión se realizó mediante *Plotter* y después se glasofonó brillo, para que a través del tacto no se estropease la impresión.

Los colores utilizados para la misma han sido todos naranjas y amarillos, que llaman bastante la atención, y sobretodo complementan con la araña, que es morada. La araña se engloba dentro de una cuerda negra que a modo de marco

recoge también el título “La araña tacaña” realizado manualmente, mediante cartón y lana de color negro rodeando el mismo. Basado en una tipografía de palo, que en concreto no está inspirada en ninguna existente. Se utilizó como fondo la textura de una tela a cuadros, para que así el espectador ya pueda captar el espíritu del libro. En la parte trasera, se incluye un breve texto que explica de forma muy resumida el contenido del cuento, y en la parte de abajo podemos ver el logotipo de *M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez diseño creativo*. En el lomo se ha colocado el título del libro utilizando la tipografía Apple Butter, con la que está escrito todo el libro.



Resultado final del cuento: portada y contraportada.

### 3.4.2.3.1 Guión:

- 1- En un bosque alejado de la civilización viven una gran cantidad de insectos de todos los colores y tamaños.
- 2- Estos insectos tienen sus casas en los lugares más recónditos del bosque. Allí, la abeja Tula, la mosca Paca y el saltamontes Mario juegan y se divierten juntos.
- 3- A menudo acuden a mirar por la ventana de casa de Jacinta, una araña tacaña que nunca sale a jugar con los demás. Tula, Paca y Mario le dicen a través de los cristales: - "¡Qué juguetes tan maravillosos realizas! ¡Nos encantaría jugar con ellos!"  
A lo que Jacinta siempre responde enfadada: -"¡Ni hablar! ¡Marchaos de aquí!" Y ellos asustados siempre salen corriendo.
- 4- A Jacinta le encantaba tejer juguetes con su tela de araña, pero no estaba dispuesta a compartirlos por miedo a que se los rompieran. Por ello pasaba el tiempo en casa triste y sola mientras veía cómo se divertían los demás fuera.
- 5- Como ella también quería divertirse, un día fabricó una pelota y se puso a jugar con ella dentro de su casa. Pero cuando empezó a pasarlo bien la pelota dio en un cristal de la ventana, lo rompió y salió disparada hacia el bosque. -"¡Oh, no!"- suspiró Jacinta horrorizada.
- 6- La araña salió rápidamente detrás de la pelota cuando vio que los demás insectos la habían encontrado y se habían puesto a jugar con ella. -¡Devolvedme esa pelota! ¡Es mía!- dijo enfadada.  
Pero a Tula, Paca y Mario les gustó tanto la pelota que le dijeron: -"¡Es muy bonita! ¡Vamos a jugar todos con ella! Seguro que te lo pasas mucho mejor que jugando tú sola."-  
Jacinta, por miedo a que no se la devolvieran, aceptó a regañadientes.

7- Tras jugar un rato Jacinta descubrió que se lo pasaba muy bien estando con los demás bichos del bosque. ¡Incluso se divertía más que jugando sola! Por eso compartió su pelota con ellos en otras muchas ocasiones.

8- Y no sólo compartió la pelota, sino que también realizaba muchos otros juegos con los que todos se lo pasaban en grande. De esta manera descubrió que además de acabar con su soledad y ser feliz, también podía hacer felices a los demás.

Como podemos observar en el guión la estructura de la historia está dividida en el planteamiento, (números 1, 2 y 3) Donde se presenta la situación, La Confrontación, (números 4, 5 y 6) donde podemos ver la problemática, y por último el desenlace, (números 7 y 8) donde se muestra la resolución final.

### 3.4.2.3.2 Storyboard



En la siguiente imagen se muestra el *storyboard* que ha servido para dar forma detallada sobre la composición de cada una de las páginas del cuento. Mediante los dibujos a lápiz se plasman cómo se va a representar el guión.

### **3.4.2.3.3 Estética**

La estética escogida para la realización de las ilustraciones, tanto de los personajes como de los fondos, es una estética simpática, de colores alegres, divertida, de formas redondeadas y cuerpos blandos, ya que el cuento va dirigido a niños pequeños y el libro tiene que gustarles y atraer su atención.

Los personajes están realizados a través de *toys designer plush* y tienen una estética agradable, alegre, inofensiva, inocente, divertida y llena de energía. Sus cuerpos pequeños de formas simples están cercanos al suelo para asemejarse a las proporciones infantiles. Los ojos, tal vez los elementos más llamativos para el niño, son grandes y saltones, y esto otorga a los personajes un aspecto honrado y vulnerable. En definitiva se pretende que sean objetos visualmente estéticos para el espectador.

### **3.4.2.3.4 Personajes**

El diseño de los personajes del cuento pretende conseguir la empatía con el público y ser atractivos para los niños. Se han creado personajes con sentimientos, que reflejen una perspectiva humana y optimista de la vida, para conseguir despertar los sentidos del receptor.

A continuación se ofrece una descripción psicológica general de los mismos, donde tras realizarla podemos saber un poco mejor su manera de actuar en las diferentes situaciones a las que les somete el guión.

#### **Los bichos del bosque: la mosca Paca, la abeja Tula y el saltamontes Mario**

Estos bichos suelen ser muy divertidos, les gusta salir a jugar al exterior, y divertirse con los demás. Siempre están sonriendo e intentando encontrar situaciones que les hagan pasárselo bien, incluso gastando bromas a otros bichos que

encuentran por ahí. Son muy curiosos, y les gusta preguntar, y saberlo todo, por ello espían a Jacinta al ver que no sale de casa.

### **Jacinta, la araña tacaña**

Jacinta es una araña que nunca salía de casa, estaba amargada siempre realizando juguetes con su tela de araña que no tenía ninguna intención de compartir con nadie, para que no se los rompieran. Está altamente cualificada para crear objetos hermosos, juguetes, decoración para la casa, etc. todo ello con gran belleza estilística, tanto para ella, como para los demás bichos del bosque que los veían a través de la ventana de su casa y le insistían para que les dejara jugar con ellos y los compartiera. Jacinta tenía un mal genio horrible, y su egoísmo no le dejaba reaccionar de forma positiva, hasta que finalmente un día ocurre un accidente que le hace cambiar la opinión que había tenido de todo hasta el momento.

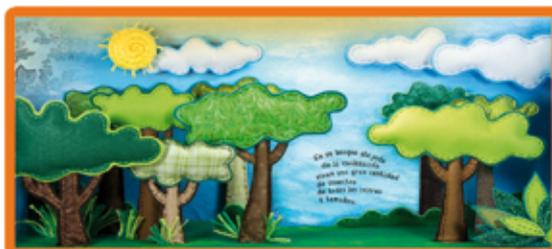
#### **3.4.2.3.5 Guía didáctica**

Al final del cuento hemos incluido una guía didáctica, ya que además de la historia principal hemos querido ir más allá e incluir una serie de propuestas para que el niño, al finalizar la lectura del libro, pueda poner en práctica muchas de las cosas que se cuentan en él a través de una serie de preguntas y juegos que le harán asimilar mucho mejor todo aquello de lo que se habla. En este caso, la guía didáctica de *La araña tacaña* pretende reforzar los valores aprendidos a lo largo de la narración, tales como la amistad, el altruismo y la generosidad, entre otros.

En las siguientes páginas podemos observar la guía didáctica realizada para las páginas finales del libro. Nos hemos basado en los ejemplos que aparecen en el final de los *libros de TEO*.

## Guía didáctica

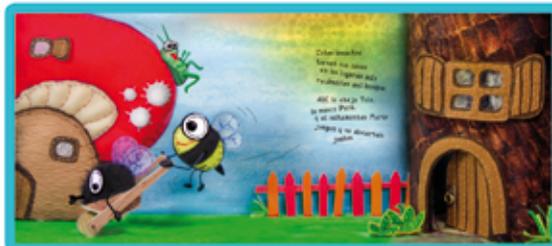
"La araña tacaña" es un libro infantil para niños de tres a seis años de edad que pretende enseñarles valores que fomenten la amistad, el altruismo y la generosidad, entre otros. Además, a través de esta guía didáctica pueden responder preguntas y realizar esta serie de actividades propuestas:



### 1. EL BOSQUE

En el bosque hay muchos bichos que se esconden entre las ramas, los troncos de los árboles, las setas y otros lugares.

¿Qué bichos son los que sueles ver cuando vas al bosque de excursión? ¿Dónde se esconden habitualmente? ¿Qué cosas les gusta hacer?



### 2. LAS CASAS DE LOS BICHOS

Como la abeja Tula, la mosca Paca y el saltamontes Mario, los insectos del bosque tienen sus casas en el interior de los árboles, debajo de las piedras, dentro de las setas...

¿Podrías dibujar algunas de las casas donde imaginas que viven los bichos que encuentras habitualmente en el bosque?



### 3. LA CASA DE JACINTA

Jacinta, la araña tacaña, al no querer salir de casa para no compartir sus juguetes con los demás, teje continuamente para divertirse.

¿Qué juguetes ha realizado con su tela de araña? ¿De qué color son? ¿Cuántas cosas hay de este color en su casa?



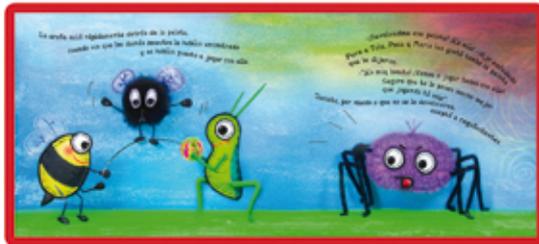
### 4. JACINTA ESTÁ TRISTE

A pesar de tener tantos juguetes, como ves en la imagen, Jacinta se siente sola. No quiere dejárselos a nadie porque teme que se los rompan. ¿Qué crees que tiene que hacer la araña tacaña para sentirse mejor?



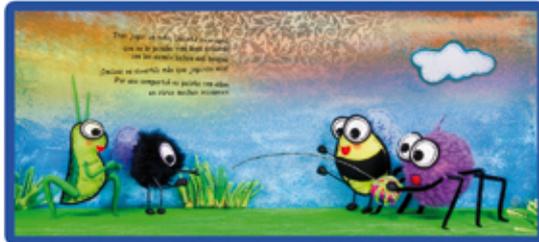
### 5. LA PELOTA ROMPE EL CRISTAL

Jacinta jugaba con la pelota dentro de casa, hasta que un día rompió el cristal de la ventana y la pelota salió hacia el bosque. ¿Crees que Jacinta hizo bien jugando con la pelota dentro de casa? ¿Cómo podía haber evitado que se rompiera el cristal de la ventana?



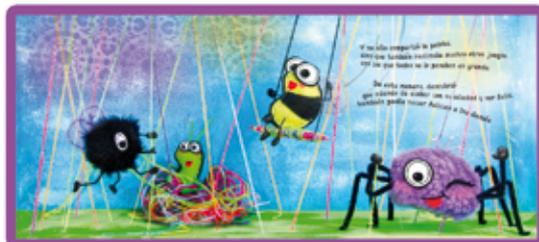
### 6. ELLOS ENCUENTRAN LA PELOTA

Los demás bichos, que estaban jugando por el bosque, encuentran la pelota y se ponen a jugar con ella. ¡Les encanta! y quieren jugar también con Jacinta, que viene corriendo a decirles que se la devuelvan. ¿Crees que hace bien enfadándose? ¿Cual es la mejor solución para que se diviertan los cuatro?



### 7. TODOS JUEGAN CON LA PELOTA

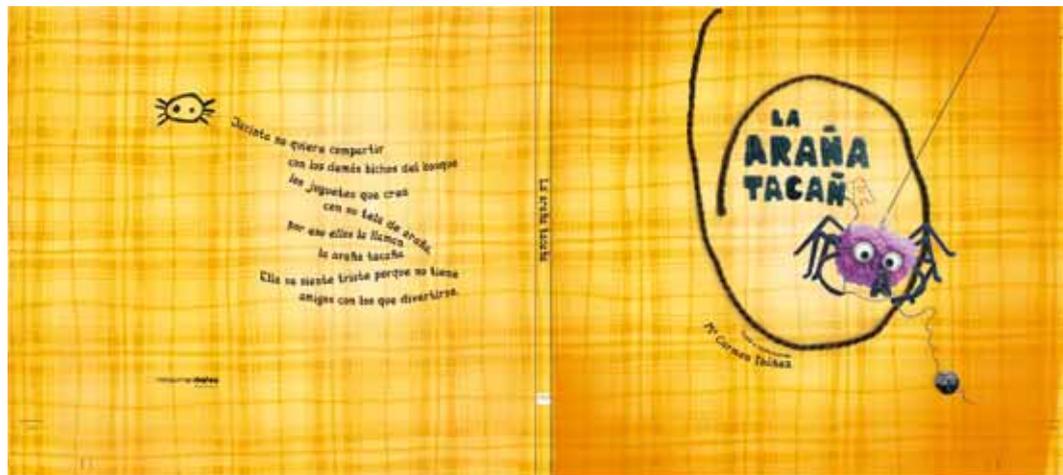
La araña tacaña, al jugar con los demás, descubre que se lo pasa en grande. Todos jugaron sin parar durante mucho tiempo y a muchos juegos diferentes. ¿Qué juegos de pelota conoces? ¿Dónde sueles jugar con la pelota? ¿Con quien juegas habitualmente?



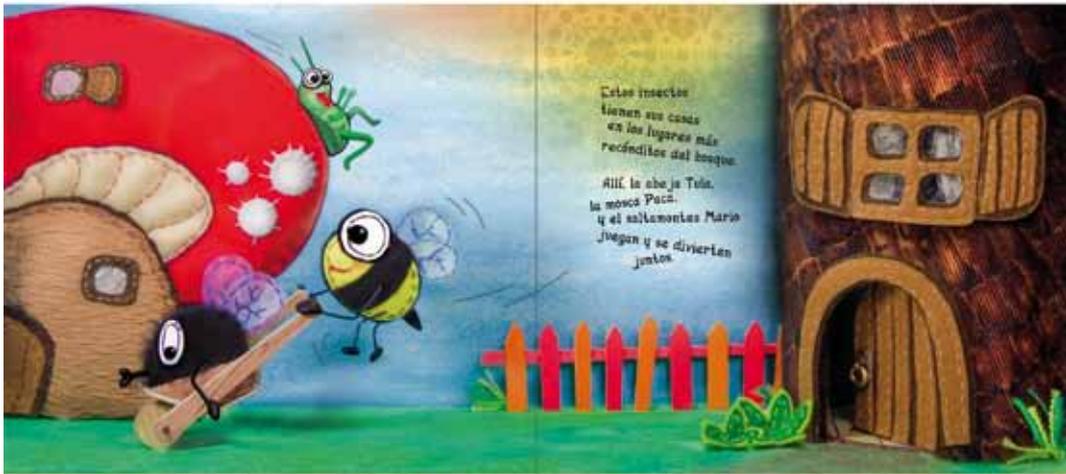
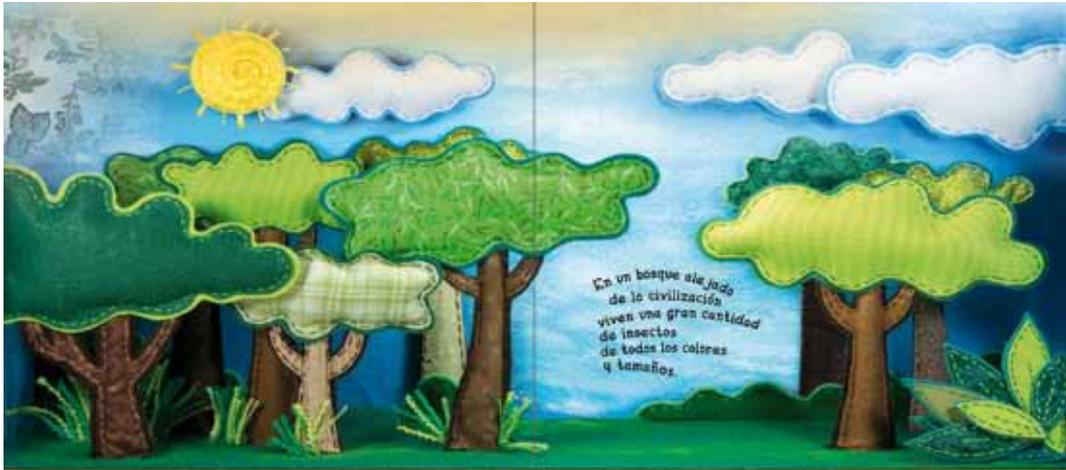
### 8. ¡JUGAMOS CON LA TELA DE ARAÑA!

Jacinta ha descubierto que dejando sus juguetes e inventando juegos para los demás bichos se divierten todos. ¿Qué juegos y juguetes crees que puede fabricar Jacinta con su tela de araña? ¿Podrías dibujar algunos de ellos?

### 3.4.2.4 Resultado final: Reproducciones del cuento



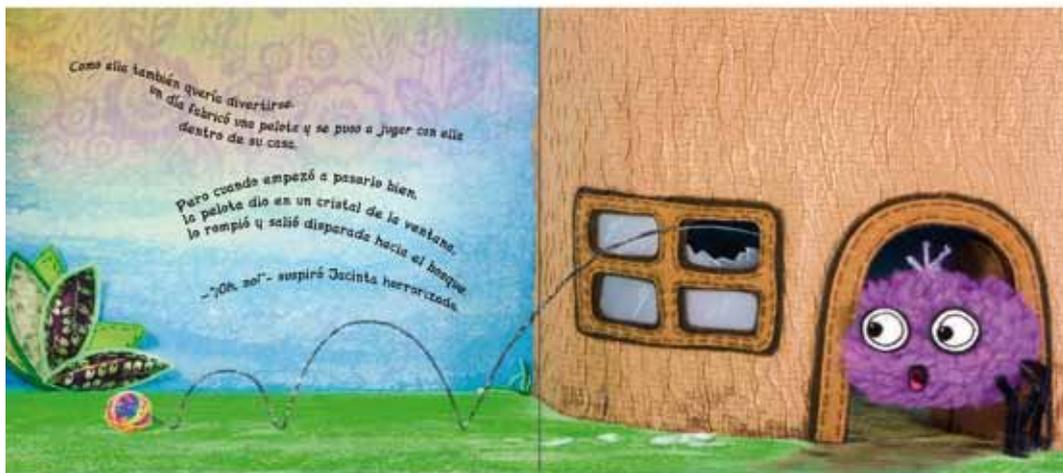
Portada.  
Guardas.  
Título interior



Págs. 2-3.

Págs. 4-5.

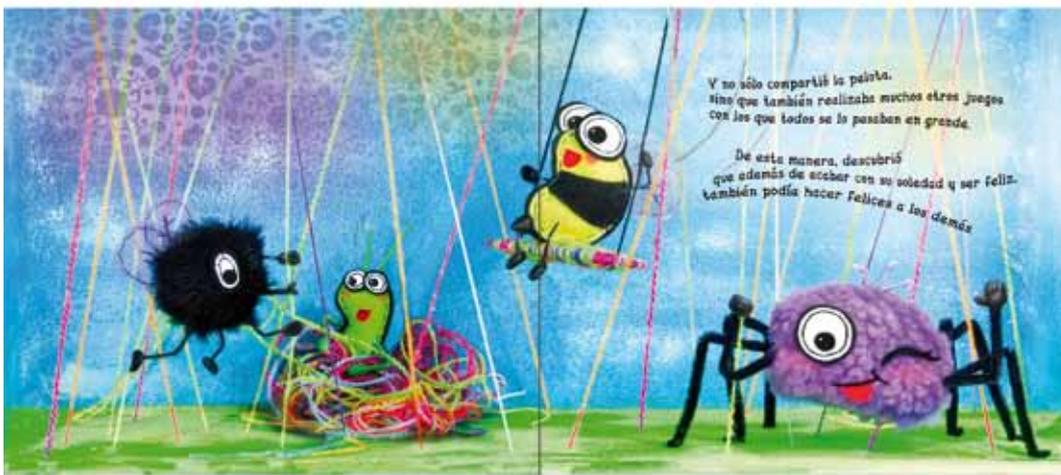
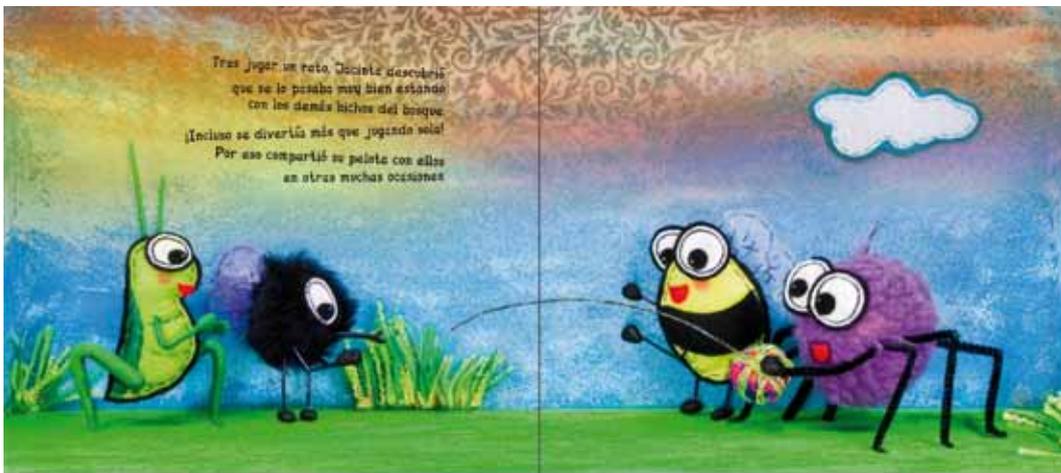
Págs. 6-7



Págs. 8-9.

Págs. 10-11.

Págs. 12-13



**Guía didáctica**

Este recurso didáctico se ha diseñado para utilizarlo en el aula o en casa, con el fin de facilitar el aprendizaje de los contenidos de la obra. Se trata de un recurso que puede utilizarse de diferentes maneras, adaptándose a las necesidades de cada docente y alumno.

**EL BOSQUE**  
Se describe el bosque donde Jacinta vive, con árboles, un arroyo y otros animales. ¿Qué animales son los que viven en el bosque? ¿Cómo se llaman? ¿Qué hacen allí? ¿Qué comen? ¿Qué hacen allí?

**LA CASA DE LOS BICHOS**  
Se describe la casa de Jacinta, con su jardín y su familia. ¿Cómo es la casa? ¿Qué hay en el jardín? ¿Quiénes son los bichos? ¿Qué hacen allí? ¿Qué comen? ¿Qué hacen allí?

**LA CASA DE JACINTA**  
Se describe la casa de Jacinta, con su jardín y su familia. ¿Cómo es la casa? ¿Qué hay en el jardín? ¿Quiénes son los bichos? ¿Qué hacen allí? ¿Qué comen? ¿Qué hacen allí?

**JACINTA ESTÁ FELIZ**  
Se describe la felicidad de Jacinta al estar con sus amigos. ¿Cómo se siente Jacinta? ¿Qué hace Jacinta? ¿Qué comen Jacinta y sus amigos? ¿Qué hacen Jacinta y sus amigos?

**1 LA PELOTA HINCA EL CIGARRILLO**  
Se describe la historia de la pelota que hincó al cigarrillo. ¿Cómo se llama la pelota? ¿Quién la hincó? ¿Qué pasó? ¿Cómo se sintió el cigarrillo? ¿Qué pasó después?

**2 ELLOS ENCUENTRAN LA PELOTA**  
Se describe cómo los bichos encuentran la pelota. ¿Quiénes son los bichos? ¿Qué hacen? ¿Qué comen? ¿Qué hacen?

**3 TODOS JUEGAN CON LA PELOTA**  
Se describe cómo todos los bichos juegan con la pelota. ¿Quiénes son los bichos? ¿Qué hacen? ¿Qué comen? ¿Qué hacen?

**4 JUEGAN CON LA TELA DE ARAÑA**  
Se describe cómo los bichos juegan con la tela de araña. ¿Quiénes son los bichos? ¿Qué hacen? ¿Qué comen? ¿Qué hacen?

Págs. 14-15.

Págs. 16-17.

Guía Didáctica.

### 3.4.2.5 Difusión y comunicación: *Merchandising*

Para ayudar a la difusión y comunicación del proyecto, se han realizado una serie de objetos publicitarios vinculados directamente a él, también a través del *handmade*, y vinculados directamente con el personaje principal del cuento: Jacinta, la araña tacaña. Algunos de estos elementos son: *Toys designer plush* de diversos tamaños, broches, cojines, postales, llaveros, etc.



Imagen donde puede observarse el pin, colocado en la camiseta, realizado con tela. Elemento de fácil distribución por su pequeño tamaño y su bajo coste.



Serie de imágenes donde se muestra el objeto de *merchandising* del cojín de la araña y el resultado de diversión que ofrece en el niño.

### 3.5 Presupuesto

Material	Descripción	Cant.	Precio unidad	Precio total sin IVA	Precio total con IVA
Cartulina	Grande blanca	5	0,20	1	1,18€
Chapa madera	De interior 5 mm.	11	3,50	38,50	45,43€
Chapa madera	De interior 3 mm.	11	2,15	23,65	27,90€
Cola Blanca	Secado rápido	2	4,85	9,70	11,45€
Lija	Hojas para madera	10	0,40	4	4,72€
Lija	Taco grano fino	1	0,65	0,65	0,76€
Pintura acrílica	La americana	8	3,75	30	35,40€
Esmalte	Sintético blanco	1	5,85	5,85	6,90€
Aglomerado	Blanco grande	1	30	30	35,40€
Moldura	Forrada blanca	3	3,85	11,55	13,60€
Clavos	Bolsa de 50	1	2,90	2,90	3,40€
Madera	Chapa recortable	1	1,05	1,05	1,20€
Pegamento	Recambios pistola	8	0,65	5,20	6,10€
Fieltro	De colores metro	7	3,95	27,65	32,60€
Cartulina	Marrón ondulada	1	0,65	0,65	0,80€
Tela	Saco marrón	0,50*	2,98	2,98	3,50€
Tela	Borreguito morada	1	7,90	7,90	9,30€
Tela	Pelo negra	0,50	4,90	4,90	5,80€
Tela	Tull azul claro	0,50	1,90	1,90	2,20€
Telas	Patchwork 15	7,5	4,95	37,10	43,80€
Hilos	Caja colores	1	3	3	3,50€
Lana	Ovillos colores	12	0,75	9	10,60€
Alambre	Rollo de 10 m.	1	0,95	0,95	1,10€
Fimo	Negro	1	2,95	2,95	3,50€
Cartón	Piedra gris fino	1	1,15	1,15	1,35€
Impresión	Pruebas	12	0,85	10,30	11,50€

<b>Material</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cant.</b>	<b>Precio unidad</b>	<b>Precio total sin IVA</b>	<b>Precio total con IVA</b>
Papel	Scrapbooking	10	0,90	9	10,60€
Papel	Canson amarillo	2	1,64	3,28	3,90€
Impresión	Portada plotter	3	4,80	14,40	17€
Laminado	Glasofonado Brillo	3	4,00	12	14,16€
Impresión	A3 Papel Couché	22	1,60	35,20	41,50€
Impresión	Pruebas	12	0,85	10,30	11,50€
Encuadernación	Encolada	1	12	12	14,15€
<b>SUBTOTAL €</b>				<b>370,66</b>	<b>436,15€</b>

\*En todas las telas lo que aparece en la cifra de cantidad son los metros de dicha tela.



## 4. Conclusiones



Niño de cinco años con el libro:  
*La araña tacaña.*

#### 4. Conclusiones

El arte de ilustrar libros infantiles cada vez está alcanzando un mayor posicionamiento en el mercado y una valoración positiva, por tanto, por parte del consumidor como por parte de las editoriales, que cada vez apuestan más por libros ilustrados innovadores. Éstos están en alza, consiguiendo un valor tanto psicológico como estético que antes no poseían, y que cada vez se desarrolla y evoluciona más.

Profundizar en el tema de la ilustración infantil y de los libros infantiles ilustrados ha sido muy enriquecedor y ha aportado muchos conocimientos necesarios para la realización del proyecto. Realizar una obra de literatura infantil ilustrada de carácter inédito puede parecer un campo fácil de desarrollar, pero nada más lejos de la realidad, ya que una obra de estas características posee intrínsecamente una serie de dificultades, que es necesario superar para conseguir el éxito de la misma. Es necesario acotar el libro a las capacidades y aptitudes de los niños de la etapa a la que va destinado el proyecto y que sea capaz de transmitir a estos niños los valores y sentimientos a través de la historia, para que sean capaces de asimilar ciertos temas. Esto es la tarea más ardua y difícil de conseguir.

La creación del cuento “La araña tacaña” ha permitido desarrollar y aprender técnicas y habilidades, (tanto prácticas como conceptuales) que anteriormente desconocía, y que sin embargo son imprescindibles para emprender un proyecto de estas características, con miras a la publicación, y que ésta tenga éxito. Además también se ha perfeccionado la destreza en cuanto a la técnica utilizada, con la que ya había realizado trabajos anteriores. El *handmade illustration* es la tendencia seleccionada a través de la que están hechas todas las imágenes, en concreto cosiendo telas y superponiéndolas a diversas texturas, para conseguir un resultado final muy enriquecedor. Quizás su elevado coste productivo sea un *handicap*, pero conforme se va adquiriendo práctica el tiempo de concepción es cada vez menor y el resultado final merece la pena y es muy acogido por el público, ya que se ha podido comprobar en los trabajos realizados anteriores a “La araña tacaña”. Esta forma de producir me ha permitido ponerme en contacto con diversos artistas, que se han mostrado muy receptivos y dispuestos a ayudar, y a los que se les ha realizado una entrevista, que puede verse en el apartado de referentes, y que ha permitido aprender mucho más sobre ellos y sobre la obra que generan.

Además de estos referentes, que ya conocía anteriormente, tras investigar sobre el tema, se han conocido otros que hasta el momento desconocía, y que son muy interesantes ya que utilizan la misma técnica para ilustrar libros infantiles, como es el caso de Alli Coate y Clare Beaton, cuyo trabajo ha nutrido mucho el resultado final del mío. Sus ilustraciones a través de retales de telas cosidas, con diferentes texturas y estampados son espectaculares, y aportan a la ilustración mucha riqueza visual. En nuestro proyecto práctico se ha pretendido en todo momento que en el resultado final primase la creatividad y la innovación por encima de todo.

Una de las motivaciones más positivas que ha aportado este proyecto ha sido poder estar en contacto directo con los niños de tres a seis años, ya que esto ha nutrido de forma considerable el resultado final, además de que no hay nada mejor que inmiscuirse en el tema, y relacionarse con ellos para que puedan opinar y dar consejos sobre aquello que les gusta, les interesa, desean y necesitan. Y un estudio de esto es lo que se ha tenido en cuenta para que el libro alcanzara sus expectativas. También ha ayudado mucho a esto, la consulta a profesoras de educación infantil de segundo ciclo, e incluso a los propios padres, y todo ello ha aportado mucha información interesante para la posterior ejecución de un libro de calidad. Sin menospreciar las exposiciones a las que hemos asistido, y las conferencias y jornadas, que también han sumado y contribuido de forma positiva.

Uno de los problemas que se ha presentado a lo largo del desarrollo del proyecto, ha sido sobretodo el estudio del público objetivo, ya que en este caso es complejo porque no solo se refiere a los niños de tres a seis años de edad, porque éstos todavía no tienen capacidad, ni posibilidad de decidir si adquieren o no el producto, aunque si pueden opinar ante el adulto sobre aquello que prefieren o les resulta más atractivo. Sin embargo, es el adulto el que finalmente decidirá qué compra, y para ello debe ver que el libro va a servir para que aprenda y entretenga al niño. Aún así, los padres elegirán unos libros que probablemente no sean los que hubieran elegido sus hijos, pero normalmente se conforman con la elección de los padres. Los niños no entienden de ediciones de lujo, encuadernadas en tapa dura y con las impresiones de alta calidad, que es en lo primero que se fijan los padres. Por tanto, un libro de estas características, con poca calidad editorial tal vez llamaría mucho la atención del niño, pero nada la atención de los padres, y por ello no tendría éxito en el mercado.

A su vez, otro *handicap* importante es que este tipo de libros, a pesar de poseer unas ediciones un tanto lujosas, y unas impresiones a muchos colores y de calidad, el resultado de esto es un precio algo elevado, ya que ronda los quince euros por unidad. Sin embargo, son libros que no están pensados para durar un largo periodo en la vida del niño, sino que en un corto espacio de tiempo quedarán obsoletos e inservibles, en cuanto el niño llegue a la edad máxima a la que están destinados. Porque sino le aburren, nuevamente necesitan libros que capten su atención y le aporten cosas nuevas y necesarias apropiadas a sus capacidades y aptitudes y a la etapa de desarrollo en la que se encuentran. Debido a este problema, una de las finalidades del libro infantil es que impacte a nivel psicológico en el niño, para que cuando le dé de lado siga recordando aquellos valores positivos que le ha conseguido transmitir, y que le ayude a afrontar mejor los problemas, las ansiedades y las adversidades que se le irán presentando a lo largo de su vida.

Concluyendo, este proyecto ha resultado muy positivo porque ha aportado mucho al aprendizaje personal, tanto en el desarrollo teórico como en el proceso práctico, incentivando a seguir experimentando sobre el tema del libro ilustrado infantil a través del *handmade illustration* y generando nuevas obras que permitan seguir disfrutando con los niños para darles aquello que necesitan. El contacto con ellos ha sido en concreto una de las partes más enriquecedoras y divertidas de las que más se ha aprendido. El ver la acogida que ha tenido el resultado, tanto el libro como los objetos de *merchandising*, es la mayor motivación para seguir generando nuevos proyectos dentro del mundo infantil.



# 5.

## Bibliografía

## 5. Bibliografía:

AAVV; *Cuaderno de tendencias del hábitat 2010/ 2011*, Valencia: Impiva disseny, 2010.

AAVV; *Illustration Play: An expedition to the extraordinary*, Hong Kong: viction:ary, 2010.

AAVV; *Ilustralia: nuevas tendencias de ilustración digital*, Barcelona: Promopress, 2008.

AAVV; *Graphis Design Annual 2009*, New York:Graphis Inc, 2009.

AAVV; *Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración*, Barcelona: Index Book, 2007.

AAVV; *Stereographics: Graphics In New Dimensions*, China: Viction:ary, 2008.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Tipografía*, Barcelona: Parramón, 2007.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Impresión y acabados*, Barcelona: Parramón, 2007.

ARHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Madrid: Alianza Forma, 2002.

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

AVELLA, Natalie. *Paper Engineering*, Suiza: RotoVisión, 2009.

BARRERO, Manuel. "Degeneración en generación (¿O es mutación?)", en *Cómic e ilustración*, Madrid: Injuve, 2009.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona: Ares y Mares, 2009.

BIRD, Polly. *Aprenda investigación de mercados*, Barcelona: Ediciones Gestión 2000, 2008.

CERRILLO, Pedro; GARCÍA PADRINO, Jaime. *La literatura infantil en el siglo XXI*, Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2001, Col. Estudios, 81.

CERRILLO, Pedro. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona: Octaedro, 2007.

DAWBER, Martin. *El gran libro de la ilustración contemporánea*, Barcelona: Parramón, 2009.

GARCÍA BERMEJO, Sergio. *El color en el arte infantil: psicología de la percepción, didáctica de la imagen*, Madrid: CEPE, 1978.

GARCÍA, Santiago. *La novela Gráfica*, Bilbao: Astiberri, 2010.

GARRALÓN, Ana. *Historia portátil de la literatura infantil*, Madrid: Anaya, 2001, Col. La sombra de la palabra.

- GUERRERO, José Antonio. *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación*, Barcelona: Parramón, 2009.
- GONZÁLEZ, Raúl. *Manual para la realización de Storyboards*, Valencia: editorial UPV, 2006.
- HASLAM, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*, Barcelona: Blume, 2007.
- HE, Jianping. *Isidro Ferrer: New Generation*, Barcelona: Index Book, 2008.
- HELLER, Eva. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- HEMBREE, Ryan. *El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual*, Barcelona: Blume, 2008.
- LIPSITT, Lewis P.; REESE, Hayne W. *Desarrollo infantil*, México: Trillas, 1991.
- McCANNON, Desdemona; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia. *Escribir e ilustrar libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2009.
- MIT, Geles. *El tercer texto. Imagen y relato, Cuadernos de imagen y reflexión nº6*, Valencia: Editorial UPV, 2008.
- MORANTE, Miriam; COSTA, Maria. *Made in Spain: Guía de la ilustración para la industria del juguete*, Alicante: Asociación Investigación Industria del Juguete, 2008.
- MUNARI, Bruno. *El arte como oficio*, Barcelona: Idea books, 2005.
- MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- PARDO BELGRANO, M<sup>a</sup> Ruth; ROSA GALLEI, Graciela. *Didáctica de la literatura infantil y juvenil*, Buenos Aires: Plus Ultra, 1987.
- PELTA, Raquel. *Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico*, Barcelona: Paidós, 2004.
- RODRIGUEZ, Nuria. "Arte y Diseño: contaminaciones e interferencias", en Título propio en diseño creativo, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2009, Págs. 11-17.
- ROYO, Javier. *Diseño digital*, Barcelona: Paidós diseño 03, 2004.
- SALISBURY, Martin. *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005.
- SALISBURY, Martin. *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- SÁNCHEZ, Raquel. *Historia de la edición en España, 1836-1936*, Madrid: Fundamentos, 2008.
- SORIANO, Marc. *La literatura para niños y jóvenes: Guía de exploración de sus grandes temas*, Buenos Aires: Ediciones colhiue, 1975.
- SUTTON, Tina; BRIDE M. Whelan. *La armonía de los colores*, Barcelona: Blume, 2006.

TURRI, Juan Andrés. *Enciclopedia visual de las preguntas: El mundo de los insectos*, Madrid: Santillana, 2009.

UBIERGO, Juan Manuel. *Guía práctica del diseño industrial*, Aragón: CADI, 2003.

VASTA, Ross; HAITH, Marshall M.; MILLER, Scott A. *Psicología infantil*, Barcelona: Ariel Psicología, , 2001.

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

WITHROW, Steven; DANNER Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*, Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

ZAPATERRA, Yolanda. *Diseño editorial: Periódicos y revistas*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

ZAPATERRA, Yolanda. *Ilustración. Proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final*, Barcelona: index book, 1999.

ZEEGEN, Lawrence. *Principios de ilustración*, en AAVV., Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

ZEEGEN, Lawrence. *¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina? Recetas y secretos para ilustradores*, Promopress, Barcelona, 2008.

### **Libros ilustrados:**

AGUIAR, Elsa. *Me ha hecho poeta la vida: poemas de Miguel Hernández*, Ediciones SM, Madrid, 2009.

ARNAL, Txabi. *Besos, Pintar-pintar*, Oviedo, 2010.

FERRER, Isidro. *Libro de las preguntas*, Media Vaca, Valencia, 2006.

FERRER, Isidro. *Open every day*, Estudio Versus, Zaragoza, 2009.

FERRER, Isidro. *Piedra a piedra*, Imaginarium, Zaragoza, 2008.

FOLCH, manu. *Sofía o el pendolaje*, Espirelius, Valencia, 2009.

GRAVETT, Emily. *De què té por el ratolí?*, Crúilla, Barcelona, 2007.

QUERALT, Carmen. *El mundo al que vienes*, Edelvives, Madrid, 2009.

SCHRITTER, Istvan. *Llegenda Ugandesa*, Tàndem edicions, València, 2001.

VOLTZ, Christian. *¡Yo no he sido!*, Kalandraka, Sevilla, 2008.

WRIGTH, Shawn. *The little book of Kawaii*, Page one Publishing, Singapur, 2009.

### Recursos web:

CVC CERVANTES [en línea] <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/default.html>, [Consultado el 1 de diciembre de 2009].

ESPIRELIUS [en línea] <http://espirelius.blogspot.com/2009/02/sofia-o-el-pendolaje.html>, [Consultado el 1 de diciembre de 2009].

LA LIBRETICA DE JULIO BLASCO, [en línea] [www.lalibreticadejulioblasco.blogspot.com](http://www.lalibreticadejulioblasco.blogspot.com), [consultado el 1 de diciembre de 2009].

Web personal de Alli Coate, [en línea] <http://www.allicoate.com/>, [consultado el 10 de Mayo de 2011].

Web personal de Clare Beaton, [en línea] <http://www.clarebeaton.com/>, [consultado el 10 de Febrero de 2011].

Web personal de Christian Voltz, [en línea] <http://www.christianvoltz.com/>, [consultado el 26 de Mayo de 2010].

Web personal de Mar Hernández, [en línea] <http://www.malotaprojects.com/studio/>, [consultado el 1 de diciembre de 2009].

Reseña de la editorial calleja escrita por Teresa González Pérez en la universidad de Zaragoza, España, [en línea] <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/274/27417312.pdf>, [consultado el 12 de Julio de 2010].

Cuaderno de tendencias del hábitat on line diseñado por Pepe Gimeno, Centro de documentación Impiva Disseny, Valencia, España [en línea] [http://www.itc.uji.es/marketing/OTH/2010\\_11/CUADERNO.pdf](http://www.itc.uji.es/marketing/OTH/2010_11/CUADERNO.pdf), [consultado el 13 de Septiembre de 2010].

Información sobre la película de monstruos S.A, [http://es.disney.wikia.com/wiki/Monstruos\\_S.A](http://es.disney.wikia.com/wiki/Monstruos_S.A). [consultado el 21 de Septiembre de 2010].

TEBEOESFERA, autor: Pablo Ramírez Díaz [en línea] , [http://www.tebeosfera.com/autores/pablo\\_ramirez\\_diaz.html](http://www.tebeosfera.com/autores/pablo_ramirez_diaz.html), [consultado el 21 de Septiembre de 2010].

LIBROS DIDÁCTICOS [en línea] <http://www.librosdidacticos.es.tl/Nuestros-Objetivos.htm>, [consultado el 21 de Septiembre de 2010].

REVISTA BABAR [en línea] <http://revistababar.com/wp/?p=29>, [consultado el 22 de Septiembre de 2010].

TRAZOS DE TINTA [en línea] <http://www.trazosdetinta.com/donde-viven-los-monstruos-maurice-sendak-1963.php>, [consultado el 23 de Septiembre de 2010].

CHRISTIAN VOLTZ, vides de cómo realiza sus ilustraciones, [En línea] [http://www.youtube.com/watch?v=1GZS\\_kAXhW8](http://www.youtube.com/watch?v=1GZS_kAXhW8) [consultado el 21 de Septiembre de 2010].

SCRIBD, [En línea], <http://www.scribd.com/doc/29612596/Constructivismo>, [consultado el 31 de Marzo de 2010].

**Películas o datos visuales:**

Montaje del libro de Maurice Sendak en youtube  
[http://www.youtube.com/watch?v=wGlo\\_w9yfKA&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=wGlo_w9yfKA&feature=related)

Película Walt Disney: *Donde viven los monstruos*

Película Walt Disney: *Monstruos S.A*

Película Walt Disney: *Bichos de pixar animation studios*

Película Walt Disney: *Timón y Pumba: ¡Por fin las vacaciones!*

Película Walt Disney: *Antz hormigaz*



6.

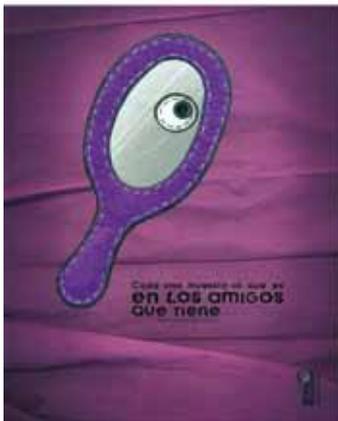
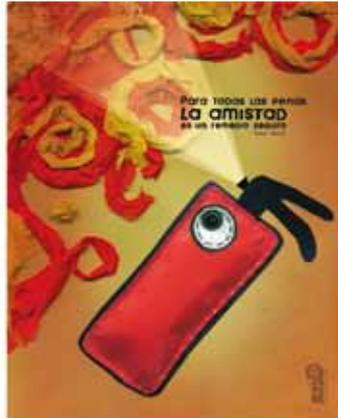
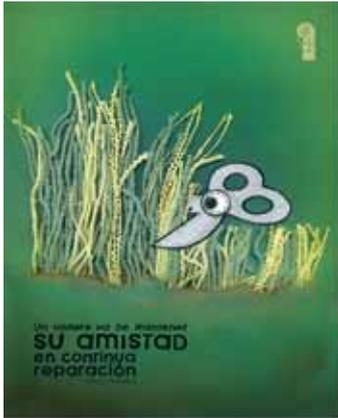
Otros  
Proyectos  
de la artista  
relacionados



Ilustraciones que forman parte del cuento *BLA BLA BLA*, realizado en el seminario de Sento Llobel dentro del *Título de Especialista Profesional en Diseño Creativo*. 2009.



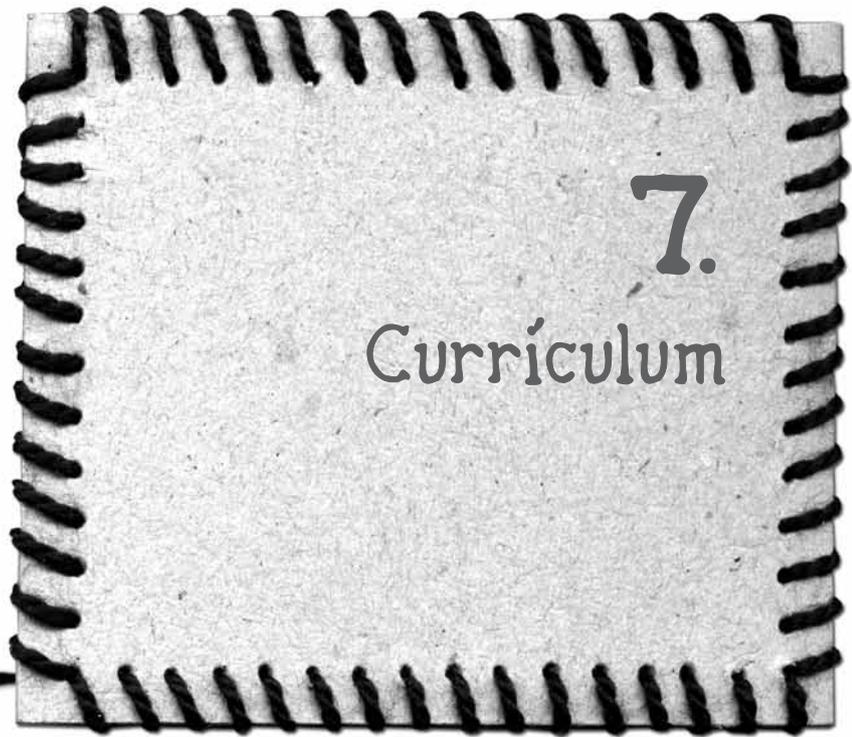
Diseño de *merchandising* (Carpetas, broches, caja para caramelos, etc.) 2011.



Serie de carteles para niños con la finalidad de que difundan el valor de la amistad. Realizados en la asignatura del Master en Producción Artística: Diseño y comunicación. 2010.



Proyecto de *design toys: design plush*, desarrollados a través de serigrafía en tela en la asignatura del Master en Producción Artística: Serigrafía procesos experimentales. 2010.



### Datos personales:

**M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez Juan** Edad: 25 años.  
mcibanez.creativa@gmail.com Tel. **619 615 991**

### Formación académica:

2011\_ **Máster Oficial en Producción Artística: Arte y Tecnología** (UPV).  
2009\_ **Especialista Profesional en Diseño Creativo**. Impartido por: Paco Bascuñán (Apartado de tipografía), Boke Bazán (Identidad Corporativa), Sento Llobel (Ilustración), Juan Araque (Packaging), Mac Diego (publicidad), (UPV).  
2009 \_ **Licenciada en Bellas Artes**. Especialidad: Diseño Gráfico (UPV).

### Cursos, seminarios y conferencias:

2011\_ **Jornada de Tendencias y mercado de productos para la infancia**. ASEPRI y AIJU. Ciudad Politécnica de la Innovación. (UPV).  
2009\_ Curso Postgrado: **In Design e Illustrator CS4**. Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales. (UPV).  
2009\_ **Jornada de Investigación en Tendencias**. Agencia Nelly Rodi, CDD, Impiva Disseny.  
2009 \_ **III Jornadas de Diseño: Eclécticos sin Fronteras**. Dvein, Alex Trochut y Raquel Pelta (UPV).  
2008 \_ Curso Postgrado: **3D Studio Max: modelado, materiales y luces**. Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales.  
2008 \_ **II Jornadas de Diseño: La rebelión de los objetos**. Isidro Ferrer y Paco Bascuñán (UPV).  
2007 \_ Curso Postgrado: **Serigrafía, procedimientos alternativos**. (UPV).  
2006 \_ Curso Postgrado: **Macromedia Freehand MX**. (UPV).

### Exposiciones colectivas:

2011\_ **Concurso carteles "Jornades de la dona 2011"**. Ajuntament de Masanassa, 1er. PREMIO.  
2009\_ **"Tirant lo Blanc a Ciutat Vella"**. Valencia, Alberic y Bunyol. Ayuntamiento de Valencia (Edición de catálogo).  
2008\_ **Carteles de Fallas 2008**. Cátedra metro-Valencia, estación Bailén, Valencia (Edición de catálogo).  
2008 \_ **Carteles obra gráfica empesa: EDIVAL**. Oficina principal de correos, Plaza del ayuntamiento, Valencia. (Edición de catálogo).  
2008 \_ **Cartel Día Mundial Contra el SIDA**. Sala Calsicova, Valencia. (Edición de catálogo).  
2007 \_ **Concurso exposición: Ida y Vuelta.con**. Cátedra metro-Valencia, estación: Colón, OBRA PREMIADA. (Edición de catálogo).  
2007 \_ **Concurso INDISTILE de CEVISAMA**. Feria Valencia (UPV).

### Proyectos colectivos:

2009\_ **Cuento infantil: BLA, BLA, BLA**. Seminario de Ilustración, Sento Llobel, (UPV).  
2008\_ **Proyecto de señalética y rediseño del logotipo para la Facultad de Bellas Artes**. Valencia (Edición de catálogo).  
2008 \_ **Kustom: Estudio creativo**. Proyecto de diseño de vinilos para pared, Valencia.  
2007 \_ **Proyecto empresa GIRO**. Diseño de juguete promocional (Edición de catálogo).

### Experiencia profesional:

2011\_ **Freelance**. Colaboración en diferentes proyectos, tanto de diseño gráfico como en proyectos personales.  
2009\_ **La imprenta, Comunicación Gráfica, S.L.** Polígono Fuente del Jarro, Paterna. Trabajo en materia de diseño gráfico, preimpresión y maquetación. (Prácticas en empresa).