

2019- 2020



MENCIÓN

Artes Plásticas

TÍTULO

La Fábrica de Sueños

ESTUDIANTE

Alexandra Navarro Blasco

DIRECTOR

Amparo Alepuz Rostoll

PALABRAS CLAVE

Ilustración, imaginación, cuento, educación infantil, poesía.

RESUMEN.

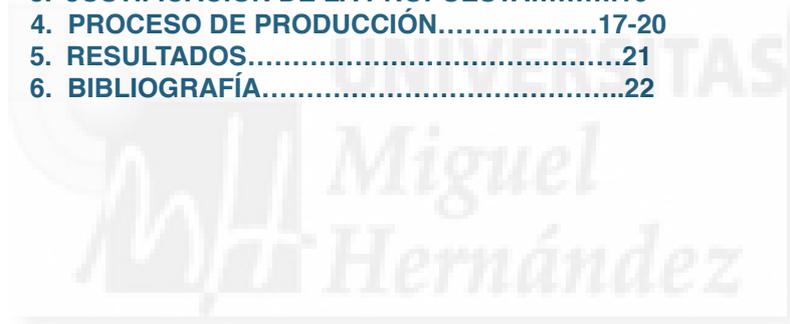
El trabajo está fundamentado en el cuento como impulsor educativo. La imaginación es la cualidad por la que podemos crear o representar nuevas ideas, con este proyecto quiero aprovechar esta cualidad en los niños/as y así darles herramientas para solucionar conflictos que se les pueden plantear a través de una serie de ilustraciones que junto a un soneto narrarán la historia



ÍNDICE

PÁG/S

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.....	5
2. REFERENTES.....	6-15
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	16
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	17-20
5. RESULTADOS.....	21
6. BIBLIOGRAFÍA.....	22



PROPUESTA

La obra es un cuento analógico y está expresada de forma poética, a mi parecer no debe importar las características del niño para este tipo de cuento, además si el adulto narra una historia de esta manera, lo hará de una forma más actuada y conseguirá más complicidad con el niño. Cada niño tiene un desarrollo diferente, por ello, la lectura de este cuento está enfocada a un público infantil genérico, sin etiquetar por edad, creo que es una oportunidad adelantar el proceso de madurez hacia la lectura.

Tras hacer un estudio de referentes decidí que el procedimiento se realizase primero en paper art y después retocarlo digitalmente. Consta de 10 ilustraciones, acompañadas del texto que hace referencia a la imagen.

El proyecto está fraccionado en la creación de la historia mediante un esquema de sucesos. Una vez sé lo que quiero contar, lo relato de una manera más artística, componiendo en versos la obra, que se organizan en: dos cuartetos y dos tercetos.

A partir de aquí he realizado el boceto de las escenas y la creación de los personajes. Ya concretada la idea de cómo va a ser la ilustración la creo superponiendo papel, la digitalizo y le doy los detalles con Photoshop. Por último lo edito en InDesign.

El protagonista es un niño que conoce a una serie de personajes secundarios, en este caso son monstruos, a los que les ayuda a superar sus dificultades, los personajes gracias a esto van evolucionando según avanza la historia. reflejando así valores que todos queremos inculcar en nuestros hijos.

OBJETIVOS

- | Crear un ambiente motivador al niño por medio del uso de la ilustración y la poesía.
- | Estimular capacidades del niño; la sensibilidad, la percepción, la imaginación, la fantasía, el lenguaje. Transmitir valores y experiencias que puedan aplicar a la vida real.
- | Publicar el cuento.
- | Conseguir armonía entre la poesía y las ilustraciones.
- | Conseguir originalidad narrativa y lectura cautivadora.
- | Lograr que las ilustraciones casen con cualquier rango de edad en la etapa infantil.

REFERENTES

ESTUDIOS DE ANIMACIÓN

STUDIO GHIBLI

Para la invención de personajes y la creación de la historia el referente primordial que he tenido en cuenta ha sido el proceso de creación del Studio Ghibli, considerado por la crítica como uno de los mejores estudios de hoy en día.

En particular uno de sus directores, **Hayao Miyazaki** comenzó siendo el ilustrador principal, y acabo dirigiendo todo lo relevante a las producciones del Studio Ghibli, su obra más conocida como ilustrador en España es *Heidi*. Me gusta el carácter tradicional de sus personajes, pese a ser japonés muchas de sus obras podrían pasar por un estilo más occidental, sus películas que están enfocadas a un espectador infantil, la ven también adultos. Los personajes tienen un trasfondo moral, algo que he querido incluir en la obra.



Figura 1. Miyazaki, H. (2001). Un fotograma de la película "El Viaje de Chihiro".

DISNEY

Dentro del mundo Disney hay un par de ilustradores de los que su obra me ha inspirado.

Destaco a **Mary Blair**, era una fantástica escritora creaba sus propias historias, trabajando para Disney fue quien creo todo lo extraordinario de *Alicia en el país de las Maravillas*, *Peter Pan* o *Cenicienta*. Me fascina su capacidad de soñar despierta y es algo que me gustaría que quedase plasmado en el cuento. Blair trabajo sobre todo la acuarela, su gama cromática era más bien oscura, pero durante su trayectoria fue evolucionando a colores vibrantes, adelantada a su tiempo.



Figura 2. Blair, M. (1954). Never Never Land. Extraído de: <http://mujericolas.blogspot.com/2016/10/mary-blair-ilustradora.html>

ARTISTAS DEL PAPER ART

JUAN CARLOS VIÑAS

Juan Carlos Viñas Ballesteros es un ilustrador español actual, su paleta al igual que la de Mary Blair, es de colores vivos, también ilustra con acuarela. Trabaja para distintos medios, revistas, publicidad, RRSS.

De él destacaría como mezcla la acuarela con el lápiz a modo de punteo para crear detalles.

También introduce la fotografía en sus dibujos, hace PaperArt y cuentos. Me interesa su procedimiento con el PaperArt para las ilustraciones, ya que le da un carácter más dulce e infantil a las imágenes.



Figura 4. Viñas, J.C. (2020). Autorretrato. Extraído de: <http://www.jotakaillustration.com/>

MLLE. HIPOLYTE

Esta artista y diseñadora francesa destaca en la creación de trabajos en cartulina, con origamis y mediante el collage. Me encantan sus máscaras de animales, como trabaja la combinación de color con pequeños recortes. Usa colores vibrantes y combina muchas capas, todo cortado a mano.



Figura 5. Hipolyte, Mlle. (2016) Tiger paper. Extraído de: <https://www.hipolyte.com/>

KATRIN RODEGAST

Es una artista de papel, ilustradora, diseñadora y directora de arte con sede en Berlín, Alemania. Por su estilo único, Katrin ha sido galardonada como "Talento del año" de ADC y con el premio Red Dot Design Award y el Adobe Design Achievement Award.

Ha trabajado para varias marcas internacionales como Google, Coca-cola, varios bancos, agencias, editores y medios de comunicación.



Figura 6. Katrin Rodegast (2015) Máquina de la felicidad. Extraído de: <https://www.katrinrodegast.de/>

LIBROS

DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS. MAURICE SENDAK.

Donde viven los monstruos (1963; Alfaguara, 1995 y más recientemente, Kalandraka, 2014), el cuento más célebre escrito e ilustrado por Maurice Sendak (1928-2012), escritor, ilustrador y coordinador de ballets y óperas.

Cuando publicó “Donde viven los monstruos” fue calificado de siniestro y triste, puesto que para la época se apostaba más por otro tipo de cuento. Sin embargo, más adelante fue llevado a la gran pantalla.

Este genial autor consiguió llevar a adultos y niños al mundo de la imaginación, algo que me gustaría conseguir algún día.



Figura 7. Sendak, Maurice. (1963). Fragmento del cuento “Donde viven los monstruos”. Extraído de: <https://lithub.com/our-imaginations-need-to-dwell-where-the-wild-things-are/>

EL ARTE DE ILUSTRAR LIBROS INFANTILES. MARTÍN SALISBURY

Salisbury es profesor de Ilustración en la Universidad Anglia Ruskin, publicó “ El arte de ilustrar libros infantiles”, el cual analiza la trayectoria de los cuentos y libro ilustrado, también los tipos de ilustraciones, como relacionar las imágenes con el texto y que tengan coherencia, desde los métodos de impresión clásicos y actuales hasta el desarrollo editorial y que tipo de libros son demandados hoy en día, afirma la primacía de la imagen sobre el texto.

Este manual es bastante útil para cualquier artista que se quiera dedicar a ilustrar, editar o narrar, es un básico y es necesario nombrarlo como referente.



Figura 8. Salisbury, Martín. (2018). Portada de “ El arte de ilustrar libros infantiles”. Extraído de: <https://www.librosrfox.com/product-page/el-arte-de-ilustrar-libros-infantiles-martin-salisbury-y-morag-styles>

LITTLE NEMO. WINSOR MC.CAY

Fue un ilustrador e icono de la historia del cómic. Además, fue de los primeros en tocar el ámbito de la animación, hasta influencio a Walt Disney u Osamu Tezuka. Mc Cay tomó muchas ideas de Mary Blair, mencionada anteriormente, como los cambios de tamaño en sus personajes o la ausencia de las leyes de la física. Su obra más interesante para este proyecto es Little Nemo in Slumberland. El protagonista, Nemo, viaja hasta el País de los Sueños, donde vive una serie de aventuras hasta que se despierta, cada tirada es un sueño y tienen correlación siguiendo un encadenamiento narrativo.

Me gusta cómo adapta sus conocimientos cinematográficos a sus cómics, haciendo uso de muchos puntos de vista y encuadres, y el marcado estilo Art Déco de la época le da un aspecto muy interesante a sus ilustraciones.



Figura 9. Winsor Mc Cay. (2018). Portada de la edición española de “ Little Nemo”. Extraído de: <https://www.rtve.es/noticias/20150904/little-nemo-regreso-slumberland-homenaje-primer-clasico-del-comic/1210520.shtml>

HISTORIA

CILINDRO SELLO

Los cilindros-sello eran tallas en piedra de unos 10cm de alto, que fueron usados inicialmente por los Sumerios que haciéndolos rodar sobre arcilla blanda dejaban la imagen en relieve, siguiendo este método con tinta surgieron las primeras impresiones, por lo que crearon el rodillo de impresión que se uso en todo Oriente y en todo el Mediterráneo. En Creta y en Egipto se usaron por impacto, como los sellos que conocemos.

Se emplearon como sellos de casas o empresas para marcar productos, al estamparlos seguidamente dio origen a los primeros monstruos, puesto que muchas imágenes se superponían formando seres de dos cabezas o quimeras de diversos animales.



Figura 10. Artista desconocido. (3500-3000 a.C.). Cilindro-sello. Extraído de: <https://anarueda4.wixsite.com/a-civilizaciones/origen-mesopotamia>

MONSTRUO COMO HERRAMIENTA

La imagen del monstruo ha servido en diferentes épocas como instrumento, ya sea como una señal divina, como ocurría con la Teratoscopia, y está a su vez llevo esta imagen a un uso propagandístico o un ataque político-religioso, como elemento de exhibición pública en circos o cortes reales o como objeto de interés médico y científico donde se pueden apreciar más ilustraciones de este tipo. Cabe destacar las ilustraciones la Edad Moderna, pero principalmente en el siglo XVI, donde se inventaban muchas figuras monstruosas con los fines comentados. Un ejemplo claro se ve en la Figura 11, es una interpretación de Melanchton, basada en la aparición de una clase nueva de pez en Roma, este pez era una señal de que el Papa era el Anticristo y que Dios esta a favor de las nuevas doctrinas.

Der Papstfisch zu Rom



Martin Luther and Philip Melanchthon, *Disputatio de cruce grotesciorum Figure* (Wittenberg, 1523), repr. in Luther, *Works*, 61, p. 373.

Figura 11. Martín Lutero y Melanchton.. (1523). pope-ass. Extraído de:<http://elcuadernodelahistoriadora.blogspot.com/2010/05/la-teratoscopia.html>

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este TFG es el cenit de la evolución del aprendizaje de estos años en la UMH. Durante mi formación he obtenido habilidades que me han ayudado a desarrollar todos los aspectos de este cuento.

La razón que me ha llevado a elegir el cuento como forma de expresión surgió de la necesidad educativa en mis propios hijos, a través de imágenes puedes captar su atención y llegar a ellos mucho mejor. Es por ello, que familiarizarse con este formato es primordial para los niños, les permite desarrollar sus capacidades.

Quiero a través de las ilustraciones y de la belleza poética de la lectura del cuento conseguir cautivar al niño, que la narración trate conflictos de la realidad y le aporte la noción de cómo resolverlos. Esto les permite tener más disposición y comprender mejor que sucede en su entorno, como resolverlo con empatía y consideración hacia los demás.

El uso de una forma poética para expresar la narración está basada en la idea de fomentar el crecimiento lingüístico. En los más pequeños crea un ambiente de afecto con sus padres, ya que este tipo de lectura tiene algo de actuado y genera complicidad con el niño a la hora de contarle la historia. En los que son un poco más mayores, saber leer con la entonación adecuada y entender lo que se lee es algo que le va ayudar en un futuro en el momento que tenga que exponer en público, expresar un concepto o simplemente hablar con una buena dicción y con las palabras adecuadas. En definitiva, el uso de la poesía como forma artística y como recurso para mejorar la comunicación.

Tengo la intención de publicar el cuento, esto me permite llevar la obra a más personas, tendrán la ocasión de tocarlo y verlo de cerca.

La ilustración es un medio para seducir al niño hacia la lectura. También ayuda a comprender mejor un texto, favorece a la imaginación y desarrollar la fantasía y la creatividad.

El proceso de producción y la búsqueda de referentes me permite ahondar y perfilar un estilo personal, eligiendo la ilustración como vehículo de proyección y el paper art como técnica definitiva como artista.

Hoy en día nuestra sociedad está sumergida en una burbuja tecnológica, mantener la tradición del cuento, su importancia en la formación integral de niño, hace imperante que nosotros como adultos tengamos la responsabilidad de elegir bien que le ofrecemos a nuestros hijos.

En definitiva, alimentar la creatividad desde pequeños, el arte en sí, es vital para la evolución como individuo, es algo necesario en nuestras vidas en diferentes

formas, da igual lo que elijan ser, hay que brindarles herramientas para fomentar la capacidad de imaginar para así ante cualquier obstáculo puedan desenvolverse y lleguen a conseguir lo que se propongan sin miedo.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proyecto comenzó con esquematisar lo que quería contar.

En la primera parte, presenta a los personajes principales y se expone el conflicto con el que el protagonista se debate y decide cómo resolver lo que le preocupa. La trama evoluciona con un cambio de escenario y donde comienza el desarrollo de la segunda parte, empiezan a presentarse los personajes, cada uno representa un conflicto y enfatizar en cómo lo resuelven y cuál es la experiencia añadida.

En el término de la acción el protagonista hay un golpe sentimental y al fin vuelve a su vida normal con una moraleja final.

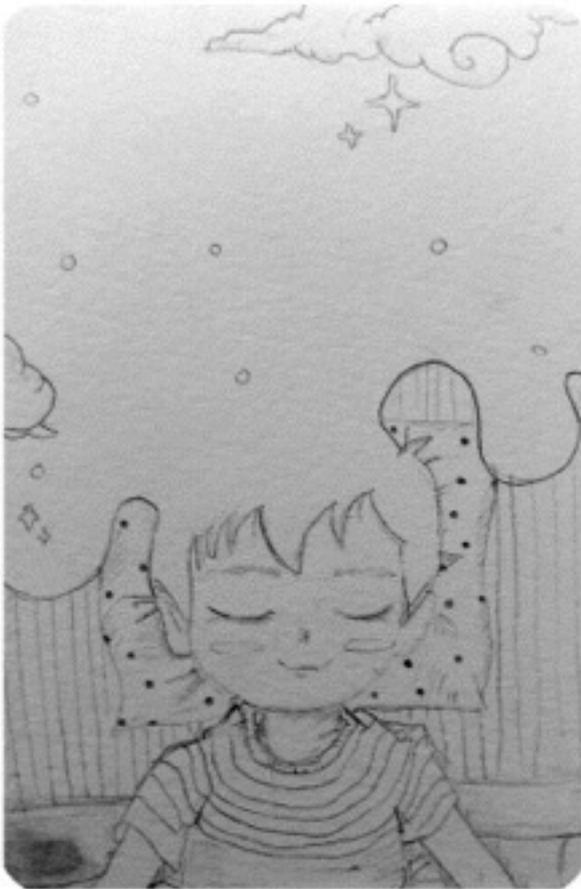
En la creación del poema tuve que, muy a mi pesar, condensar una historia muy ambiciosa con muchos detalles en pocas líneas, cada frase debería tener su función.

Otra cosa que me costó fue transmitir sentimientos con la trama, cosa que deje para el final del cuento así tendría un eco en la mente del niño.

La ambientación de la atmósfera y la fantasía se la deje a las ilustraciones que me animaron bastante a eliminar mucho texto.

El estudio de personajes fue a partir de imágenes de animales, de las que tome sus rasgos y características. Hice bocetos tanto de ellos como de paisajes, añadiéndoles un toque de fantasía.

Con todo esto hice el diseño final de cada ilustración y lo cree en cartulina. En el ordenador hice los detalles y retoques con photoshop y por último lo edite con InDesing.



FASE 1- CONCEPTUACIZACIÓN DE LA IDEA

Hago un dibujo rápido, sin mucho estudio para ir dando forma a la idea aproximada de lo que será el resultado final.



FASE 2- DIBUJO

Dibuje muy suave lo que iba a cortar, con un cúter, para conseguir un corte limpio, recorto lo dibujado, consiguiendo así una figura en cartulina con la forma deseada. Después monto los recortes y los pego.



FASE 3- DETALLE

Digitalizamos la imagen y le damos los retoques necesarios con Photoshop.



FASE 4- MAQUETACIÓN

Por último, para maquetar el texto con las ilustraciones del cuento hice uso de Indesign.

RESULTADOS

El cuento me dio la posibilidad de conseguir gran parte de los objetivos planteados, además de motivarme ya que el cuento me permite tocar diferentes medios artísticos dentro del mismo tema. Pude crear una historia, un poema, crear personajes de cero, usar la fotografía para digitalizar las ilustraciones o video para poder mostrar mejor el proceso de creación, dibujar en papel y digital y editar con el ordenador. Lo que me ha dado un impulso en cada cambio para seguir con más ganas e ideas nuevas.

Los referentes me han permitido asimilar algunas técnicas y personalizarlas para generar un estilo propio y personal.

En cuanto a los objetivos en el ámbito del aprendizaje, les leí a mis hijos el cuento enseñándoles las ilustraciones al mismo tiempo, mi hijo tiene dos años y mi hija 11 meses, y pude comprobar que no importa la edad para interactuar, sorprenderse en cada cambio de trama, estaban emocionados con las ilustraciones, se paraban a observar y señalar lo que le llamaba la atención.

Otro punto que he podido observar, es como, el más mayor asimilaba los conceptos, sentía empatía con los personajes, se ponía en situación y les intentaba decir que hacer o simulaba acciones que transcurrían en el cuento, como por ejemplo el ruido de los rayos, imitar el gruñido de un monstruo o escenificar un susto.

Incluso cuando algún personaje hacía algo que no estaba bien, les decía que “no” y les indicaba con el dedo que eso no se hace.

Puedo afirmar que he conseguido parte de mis objetivos, que eran crear un ambiente motivador para el niño, transmitir valores y experiencias, cautivarles con el cuento, adaptándose a una edad muy corta.

Ha sido satisfactorio conseguir realizar este TFG, el esfuerzo que he puesto en este proyecto ha merecido la pena, puesto que me ha inspirado para crear más cuentos y seguir desarrollando mis capacidades como ilustradora.

BIBLIOGRAFÍA

EDICIONES

-Álvaro López Martín, Marta García Villar. Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli (2017). Madrid: DIABOLO EDICIONES.

-Martín Salisbury. El arte de ilustrar libros infantiles. (2012). Barcelona: BLUME.

-Varios autores Disney. El Libro Disney: Una Historia Ilustrada del Mundo de Disney (2016). Londres: DK.

PÁGINAS WEB

https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki

<http://www.jotakaillustration.com/works>

https://es.wikipedia.org/wiki/Mary_Blair

<http://mujericolas.blogspot.com/2016/10/mary-blair-ilustradora.html>

<https://www.hipolyte.com/>

<https://www.katrinrodegast.de/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Donde_viven_los_monstruos

<https://lithub.com/our-imaginations-need-to-dwell-where-the-wild-things-are/>

<https://www.librosmrfox.com/product-page/el-arte-de-ilustrar-libros-infantiles-martin-salisbury-y-morag-styles>

<https://anarueda4.wixsite.com/a-civilizaciones/origen-mesopotamia>

<https://www.rtve.es/noticias/20150904/little-nemo-regreso-slumberland-homenaje-primer-clasico-del-comic/1210520.shtml>

<http://elcuadernodelahistoriadora.blogspot.com/2010/05/la-teratoscopia.html>

