

Trabajo Fin de Grado

---

# NARANJA

---

## Álbum ilustrado infantil

Autora

**Ruth Ballester Ventura**

Directora

Valle Galera de Ulierte

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Grado de Bellas Artes

Curso 2023/2024



**Universidad**  
Zaragoza



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**  
**Universidad Zaragoza**

## RESUMEN

El presente trabajo fin de grado, es la ideación, desarrollo y elaboración de un álbum ilustrado infantil para niños de 4 a 6 años titulado “*Naranja*”. Naranja hace referencia a una población de monstruos sin género definido, en el que el protagonista decide salir a descubrir nuevos mundos que incorporará a su lugar de origen.

El objetivo principal es la realización completa de un álbum ilustrado infantil basado en la experiencia personal de trasladarme de Ayódar a Teruel. En este sentido, “*Naranja*” se centra en revalorizar la vida rural, educar para la adaptación al cambio de hogar, compañerismo, diversidad y el esfuerzo a través de metáforas en el uso del color; las diversas formas de personajes y casas; y situaciones cotidianas que superar.

Para el desarrollo conceptual se ha investigado los trabajos de Vera Galindo, Anna Llenas y especialmente “*Monstruo rosa*” de Olga de Dios. Para el desarrollo narrativo y visual conceptos de álbum ilustrado y la etapa pre esquemática del dibujo infantil.

Metodologicamente se ha realizado un mapa conceptual; síntesis; definición de acciones clave; creación y diseño de personajes; varios storyboards; pruebas de color, materiales y tipografía; y diseño de cubiertas, guardas y portadilla interior utilizando técnica mixta que combina técnicas tradicionales; acuarela, recortes de papel y pintura acrílica, con dibujo digital realizado en Procreate.

Obtenemos un álbum ilustrado infantil dinámico, creativo, educativo y aparentemente espontáneo.

La intención futura sería poder publicarlo y crear una segunda parte indagando más en el mundo rural y cómo influye en los niños.

## PALABRAS CLAVE

Álbum ilustrado infantil

Ilustración tradicional y digital

Rural

Hogar

Diversidad

Aprendizaje

## **ABSTRACT**

This final degree project involves the idealization, development and elaboration of a children's illustrated book titled "*Naranja*" targeted at children between 4 and 6 years old. *Naranja* is based on a gender less population of monsters, from which the protagonist decides to go out to discover new worlds and that he will incorporate to his place or origin.

The main objective is the complete realization of a children's illustrated album based on the personal experience of moving from Ayódar to Teruel.

In this sense, "*Naranja*" focused on revaluing rural life, educating for the adaptation to the change of home, companionship, diversity and effort through metaphors in the use of color; the several forms of characters and houses; and everyday situations to overcome.

For conceptual development we have researched the works of Vera Galindo, Anna Llenas and especially "*Monstruo rosa*" by Olga de Dios. For narrative and visual development we have investigated the concept of the picture book and the pre-schematic stage of children's drawing.

Methodologically, has been made a concept map; story development; synthesis; definition of key actions; creation and design of characters; several storyboards; color, material and typography proofs; and design of covers, flyleaves and inside cover using a mixed techniques that combines traditional techniques such as watercolor, paper cutouts and acrylic paint, with digital drawing made in Procreate.

We obtain a dynamic, creative, educational and apparently spontaneous children's picture book.

The future intention would be to be able to publish it and to create a second part that focuses more on the rural world and its impact on children.

## **KEY WORDS**

Children's picture book

Traditional and digital illustration

Rural

Home

Diversity

Learning



## **AGRADECIMIENTOS**

Este proyecto no habría sido posible sin la ayuda y sincera opinión de mi familia y amigos que me han apoyado a lo largo de estos años. Además siento que he conseguido que la historia me represente y aquellas personas que la lean puedan conocerme a través del personaje.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	8
3.1 Introducción del libro ilustrado infantil.....	8
3.2 Evolución.....	9
3.3. Referentes.....	11
3.4. Etapas del dibujo en la representación infantil.....	15
4. METODOLOGÍA.....	18
5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.....	20
5.1 Mapa conceptual y sinopsis.....	20
5.2 Evolución de los personajes.....	21
5.2.1 Expresiones y rotación.....	23
5.3 Storyboard.....	25
5.4 Prueba de color: problemas y resoluciones.....	28
5.5 La línea y el fondo.....	30
5.6 Tipografía.....	31
5.7 Cubiertas, guardas y portadilla.....	32
5.8 Resultados del trabajo.....	38
6. CONCLUSIONES.....	42
7. REFERENCIAS.....	45
7.1 Bibliografía.....	45
7.2 Webgrafía.....	45
ANEXOS.....	47
I. Historia.....	47
II. Primer Storyboard.....	49
III. Segundo Storyboard.....	50
IV. Tercer Storyboard.....	51
V. Resultado del trabajo.....	52

## 1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado nos ofrece un acercamiento a la literatura infantil a través de *Naranja*. Adentrándonos en su historia y con la realización de un álbum ilustrado infantil desde el inicio. Empezando por la escritura de la historia hasta la maquetación digital del libro.

Para llevar a cabo este proyecto se ha partido de la experiencia personal vivida en los últimos cuatro años. Esto surge a raíz de la lectura “*El hombre en busca de sentido*” de Viktor Frankl, donde el protagonista nos relata su experiencia en un campo de concentración, al principio de la historia nos cuenta que a la llegada al campo, les despojan de todo aquello que tienen y solo les queda los recuerdos, recuerdos que les conectan con su hogar.

A raíz de esta historia decidí centrarme en el hogar, hogar en el cual nacemos, hogar que creamos, hogar que nos conecta con nosotros mismos y con nuestro alrededor. Hogar del que en ocasiones hay que irse para poder crecer y evolucionar, para crear nuestro propio camino y hacer aquello que de verdad queremos.

Hogar que encuentro en Ayódar, un pequeño municipio de la provincia de Castellón, pero también encuentro en Teruel, hogar que se ha ido creando a lo largo de estos últimos años. Donde he conocido a personas muy diversas que han formado parte de este viaje y han dado lugar a la creación de esta historia.

Con el presente Trabajo de Fin de Grado he tenido la oportunidad de poder representar este viaje de forma visual y textual, a través de un álbum ilustrado infantil.

Cuenta la historia de Naranja, el protagonista, que vive en un mundo dividido por reinos donde cada reino se separa por colores dependiendo de la forma de vida o personalidad de los habitantes. Naranja decide emprender un viaje e irse de su hogar para descubrir nuevos lugares. En su paso por estos nuevos reinos Naranja conoce a monstruos muy diferentes con los que descubre y aprende nuevas lecciones. El mundo no es solo de un color y esto Naranja lo tiene muy claro así que decide cambiar las cosas.

El libro trata temas como la ruralidad, el hogar, la diversidad y la amistad a la vez que con ayuda de los personajes vamos aprendiendo los diferentes colores a través del modo de vida y la forma de ser de cada personaje.

## 2. OBJETIVOS

### Generales

- Aprender a crear y realizar un álbum ilustrado infantil.
- Buscar un lenguaje gráfico propio.
- Dar visibilidad a diferentes culturas y formas de vivir a través de los personajes.
- Crear narrativa textual y visual que indague en la curiosidad, el descubrimiento y la inclusión de lo aprendido frente a la incertidumbre de lo desconocido.

### Específicos

- Combinar realidad e imaginación a través de los personajes, sus acciones, personalidad y forma de vivir.
- Crear imágenes dinámicas y atractivas, que utilicen poco texto para contar la historia y en las cuales el texto aparezca como apoyo e información adicional.
- Reflejar la importancia de la comunidad para el ser humano y la capacidad personal para crear su propia comunidad con la inclusión de lo aprendido.
- Conseguir conexión entre personaje y lector.
- Aplicar los recursos investigados en los autores estudiados:
  - utilizar perspectivas no lineales, donde las líneas del dibujo no convergen en un punto de fuga y se crea la profundidad a través de la diferencia de tamaños y la posición de los elementos.
  - fondo blanco para transmitir sensación de sencillez, no sobrecargar la ilustración y destacar los elementos principales.
  - uso de colores saturados (primarios y secundarios) para resaltar el significado de cada personaje.
  - experimentación con el collage digital.
- Entretener al público infantil.
- Trabajar la profundidad con la línea del horizonte como elemento gráfico espacial.

- Asignar a cada personaje un color que concuerde con su forma de ser, personalidad o modo de vida.

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

La literatura infantil se ha ido transformando con el paso de los años en su función lúdica, convirtiéndose en uno de los géneros más productivos del mercado editorial. En cambio, los libros ilustrados son más recientes pero eso no quita que hayan tenido su evolución. El campo de la ilustración infantil es muy extenso, señalan Salisbury & Styles (2012) que el álbum ilustrado infantil surge en Inglaterra a finales del siglo XIX, hasta entonces no se conocía literatura específica para niños. Actualmente sigue en pleno crecimiento y es importante explicar la evolución que ha tenido este campo con el paso de los años.(pp.7-8)

#### 3.1 Introducción del libro ilustrado infantil

Criscuolo, I (s.f) explica que un libro ilustrado es aquel que combina una narrativa verbal y visual. Este tipo de libros a partir de la imagen y la palabra invitan a niños y adultos a adentrarse en nuevos mundos llenos de aventuras.

Los libros ilustrados forman parte de la vida de los más pequeños, les ayudan con el aprendizaje y les ofrecen mundos fantásticos que el mundo real no es capaz de proporcionar. (Salisbury, 2018)

Como recoge García, J. (2004). Uno de los primeros libros ilustrados infantiles que encontramos es *Orbis Pictus* del escritor checo Comenius. El libro fue publicado en 1658, el objetivo de este libro era enseñar latín, donde cada página está compuesta por un capítulo temático diferente, que se explica con un texto y está acompañado por una ilustración. Las ilustraciones en este libro no son mera decoración, son parte de su sistema de enseñanza en latín.

El libro ilustrado se caracteriza por dialogar con la imaginación, permite que el lector complete algunos sucesos que no se encuentran en el texto a través de las imágenes (Salisbury & Styles, 2012).

La literatura infantil está destinada al disfrute de los niños, cosa que no excluye que también les pueda gustar a los adultos. Muchos de estos libros tienen valor didáctico aunque este no es su fin principal, en ellos su prioridad es hacer disfrutar al lector de forma literaria y visual haciendo así más feliz al lector a la vez que lo ayuda con su creatividad.

Destacar la importancia de que la literatura como arte esté presente en la cultura y la educación de los niños y no sea relegada a un segundo plano.

### **3.2 Evolución**

La narrativa visual sin texto ha estado presente en nuestra historia desde las pinturas rupestres, imágenes que podrían haber sido un medio de comunicación importante en aquella época y lo siguieron siendo posteriormente en las primeras civilizaciones cuando llegó la palabra hablada y escrita. El ser humano siempre ha tenido la necesidad de comunicarse a través de imágenes, se puede apreciar en las tumbas del antiguo Egipto y en las paredes de Pompeya. Por otro lado, el libro ilustrado combina el formato narrativo con imágenes, el más antiguo que se conserva es un papiro egipcio que data de 1980 a. C. (Salisbury & Styles, 2012)

No es hasta principios del siglo XVII cuando surge la literatura infantil, estos libros contenían fines educativos, religiosos y moralizadores. Con la creación de estos libros, se centró la atención en el contenido y no en su estética, poco atractiva para sus principales lectores. No fué hasta el siglo XIX cuando el mercado del libro infantil se estableció y empezaron a centrar su atención en la estética de estos libros y en conseguir que fueran lo más bellos posibles. (Salisbury & Styles, 2012)

García, J. (2004) Cuenta que los primeros libros infantiles que incluían ilustraciones en sus páginas, no tenían la firma de los artistas, se trataba de ilustraciones anónimas a causa de que el mercado del libro infantil no se había establecido. Esto ocurrió en las ediciones anteriores a 1890, y no fue hasta finales del siglo XIX que empezaron a aparecer las firmas del artista en las ilustraciones, ya que hasta entonces no tenían clara su decisión de dedicarse a la lectura infantil. En los años de transición del siglo XIX al actual en la literatura infantil española solamente se hablaba de desgracias y de buenos comportamientos para así inculcar esos valores a los niños. Para complementar estos textos utilizaban imágenes realistas realizadas con técnicas de grabado y resultaban ser imágenes estáticas y rígidas. De aquella primera generación de ilustradores españoles cabe destacar a Narciso Méndez Bringa y Manuel Ángel

que formaron parte de la casa editorial Calleja entre (1875-1915) y destacan por su dibujo preciso, estilo realista y el uso de la línea, recurso gráfico que se ha querido llevar al actual trabajo pero transformando la línea realista y detallada en líneas de contorno y espacio (pp.30-32).

En las dos primeras décadas del nuevo siglo surge el concepto de álbum de imágenes, se trataba de libros que pretendían ofrecer un producto en el cual sus componentes literarios, gráficos y plásticos fueran un conjunto. Las primeras publicaciones de estos nuevos álbumes de imágenes se pueden fechar en torno al año 1910. En los años siguientes la ilustración de libros fue evolucionando y adquiriendo sensibilidad por el hecho de contribuir a la formación de los lectores con imágenes de gran calidad plástica. Los años siguientes fueron de gran esplendor para el álbum de imágenes hasta el estallido de la Guerra Civil en 1930 que supuso que muchos de los ilustradores tuvieran que ir a la guerra y esto causó el olvido de la ilustración que se había desarrollado hasta entonces.

Los años posteriores a la guerra fueron duros, y fue notable la baja calidad de las ilustraciones, la escasez de temas, la vuelta al moralismo y al adoctrinamiento social y político. (García, 2004)

García, J. (2004) explica que a partir de los años 60 se aprecia una consolidación en las tendencias artísticas, y esto fue gracias a ilustradores que aportaron obras consideradas clásicas, ya en los sesenta esta consolidación se produjo en cierto modo gracias al premio *Lazarillo* que refleja la evolución técnica y artística del libro ilustrado.

Con la llegada de los años ochenta aparecen indicios de una crisis o cambios en las relaciones entre ilustradores y editoriales, además se reavivaron las ediciones dedicadas a la infancia. Durante esta época surgió una evolución a causa del paso del tiempo y la renovación generacional que ayudó a la incorporación de jóvenes ilustradores en muchos casos con formación artística profesional.

En la década de los noventa aparecieron nuevos ilustradores que causaron una renovación del estilo en las tendencias de la ilustración infantil de la época. Destacar a Violeta Monreal, su trabajo se basaba en líneas y manchas de tinta junto a elementos de collage.

En la actualidad podemos destacar a artistas como Olga de Dios, quien a través de sus obras fomenta la solidaridad y la igualdad a través de personajes de lo más diversos y Anna Llenas quien también da prioridad a transmitir valores y emociones a través de sus historias.

El álbum ilustrado está dotado de un gran poder comunicativo que lo convierte en uno de los modos de aprendizaje y desarrollo intelectual del público infantil. Recaltar la importancia de abordar el contenido y forma del álbum infantil ya que es uno de los principales medios de aprendizaje y desarrollo intelectual, herramientas con las que estructuran y conciben el mundo que les rodea.

### 3.3. Referentes

A continuación desglosaremos una selección de autores que han tenido un papel fundamental en la creación de mi obra y en el desarrollo de mi trayectoria artística.

A lo largo de estos años mis referentes han sido de lo más variados tocando campos como la escultura, la pintura, el land art pero hasta ahora, nunca había tenido referentes del campo de la ilustración, para mi sorpresa siento que he conectado con este campo, y me gustaría señalar algunos de los artistas que más me han influenciado, tanto por la temática, los valores y el uso de los monstruos como personajes.

- En primer lugar, mencionar al ilustrador estadounidense **Maurice Sendak (Brooklyn 1928-2012)**.

Considerado el mejor ilustrador de libros, "*Donde viven los monstruos*" (1963) fue una obra que causó un gran impacto tanto en niños como en adultos. La obra trata temas como el amor, la ira, el odio, la seguridad, las obsesiones, las relaciones de poder entre adultos y niños, la pérdida de control y la imaginación. Temas abordados a través de una sencilla historia sobre la rabia infantil frente al control parental. El autor consigue transmitir a los lectores la profundidad de los sentimientos del protagonista a través de jugar con el color, la forma y la composición con este libro el autor ha elevado el libro ilustrado a una nueva categoría.



## DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS



TEXTO E ILUSTRACIONES DE MAURICE SENDAK

(Donde viven los monstruos, Maurice Sendak, 1963)

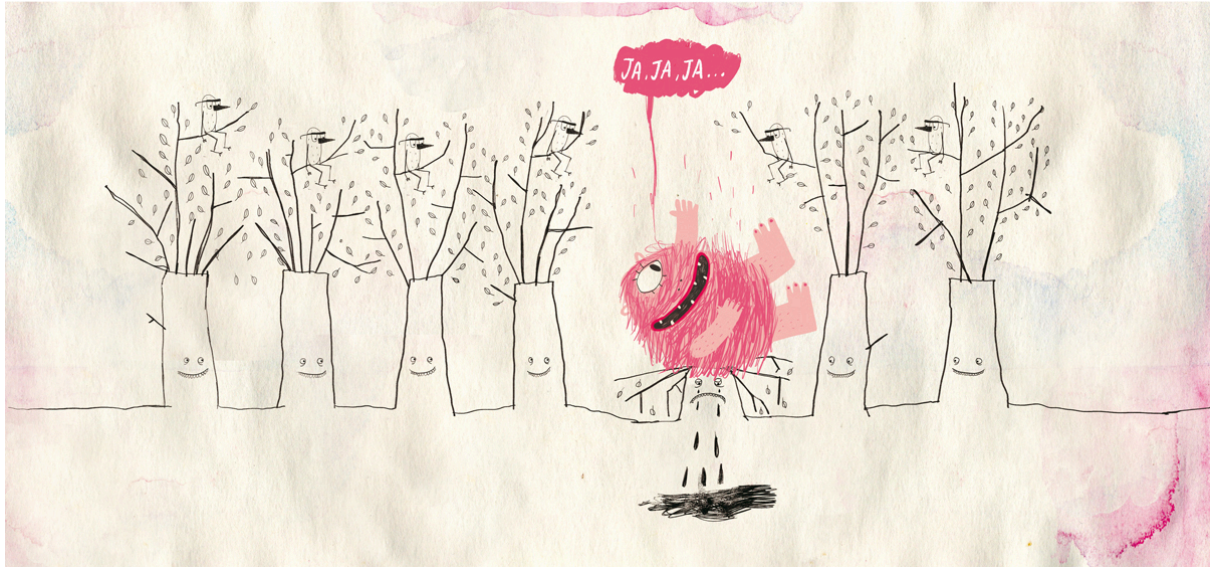
- **Olga de Dios (San Sebastián, 1979).** A la hora de realizar este proyecto, ha sido mi primer referente y más importante.

Desde el primer momento que vi su libro "*Monstruo rosa*" (2013), baraje la posibilidad de crear un libro propio. "*Monstruo rosa*" habla sobre el valor de ser diferente, la historia nos hace entender la diversidad como un elemento que enriquece la sociedad.

Con esta pequeña lectura, me di cuenta que no siempre es necesario llegar a la perfección, en muchas ocasiones al intentar que las ilustraciones sean perfectas pierden esa expresividad y dinamismo que las hacen una verdadera obra de arte.

Dos de los aspectos que me resultaron más interesante del libro son, el uso de la línea, como le da continuidad a la historia y divide la hoja creando el cielo y el suelo sin necesidad de dibujarlo, y el uso del monstruo como personaje principal. Se suele asociar la figura del monstruo a un personaje aterrador, en segundo plano y por eso llaman la atención los libros de Olga de Dios. La autora utiliza la figura del monstruo como personaje principal de forma positiva y educativa, dotándolo de emociones y sentimientos, características que no suelen representar a este tipo de personajes.

Tanto este libro como otros de la autora "*Monstruo Azul*" (2020), "*Rana de Tres Ojos*" (2017), "*Pajaro Amarillo*" (2015) o "*Bicho Pelota*" (2023), son libros con ilustraciones y composiciones sencillas en las que normalmente aparecen pocos elementos y se centran en el protagonista. Son libros que hablan sobre la justicia, la solidaridad y la igualdad.



(Monstruo Rosa, Olga de Dios, 2013)

Instagram: @olgadedios\_

- **Anna Llenas (Barcelona, 1977).**

Como la autora anterior me llama la atención los dibujos sencillos y llenos de expresividad y como en algunos de sus libros utiliza un monstruo como personaje principal.

Sobre todo destacar el uso diferentes tipos de materiales en especial el cartón para crear personajes, objetos o plantas.

Al ver su libro “*Monstruo de colores*” (2012) y como asociaba cada color con una emoción, se me ocurrió hacer algo parecido con los colores del arcoiris y asignar a cada personaje el color que mejor concuerda con su personalidad y su forma de ser.



(El Monstruo de Colores, Anna Llenas, 2012)

Instagram: @annallenas



- **Vera Galindo (Zaragoza, 1995).**

La autora, trabaja realizando collage con técnicas tradicionales y digitales, además integra los colores planos con otras texturas para crear contrastes, también hace uso del fondo blanco para crear y destacar algunos elementos.

Destacar “*Lila y Lola*” (2024), se trata de un álbum ilustrado que nos habla del respeto hacia los animales y la naturaleza y que cuando queremos a alguien es tener que aceptarlo tal y como es. Galindo (2024) explica que el libro está realizado mediante collage, mezclando lo analógico y lo digital. Primero se ha realizado un trabajo a mano que posteriormente ha sido escaneado y editado en digital.



(Lila y Lola, Vera Galindo, 2024)

Instagram: @veragalindo\_

- **Adolfo Serra (Teruel, 1980).** Es un artista que te cautiva con sus acuarelas.



(Caperucita Roja, Adolfo Serra, 2011)

Instagram: @adolfoserra

“*Caperucita roja*” (2011) es uno de los libros más destacados del artista, llama la atención su forma de sumergirnos en la historia a través de ilustraciones que dan la sensación de formar parte de ella. Destacar el uso del fondo blanco del papel como parte de la historia.

- **Rodrigo Mattioli (Brasil 1982).** Destaca por sus creaciones sencillas que consiguen conectar con un público muy diverso.



(Un Árbol, Rodrigo Mattioli, 2019)

Instagram: @rodrigomattioli\_

El autor utiliza lápices de colores y acuarelas para la creación de sus obras. En algunos de sus libros emplea diferentes estilos tipográficos, algunos de ellos simulando una tipografía manual.

Aparte de tener a estos artistas como referentes e inspiración, también he utilizado otras herramientas web como *Pinterest* o *Instagram*, que son una gran fuente de inspiración, donde los artistas pueden encontrar una gran variedad de contenido de diferentes campos artísticos y así poder buscar, ampliar o contrastar información, además son una lluvia de ideas constante.



### 3.4. Etapas del dibujo en la representación infantil

Tras la revisión de las ilustradoras Olga de Dios, Anna Llenas, Vera Galindo, Maurice Sendak, Adolfo Serra y Rodrigo Mattioli elegidos como referentes visuales tanto por la creación de personajes, las formas de representación y las texturas, he indagado en crear una

representación personal cercana a las edades comprendidas de los 4 a los 6 años, la edad de los lectores a la que me dirijo principalmente.

Muchos de los elementos visuales comunes en ellas; el cuerpo redondo de donde en ocasiones forma parte la cabeza, los ojos en forma de punto, una línea curva para la boca, las extremidades sin articulación son comunes en la segunda etapa del dibujo infantil denominada por Lowenfeld (1957) etapa preesquemática, que abarca de los 4 a los 7 años.

En las primeras representaciones de personas, emplean elementos como el círculo para el cuerpo, puntos para los ojos, una línea curva para la boca, un punto para la nariz y líneas rectas sin articulaciones para piernas y brazos que suelen acabar en un par de círculos para las manos y los pies.

	
<p>Dibujo realizado por mi primo Marco de 4 años.</p>	<p>Págs. 44-45.</p>
<p>Semejanzas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del círculo para crear el cuerpo.</li> <li>- No tienen articulaciones.</li> <li>- Ha realizado un paisaje con el fondo blanco.</li> <li>- La boca es una línea curva.</li> </ul>	<p>Diferencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Integro los ojos y boca en el cuerpo.</li> <li>- Las manos y los pies son más complejos.</li> <li>- Los brazos y las piernas no son una línea, les doy volumen.</li> <li>- No utilizo nariz.</li> <li>- Los ojos son más complejos que un punto.</li> </ul>

De igual manera, sintetizo los elementos buscando siempre la economía de las formas pues como ellos no utilizo el cuello, aunque sí incluyo elementos característicos no solo de un

mismo grupo como son los cuernos representados en forma de rama en los monstruos verdes además de peculiaridades dentro del conjunto como es la ausencia de nariz.

En la etapa preesquemática, el tamaño no se ajusta a las proporciones reales, sino a la importancia de los elementos. En ocasiones recojo esta idea al representar los monstruos naranjas más grandes que sus casas. Aunque en otras ocasiones, el tamaño si responde a una cuestión de altura, así los seres violeta, azul, amarillo y rojo son mas pequeños que los naranja por adaptarse al lugar que habitan.

También he utilizado el tamaño como recurso para indicar relaciones de profundidad en el espacio a pesar de pertenecer a la siguiente etapa que va de los 7 a los 9 años, denominada esquemática. Lo he utilizado para crear profundidad en vez de hacer uso de la perspectiva cónica, sistema mucho más complejo perteneciente ya a la abstracción adulta de la representación del espacio, incluyendo elementos de mayor tamaño cuando están cerca y de menor tamaño cuando pretendiendo estar alejados.

Otras características de la etapa preesquemática recogida en mi forma personal de representación, ha sido el uso de elementos ya distinguibles; el uso de la línea de horizonte; y el uso del color de forma discriminada como es el amarillo para el sol, azul para el cielo o verde para los árboles.

Para la representación del espacio se ha utilizado el color blanco donde aparecen objetos definidos como la línea del horizonte que los guía a través de la historia y se utiliza para delimitar el espacio dividiendo cielo y suelo, también se utiliza para representar si los elementos están cerca o lejos, si se encuentran en la parte superior de la línea significa que se encuentran más alejados. Además nos introduce a través de los diferentes reinos creando por ejemplo las montañas del reino azul. Por otra parte el color acerca los personajes a la realidad dotandolos de un significado metafórico; naranja simpatía y aventura, amarillo alegría, verde calma, añil misterio, azul libertad, violeta creatividad y rojo enfado.

Por otro lado, utilizo trazos aparentemente descontrolados típicos en la primera etapa del garabateo, que se inicia sobre los 2 años hasta los 4, para crear la textura del pelaje de los monstruos y las casas del reino naranja, ofreciendo un carácter desenfadado y dinámico.

Aspectos que ya he ido buscando en ejercicios previos como las cubiertas de “Sirenas” realizadas en la asignatura “taller de ilustración” donde el color no coincide con el borde de la



figura, quedando algunas veces por dentro y otras sobrepasando el borde, haciendo referencia a la falta de control de las falanges para cubrir las formas cerradas perfectas.



(Tres sirenas, Ruth Ballester, 2023)

Por consiguiente, recorro tanto al estudio de ilustradoras actuales que se basan en la representación infantil como en los propios elementos gráficos a los que se refiere Lowenfeld (1957), escogiendo elementos de diferentes edades previas a la etapa realista (de los 9 a los 12) que es ya cercana a la edad adulta y experimentando hasta crear un lenguaje personal.

De este modo me acerco a la forma de comprender que tienen del espacio, los elementos y el color; recojo el aspecto desenfadado y aparentemente casual; pero creando una representación personal más compleja y detallada que aparenta sencillez.

#### 4. METODOLOGÍA

El actual proyecto lleva tras de sí un largo trayecto, desde la elección del tema a la redacción de la historia que ha ido cambiando a medida que evoluciona la idea, pasando por la elección de los materiales y la realización de los dibujos e ilustraciones que han pasado por diversas etapas y sufrido diversos cambios.

Todos los pasos siguen la metodología impartida en la asignatura “Taller de ilustración” impartida por la profesora Valle Galera.

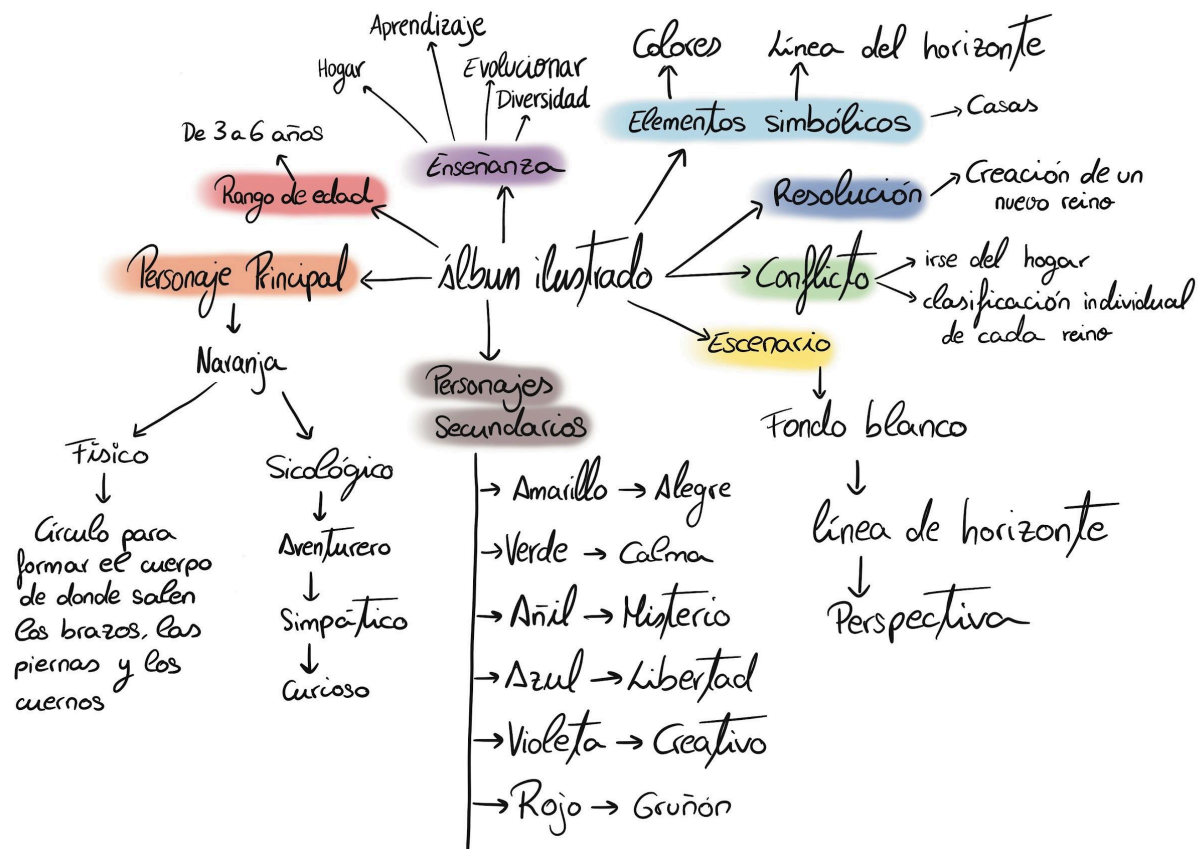
1. Mapa conceptual y sinopsis
2. Historia (anexos)
3. Evolución de los personajes
4. Expresiones y rotación
5. Storyboard
6. Pruebas de color: problemas y resoluciones
7. La línea y el fondo
8. Tipografía
9. Cubiertas, guardas y portadilla



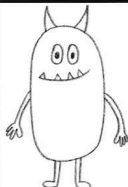




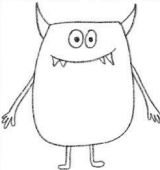



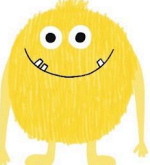


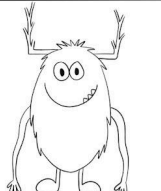


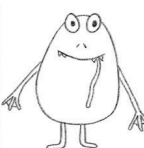

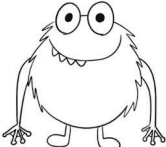


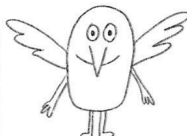









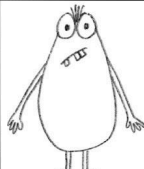

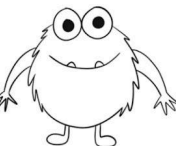


## 5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

### 5.1 Mapa conceptual y sinopsis

Naranja es una historia que trata del hogar, de la experiencia de mudarse a otro lugar, la diversidad e incorporar los conocimientos adquiridos. A lo largo del viaje vamos conociendo diferentes personajes que nos van enseñando cómo se divide el mundo. Tras las aventuras vividas y las cosas aprendidas, Naranja tiene una idea que lo cambiará todo.



## 5.2 Evolución de los personajes

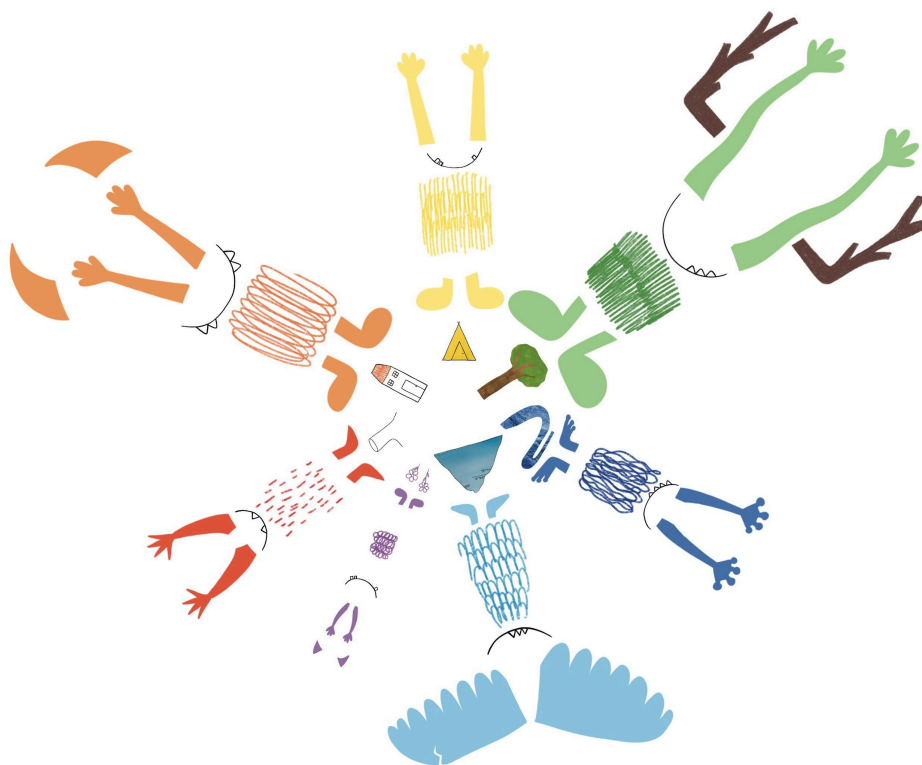
PERSONAJES	1ª prueba	2ª prueba	3ª prueba	4ª prueba	5ª prueba
NARANJA					
AMARILLO					
VERDE					
AÑIL					
AZUL					
VIOLETA					
ROJO					

Un factor a destacar es la evolución de los personajes hasta llegar al diseño final. Los personajes no tienen un género definido para favorecer el objetivo específico que busca la

conexión e identificación entre los personajes y el lector independientemente del género del lector.

A la hora de realizar los personajes me he centrado en los dibujos y representaciones de personas que realizan los niños a partir de los 4 años que se caracterizan por emplear un círculo para el cuerpo, donde dibujan los ojos con un punto y la boca con una línea curva, dos líneas rectas para las piernas y los brazos que acaban en un círculo para representar las manos y los pies, llegando a desarrollar un poco más algunos de estos aspectos.

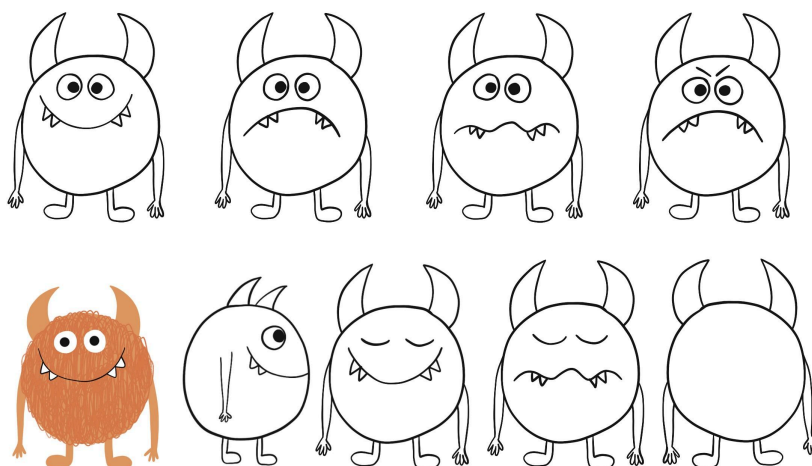
Desde la primera prueba ya podemos ver alguno de los rasgos característicos de cada personaje como son los cuernos de Naranja, las manos de Añil, las alas de Azul o los cuernos de Verde. Partimos de un diseño donde cada personaje tiene una forma y en su conjunto no hay armonía pero como se ha dicho anteriormente cada personaje ya tiene su elemento característico. En la segunda prueba ya podemos observar que todos los personajes parten del mismo cuerpo para crear unidad y armonía, pero el diseño de los personajes no resultó convincente ya que daban la sensación de dibujos animados. En la tercera prueba ya podemos ver la forma final de cada personaje, los cuales parten de un círculo del cual salen los brazos, las piernas y las alas o cuernos. Con este diseño, se obtuvieron unos personajes sencillos partiendo de los garabatos que realizan los niños a la edad de entre 4 y 6 años. Se agregó color al diseño para ver como quedaba pero el resultado no fue favorable, al tratarse de colores planos, los personajes quedaban estáticos. Finalmente se cambiaron los colores planos por texturas, a cada personaje se le agregó un patrón diferente con un pincel digital que simulaba el grafito del lápiz.



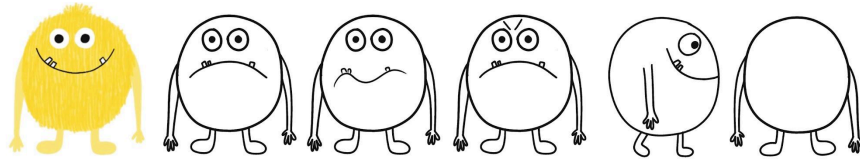
La imagen representa un diagrama de la hoja de concepto de los personajes, donde aparecen en forma circular, las partes de cada personaje y sus casas.

### 5.2.1 Expresiones y rotación

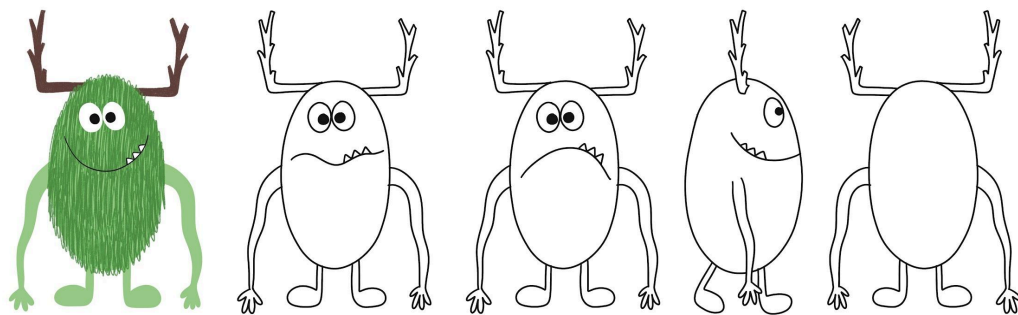
Naranja es un monstruo muy simpático, le encanta pasar tiempo en su hogar, pero no puede estar quieto. Siempre está en busca de nuevas aventuras, vivir nuevas experiencias y conocer nuevos lugares.



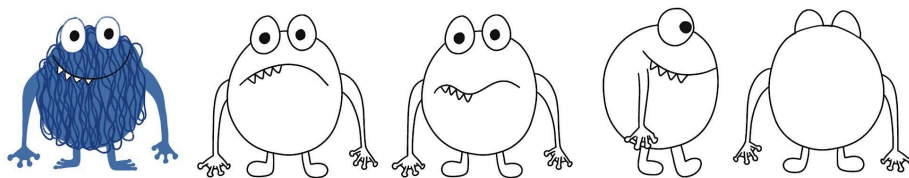
Amarillo es un monstruo alegre y trabajador, se pasa el día cosechando en el campo para poder dar de comer a su familia.



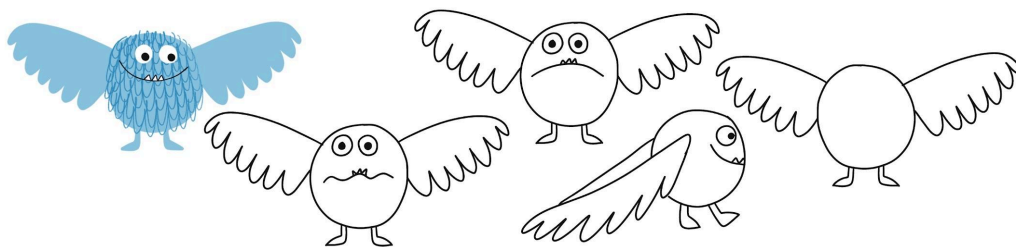
Verde es un monstruo tranquilo y grande, le gusta ayudar a los demás y se encarga de mantener la paz entre los reinos.



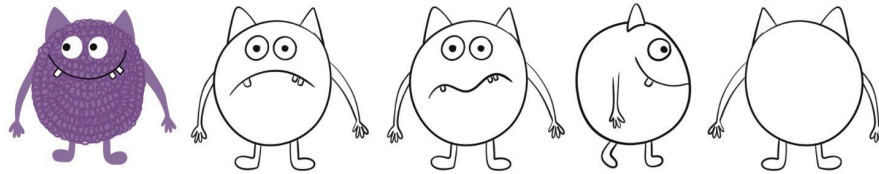
Añil es un monstruo misterioso, al que le encanta nadar. Se pasa el día en el agua descansando sobre los nenúfares o nadando con los peces.



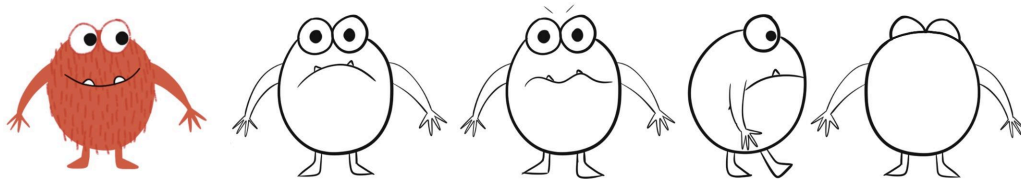
Azul es un monstruo inquieto, con sus grandes alas le gusta volar tan alto como las nubes.



Violeta es un monstruo risueño y pequeño, que para poder ver a su alrededor se sube a las flores.



Rojo es un monstruo viejo y gruñón. Vive en túneles que él mismo hace bajo tierra, donde nadie lo puede ver.



### 5.3 Storyboard

Para leer la historia completa ver Anexo I.

Para abordar el storyboard, lo sintetice en ocho secuencias con las que ordené y marqué las claves de la historia.

#### Inicio

Naranja tomó la decisión de emprender un gran viaje y se despidió de su familia.

#### Nudo

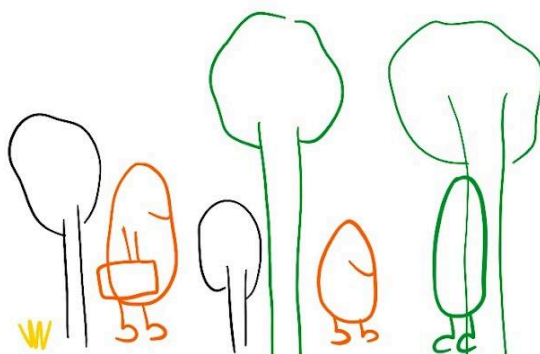
En el transcurso del viaje conoce a diferentes personajes

- Amarillo - trabajador y simpático - vive en la pradera y cosecha trigo y girasoles.
- Verde - grande y tranquilo - vive en el bosque y le gusta ayudar a los demás.
- Añil - misterioso - vive en el agua.
- Azul - alegre e inquieto - vive en las montañas y se pasa el día volando.
- Violeta - pequeño y creativo - vive en una pradera llena de flores.
- Rojo - viejo y gruñón - vive bajo tierra.

#### Desenlace

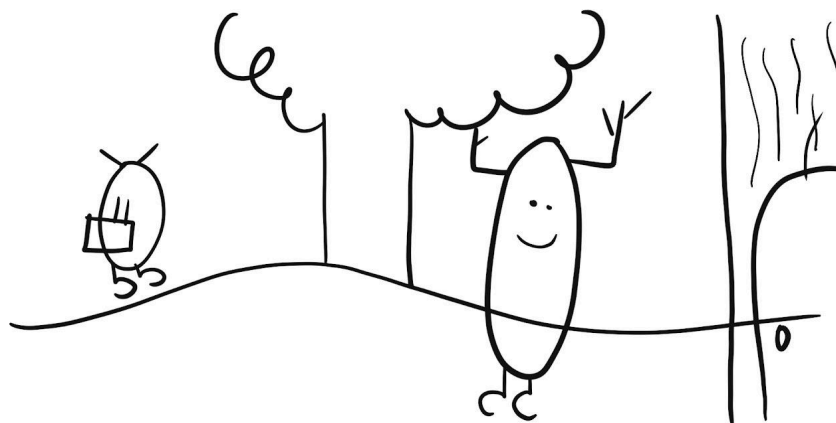
Naranja tiene una idea para crear un reino donde convivir todos juntos.

Evolución de la misma escena desde el primer storyboard hasta la ilustración final.



Primer storyboard.

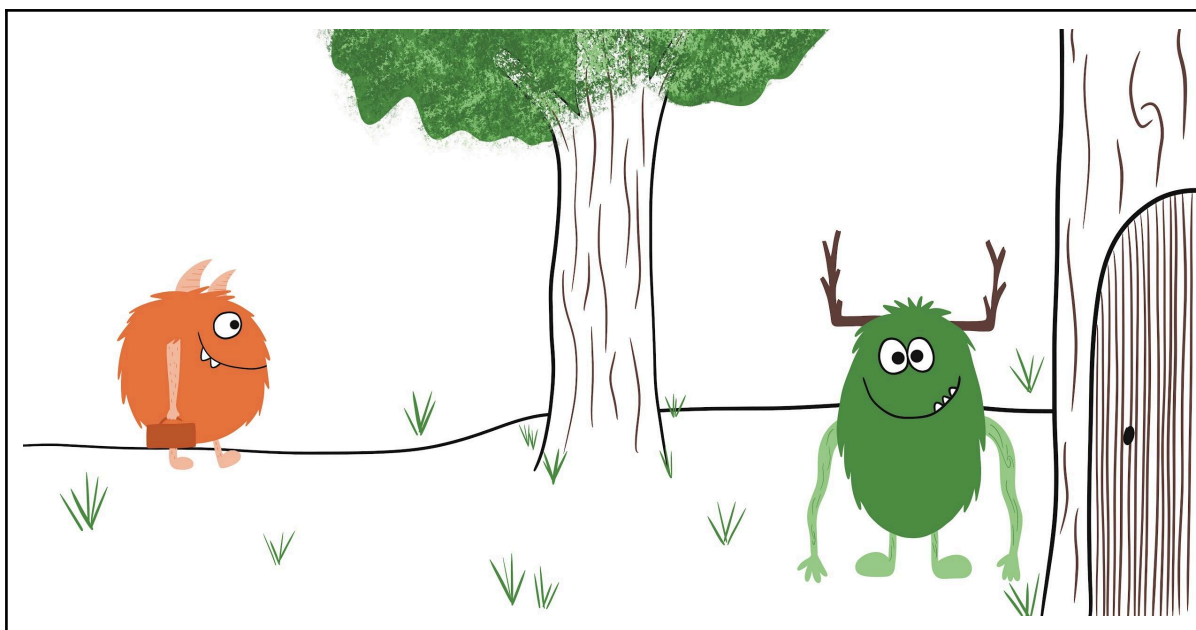
Desde el primer storyboard, ya tenía clara la importancia de la línea y las formas simples. Además ya aparecen los colores que se iban a utilizar posteriormente, pero faltaba una buena composición de las escenas y desarrollar mejor la historia.



Segundo storyboard.

Al realizar el segundo Storyboard, la historia ya estaba desarrollada por lo que las composiciones están mejor compuestas.





Primera prueba del libro.

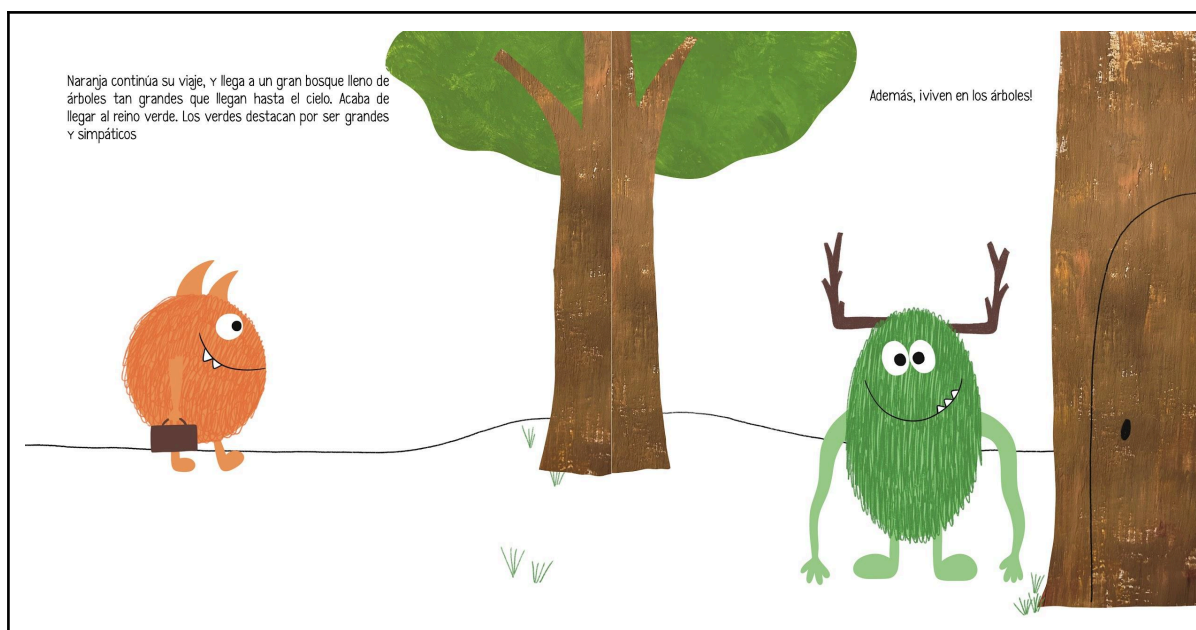
Ya con las escenas bien compuestas, se pasaron a limpio y se empezó a poner el color, en su mayoría colores planos y alguna textura, todo realizado en digital.



Segunda prueba del libro.

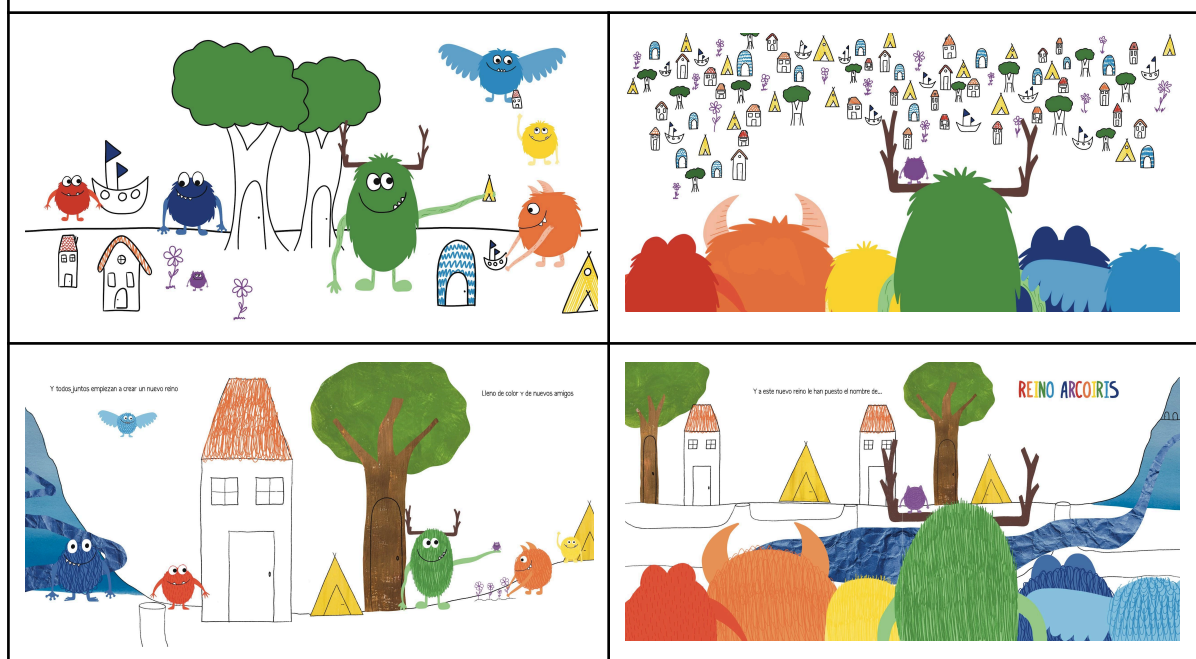
Al no obtener un buen resultado con la prueba anterior, se decidió volver a empezar y probar otras técnicas y materiales. En este caso está realizada en tradicional con lápices de colores y pasteles.





Prueba final del libro.

Vistos los resultados anteriores, se empezó de nuevo el proceso de creación de la obra, utilizando técnica mixta, combinando el dibujo digital con texturas realizadas en tradicional con pintura acrílica, acuarelas y papel.



Destacar los cambios realizados en las dos últimas escenas del libro, donde se mejoraron las proporciones y la distribución de los elementos en el espacio.

Para ver los storyboards completos ver Anexo II, III y IV.

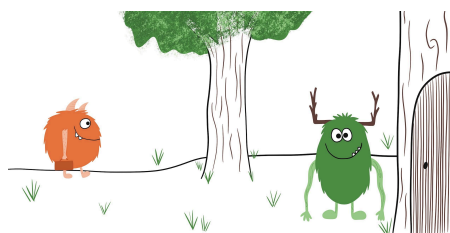
## 5.4 Prueba de color: problemas y resoluciones

Desde un primer momento tenía claro qué color quería que representara a cada personaje, cada uno transmite unas emociones diferentes al igual que pasa con los colores: naranja aventurero y simpático; amarillo trabajador y alegre; verde tranquilo: azul libertad; añil misterioso; violeta creativo; y rojo gruñón.

Al realizar el álbum ilustrado decidí hacerlo en digital con el programa Procreate. Es un programa intuitivo, que te ofrece una gran variedad de opciones a la hora de dibujar. En la primera prueba de color, las ilustraciones están realizadas con un pincel que simula la acuarela y en el fondo aparecen manchas de diferentes colores. Esta prueba fue descartada enseguida ya que le faltaba expresividad, las ilustraciones quedaban monótonas y el fondo sucio. Al realizarlo en digital con el pincel de acuarela no dispones de esa espontaneidad e irregularidad que te ofrece la acuarela en formato tradicional.



Decidí cambiar la textura de acuarela por colores planos, pero seguir manteniendo el blanco del fondo. Se consiguió que las composiciones individuales y a doble página sintetizan la



historia de forma ordenada, manteniendo un ritmo dinámico y gráficamente equilibrar los pesos visuales y puntos de interés. Sin embargo, al igual que en la prueba anterior, seguía resultando monótono.

En este punto me planteé realizar el álbum ilustrado en tradicional, utilizando lápices de colores y acuarelas pero el resultado tampoco fue el esperado. Con los colores de madera, algunos personajes parecían manchas de color, por otra parte, no conseguía mantener la continuidad del personaje así que decidí parar, descansar unos días y volver a empezar de nuevo en digital con el programa Procreate.



Seguí utilizando la misma paleta de colores pero en vez de utilizar colores planos, a cada personaje se le agregó una textura diferente en el cuerpo con un pincel efecto grafito en digital, al ser de tamaño pequeño y cada personaje tener un diseño diferente, el patrón no quedaba monótono como las manchas previas de acuarela en el fondo. Mientras iba

dibujando las ilustraciones, me vino la idea de realizar algunas pruebas de texturas con diferentes materiales.



Para su realización, se utilizó cartulina, papel de colores, pintura acrílica, acuarelas y sal. Los resultados obtenidos fueron interesantes por ello decidí utilizar alguno para elementos como los árboles, el agua, las montañas o el interior de los túneles. A través del collage junto al dibujo digital encontré la forma de poder expresar el azar, dinamismo y expresividad que estaba buscando desde un principio y conseguir un resultado atractivo e interesante visualmente.

### 5.5 La línea y el fondo

Blanco, *“color semejante al de la nieve o la leche, y que corresponde al de la luz solar; no descompuesta en los varios colores del espectro”* ( Real Academia Española, s.f.)

El color blanco simboliza la paz, la reconciliación, la pureza y la inocencia. Es un color que transmite tranquilidad y crea un ambiente limpio y agradable. En este caso el color blanco se ha utilizado para el fondo de las ilustraciones, manteniendo el color del papel para conseguir unas ilustraciones donde la atención derive a los personajes y los elementos característicos que aparecen en cada escena.

Cuando a los niños de entre 7 y 9 años les dicen que pintan un paisaje, delimitan el espacio en dos partes, la parte superior donde sitúan el cielo pintado de azul y la parte inferior que sería el suelo pintado de verde. Hasta los 6 años los colores que utilizan los niños a la hora de

representar objetos, es aleatorio. Pero a partir de los 7 años, los niños ya empiezan a ser conscientes de que color en cada elemento que dibujan, hasta entonces según Lowenfeld, hay que dejar que los niños experimenten con los colores ya que a través de esta experimentación se crea una relación entre el color y el dibujo.

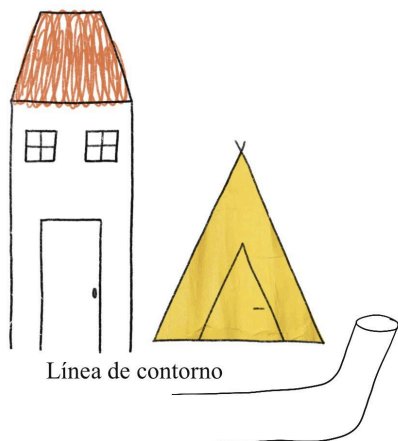
En este caso el espacio del fondo, se ha querido conservar blanco y para delimitarlo se hace uso de la línea, recurso utilizado en el cuento “*Monstruo rosa*” de Olga de Dios de donde sale la idea. Pero llevada más allá se ha utilizado como el recurso principal del cuento. La línea es quien nos va contando toda la historia desde la portada donde nos presenta al personaje principal hasta la contraportada. Por otra parte, este recurso, también se ha utilizado como contorno para la creación de elementos como las flores, las casas, los túneles subterráneos vistos “en rayos x” a través de la tierra, etc.



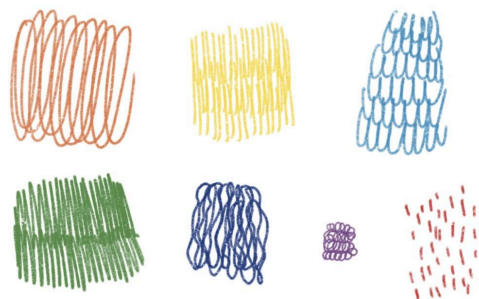
Línea de horizonte



Línea para crear elementos de la escena



Línea de contorno



Línea para dar textura a los personajes

## 5.6 Tipografía

La elección de la tipografía es un aspecto importante a tener en cuenta. No es lo mismo utilizar una misma tipografía para un cartel publicitario que para un cuento infantil, cada formato nos pide una fuente acorde con el mensaje que queremos mandar y al público que va dirigido.



En este caso se trata de un público infantil y se necesita un fuente de fácil legibilidad e informal. Una tipografía sin serifa, al no tener adornos es más legible y sencilla, en ocasiones posee un aspecto irregular como si estuviera hecha a mano, nos transmite informalidad y nos acerca al mundo infantil. Además tienen la cualidad de ser mono-espaciada, se caracterizan por tener en sus caracteres el mismo espacio horizontal. El eje es vertical y el trazo es grueso para que tenga presencia y sea visible. Algunas tipografías que forman parte de este grupo son: Courier, Andale Mono y Lucida Console.

Para el álbum ilustrado se ha elegido la fuente CF Second Son PERSONAL, se trata de una tipografía redonda que simula la caligrafía manual. Se la obtenido de DaFont que es un archivo de fuentes gratuitas. Por otra parte tenemos el título, en el que partiendo de la fuente AManoBoldensada obtenida de la página web DaFont se ha realizado una tipografía propia haciendo las letras más cuadradas, los grosores irregulares y poniendo el palo superior de la letra jota.

AManoBoldensada  
**NARANJA NARANJA**

## 5.7 Cubiertas, guardas y portadilla

El primer contacto del lector con el libro es a través de la portada que ha de ser una invitación a la lectura, por lo que es crucial para captar la atención y el interés del público infantil. Una buena portada destinada al público infantil ha de ser colorida, atractiva visualmente y de fácil comprensión.

La portada ha de cumplir diferentes características:

1. Ilustraciones atractivas y coherentes
2. Despertar interés
3. Reflejar el contenido del libro
4. Tipografía legible
5. Paleta de colores

## 6. Edad del lector

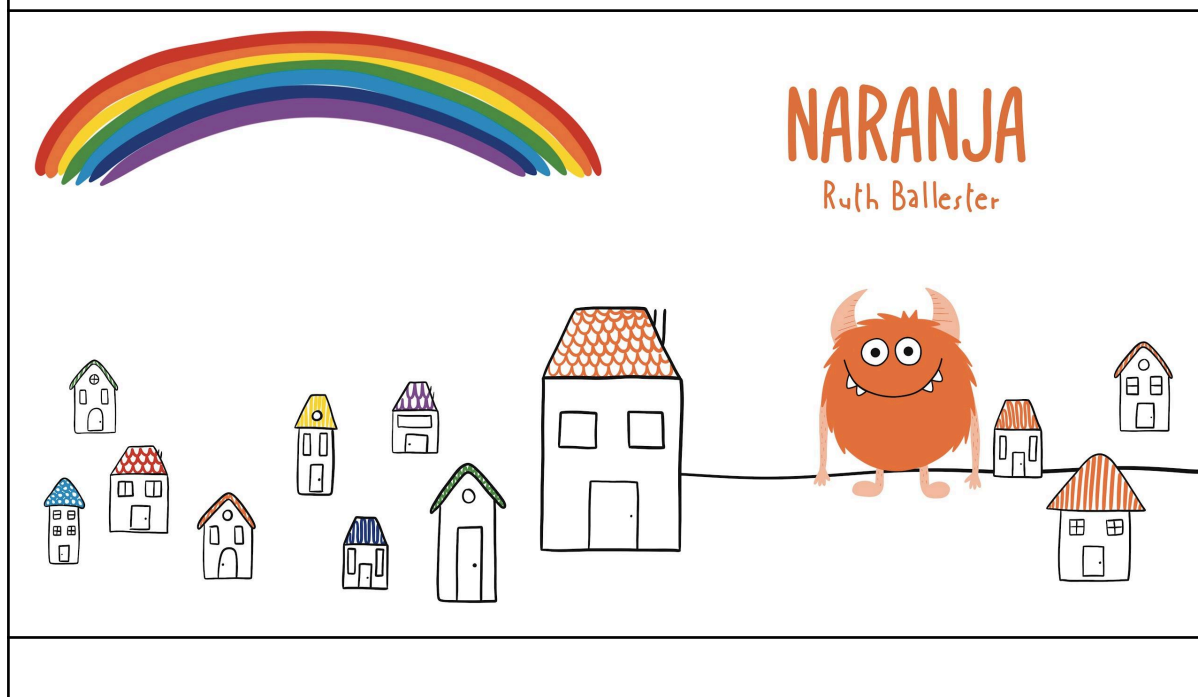
El diseño de las cubiertas, guardas y portadilla lo tenía claro desde el primer momento, sabía los elementos que quería que aparecieran, por consiguiente, no han sufrido grandes cambios.

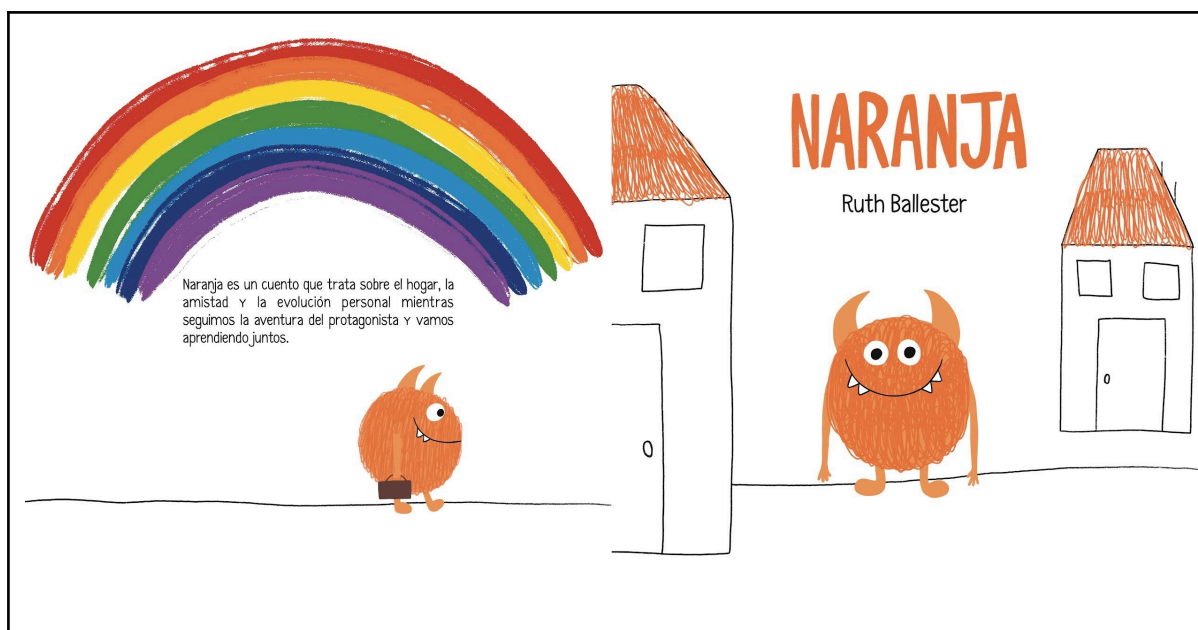
### Cubierta y contracubierta

Primer diseño y diseño final

Los elementos elegidos en la cubierta, son el personaje principal y las casas de su lugar de origen, es decir, el personaje en su hogar. El cambio de la primera cubierta a la final es la disposición y tamaño de las casas, para conseguir una cubierta proporcionada y con limpieza visual.

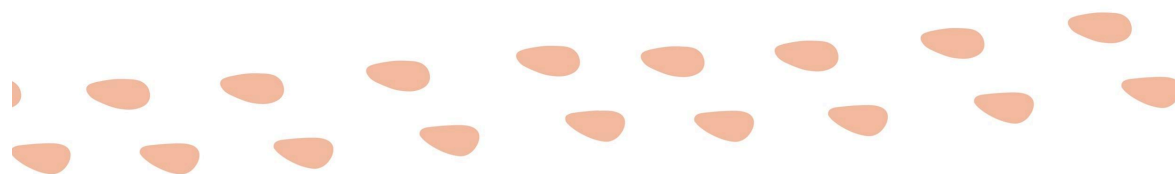
La primera contracubierta se compone del arcoiris que representa la diversidad y las diferentes casas de cada reino, igual que la cubierta resultaba visualmente desordenada y sin sentido por lo que se eliminaron las casas y se agregó al personaje principal caminando con la maleta simbolizando que la historia no ha acabado.

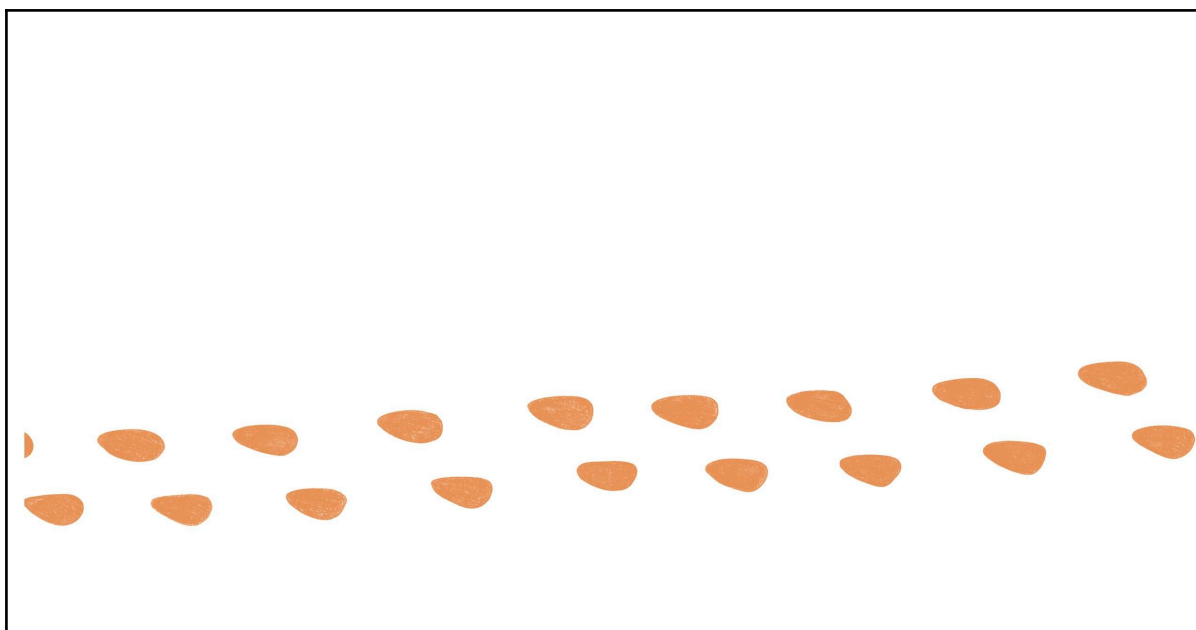




## Guardas del principio

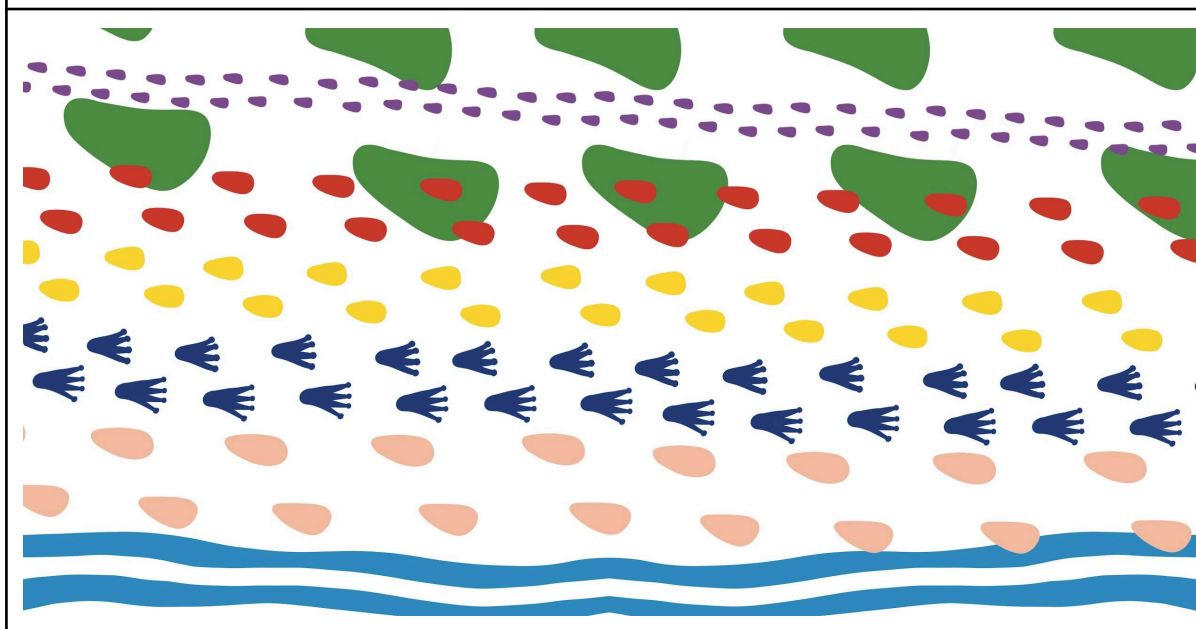
El cambio de las guardas ha sido la textura de las huellas, las primeras están realizadas con un color plano y las últimas con la misma textura que los personajes y la línea del horizonte.



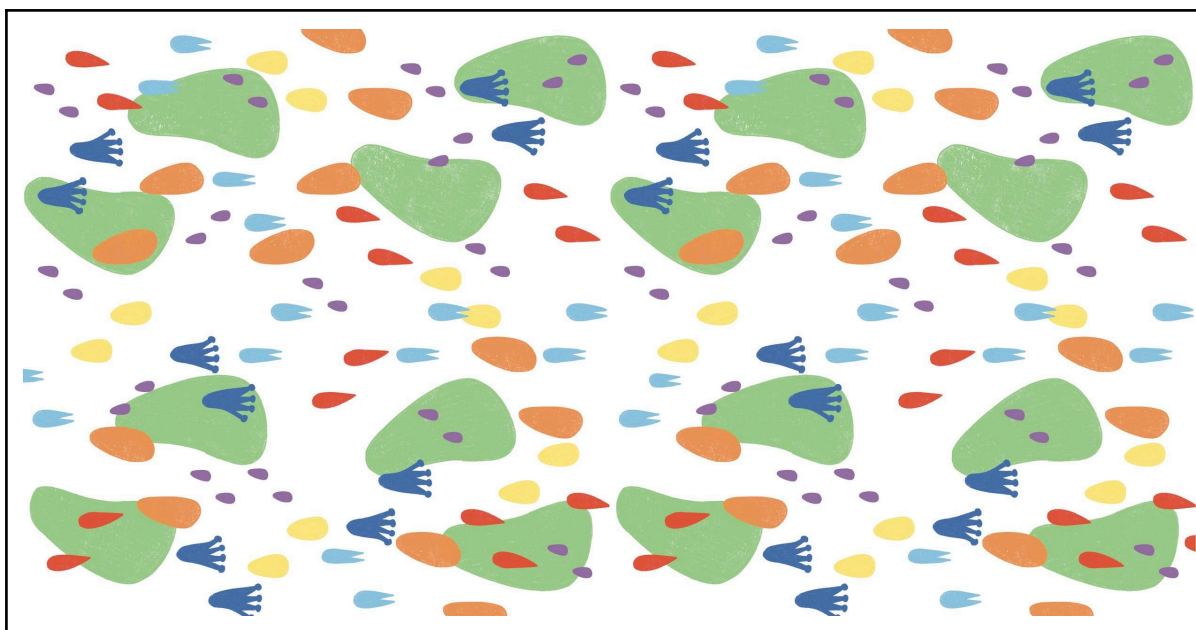


### Guardas del final

Ambas guardas contienen las huellas de los personajes de la historia. En las primeras guardas aparecen las huellas de forma ordenada, y con colores planos que daban sensación de monotonía y rigidez. En cambio en las guardas finales, las huellas están realizadas con la misma textura que los personajes o la línea del horizonte y aparecen dispersas por todo el espacio creando unas guardas interesantes y divertidas.







### Portada interior

(hoja izquierda en blanco)

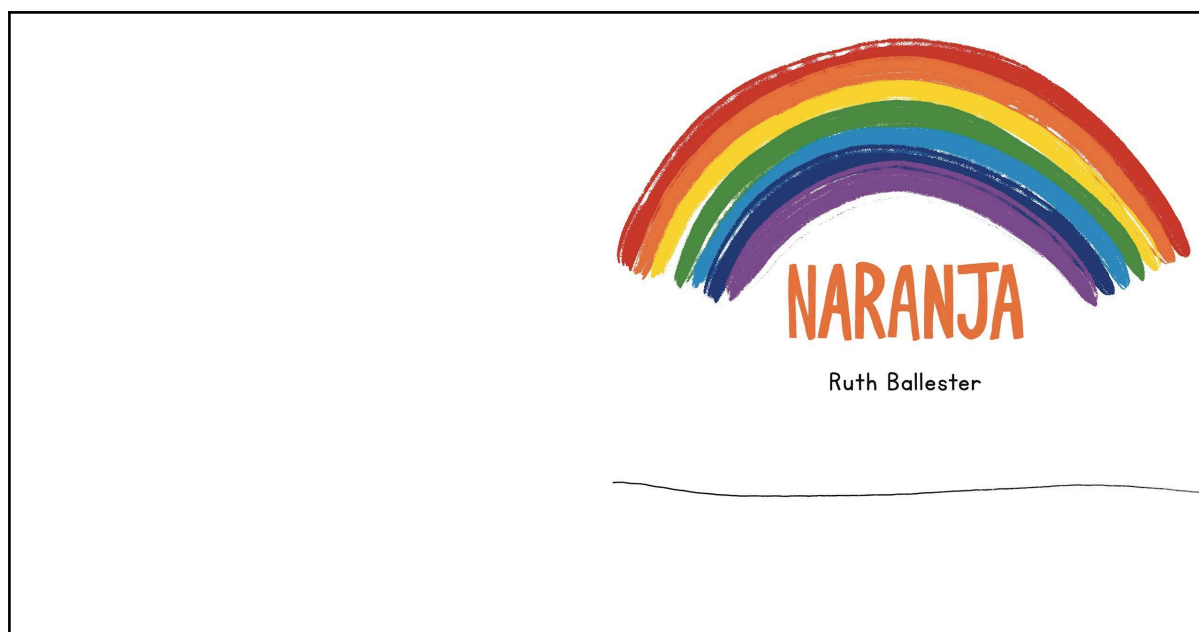
La portadilla contiene dos elementos importantes de la historia como es la línea del horizonte que nos acompaña durante todo el libro y conecta las distintas geografías y el arcoiris que representa la diversidad de los personajes que aparecen en el libro. Con el diseño de la portadilla se ha creado un juego entre la imagen del arcoiris y el título “Naranja” que hace referencia al personaje principal y no al color.



# NARANJA

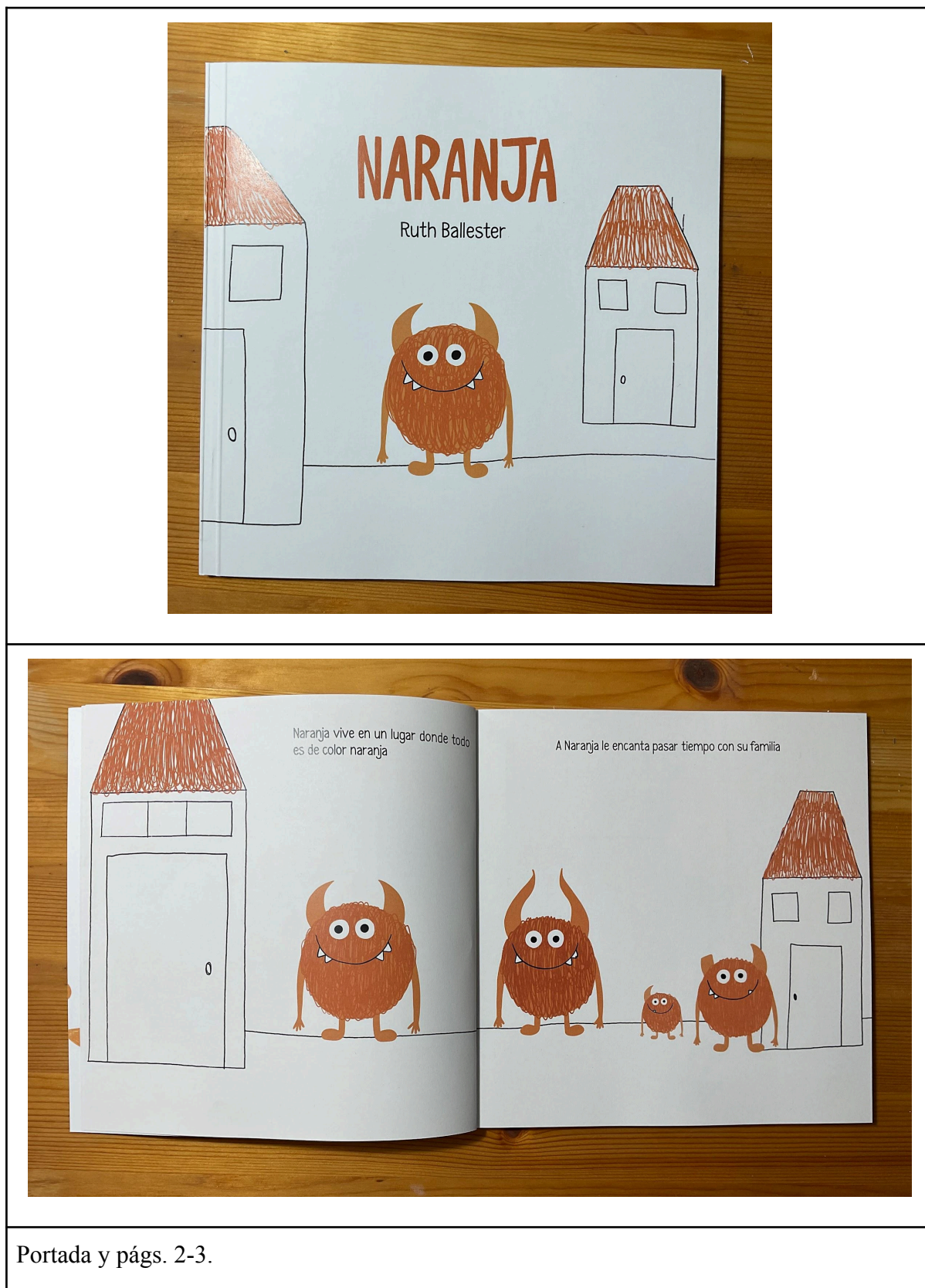
Ruth Ballester





## 5.8 Resultados del trabajo

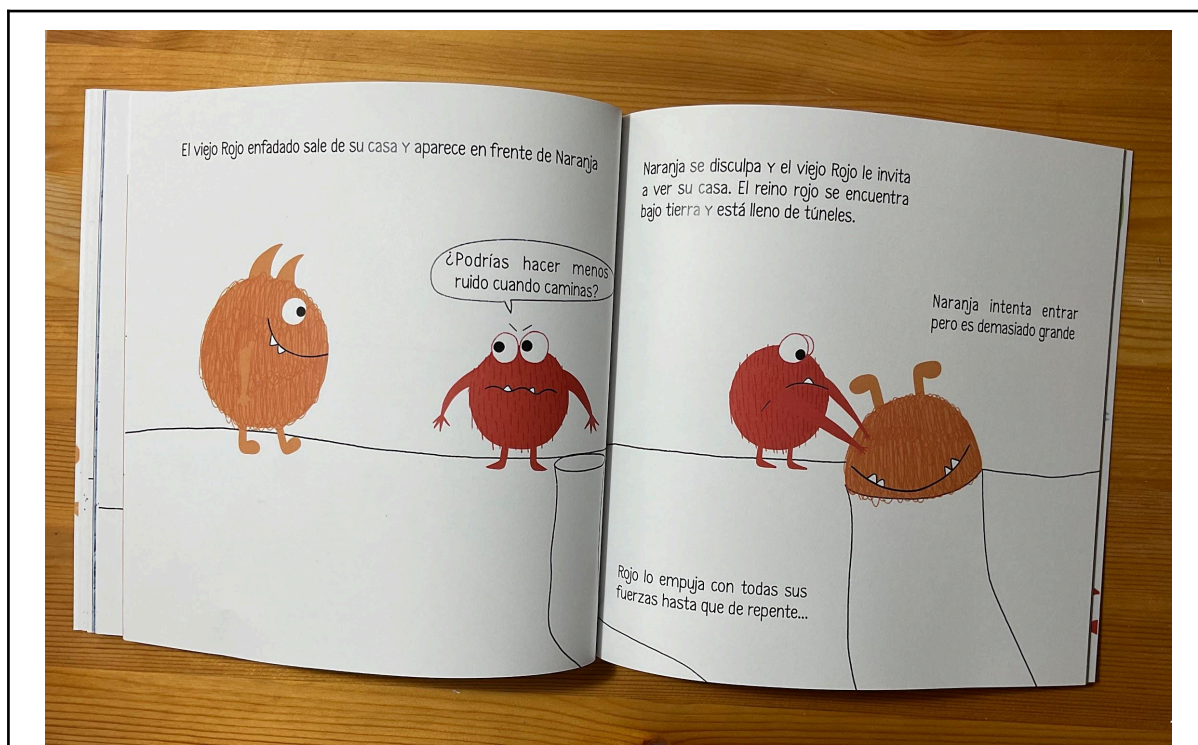
Para ver el resultado finalizado ver Anexo V



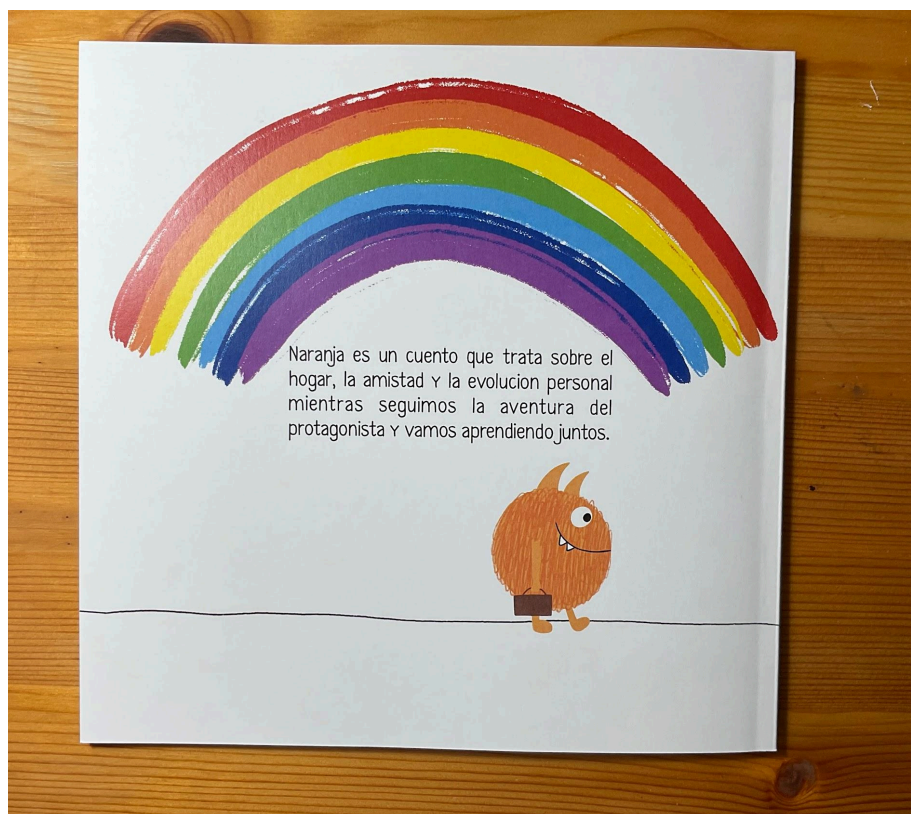
Portada y págs. 2-3.











Guardas finales y Cubierta trasera.

## 6. CONCLUSIONES

La propuesta de proyecto para el trabajo fin de grado es crear un álbum ilustrado partiendo de una experiencia personal y transformándolo en una historia para el público infantil. El álbum ilustrado se entiende como un libro donde imagen y texto forman un conjunto. El resultado es una serie de ilustraciones que en su conjunto forman el libro y muestran un mundo irreal donde predomina la línea y el color creando escenas poéticas, ordenadas e interesantes. Con la creación del libro, se han alcanzado los objetivos planteados.

He aprendido a crear y realizar un álbum ilustrado infantil, redactando la historia, organizando el ritmo de las secuencias desde las que plantear cada reino. A través del estudio de ilustradores y de las bases de los esquemas de representación en el dibujo infantil que señala Lowerfeld he desarrollado un lenguaje gráfico propio.

El punto de partida era mi propia experiencia al irme de mi hogar y llegar a un lugar nuevo, con ello he dado visibilidad a diferentes culturas y formas de vivir a través de los personajes. Además he creado una narrativa textual y visual que indaga en la curiosidad y el descubrimiento, frente a la incertidumbre de lo desconocido y la inclusión de lo aprendido.

En cuanto a los objetivos específicos, se ha utilizado la línea para crear el horizonte y elemento gráfico espacial que nos permite organizar las ilustraciones y hace de guía a través de la historia. Se ha combinado la realidad y la imaginación a través de los personajes, sus acciones, personalidad y forma de vivir. Las imágenes creadas han resultado dinámicas y atractivas visualmente, en las cuales el texto aparece como apoyo e información adicional.

Se han aplicado los recursos investigados como son la perspectiva no lineal, a partir de la cual se ha creado la profundidad a través de la diferencia de tamaños y posición de los elementos. El fondo blanco ha ayudado en la realización de ilustraciones visiblemente sencillas y poco sobrecargadas donde resaltan los elementos principales. Se han utilizado colores saturados, tanto primarios como secundarios para resaltar el significado de cada personaje, y a través del color podemos ver reflejada su personalidad y forma de ser. Esto se ha conseguido gracias a la necesidad de mostrar visualmente cómo se organizan las clases sociales y las emociones que nos transmiten las personas cuando las conocemos. El resultado ha sido la creación de un libro con el que entretener y educar al público infantil.

La evolución de la obra ha ido relacionada con la experimentación de las técnicas empleadas. Pasando en un principio por la técnica de la acuarela a través de lo digital manchando el fondo, resultando imágenes desordenadas y confusas. Siguiendo con colores planos que dotaban a la imagen de sobriedad y monotonía, y continuando con técnicas tradicionales a través de colores de madera que evocan la idea final de utilizar el collage uniendo lo tradicional con lo digital. Con la mezcla de analógico y digital obtenemos ilustraciones donde predomina el color a través de las texturas y la línea, recurso recurrente en todas las ilustraciones. Mediante la combinación de la técnica tradicional realizada con acuarelas, pintura acrílica, papel y el dibujo digital, se han conseguido aplicar los recursos investigados y reflejar en las ilustraciones sensación de dinamismo, creatividad, espontaneidad y organización.

El estudio de que es el álbum ilustrado, su evolución a lo largo de los años y la representación del monstruo en la literatura infantil, con una metodología ordenada y flexible, ha facilitado la investigación y creación del libro.

Para la creación de este libro ha sido muy importante no contentarse con el primer resultado y seguir esforzándose y probando con diferentes materiales y formas hasta encontrar el resultado deseado. A lo largo de este recorrido han surgido diversos problemas como la realización de ilustraciones que no me convencían y no saber el porque, pero seguir adelante con diferentes pruebas para averiguar qué era lo que no me convenía del dibujo, es lo que me ha llevado a encontrar técnicas e imágenes que combinan a la perfección entre ellas y crean composiciones de gran belleza y valor.

Un aspecto a mejorar en adelante es la expresividad y soltura a la hora de realizar las ilustraciones. No siempre es favorable buscar que las ilustraciones sean técnicamente perfectas, al intentar conseguir la perfección en ocasiones se pierde la expresividad, naturalidad y las imágenes quedan rígidas. En este caso es en la irregularidad y en la imperfección donde se ha encontrado la perfección.

Concluyendo se ha decidido realizar el álbum ilustrado en digital por que es una herramienta que te ofrece un amplio abanico de opciones a la hora de crear, tanto digitalmente como a través del collage combinando diferentes técnicas. Es un proyecto que ha costado mucho



trabajo y del que estoy muy orgullosa. En un futuro próximo, me gustaría poder publicarlo y hacer llegar esta bonita historia al resto del mundo.

## 7. REFERENCIAS

### 7.1 Bibliografía

1. Blancas Álvarez, S., & Alonso Valdivieso, C. (2018). *Illustrating for everyone: picture books about diversity and equality, anglais*. EUG.
2. Frankl, V. E. (2021). *El Hombre En Busca de Sentido*. Herder.
3. García Padrino, J. (2004). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
4. Lowenfeld, V. (1978). *Desarrollo de la capacidad creadora* (I. Ucha de Davie, Trans.). Cincel.
5. McCannon, D., Thornton, S., & Williams, Y. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. EDITORIAL ACANTO S.A.
6. Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles*. Editorial Acanto S.A.
7. Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual*. BLUME (Naturart).

### 7.2 Webgrafía

8. *Angela Lago: cuestionamientos y descubrimientos*. (2017, November 8). Ediciones Ekaré. Recuperado de <https://edicionesekare.blogspot.com/2017/11/angela-lago-noche-calle.html>
9. Criscuolo, I., Dabek, M., Ahlberg, J., Ahlberg, A., Monroe, M., & Karsten, G. (n.d.). *¿Qué es un libro ilustrado? 5 ejemplos para inspirarte*. Domestika. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/10424-que-es-un-libro-ilustrado-5-ejemplos-para-inspirarte>
10. (n.d.). DaFont - Descargar fuentes. Recuperado de <https://www.dafont.com/es/>
11. de Dios, O. (n.d.). OLGA de DIOS – Autora e ilustradora para la infancia. Recuperado de <https://olgadedios.es/>

12. *diccionario* | *Definición* | *Diccionario de la lengua española* | RAE - ASALE. (n.d.).  
Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/diccionario>
13. (n.d). EL LIBRO INFANTIL ILUSTRADO - HISTORIA. Recuperado de  
<http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.html>.
14. Galindo, V. (n.d.). Vera Galindo · Diseño, ilustración, mural y animación · Zaragoza.  
Recuperado de <https://veragalindo.com/>
15. Lago, Á., & Tinco, S. (2017, November 8). *Una semblanza de Ángela Lago*. Cerlalc.  
Recuperado de <https://cerlalc.org/una-semblanza-de-angela-lago/>
16. *Libros para soñar Donde viven los monstruos*. (n.d.). Kalandraka. Recuperado de  
<https://kalandraka.com/donde-viven-los-monstruos-castellano.html>
17. Llenas, A. (n.d.). *El Monstruo de Colores Pop-Up*. Anna Llenas. Recuperado de  
<http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores-pop-up.html>
18. Perrault, C. (n.d.). *Biografía de Charles Perrault*. Biografías y Vidas .com.  
Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/perrault.htm>
19. (n.d.). Rodrigo Mattioli. Recuperado de <https://www.rodrigomattioli.com/>
20. Serra, A. (n.d.). Adolfo Serra. Recuperado de <https://adolfooserra.blogspot.com/>
21. *Vitu Caruso - June Illustration*. (n.d.). Agencia de Ilustración. Recuperado de  
<https://www.june-illustration.com/ilustradora-conceptual-vitu-caruso/>
22. (n.d.). Wikipedia. Recuperado de  
<https://www.dw.com/es/pedro-melenas-su-creador-heinrich-hoffmann-naci%C3%B3-hace-ds%20cientos-a%C3%B1os/a-4325443>.
23. (n.d.). Wikipedia. Recuperado de <https://traficantes.net/cultura-libre>.
24. (n.d.). Wikipedia. Recuperado de  
<https://www.nordicalibros.com/product/caperucita-roja-adolfo-serra/>.
25. (2015, Febrero 26). Wikipedia. Recuperado de  
<https://www.bookolia.es/como-elegir-la-tipografia-para-tu-libro/>

## ANEXOS

### I. Historia

Naranja vive en un lugar donde todo es naranja y por eso le han puesto el nombre de reino Naranja. Naranja vive aquí con su familia y amigos, es muy feliz, pero un día decide emprender un viaje para conocer nuevos lugares. Su familia se pone triste al recibir la noticia pero le apoyan en su decisión de realizar este gran viaje. Naranja se va muy feliz pensando en todo lo que va a ver y descubrir en esta aventura, pero al mirar hacia atrás y ver su hogar se pone triste, nunca ha salido de su reino. Naranja sigue su camino feliz por la decisión que ha tomado.

Al primer reino que llega es el amarillo, los amarillos viven en una gran pradera donde cultivaban girasoles y trigo. Paseando por el reino se choca contra algo

- “¡¡Aaaay, mis girasoles!!” (Se escucha gritar)

Naranja se gira y ve a Amaillo y un montón de girasoles en el suelo, le pide disculpas y le ayuda a recogerlos. Amarillo agradecido le enseña su reino y le enseña a recoger girasoles y trigo. A los días Naranja continúa con su viaje.

Al siguiente reino que llega es el verde, se encuentra en un bosque con grandes árboles. Se da cuenta que los verdes utilizan estos árboles como casa, algunos la construyen en sus ramas y otros utilizan el tronco de los árboles. A Naranja le entra hambre y decide coger una manzana que había en un árbol pero está demasiado alta y no llega. De repente alguien a su lado coge la manzana y se la da, Verede era muy grande, casi tanto como el árbol. Los dos se sientan bajo el árbol a comerse las manzanas.

Naranja continúa su viaje y llega al reino añil donde se encuentra con un gran lago lleno de casas flotando, tienen forma de barco. Es un día muy caluroso y naranja decide darse un baño, pero el lago es más profundo de lo que Naranja cree y no sabe nadar

- “¡¡Socorro, socorro que alguien me ayude!!”

Añil al escuchar los gritos va enseguida a ver que pasa y saca a Naranja del agua.

Después de este susto Naranja decide seguir su viaje y tras subir una montaña llega al reino azul. Nada más llegar le llaman la atención las grandes alas que tienen los azules, pero de repente se escucha un fuerte ruido. Naranja corre a ver qué pasa y se encuentra a Azul en el suelo con un ala rota.

Naranja le vendará el ala y cuando Azul se ha recuperado le da una vuelta volando por su reino.

Naranja sigue su camino, de repente le llega un olor muy dulce, ha llegado al reino violeta, que está lleno de flores. Naranja decide coger una flor pero no se da cuenta que Violeta se encuentra en ella.

- “¡Cuidado que estoy aquí!” Naranja mira la flor y ve a Violeta. Los dos pasan un buen rato hablando.

Naranja continúa con su camino, de repente Rojo sale de su túnel y aparece en frente de Naranja.

- “¿Podrías no hacer tanto ruido cuando caminas?” Naranja se sorprende de que Rojo aparece debajo del suelo, Rojo le invita a su casa pero Naranja es demasiado grande y Rojo le ha de empujar para poder entrar. Naranja se desliza por el túnel hasta llegar a la casa de Rojo, todo está muy oscuro y Naranja no ve muy bien. Hablando con Rojo se le ocurre una idea y tras salir del túnel se va corriendo al reino naranja donde le cuenta su idea a su familia. Después se la cuenta a Azul ya que como puede volar es más rápido que Naranja. Azul le cuenta la idea a los demás y todos están de acuerdo con la idea.

Todos los reinos de acuerdo con la idea se juntan y empiezan a construir un nuevo reino donde poder convivir todos juntos y así aprender unos de otros.

Naranja y sus amigos contemplan felices lo que han logrado.

## II. Primer Storyboard

### Primer storyboard

Realizado mediante bolígrafos de colores. Refleja como desde el inicio los colores han jugado un papel importante en la historia



### III. Segundo Storyboard

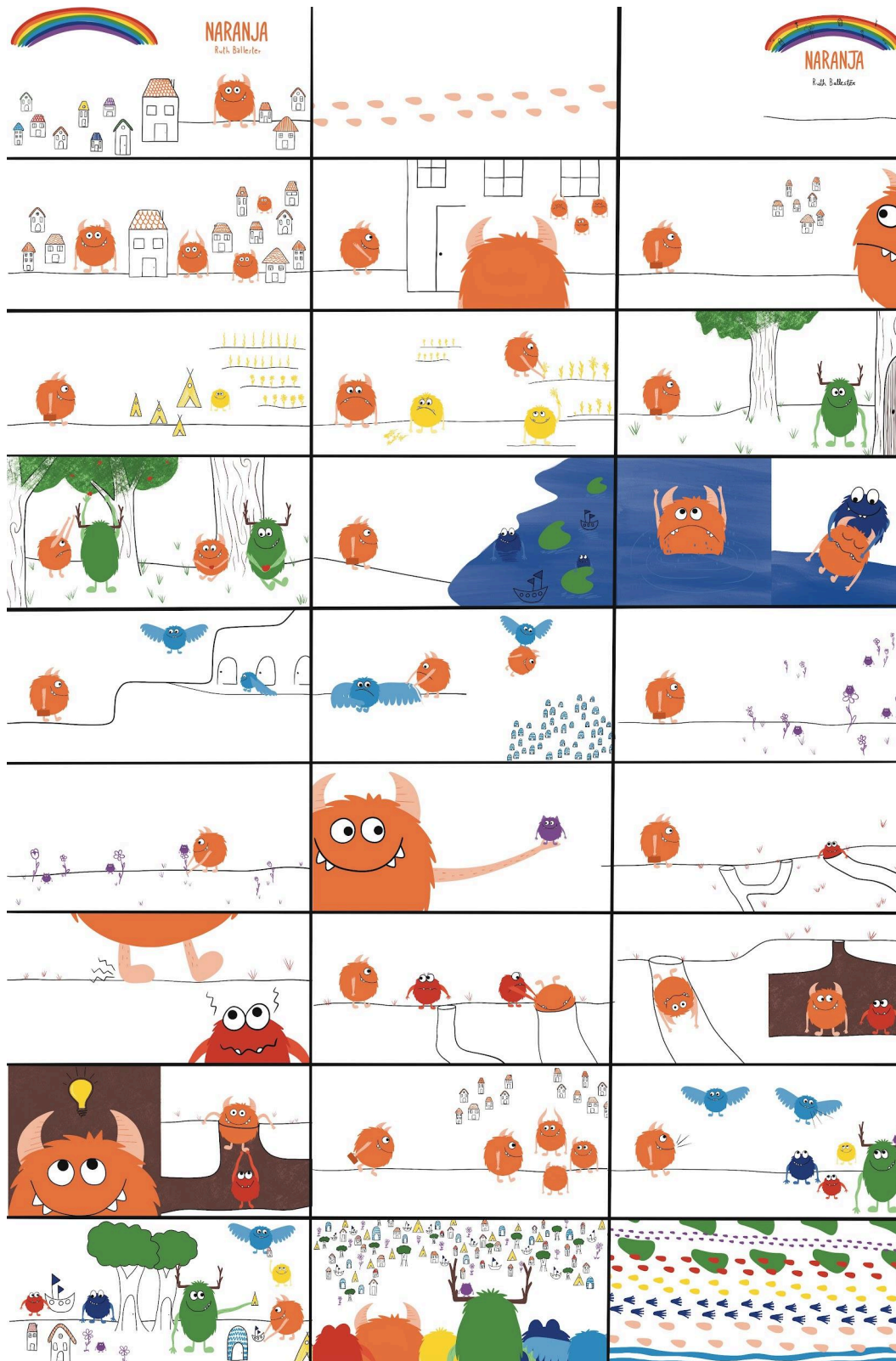
Aparecen las composiciones finales, a pesar de que algunas escenas han sufrido cambios de composición y dimensión para obtener un resultado bien proporcionado.





#### IV. Tercer Storyboard

A raíz de realizar esta prueba me di cuenta de que algunas composiciones no estaban bien diseñadas, bien por las proporciones o por la distribución de los elementos que aparecían. Por otra parte, con el uso de colores planos resultaron ilustraciones monótonas y rígidas.



## **V. Resultado del trabajo**

[https://drive.google.com/file/d/1N0sL2bKkI-\\_i5anKgoo0eeiQrLdpk3e7/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1N0sL2bKkI-_i5anKgoo0eeiQrLdpk3e7/view?usp=drive_link)