

NARRACIÓ INFANTIL IL·LUSTRADA



Pseudònim: Neo

ABSTRACT

Ante el planteamiento de este tipo de trabajo y el abanico de posibilidades que se me presentaban para escoger un tema de interés y desarrollarlo, mis propuestas se dirigieron hacia el campo del arte. Partiendo desde ese punto, contemplé la idea de poner en práctica mis habilidades centrándome en la narrativa infantil ilustrada. La motivación de poder crear un proyecto con las características de los cuentos infantiles me resultó fascinante.

Al tener que elaborar un producto para un cliente, este se convertiría en mi primer trabajo profesional y, dadas mis capacidades, en plena formación, sirvieron de motivación para plantearme unos objetivos a conseguir. Estos se formulan en torno a mi capacidad de poder llevar a cabo este proyecto: aprender sobre las diferentes técnicas -destacando la digital- poder mantener una buena comunicación con el cliente para consensuar el resultado y adquirir conocimientos y habilidades para poder aplicarlos en un futuro.

En la introducción teórica del trabajo hablaré sobre *la ilustración*, a qué se refiere este concepto y cuál es su tipología y diversidad; indagaré sobre las diferentes técnicas que se pueden emplear y descubriré las características que forman un cuento infantil; asimismo, y por poner en contexto, analizaré a varios artistas de este registro artístico. En la parte práctica, que supondrá el verdadero núcleo del trabajo, experimentaré con los materiales que menciono previamente y los analizaré para descubrir cuál es el que tiene más potencial desde mi propuesta práctica. También mostraré el proceso de creación de personajes y dos de las ilustraciones finales.

Puedo avanzar que he cumplido con los objetivos propuestos. He sabido ejecutar un producto para un cliente con mis propias habilidades, he mejorado en mis técnicas de dibujo digital y, sin duda alguna, he aprendido cosas nuevas que me servirán en un futuro para formarme como artista.

Given the nature of this type of work and the range of possibilities available to me to choose a topic of interest and develop it, my proposals were directed towards the field of art. Starting from that point, I considered the idea of putting my skills into practice by turning to illustrated children's stories. The motivation to be able to create something with the characteristics of children's stories was excellent.

Having to develop a product for a client would make this my first professional job, and given my skills, which were still in development, it served as an excuse to set myself some goals to achieve. These goals revolve around my ability to carry out this project: learning about different techniques, especially digital ones; maintaining good communication with the client to ensure their satisfaction with the result, and acquiring knowledge and skills that I can apply in the future.

In the theoretical part of the work, I will investigate illustration, what this concept refers to, and what types there are. In addition, I will explore the different techniques that can be used and discover the characteristics that make up a children's story; I will also analyze several artists in this field. In the practical part, which will be the real core of the work, I will experiment with the materials I have mentioned above and analyze them to discover which one has the most potential from my perspective. I will also show the process of character creation and two of the final illustrations.

I can say that I have achieved the proposed objectives. I have been able to create a product for a client using my own skills, I have improved my digital drawing skills, and I have undoubtedly learned new things that will help me in the future to train as an artist.

ÍNDIX

1. INTRODUCCIÓ	1
<u>MARC TEÒRIC</u>	3
2. LA IL·LUSTRACIÓ	3
2.1. Definició: Què és la il·lustració?	3
2.2. Tipus d'il·lustració	4
2.3. Tècniques d'il·lustració	11
3. EL CONTE IL·LUSTRAT	22
3.1. Característiques del conte il·lustrat	22
3.2. Autors reconeguts del conte il·lustrat	23
<u>MARC PRÀCTIC: El meu conte il·lustrat</u>	28
4. Preliminars	28
4.1. Creació de personatges	31
5. Experimentació de tècniques	33
5.1. Prova d'experimentació amb tècniques seques	34
5.2. Prova d'experimentació amb tècniques humides	36
5.3. Prova d'experimentació amb diferents plataformes digitals	40
5.4 Tècnica escollida	44
6. Producció il·lustracions	52
7. Contacte amb el client	57
8. Conclusions	60
BIBLIOGRAFIA	62

1. INTRODUCCIÓ

En un principi m'angoixava haver d'escollir una temàtica pel treball de recerca, ja que estaria els propers mesos desenvolupant una tasca que m'implicaria un esforç important i aquesta m'hauria de motivar prou. L'única cosa que tenia totalment clara era que volia que estigués relacionat amb l'art perquè des de sempre ha estat la meva passió motivacional i d'aquesta manera podria desenvolupar-ho amb una millor qualitat. D'entrada tenia una vaga idea de relacionar música amb disseny, però a causa del temps em vaig decantar per la possibilitat de treballar la il·lustració narrativa infantil que em va suggerir la meva tutora de treball.

La il·lustració és un registre gràfic i artístic amb un ampli camp d'experimentació. En el meu treball em vaig proposar investigar aquesta forma d'expressió artística i sobretot posar a prova les meves capacitats davant d'un repte, encara que em va sorgir aquest dubte: **si seria capaç d'elaborar un conte infantil il·lustrat amb els meus propis coneixements i recursos, tenint en compte que no soc il·lustradora professional.**

Els dibuixos, de temàtica escolar, seran destinats a l'*Ajuntament de Cornellà* per a una publicació anual que realitza per les escoles bressol del municipi. La idea d'aquesta proposta és fomentar l'inici de classes als més petits d'una manera més entretinguda i didàctica, a més a més d'aprofitar aquesta oportunitat per investigar conscientment sobre aquesta disciplina que comprèn un contingut tan extens i interessant. La trama del conte envoltarà a un infant d'aproximadament tres anys que descobreix, aprèn i s'adapta a una nova etapa de la seva vida amb els seus companys d'escola.

Em motivava dur a terme aquesta tasca perquè seria el meu primer treball del perfil professional, però d'aquí em van sortir uns dubtes i preguntes importants: seré capaç de desenvolupar aquesta tasca? Quin és el procediment que hauré de seguir? Quines expectatives té el client sobre el treball i com puc assolir-les? Podré fer que el client quedi satisfet amb el resultat aplicant el meu estil personal perquè li agradi? Podré aplicar en un futur allò que he après en aquest treball?

Tot i els dubtes anteriors, vaig agafar amb motivació el repte que m'engrescava de manera personal per poder experimentar amb diverses tècniques d'il·lustració. Vaig optar per l'elecció digital, encara que en aquell moment no tenia gaire experiència, vaig

posar-me en la pell d'un il·lustrador seguint un procés concret per tal de millorar les meves qualitats. D'aquesta manera, els objectius d'aquest treball de recerca també han estat aprendre a controlar les possibilitats que pot oferir una aplicació de dibuix digital, saber estructurar i passar per totes les etapes en la comunicació amb un client que et demana un servei i experimentar tot el procés de creació d'un conte il·lustrat infantil

Generalment, per fer un treball de recerca es comença per una investigació prèvia sobre el camp a treballar en qüestió, il·lustració infantil en el meu cas, fent una recerca sobre les característiques, les tècniques d'il·lustració i l'adaptació de la imatge segons el públic a qui va dirigit. Totes aquestes premisses formarien el marc teòric per, posteriorment, iniciar la part pràctica. A causa de l'escassetat de temps amb relació a la data d'entrega establerta pel client, el procés s'ha hagut d'accelerar i invertir, prioritzant la part pràctica i encara que no és el procediment habitual, no ha suposat cap mena de problema pel resultat.

Tot i això, el desenvolupament del producte es va iniciar amb la creació de personatges, com acostuma a ser, habitualment, fent una pluja d'idees per connectar i concretar diversos trets d'aquests per tenir clar el rol que assumirien cadascun en les il·lustracions. Seguidament, vaig experimentar amb diverses tècniques per escollir la que millor s'adaptés al producte i a continuació passar a la producció de les imatges. Aquesta pràctica ha estat acompanyada amb reunions amb el client que ha assessorat aquesta fase amb consells i peticions cap al producte demandat.

El meu treball de recerca té una certa rellevància evident perquè intervindrà com a producte educatiu pels infants que inicien l'escola bressol i acompanyarà el seu aprenentatge inicial. Aquest fet també comporta una responsabilitat envers el tipus de servei i les dates d'entrega del mateix i, a més a més, la rellevància personal que en resulta la satisfacció de l'assoliment dels objectius plantejats.

MARC TEÒRIC

2. LA IL·LUSTRACIÓ

2.1. Definició: Què és la il·lustració?

La il·lustració, treballada en l'àmbit de la comunicació, té com a objectiu plasmar una imatge per tal de comunicar un cert missatge i es diferencia d'altres tipus d'art utilitzant formats bidimensionals. Podem dir que és una manera de donar llum als sentiments de l'artista per comprendre millor una escena en específic. Segons el *National Museum of Illustration de Rhode Island*, als Estats Units, "els il·lustradors combinen l'expressió personal amb la representació pictòrica a l'hora de transmetre idees". És comú trobar-la acompanyada d'alguna mena de text, encara que no sempre ha de ser així, compleix una acció més enllà de l'aspecte contemplatiu. Principalment, és utilitzada per provocar al públic algun sentiment o emoció, però no només compleix aquesta funció, també la podem trobar amb un caràcter informatiu, com a mètode d'entreteniment o crítica.

Els orígens de la il·lustració es remunten en el moment en el qual l'ésser humà se li va presentar la necessitat de plasmar la realitat a sobre d'una superfície. Podem apreciar-lo a les pintures rupestres que feien els neandertals a les parets de les coves, representant aquells animals que volien caçar per així poder planejar les seves estratègies. Tenim constància d'il·lustració als jeroglífics egipcis, als frescos romans o, a l'època medieval. Amb la presència dels manuscrits va sorgir aquesta necessitat per complementar el text que contenien, per això es van començar a introduir en aquells llibres dibuixos únics fets a mà. Totes aquestes expressions d'arts són fonamentals per poder comprendre millor a les societats de determinades èpoques.

Al segle XVII el filòsof conegut com a pare de la pedagogia moderna, Jan Amós Comenius, va expressar la seva posició, explicant el perquè era important l'ús d'imatges en els llibres de text i quina funció i recepció hi ha davant del públic juvenil i infantil. La seva argumentació aclaria que els dibuixos influïen positivament en la capacitat retentiva de l'infant i que ajudava a desenvolupar els seus caràcters creatius.

Al segle XIX la fotografia i al XX el desenvolupament de tècniques de reproducció d'imatges van donar pas a una concepció d'artista més lliure i acceptada, una persona amb un perfil creatiu que s'inspirava de les característiques del seu context històric per

donar sentit a la seva vida i les coses que l'envoltaven. Gràcies a aquests termes i molts més dins de l'extensa història de la il·lustració, han fet possible entendre el món tal com ho fem avui dia, a més a més de donar-li una intenció.

Tot i amb un clar avanç en el pas dels anys d'aquesta disciplina, actualment aquesta forma d'expressió càrrega amb un conflicte intern, ja que no sempre ha estat acceptada pel negoci de l'art en un terme més ampli, ni per la indústria del disseny. En l'àmbit educatiu, a l'escola, un lloc on tècnicament et proporcionen coneixements bàsics, no és treballada de manera habitual, i bàsicament s'aproximen a ensenyar la funció del color o la direcció de la llum, amagant d'aquesta manera l'essència d'aquesta d'expressió artística amb la qual pots plasmar qualsevol cosa que et vingui al cap, afavorint el desenvolupament cognitiu en els infants.

Des de molt petits estem en contacte amb dibuixos, enllaçant amb moments concrets de la nostra vida personal i influint d'aquesta manera en la nostra personalitat i gustos. No només aquests tipus d'imatge es vincula amb nens i nenes, sinó que la il·lustració és un mitjà comunicatiu que ens acompanya tota la vida; en l'adolescència, quan es comencen a forjar els gustos i aficions, podem veure il·lustracions en cobertes d'àlbums de música o en còmics. També, quan agafem transports públics i en els trajectes observem cartells publicitaris diferents. Bàsicament, es pot dir que el grafisme artístic està a tot arreu i d'una manera o altra ens suggereix coses.

2.2. Tipus d'il·lustració

Tipus d'il·lustració

La il·lustració és una forma de comunicació molt ampla, present des dels inicis de l'ésser humà, s'ha anat desenvolupant en múltiples subapartats per representar tota la màxima varietat possible d'escenaris, elements o coses que podem apreciar en el nostre dia a dia i en gran part de la nostra imaginació. En un inici, el seu missatge complia un rol més informatiu, però actualment podem observar la versatilitat que ofereix aquesta forma d'art i apreciar la importància i valor que té el seu impacte a les nostres vides.

Per aquest motiu, considero necessari explicar i cobrir els aspectes bàsics d'aquest camp per mostrar la complexitat i implicació d'aquestes expressions d'art.

Il·lustració editorial

Aquest tipus d'il·lustració acompanya i enriqueix textos interpretant de manera visual allò que està escrit, fent que les lectures siguin més dinàmiques. El fet de tenir un referent visual provoca que el missatge que vol transmetre l'autor, sigui més directe i atractiu, encara que l'aparença de la imatge no és la principal prioritat sinó que es relacioni correctament amb el text per crear un impacte més gran sobre els lectors.

Dins de la d'aquesta branca hi ha altres subapartats: el conte infantil, el còmic, les novel·les gràfiques i la il·lustració satírica.

El conte infantil

És una peça fonamental a la infantesa de cada nen i nena, ja que és una eina que els ajuda a descobrir el món i preparar-los per enfrontar situacions de la vida quotidiana. No només és un mètode d'entreteniment, sinó que també aporta valors, coneixement, personalitat i capacitats socials i imaginatives que complementen eficaçment l'aprenentatge de l'infant. A més a més, afecta el llenguatge oral, provocant en ells una millor capacitat de comunicació i comprensió a l'hora de mantenir una conversa.

Aquest tipus de relat acostuma a ser breu, simple i lineal amb localitzacions i situacions complementades d'una descripció simple però efectiva. Encara que els contes infantils representen el dia a dia, els escenaris poden ser reals o ficticis, com també els personatges, que és comú implementar la personificació, generalment en animals, per captar més l'atenció del públic. Hi ha diversos tipus de contes perquè cada edat requereix una temàtica diferent per agradar al lector.

El tipus d'il·lustració és generalment senzill sense un excés de detall, perquè la importància no recau en la iconicitat de les imatges, sinó en la forma de transmetre i interpretar el missatge que proporciona el text. L'ús d'imatges és fonamental, d'una banda, introdueix i motiva als infants a la lectura, d'altra banda, als nens que comencen a llegir els criden més l'atenció els dibuixos i això és el que fa que escullin un llibre o un altre.



Imatge1

El còmic

És considerat art seqüencial com també el cinema, explica una història a través de seqüències. La seva organització es disposa en vinyetes amb el dibuix corresponent i un espai en blanc anomenat bafarada on se situa el text. Amb aquesta combinació d'imatge i text facilita el seguiment de la història i la comprensió de detalls o elements importants que sense il·lustracions seria més fàcil passar-los per alt.

Hi ha un format de còmic que se sol confondre amb aquest, encara que no és el mateix. La novel·la gràfica és molt similar visualment, tot i que es diferencia per l'extensió de les pàgines. La història es desenvolupa més i sol explicar una història, al contrari que els còmics, que mostren petites històries o una més gran però separada en toms.

El còmic, o conegut també pel nom d'histories, és un mitjà d'entreteniment que també funciona com un mètode de crítica, informatiu o educatiu per lectors de totes les edats. Encara que fa molts anys es considerava per a públic infantil, a la dècada dels seixanta ja era llegit per a adults, introduint històries més complexes o mostrant temes més seriosos. Es veu aquest tipus d'il·lustració com un art modern, però realment l'art seqüencial ja es podia apreciar en jeroglífics egipcis o peces de ceràmica grega.

La varietat de temes és molt àmplia, podem trobar des d'històries de fantasia i humor fins a biografies o seqüències polítiques. És un tipus d'art molt ben acollit i estimat pel públic d'avui dia que sens dubte ha tingut i tindrà un impacte significant a la nostra societat.



Imatge 2

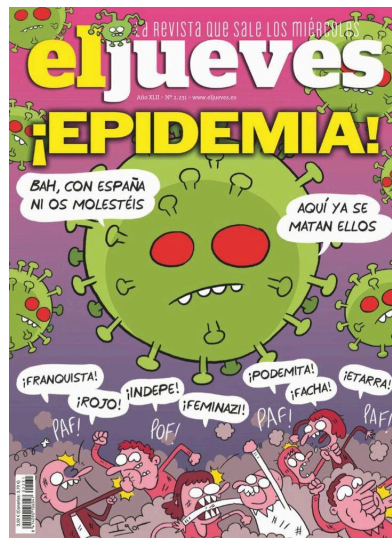
Il·lustració satírica

Aquesta expressió d'art busca criticar, provocar, crear debat o mostrar la posició de l'autor sobre algun tema concret. Els dibuixos acostumen a ser cridaners, se sol exagerar o deformar alguns trets per ridiculitzar i d'aquesta manera captar l'atenció de la gent.

La sàtira fa una crítica constructiva a la societat, encara que el defecte en concret no sempre és massa fàcil de resoldre. A les imatges es poden trobar figures retòriques com personificacions o símils per intensificar o impactar més a la població.

Aquest tipus d'il·lustració és comú veure'l en revistes d'humor o en murals pel carrer. Un exemple és la revista anomenada "El jueves" amb el subtítol "La revista que surt los miércoles", comercialitzada des de 1977. És una revista dirigida a un públic adult, ja que les caricatures de denúncia tracten temes molt complexos o específics. Es pot veure clarament l'estil d'aquesta branca de la il·lustració a l'exemple: els personatges no tenen proporcions correctes, per tant, s'han ressaltat o modificat característiques d'aquests, a més a més de la seva senzillesa en l'ús del color amb tons intensos.

Bàsicament, aquest és un estil capaç de fomentar la mirada crítica en l'espectador, qüestionant-se els defectes o irregularitats de la societat.



Imatge 3

II-Il·lustració Publicitària

Una altra branca important és la il·lustració publicitària, relacionada amb el disseny gràfic, la podem trobar a tot arreu, doncs té una finalitat comunicativa i persuasiva. Té els seus inicis al segle XIX, amb cartells o revistes amb propaganda de conflictes bèl·lics i s'utilitza en l'escena comercial, ja que la infinitat de possibilitats de creació, poden oferir propostes innovadores que amb la fotografia no es garanteix aconseguir la mateixa essència ni acabats.

Entre els anys 50-60, era preferible l'ús d'aquests dibuixos perquè eren més econòmics a l'hora d'imprimir-los. En el cas de la fotografia, era un mètode més complicat envers els preus, fins a la dècada dels 70 que va aconseguir fer-se lloc entre aquest comerç guanyant facilitats, sent més barata que anys enrere. En tot cas, les dues tècniques poden realitzar el mateix treball, encara que la il·lustració, actualment, pot aportar més caràcter, presència, trets únics i distintius al producte que es vol anunciar.

Aquest tipus de dibuixos també poden funcionar com a logo d'empresa, requerint molta rellevància, ja que es pot dir que és la identitat del comerç i la primera imatge que es mostra cap al client.



Imatge 4

Il·lustració científica

La il·lustració científica és una disciplina formada entre l'art i la ciència que té com a finalitat plasmar termes científics amb la màxima semblança possible per representar la realitat, per exemple, animals, estructures, organismes, entre altres. A diferència de l'expressivitat d'imatges més artístiques, aquest tipus d'il·lustració té un caràcter objectiu, per aquest motiu es poden apreciar estils realistes o semirealistes en la seva gran majoria.

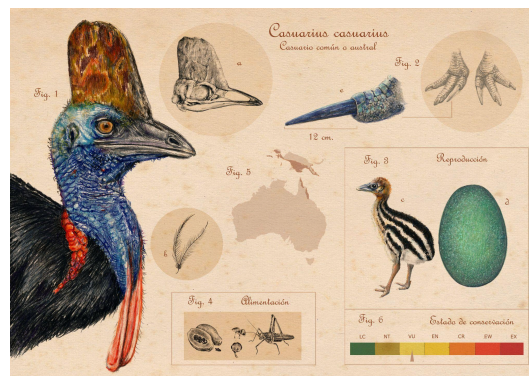
És comú trobar-la en museus..., ja que poden donar a entendre amb més profunditat o exactitud certes característiques, d'allò que mostra en qüestió, que no són visibles a simple vista.

Es pot considerar aquesta branca de la il·lustració la primera de totes perquè ja estava present en èpoques prehistòriques com es pot apreciar a les coves d'Altamira amb les seves pintures rupestres d'animals.

Aquest àmbit és bastant ampli, ja que podem trobar altres subapartats d'il·lustració que mencionaré breument a continuació.

D'una banda, podem trobar il·lustracions que proporcionen informació dels éssers vius del planeta Terra. La il·lustració botànica estudia la morfologia i classificació de les plantes, la biològica mostra l'aparença, comportament i ecologia de les espècies animals. La il·lustració mèdica estudia la complexitat del cos humà, a més a més de patologies o processos fisiològics. Per últim, el Paleoart, encara que en aquest cas, interpreta la fauna de fa milions d'anys amb els dinosaures, rèptils i criatures que habitaven la Terra en aquelles èpoques.

D'altra banda, hi ha dibuixos d'aquesta branca que no fan referència a cap ésser viu. Podem veure la il·lustració tècnica, que centra l'atenció en els objectes que conformen una peça, i també el seu muntatge o ús. Per últim, queda la il·lustració astronòmica, plasma objectes i fenòmens de l'univers que generalment no podem veure a simple vista, per exemple planetes, asteroides, galàxies, forats negres, entre altres elements de l'espai.



Imatge 5

Il·lustració de moda

Aquest tipus d'art, com indica el seu nom, s'encarrega de crear i interpretar dissenys de moda. Generalment, se sol dibuixar una figura humana de referència per posteriorment il·lustrar la roba, acompanyada en la majoria dels casos amb un fons blanc per ressaltar els elements principals.

És comú veure figures femenines acompanyades d'estereotips "convencional" o acceptats per part de la població. Ressalta l'altura de les noies amb la primesa dels seus cossos i, en la majoria del casos, el color de la pell acostuma a ser pàl·lida.

Se solen trobar en una posició frontal, prenent captar el moviment de les models caminant per una passarel·la, encara que a vegades, les postures no representen una manera massa natural de desplaçament, l'exagerament d'aquest aporta dinamisme a la imatge.

Aquesta branca és bastant efectiva, ja que les imatges creades funcionen com a esbossos per a l'hora de crear el producte, tenir un referent visual.



Imatge 6

2.3. Tècniques d'il·lustració

Per il·lustrar no existeixen barreres, s'obre un gran ventall de possibilitats i formes d'expressions que cada artista pot experimentar per trobar la seva personalitat a l'hora de realitzar el treball.

Conèixer les diverses destreses és essencial per saber què pot aportar un mateix cap a aquesta tasca, i aprendre aquest llenguatge visual. Dibuixar bé és un dels pilars més importants a l'hora d'il·lustrar, però no és sinònim de saber transmetre emocions, un altre

aspecte imprescindible. Per aquestes raons és primordial prendre's el temps que sigui necessari per establir un balanç i trobar aquella tècnica que puguis defensar i que expressi tot allò que pretens comunicar.

Existeixen tres importants categories en les quals es classifiquen les diverses disciplines d'il·lustració: la tradicional, la digital i la mixta. D'una banda, en les tècniques tradicionals podem trobar materials que fem servir des de petits com per exemple llapis de colors o retoladors, encara que tenen qualitats diferents per adaptar-se a allò que el dibuixant necessita. D'altra banda, tenim la possibilitat d'il·lustrar a través d'aparells electrònics, elaborant la creació directament a la pantalla de diversos dispositius, com pot ser una tauleta o un mòbil. Tot i això, sempre es poden barrejar les dues categories i fer servir la tècnica mixta, amb etapes del procés artístic fetes amb mètodes digitals i d'altres en tradicional.

Com és un apartat una mica extens, explicaré a continuació, d'una manera més detallada, les diverses categories, subapartats i materials d'il·lustració que es poden fer servir a l'hora de realitzar un treball artístic.

Tècniques Tradicionals

Les tècniques tradicionals són aquelles que intervenen directament en el dibuix, és a dir, es poden manipular sense la intervenció de cap aparell digital. En la majoria dels casos, experimentem la il·lustració quan som petits amb tècniques tradicionals com poden ser les ceres de colors o temperes. Aquesta àrea ha estat la primera a ser treballada, acompanyant-nos des dels inicis de l'ésser humà, on s'utilitzaven pigments directament extrets de la natura: plantes o minerals, per exemple.

Hi ha molta varietat de materials tradicionals, i encara que es poden utilitzar amb total llibertat, alguns poden realitzar certes coses amb més precisió o facilitat que d'altres. D'una banda, si volem pintar un quadre amb oli o acrílic, podem fer un esbós previ amb carbonet o grafit. D'altra banda, podem fer un dibuix amb llapis de colors i fer un delineat amb retoladors. Aquests són exemples, però la combinació o ús individual de cada material, pot aportar un resultat únic i original.

Les tècniques tradicionals es divideixen en dues grans categories: seques i humides, les quals es diferencien per fer servir, o no, algun tipus de dissolvent a l'hora d'aplicar el pigment.

Tècniques seques

Són aquelles que no necessiten cap dissolvent per fer-les servir, per tant, el seu ús és més pràctic i senzill, encara que és recomanable aplicar un fixador en el dibuix realitzat amb aquests materials.

S'apliquen directament sobre el suport de treball, i tot i que es poden fer servir sobre diversos materials, el més comú i amb el que se li pot donar més presència, és el paper. Hi ha una gran varietat segons el seu gramatge, textura i composició, on cada persona pot experimentar per trobar aquell amb el que es trobi més còmode i s'adapti millor al material utilitzat. El suport és molt important perquè en molts casos s'utilitza el blanc del paper (si és que és d'aquest color), per crear la llum del dibuix, fent reserves. Al contrari, també existeixen blocs de color negre amb els que es poden fer servir ceres o colors blancs per marcar la llum i que el paper obscur aporti les ombres.

Un altre avantatge és la seva facilitat de transport, ja que en general, no són massa aparatosos i te'ls pots endur allà on vulguis. A més a més de poder esborrar-les fàcilment, en la majoria d'ocasions, si es comet una errada.

Llapis de Colors

És una de les tècniques més conegudes al món de l'art. Està fabricat a partir de pigments dels quals poden ser sintètics o orgànics, un aglutinant com la goma o la resina i càrregues, a més a més d'estar envoltats per una estructura de fusta.

No hi ha molta documentació sobre els inicis d'aquest material, però se sap que als períodes de l'Antic Egipte i de Grècia, la gent utilitzava ceres tenyides per pintar. Al segle XVI podem contemplar els primers llapis de colors com a tal, que s'elaboraven amb carbonet i pigments. Tot i així, les tècniques de producció eren massa complexes i no va ser fins al segle XVIII que la tecnologia es va desenvolupar i es van poder fabricar els llapis amb més similituds com avui els coneixem avui. La marca que va ser pionera en la seva producció va ser Faber-Castell.

Aquest material destaca per la seva accessibilitat tècnica. El fan servir tant nens petits com a adults perquè no tenen cap mena de complicació. Se sol treballar a partir de la superposició de capes i permeten crear diverses textures gràcies a les seves característiques i a més a més al control que permeten. No hi ha restriccions importants quant al tipus de suport, encara que sempre és recomanable un paper amb bastant gramatge per a projectes professionals o de major qualitat, aquest material es pot treballar fins a papers setinats.

Existeixen diversos tipus de llapis de colors, per un costat trobem als de cera, que són els típics i els més fàcils de trobar. Aquesta variant és de les més econòmiques i la seva capacitat per mesclar-se dependrà de la qualitat de la cera. El llapis de base a l'oli solen ser per a artistes professionals, són més cars, però aporten acabats amb més intensitat i són més resistents. Els llapis aquarel·lables són populars per ser solubles a l'aigua i poder mesclar-se i crear degradats d'aquesta manera.

És una tècnica bastant comuna en la il·lustració infantil per la seva versatilitat i facilitat d'ús. Les textures que es poden crear amb aquest material també és un punt destacable, a més a més de la seva qualitat de traç i opcions creatives, ja que molts artistes decideixen combinar aquesta tècnica amb altres aconseguint resultats amb molta personalitat.

Altres tècniques seques

Més enllà dels populars llapis de colors, hi ha una gran varietat de materials de diferents característiques en l'àmbit dels procediments secs, tot i així, no acostumen a ser recomanables per a la il·lustració infantil. Treballar amb materials com el carbonet, el grafit, les ceres, les cretes o els pastels presenten certes limitacions a l'hora de realitzar el procés creatiu i en el resultat final.

Cadascun dels procediments secs té el seu propi valor expressiu. D'una banda, amb més notorietat, el carbonet i les cretes desenvolupen un problema envers el gra i la textura que aporten. Són materials que necessiten treballar-se en formats grans, ja que com més petit sigui el suport, menys definició tindrà. No solament l'acabat que deixa necessita espai per tractar-se correctament, sinó també el seu traç irregular dificulta la digitalització de la il·lustració. Cal afegir a aquest últim punt les ceres i el grafit, amb la mateixa problemàtica a causa del reflex de la llum. L'escanejat es veurà afectat per zones i es crearan àrees sobreexposades indesitjades. Per aquest motiu és preferible evitar aquests materials, sempre que la consigna de la il·lustració no sigui molt específica i es puguin incorporar correctament.

Un altre aspecte a destacar és la seva fragilitat i durabilitat. Les tècniques seques, generalment, requereixen un fixador. Es poden fer malbé amb molta facilitat perquè el pigment no s'acaba d'adherir del tot a la superfície i amb qualsevol frec es difumina sense voler. Les partícules que expulsen també poden crear taques en el paper i el simple fet de fer-li arribar al client, transportant-lo a qualsevol lloc, pot significar una pèrdua de nitidesa en el dibuix. Amb el temps, la il·lustració original també es pot deteriorar, convertint aquest tipus de procediments en uns de difícil manteniment.

Pel que fa a la definició també es veu afectada. Materials com les cretes, el carbó, els pastels o les ceres solen oferir traços gruixuts i a part de necessitar un suport gran com ja he mencionat, és imprescindible un mínim control sobre la pressió i comportament dels traços en el cas de fer dibuixos amb detalls. Així i tot, personalment descartaria aquestes tècniques, concretament per a la il·lustració infantil. Aquesta té uns requisits concrets i com van determinades a un públic concret seria necessari molta definició i color, el qual ens porta al darrer punt.

El color és imprescindible pel desenvolupament cognitiu dels infants. A no ser que les consignes del treball siguin molt específiques i demanin absència de color, el resultat ha de tenir la presència de colors. Per tal que el públic pugui identificar els elements amb més facilitat i els provoqui alguna emoció o pensament, aquest punt és obligatori. Amb les cretes, el carbó o el grafit (encara que aquest té més precisió de traç) no es podria realitzar o almenys no serien recomanables treballs destinats per a nens i nenes petits.

En definitiva, penso que és preferible evitar aquests materials i optar pels llapis de colors si el que es vol és treballar en el cap dels procediments secs. Tot i això, són consells i el mateix artista es coneixerà millor que ningú per escollir aquella tècnica que millor li convingui.

Tècniques humides

Són aquelles que necessiten l'ús d'un dissolvent per fer-les servir. Gràcies a aquest líquid de suport, el material guanyarà fluïdesa i es podrà controlar la quantitat de pigment creant transparències. A més a més, poden crear efectes visuals i textures úniques que aporten una gran expressivitat: incorporant algun element com pot ser la sorra o la sal o aplicant la tècnica amb eines una esponja o una espàtula, a sobre del suport, per exemple.

Encara que són tècniques que poden crear resultats molt atractius visualment, són més difícils de controlar i requereixen una mínima pràctica prèvia per conèixer el seu comportament sobre diversos suports. A part, no es poden esborrar i n'hi ha d'algunes que ni tan sols es poden corregir una vegada ja fet el traç, així com l'aquarel·la.

Aquests materials també requereixen paciència, encara que siguin tècniques fluides amb les quals podem crear figures o taques amb rapidesa, totes necessiten un temps d'assecat. Això depèn de l'estri en qüestió i la qualitat de líquid utilitzat, però si no compleixes el temps d'espera, es poden generar taques o barreges que no es volien en un principi i d'aquesta manera, repercutir al resultat final del treball.

Tintes

Les tintes són un material amb molta antiguitat, ja les feien servir els egipcis, grecs i romans sobre paper, mentre que els monjos l'utilitzaven comunament per a reproduir i fer llibres. Amb el pas del temps ha anat evolucionant i s'ha introduït en més disciplines com

el disseny o s'ha usat per a la decoració d'objectes o en relació amb el meu treball, per a la il·lustració.

Hi ha diversos tipus, la tinta xina és una de les més populars. Està composta per colorants que tenyeixen el medi aquós i, generalment, goma aràbiga com a aglutinant, que segons la seva composició fa que la tinta sigui més o menys resistent a l'aigua. Per a aplicar-la es pot fer amb ploma, canyes o pinzells de pèl tou sobre un paper absorbent. És una variant que se sol treballar en blanc i negre i poden veure-la, per exemple, a la il·lustració de còmics.

Apropant-nos als contes infantils, un tipus de tinta que se sol usar és la dels retoladors, la qual pot ser d'alcohol, aigua o acrílic. La tinta a base d'aigua, deixarà el traç una vegada aplicat i expulsarà el contingut de manera uniforme amb un estat líquid o semilíquid. Acostumen a ser materials més econòmics, accessibles i fàcils de controlar. Els retoladors d'alcohol acostumen a ser notòriament més cars. Els components fan que no es vegin els traços una vegada ja secs, creant capes de color planes. Els retoladors d'acrílic també són més cars en comparació amb els d'aigua. Actualment, ha incrementat la seva popularitat i són utilitzats per la seva capacitat de poder pintar sobre diversos suports més enllà del paper com pot ser el vidre, fusta, pedra, etc.

Per a la il·lustració infantil, els més adequats són els de base d'alcohol. Destaquen pels seus acabats professionals i la seva capacitat de difuminar-se. Com tenen molta saturació, es poden crear formes definides, les quals són adients per a la comprensió dels nens. Bàsicament, és per aquests trets el perquè s'ha convertit en una tècnica tan recurrent i sol·licitada.

Aquarel·les

Aquesta tècnica es fa servir des de fa molts anys, podem veure-la en llibres il·lustrats de l'Edat Mitjana o en dibuixos de l'època del Renaixement. Tot i això, està associada amb els paisatgistes anglesos del segle XVII perquè per les seves característiques era un procediment idoni per a plasmar fenòmens atmosfèrics.

Està formada per pigments, requereix un dissolvent com és l'aigua i goma aràbiga com a aglutinant el qual s'extreu de l'acàcia. Per a retardar l'assecat i crear acabats més

brillants, s'apliquen sucres i glicerines. En el mercat la podem trobar en format de pastilles, tubs o comptagotes.

És una tècnica que es treballa barrejant-la amb aigua per aplicar el pigment, creant transparències i taques. D'aquesta manera, se sol pintar a partir de capes, des de les més clares fins als tons més obscurs que es vulguin aconseguir. No sempre es fabrica el color blanc en aquest tipus de material perquè a l'hora de pintar se sol deixar el mateix color del paper per crear la llum. Això s'anomena reserva i també es pot fer cobrint amb un material cerós la superfície o amb cinta, evitant que arribi fins aquella zona el pigment.

L'aquarel·la necessita molt control i tècnica, llavors, abans d'il·lustrar, caldrà tenir experiència prèvia. Un coneixement mitjà sobre la tècnica permetrà a l'artista saber utilitzar la quantitat precisa d'aigua i pigment per no excedir-se i evitar errades. Si vols anar un pas més enllà, es pot fer servir alcohol, sal, un esponja, entre altres coses per crear textures. Cal afegir que com és un procediment aquós, necessitarà un paper adequat, és a dir, amb molt gramatge.

Gouache

És un material característic per la seva opacitat i tons apagats, es compon de pigments, goma aràbiga com a aglutinant, càrregues i s'utilitza amb aigua com a dissolvent. Aquest tipus de pintura s'ha fet servir tant a l'Antic Egipte com a l'Edat Mitjana. Va aconseguir importància al segle XVIII i al segle XX, ja que va ser usat per artistes com Picasso o Miró. Actualment, el podem trobar en format de tub o pot.

Moltes persones que tenen desconeixement envers la tècnica i la confonen amb les aquarel·les. Aquest factor està molt allunyat de la realitat, doncs, podríem dir que són tècniques contràries. Mentre que una es treballa a partir de transparències, l'altra aporta colors plans i acabats mate.

El gouache té com a característica notable el fet de poder-se reactivar amb aigua una vegada sec.

Aquest tret beneficia en l'aspecte de que l'artista es pot prendre un descans i continuar posteriorment amb el treball, tot i que s'ha d'anar amb cura perquè amb un excés d'aigua i pintura, es pot arribar a esquarterar.

És preferible l'ús de papers absorbents perquè un setinat o amb poc gramatge es pot trencar o doblegar. També se sol treballar amb pinzells de pèl tou igual que les aquarel·les i es poden aplicar textures amb espàtules o esponges.

Tècniques digitals

Amb l'arribada de dispositius electrònics al mercat, la il·lustració digital és una eina de creació de gran rellevància avui dia, perquè aporta una gran versatilitat d'opcions en un sol aparell, facilitant el transport i la comoditat d'ús.

Per fer un dibuix digital, primer s'ha d'instal·lar una aplicació d'aquest tipus. Hi ha moltes opcions diferents, algunes més senzilles i d'altres més complexes, amb infinitat d'eines per aconseguir resultats de gran similitud als que poden donar els materials tradicionals. Hi ha algunes plataformes digitals on s'ha de pagar per fer-les servir, encara que en moltes ocasions val la pena pels resultats que es poden aconseguir, també existeixen programes gratuïts que fins i tot es poden fer servir per treballs a escala professional.

Un dels principals avantatges és el sistema d'organització que proporcionen aquestes aplicacions. El fet de poder treballar per capes i poder accedir a la que vulguis en qualsevol moment, resol un problema que amb la il·lustració tradicional seria impensable poder fer. A més, es poden canviar de posició i superposar o ocultar allò que vulguis, a part de poder crear carpetes dins d'aquestes i accedir al punt en concret que vols més fàcilment. Aquestes opcions permeten corregir i modificar la imatge tants cops com vulguis.

Un altre aspecte destacable és el repertori de "pinzells" que hi ha. S'anomena així al tipus de traç, el qual pots editar en la majoria d'ocasions, modificant la seva opacitat o grandària.

Aquests poden imitar a la perfecció diversos estris, per exemple, un llapis de grafit, aquarel·les o pintura acrílica. No només es poden editar els pinzells, sinó que el llenç,

anomenat d'aquesta manera el requadre blanc on es dibuixa, es pot modificar la mida i textura, de manera que cada usuari pot escollir la "porositat" i mida que s'adeqüi millor a la seva feina.

Tot això i més es pot aconseguir en tan sols un sol dispositiu, tenint a l'abast de només uns "clics", tantes il·lustracions com vulguis o, per altra part, tantes com la memòria de l'aparell et permeti. Encara que, per un millor funcionament, qualitat, comoditat o en certs casos necessitat, es pot connectar a un altre dispositiu i treballar amb dues o més pantalles alhora.

IbisPaint

És una coneguda aplicació de dibuix digital molt popular entre artistes principiants i professionals, que destaca en la seva accessibilitat i facilitat d'ús. La seva descàrrega està disponible per Android i iOS i, es pot fer servir en aparells més senzills com telèfons mòbils, o més complexos com ordinadors o tauletes, la qual cosa fa que arribi a una gran quantitat d'usuaris.

Un punt destacable és el seu aspecte intuïtiu, qualsevol persona sense experiència ni coneixements previs pot entendre i utilitzar-la sense complicacions. Es pot apreciar un pictograma amb el nom corresponent a les funcions principals, la qual cosa fomenta el dinamisme a l'hora de dibuixar i el fet d'acostumar-se a les funcions proporcionades.

El que fa popular aquests tipus de plataformes és el gran ventall de pinzells que ofereixen. Ibis Paint és un bon exemple per mostrar aquest punt. Pots trobar eines que remetent als acabats i textures que deixen els aerògrafs, les aquarel·les, les ceres, els acrílics i tots aquells materials tradicionals i digitals que et puguis imaginar. També hi ha d'altres que són molt concrets, imiten formes com estrelles, partícules, cabells o fins i tot existeixen uns que reproduïxen la forma de l'herba automàticament. No només pots escollir el que vulguis sinó que els pots editar, amb funcions més o menys complexes pots determinar la seva opacitat, la forma a l'inici i al final del traç, la seva corba, etc. És totalment comprensible que molts usuaris es decantin per aquest programa gràcies a l'accessibilitat i varietats de pinzells.

També és precís mencionar les capes. És una funció essencial en qualsevol programa de dibuix i edició, per això, el factor pel qual molta gent es decanta a l'hora d'escollir una

aplicació és l'equilibri entre funció i accessibilitat. Ibis Paint ho té. Podem mobilitzar les capes i el seu contingut amb lliure albir, a més a més de poder revertir-les, extreure línies o crear carpetes internes dins d'aquestes. Tot això amb un aspecte bastant intuïtiu que permet un usuari sense experiència entendre la seva funció.

Hi ha altres aspectes a destacar, un d'ells la varietat de tons. Com era d'esperar, la seva gamma cromàtica és molt àmplia i l'aplicació permet crear paletes de colors o guardar tons específics perquè l'usuari pugui accedir-hi sempre que hi vulgui. També s'ha de mencionar l'organització de la interfície, ja que la coherència entre funcions que mostra, és ideal per comprendre-la quasi a l'instant.

Un aspecte en certa part negatiu és que té una versió "*premium*". La majoria dels pinzells estan bloquejats i per fer-los servir has de pagar una subscripció. En canvi, aquesta part no és del tot negativa, ja que hi ha l'alternativa de poder veure un anunci que et proporciona Ibis Paint per a utilitzar durant un temps determinat de quatre hores aquestes funcions de la versió avançada.

En definitiva, podem dir que aquesta aplicació està molt completa en termes objectius i és de gran valor entre artistes de tots els nivells. El seu prestigi es correspon a totes les opcions creatives que t'ofereix per deixar volar la teva imaginació i crear sense límits.

Altres programes d'il·lustració digital

A l'analitzar plataformes d'il·lustració digital és comú trobar-se aspectes molt similars i que es repeteixen entre ells. Investigant l'aplicació Ibis Paint, m'he adonat que seria molt redundant el fet d'explicar altres aplicacions populars com *Sketchbook*, *Krita*, *Clip Studio Paint*, *Medibang Paint* o *Procreate*, ja que es mantindrien la majoria dels seus aspectes. Per aquest motiu no les explicaré específicament, encara que cadascuna d'elles tingui la seva disposició i funcions característiques, parlant a termes generals, serien les mateixes coses.

3. EL CONTE IL·LUSTRAT

3.1. Característiques del conte il·lustrat

Il·lustrar contes infantils comporta un aspecte fonamental en el desenvolupament cognitiu dels nens petits. No només és un mitjà d'entreteniment i aprenentatge, sinó que funciona com acompanyant en les etapes inicials de la vida i ajuden el lector a comprendre i saber expressar les seves emocions. Els llibres afecten la personalitat dels infants, generalment en positiu, per això és necessari el treball d'il·lustradors per donar vida a aquestes històries.

L'il·lustrador ha de ser conscient de la capacitat de comprensió a la qual arriba aquest marge d'edat. No només s'ha de centrar en la percepció pròpia del significat del conte, sinó que ha de tractar d'observar el món de la manera que ho fan els nens, d'una manera més senzilla i innocent.

Aquest àmbit del dibuix és reconeixible pels seus trets simples i d'aspecte notòriament més acolorits i de tons més vibrants. Escapa de la realitat del món transformant-la en un missatge visual més accessible per als lectors i, encara que les formes dels elements, personatges o objectes es modifiquin, continua remetent al referent de la vida real. Aquest fet ens condueix a la primera de les característiques del conte il·lustrat.

La forma dels personatges i elements es reformula cap a la senzillesa. S'utilitzen sovint figures geomètriques per a identificar-los i una visible desproporció, normalment, el cap és més gran amb relació al cos. Els trets facials també s'intensifiquen com per exemple amb somriures grans per expressar alegria o ulls completament oberts per mostrar sorpresa. Les formes arrodonides com cercles, ovals o línies corbes ens recorden a sentiments o atributs com l'amabilitat, la tendresa, l'amor, la tranquil·litat i aquells conceptes que d'alguna manera et remetent seguretat. Contràriament, figures com triangles, quadrats o aquelles que continguin puntes, es traduiran com a perilloses, poden provocar por o transmetent fortalesa, intranquil·litat, poder, entre altres.

De la mateixa manera ocorre amb la composició i el pes visual, dirigida cap a tendències simples. Els contes fugen de les composicions excessivament carregades i acostumen a ser pàgines amb molt d'aire. L'element principal comporta el pes visual de la imatge i els aspectes secundaris no solen tenir la mateixa intensitat, de vegades els trobem amb menys saturació o opacitat. Això ajuda els nens i nenes a concentrar-se i seguir la trama

de la història amb més fluïdesa. A la seqüència de les pàgines podem trobar objectes o expressions (tenint en compte el text que acompanya a les il·lustracions) que es repeteixen per a treballar la capacitat de retentiva i enfortir la coherència entre els fets. Això es compagina amb variacions de mides o diferents perspectives de fàcil comprensió com els populars picats o contrapicats que es distancien del típic pla frontal.

Com ja he mencionat prèviament, els tons acostumen a ser més vibrants per cridar l'atenció l'infant i perquè li pugui transmetre algun sentiment. Encara que per a l'edat a la qual van dirigits els contes, els nens són molt petits per entendre certes emocions, hi ha tons que ho mostren clarament. Per exemple, un vermell es relaciona amb l'amor o un to negre amb la por, que al fi i a la cau són sentiments una mica més accessibles per al seu enteniment. De la mateixa manera que, un to vibrant comportarà molta energia, per aconseguir un ambient més tranquil es buscaran tons pastels o amb menys saturació.

Un aspecte a recalcar és recordar que la il·lustració no ha de duplicar exactament la informació del text, sinó complementar-la. La relació entre dibuix-text es basa en un estatus de coprotagonisme que es regeix en no fer destacar cap de l'ues dues coses per sobre de l'altre, ja que les dues tenen una importància igualment vital. La imatge reforça el missatge de la història, la qual sol ser senzilla però amb un significat més profund, a més a més de reflectir accions de la vida quotidiana. També marcarà el ritme de la trama d'una forma manera més visible.

Finalment podem dir que els contes infantils accepten un ampli ventall de tècniques per produir les il·lustracions. Actualment, el terreny més popular i utilitzat és el de la il·lustració digital encara que altres tècniques tradicionals o mixtes funcionen igualment bé. Realment no hi ha cap norma que restringeixi els materials que has d'utilitzar, en canvi, són recomanables aquells que tenen color, perquè torno a repetir, és un aspecte fonamental.

3.2. Autors reconeguts del conte il·lustrat

Eric Carle

Eric Carle (1929-2021) va ser un reconegut escriptor i il·lustrador estatunidenc de contes infantils crescut a Alemanya. Va ser el seu pare qui el va influir i endinsar en el món de l'art i, en conjunt amb la seva fascinació per la natura, va crear obres úniques i amb molta

personalitat reconegudes a nivell internacional. Quant als seus estudis, es va formar en Disseny gràfic i va adquirir experiència treballant en una agència de publicitat.

En el seu primer treball al NY TIMES com a dissenyador gràfic li va obrir les portes a les seves primeres il·lustracions destinades a un conte infantil "*Brown Bear, Brown Bear, What do you see?*". (1967). L'èxit que va comportar el seu treball va ser el detonant per a què Carle es dedicés a escriure i il·lustrar els seus propis contes destinats al públic infantil.

El seu estil és molt particular i fàcil d'identificar. Dominen els colors intensos relacionats amb temàtiques naturals, sempre amb un caràcter didàctic per transmetre als petits lectors algun ensenyament.

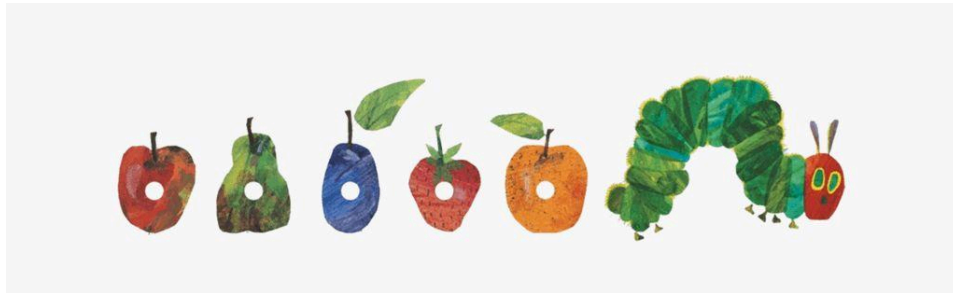
El seu treball més representatiu és "*The Very Hungry Caterpillar*", una història entorn el procés de metamorfosi d'una eruga fins a arribar a ser papallona. En el transcurs de la trama es pot observar a l'animal amb molta gana menjant cada cop més durant el pas dels dies. Primer comença amb fruites, seguint una dieta saludable, fins a arribar a consumir aliments processats. La història culmina quan l'eruga ja no té pas gana i dona lloc al seu procés vital.

Com s'aprecia és una trama molt simple, que concorda amb el que s'entén per conte infantil. L'aspecte més destacable és l'estil característic de l'autor d'il·lustrar. Fa servir la tècnica del collage amb papers pintats per ell amb gouache, aportant una gran varietat de textures als seus resultats.

Al llibre podem veure com els aliments que s'ha menjat l'eruga, junt amb la mateixa pàgina, estan foradats. Aquest tipus de recurs afavoreix la retentiva dels infants i al ser aspectes distintius que el fan ressaltar d'altres contes, fan que el lector mantingui l'atenció en ell.

Altres de les seves obres més influents són:

- *The Very Busy Spider* (1984)
- *-The Mixed-Up Chameleon* (1975)
- *-Papa, Please Get Me the Moon for Me* (1986)



Imatge 7

Anna Llenas

Anna Llenas, nascuda l'any 1977, és una il·lustradora, autora i dissenyadora originària de Barcelona. Envers els seus estudis, és llicenciada en Publicitat, Relacions Públiques i Disseny Gràfic, es dedicava a l'àmbit de la publicitat abans de produir els seus propis productes.

En els seus treballs s'aprecia unes fortes connotacions sentimentals perquè busca promoure l'educació emocional a través dels seus contes. Les seves creacions ajuden els infants a identificar i comprendre les seves emocions, atorgant-los un suport psicològic important.

Al seu estil estan presents la fotografia i el collage amb cartons, teles i textures variades, sense deixar de banda les tècniques tradicionals produïdes amb llapis de colors principalment, i tintes.

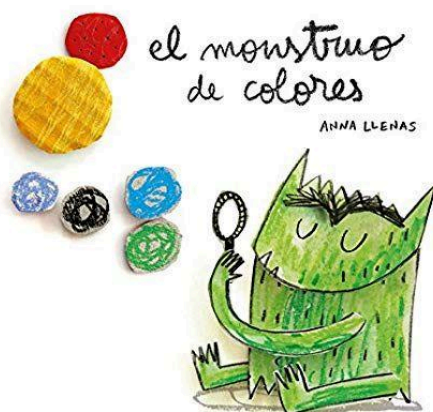
Les seves línies són simples i fan que sigui molt més fàcil identificar els comportaments dels seus personatges. Acostumen a ser arrodonides, però en alguns casos concrets adopten més potència i es desenvolupen en formes punxegudes. Generalment, els seus dissenys transmeten confiança, seguretat i tranquil·litat, encara que en el cas dels traços irregulars, aporten força i energia al significat de la il·lustració.

El monstre dels colors (2012) és l'obra amb més repercussió als projectes de l'Anna. La història tracta sobre un monstre que està confús respecte a les seves emocions i una nena arriba per ajudar-lo a resoldre els seus neguits. El protagonista està compost de diversos tons, cadascun correspon a un sentiment diferent. Per exemple, l'alegria correspon al groc, la ràbia al vermell, la por al negre, etc. El monstre anirà creixent com se sent a mesura que va repartint les seves emocions en pots.

Aquest conte és un gran exemple visual per ajudar els nens a gestionar i aprendre sobre com es senten i saber com conduir les situacions del dia a dia. És precís per a ells donar-li nom als seus sentiments i entendre com s'han de separar per no malinterpretar-los.

Altres de les seves obres més influents són:

- *T'estimo quasi sempre* (2015)
- *Topito Terremoto* (2017)
- *Vacío* (2022)



Imatge 8

Michael Grejniec

Michael Grejniec, nascut l'any 1955, és un il·lustrador i escriptor polonès. No destaca per la quantitat de llibres publicats, a Espanya no han arribat molts, no obstant dels que podem accedir, han tingut un gran impacte cultural. Va treballar en el camp del teatre, el disseny i l'animació i amb la influència de cultures de diferents parts del món, van enriquir els seus treballs.

En els seus treballs destaca l'estètica tradicional, amb un ús recurrent a l'aquarel·la, o en altres casos al gouache. Es pot apreciar als seus dibuixos la presència de textura, una molt característica del seu estil. Al contrari que altres artistes infantils, Grejniec no deforma notòriament les proporcions dels seus personatges, en canvi, les formes rodones i els tons suaus emfatitzen amb el lector i transmeten calidesa i simpatia.

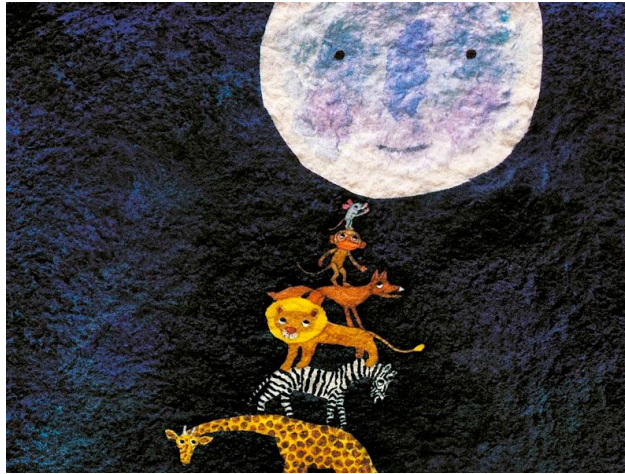
El clàssic de la literatura infantil contemporània, "Wie schmeckt der Mond?" traduït com "A què sap la lluna?" va ser la seva obra més destacada la qual el va donar a conèixer en molts països al voltant del món.

El conte explica la situació que pateixen uns animals: estan meravellats per la presència de la lluna i els sorgeix un profund desig de tastar-la per descobrir a què sap. Tot comença amb la tortuga, que intenta aconseguir arribar al satèl·lit, però no pot. Seguidament, comencen a aparèixer diversos animals amb el mateix neguit i com no arriben tan amunt pugen uns sobre altres consecutivament per complir el seu objectiu.

El llibre tracta valors com la cooperació, en aquest cas per assolir un repte comú, i la diversitat, mostrant animals de tots tipus amb diferències entre ells que no suposen cap problema, creant una situació de cohesió i companyonia.

Altres de les seves obres més influents són:

- *What Do You Like?* (1992)
- *Boris the Bear* (2002)
- *Good Morning Good Night* (2007)



Imatge 9

MARC PRÀCTIC: *El meu conte il·lustrat*

4. Preliminars

El primer repte al qual s'enfronten molts principiants i experimentats il·lustradors és la pàgina en blanc. La pressió que provoca es pot intensificar segons la situació, però si hi ha algun de tipus d'encàrrec entremig, la blancor del llenç no sempre és un pas fàcil. És un escenari emocionant i colpidor a la vegada que ofereix llibertat sense restriccions. Només necessites un llapis i un paper (o el tipus de suport que prefereixis), per plasmar allò que vols.

Per a què el punt de partida no es converteixi en una experiència sufocant, moltes persones utilitzen llibretes o fulls a part per fer les proves convenientes. Avui dia, gràcies a les noves tecnologies, cada vegada és més comú adoptar paraules de llengües estrangeres i l'anomenat terme de “*sketchbook*”, s'ha popularitzat entre els artistes. Bàsicament, com indica el nom, és un llibre o quadern d'esbossos, on el compromís de crear resultats de gran qualitat és inexistent. És una eina bastant alliberadora, perfecta per treure's els nervis abans de començar un dibuix.

Amb un element com aquest, la pàgina en blanc no sembla tanta cosa com pot aparentar en un principi.

Una part important d'aquest procés és la creació de conceptes. Hi ha persones que pensen que dominant el seu estil i tècniques d'il·lustració ja han dominat l'ofici, però la realitat és molt diferent. És veritat que aquestes qualitats tenen una gran rellevància, tot i així, la capacitat de resoldre el problema, o sigui, crear una imatge que acompanyi i suporti el significat d'un text, és igual d'important.

Per a què funcioni, cal fer una recerca i posseir tanta informació com sigui possible del tema en qüestió. Seguir aquests passos farà que el resultat pugui ser desglossat i el receptor pugui donar-li un significat i connectar amb l'obra. Podran passar anys i anys, les tendències canviaran, però una bona il·lustració conservarà el seu impacte si té un bon rerefons.

Començar un projecte tan aviat com es pugui és lo millor. Si t'acostumes a posposar-ho, poden sorgir inseguretats i arriscar-te que puguin perjudicar o obstaculitzar el treball final. Llavors, encara que no comencis amb la feina, la part prèvia de documentació i desenvolupament d'idees ha d'estar present des de l'inici. Les bones idees poden trigar en arribar, però si portes la situació amb tranquil·litat i seguretat, segurament obtindràs el resultat esperat.

En el punt de recopilació de conceptes, la pluja d'idees és la clau de l'èxit. En anglès, conegut amb el terme "*brainstorming*", s'anomena a la tècnica que consisteix a proposar la major quantitat d'idees sobre un tema per després tenir més opcions de relacionar-les i crear un concepte més fort i desenvolupat. No té importància que tant senzilla sigui la proposta, no s'ha de descartar ni jutjar, en aquesta atmosfera tot manca de crítica per molt surrealista que pugui arribar a ser el pensament.

L'origen d'aquest procés es remunta al segle XIX, on l'expressió s'utilitzava en contextos per descriure trastorns mentals. A la dècada de 1940, més d'un segle després, l'executiu publicista Alex F. Osborn, va introduir el terme com una solució innovadora en el procés de creatiu, que a més a més evitava la frustració i motivava al seu equip. A causa dels bons resultats que proporcionava i la popularitat, es va convertir en una eina present en la gran majoria de processos de creació i avui dia, continua en ús.

En conclusió, la pluja d'idees és una pas eficaç que t'obre la porta a explorar un tema amb tranquil·litat i trobar-li solucions innovadores i eficients. Tothom hauria de considerar el

“brainstorming”, ja que d’aquesta manera les seves creacions poden guanyar molta més vida i impacte.

El meu conte, pluja d’idees

El meu treball desenvolupa la temàtica infantil en un ambient escolar, per trobar la seva essència, he estat en un període de recerca que s’ha allargat aproximadament un mes. Durant aquest temps, he estat fent apunts visuals, esbossos, per després relacionar les idees que més m’encaixaven amb el que s’espera d’aquesta feina.

Des d’un principi vaig començar a crear personatges amb diverses característiques que posteriorment les provava en altres perfils. Un aspecte imprescindible a tenir en compte era la diversitat, així doncs vaig inventar personatges de diverses cultures, d’altres amb discapacitats i sense cap mena de colors vinculats a estereotips antics. Bàsicament, vaig buscar conceptes per desenvolupar-los en l’avatar que més m’agradés.

Un altre aspecte important a tenir en compte és la teoria del color. S’ha de tenir cura a l’hora de relacionar els colors, sobretot a la roba que generalment, acostuma a tenir més “vida” en la moda infantil. En el meu cas volia jugar amb diversos tipus d’estampats i formes, però sense oblidar el públic i el context històric en el qual ens trobem. Considerant aquests punts, he fet un tipus d’estètica amb peces més amples, molt comunes actualment, a més a més de pensar en què es vegin còmodes per facilitar la mobilitat i el joc als nens del conte.

Al ser un producte per un públic infantil, sent els nens els protagonistes, he decidit prioritzar les formes rodones sense estructures punxegudes, ja que penso que li aporta un aspecte més amigable. Parlant de formes, a la il·lustració és comú veure l’anatomia una mica distorsionada, un exemple bastant recognoscible és l’exageració d’algunes parts del cos. En el meu cas he donat més presència al cap, els braços i les cames amb aquest recurs. Aquestes característiques ajuden a veure el cos dels infants més petit, donant a entendre que els personatges tenen pocs anys.

L’expressió també té una mida més exagerada al que anatòmicament seria correcte, això és per transmetre amb més facilitat les emocions dels personatges al públic infantil i que puguin aprendre sobre aquestes.



En aquesta imatge es poden veure alguns esbossos de personatges, com he mencionat anteriorment, he tingut en compte la diversitat, l'expressivitat i els colors vius.

Una mena de truc que crec que està bastant bé per saber si un personatge compleix la seva funció és dibuixar-lo a la mateixa fulla que els altres o fer-los per separat i posteriorment apropar-los. La posició permetrà a la teva vista ser més crítica i precisa, d'aquesta manera podràs veure si les característiques i els colors dels personatges es relacionen bé i en el cas que hi hagi algun tret que desentona, es podria apreciar amb més facilitat i canviar-lo.

4.1. Creació de personatges

En aquest punt ja havia d'escollir quins seran els personatges de la història i més concretament el o la protagonista. Ho vaig estar pensant, però des que vaig començar a fer els esbossos em va agradar molt un disseny en concret.



Crec que és un personatge que funciona bé i té els seus propis aspectes distintius. Un tret que destaca bastant són les ulleres, cosa que només ell porta entre els personatges infantils definitius. No volia imposar cap gènere al protagonista i tot i que preguntant a algunes persones del meu entorn l'identificaven com un noi, moltes altres van expressar que no sabrien ben bé quin gènere tindria perquè encaixa amb tots dos. Per això he decidit continuar amb aquest disseny, ja que era important que no tingués aspectes de gènere molt marcats (d'aquells que s'entenen com més tradicionals) i que el lector pogués sentir-se identificat més enllà de la identitat del personatge.

Un altre aspecte que m'ha agradat molt ha estat dissenyar la roba que portaria. Tenia clar des del principi que volia que portés un peto i per a què no quedés molt apagat, vaig incorporar-li unes petites estrelles blaves per tot arreu. A sota li vaig posar una camiseta de màniga llarga magenta amb línies violetes. Encara hi ha una gran part de la societat sustentant esquemes conservadors de la manera i gamma de colors de les quals una persona s'ha de vestir segons el seu gènere i amb el disseny dels meus personatges volia donar visibilitat a aquesta problemàtica. Per aquest motiu he fet servir tons "contraris" als que admeten aquestes persones tradicionals, a més a més de crear contrast entre els colors perquè sigui visualment agradable.

A l'esbós es veu algunes expressions diferents amb les quals he experimentat, plasmant ràbia o preocupació per veure com es comporta amb altres aspectes, tot i que a la curta història del conte no permet treballar les emocions. En conseqüència, es mostraran

només expressions alegres, reforçant una relació positiva entre l'infant i l'escola, el qual és l'objectiu d'aquest producte.

En definitiva, he escollit aquest personatge com a protagonista perquè crec que es relaciona bé amb la història pels aspectes que ja he explicat i visualment crida l'atenció i contrasta amb els tons dels altres personatges.

5. Experimentació de tècniques

Diuen que “no s'ha de començar la casa per la teulada”, llavors, per què es faria una il·lustració sense un previ coneixement del material utilitzat? Pot semblar una ximpleria, però és la situació en la que es troben moltes persones. Encara que sembli des d'un principi que ho tens tot controlat, el desconeixement o ignorància et pot jugar una mala passada, per això és necessari informar-te sobre allò que estàs realitzant.

Per fer un bon dibuix, l'il·lustrador ha de conèixer diferents tècniques i saber en quina o quines es pot desenvolupar i defensar amb millor qualitat el seu treball. Això farà que el resultat pugui transmetre allò que vols amb major precisió, personalitat i que el procés sigui més fluid i fàcil.

Experimentar abans de fer el treball t'ajudarà a prevenir possibles errors i podràs observar com actuen els materials en segons quina superfície. De fet, en la fase de prova, és inclús, preferible cometre errors. Aquesta experiència et permetrà aprendre i millorar com a artista.

Un altre factor a tenir en compte en aquesta etapa, és la prova de color. Els pigments, en moltes ocasions, no acostumen a tenir el mateix to que el material indica, llavors és necessari conèixer-los per saber com actuaran. A més a més, és bo provar gammes cromàtiques per veure quins colors queden bé o es complementen amb altres.

Per aquests motius considero l'experimentació prèvia és un pas tan important en qualsevol procés creatiu i, per tant, realitzaré les meves proves abans de fer les il·lustracions finals.

5.1. Prova d'experimentació amb tècniques seques



En aquesta ocasió, per a les tècniques seques, faré servir els llapis de colors. D'una banda, he escollit aquest material perquè permet bastant control i els diversos tons aporten molta vida als dibuixos. D'altra banda, considero que s'adapten bé a la temàtica infantil del conte i poden transmetre correctament el missatge.

Un desavantatge és el seu marge d'error que depèn de la pressió, pigment aplicat i els materials que componen els llapis. Encara que es pot extreure una part en determinades ocasions, a l'hora d'esborrar, generalment no es pot eliminar tot el pigment, deixant taques en el dibuix. És un factor negatiu, però si tens cura, no és un gran problema.

Realment tenia bones expectatives perquè ja és un procediment que conec i he utilitzat des de petita. L'experiència em permet tenir un bon traç, a part del coneixement per a combinar colors i crear un ambient visualment agradable.

El resultat és aquest, he plasmat una possible pàgina del conte per posar-me més en situació. A la imatge es pot apreciar al protagonista de la història a la seva habitació, preparant-se per anar a l'escola. És un espai interior que ha de transmetre comoditat i

senzillesa perquè és per a un públic infantil. Per aquest motiu he posat elements reconeixibles per a la mitjana d'edat de tres anys.

El centre d'atenció es troba en el personatge, més o menys centrat a la meitat del paper. Aquesta és l'àrea amb més pes visual, tot i així, els objectes i mobles repartits per l'habitació compensen l'atmosfera, sense que quedi massa carregada en una sola zona. El mateix passa amb la gamma de colors, on podem trobar tant tons freds com càlids bastant equilibrats, per aportar harmonia, cohesió i vitalitat en moderació.

No he tingut cap problema greu. En algun moment vaig dubtar i vaig haver de provar diversos tons per concretar quins quedaven millor. Com vaig realitzar unes petites proves sense gaire pressió, no va haver cap inconvenient per esborrar-lo i no van quedar taques. Més enllà d'això, he quedat satisfeta amb el procés.

En conclusió, aquest material ha complert les meves expectatives i he aconseguit el resultat que m'esperava. D'una banda, es relaciona bé, com ja he explicat, amb la temàtica infantil i considero que no és una mala opció. D'altra banda, no confio gaire en el procés d'escanejat perquè moltes vegades la il·lustració perd qualitat. Un altre factor és la brillantor dels tons, que acostumen a ser més ben apagats. Per aquests motius no seria la primera opció que escolliria per realitzar un treball professional, encara que la consideraria perquè compleix el seu treball correctament.

Otres tècniques seques

No he experimentat amb altres procediments secs, ja que com ja he mencionat al marc teòric, molts materials d'aquest tipus tenen molt inconvenients per a la il·lustració infantil. Per no perdre el temps amb proves de les quals ja em puc imaginar els possibles resultats i inconvenients, prefereixo evitar-les i centrar-me en aquelles que tenen més potencial per realitzar aquest treball.

5.2. Prova d'experimentació amb tècniques humides

Per experimentar amb les tècniques humides utilitzaré les aquarel·les i el gouache. Són materials que poden proporcionar resultats bastant diferents però, aparentment afavoridors per les il·lustracions.

Per a aquests procediments necessitaré tenir un mínim control, per això també és recomanable conèixer les teves capacitats realitzant proves.

Prova amb aquarel·les



En aquesta ocasió, he provat en un mateix dibuix dues marques diferents en format de pastilla: Primo i Van Gogh. He decidit fer això, ja que les segones tenen molt pigment, al contrari de les primeres, que és quasi impossible aconseguir el mateix resultat, o almenys costa molt. Crec que aquesta combinació aporta bastant joc i vida a la il·lustració, tot i que la major part està feta amb les de Primo, els detalls o zones més marcades amb les de

Van Gogh, ajuden a crear un equilibri que no fa que se sobrecarregui o que provoqui la sensació que falta alguna cosa.

L'experiència ha estat bastant enriquidora pel fet de, al fer servir aigua per diluir el pigment, el traç flueix més i es pot començar a apreciar com es relacionen els colors bastant aviat, només falta continuar treballant les capes.

Per al dibuix, he continuat amb la temàtica infantil, però allunyant-me de la trama del conte que he de produir perquè vull provar escenaris diferents amb altres elements que no estiguin relacionats amb l'ambient escolar. Per aquests motius he decidit fer dos personatges acompanyats d'un dinosaure en una mena de camp. He incorporat colors diferents als quals podem apreciar a la vida real com arbres amb un to magenta o el cel pintat amb un groc vibrant. Encara que podem veure troncs d'arbres vermellosos o capvespres de tons groguencs, he decidit intensificar o modificar aquests colors per crear una atmosfera d'aspecte fantàstic i alhora agradable a la vista.

Tenia bones expectatives amb aquest tipus de material, ja que des de sempre m'ha fet sentir bastant còmoda en el procés creatiu i, realment, he aconseguit el resultat que m'esperava.

Tot i això, no m'acaba de convèncer per il·lustrar el conte, no perquè no m'agradi, sinó perquè crec que amb altres materials puc realitzar millors resultats. De totes maneres, considero que és un excel·lent material per il·lustracions infantils, ja que crea un ambient delicat o amb més lleugeresa comparat amb qualsevol altre material. A més a més, és un dels mitjans tradicionals més populars per realitzar aquestes tasques i el podem veure en una gran quantitat de contes, tant antics com actuals. En definitiva, no és la primera tècnica que escolliria, no obstant això, la continuaria considerant com a opció secundària.

Prova amb gouache



Per finalitzar amb les tècniques humides he provat el gouache. No l'havia fet servir abans així que no sabia ben bé com reaccionaria, encara que era conscient que comparteix una gran similitud amb l'acrílic. Al ser una tècnica que requereix un dissolvent, el paper escollit hauria de tenir bastant gramatge per a que no es maltracti ni es trenqui amb l'aigua. En conseqüència, vaig agafar un paper d'aquarel·les, tot i que el material predeterminat per al tipus de suport és diferent, penso que funciona igualment bé, ja que com he mencionat, el gramatge és la prioritat.

En aquest dibuix he volgut plasmar una escena d'un aviador en ple vol solcant el cel en la seva avioneta. S'aprecien diferents elements com un sol, sortint del costat esquerre, o un arc de Sant Martí corbat travessant uns núvols, tot això per aportar un aspecte dinàmic a la composició. Parlant d'aspectes compositius, el pes de la imatge s'acumula principalment en el personatge i el seu vehicle. És la zona en què es concentren més formes i de mida respectivament més gran en comparació amb altres elements, per aquest motiu, el primer que veus és això. Per aportar equilibri a la creació, he pintat un arc de Sant Martí. Com ja he explicat abans, a part d'eliminar l'aparença estàtica de la il·lustració, omple l'ambient. D'aquesta manera el personatge no acapara tota l'atenció i el pes visual no queda tan desigual.

Un aspecte que destaca des del primer cop que les veus són els colors, ja que la meua intenció a l'hora de realitzar una il·lustració de caràcter infantil és prioritzar-los. És primordial que hi hagi sensació d'harmonia entre els diversos tons perquè un sol pigment mal contextualitzat pot perjudicar tot el resultat. Per aquest motiu volia una varietat de tons que no fos exageradament gran, per a què el receptor no desviés l'atenció del missatge que intenta transmetre el producte, en canvi, vaig optar principalment pels colors primaris i algun matis més. És veritat que els primaris estan una mica modificats, concretament, el magenta. L'he substituït per un vermell d'aparença similar perquè d'aquesta manera aporta un punt més d'intensitat i ajuda al fet que la imatge s'aprecii amb més vitalitat. He afegit colors anàlegs per crear coherència i posicionar-me en un punt en el qual no hi hagi un excés de tons", però que tampoc sembli que hi ha carència d'aquests.

D'aquesta manera és com he fet servir el color, encara que s'ha esdevingut en un problema amb el qual no comptava. D'una banda, des d'un principi tenia un coneixement bastant pobre sobre aquest material, no havia experimentat abans amb la tècnica i no sabia ben bé com actuar. D'altra banda, havia vist algun vídeo on es mostrava el procés d'algun dibuix amb aquest material i els acabats que oferia semblaven considerablement diferents dels que he obtingut a la meua experiència. No pareixien tan opacs i en alguns casos eren, aparentment, més similars a les aquarel·les del que realment són, creant-me d'aquesta manera una concepció prèvia errònia. Partint d'aquest punt, m'imaginava un acabat menys apagat amb tons més brillants. Cal afegir que el no fluïa gaire bé sobre el paper i encara que li incorporés aigua, el resultat no millorava. Aquests factors han estat el detonant dels problemes que m'han sorgit.

En aquest punt estava una mica frustrada, tenia unes expectatives prèvies que no eren altes, però si m'esperava un aspecte decent, a més a més d'aconseguir uns objectius que no estava assolint. Per aquests motius vaig accelerar parcialment el procés i no vaig finalitzar alguns acabats tal com havia pensat en un principi. Es poden veure algunes taques que caldria arreglar i en algunes parts li fan falta més capes. Sabia que em portaria més problemes si continuava i com em va quedar molt clar que no seria la tècnica escollida pel producte final, vaig deixar-la així. De totes maneres, el que he realitzat és una prova, no és cap dibuix definitiu, per això no causen problemes les imperfeccions, ja que la intenció és experimentar i conèixer.

5.3. Prova d'experimentació amb diferents plataformes digitals

Després de posar a prova les tècniques tradicionals, és el torn de les digitals. D'una banda, he decidit fer les il·lustracions amb una tauleta normal, encara que hi ha especialitzades, amb una aplicació de dibuix que compti amb funcions bàsiques, puc aconseguir bons resultats. D'altra banda, existeixen llapis per aquests dispositius, però per experiències anteriors, personalment se'm dificulta la feina i treballaré directament amb el dit, d'una manera més rudimentària.

Prova amb *Sketchbook*



Per iniciar aquest procés d'experimentació digital, començaré amb l'aplicació *Sketchbook*. És un conegut programa de dibuix utilitzat per moltes persones a nivell mundial. Podem prendre de referència la plataforma de descàrregues *Play Store*, que mostra clarament la repercussió de l'aplicació, indicant que l'han fet servir més de 100 milions de persones. Tenia expectatives positives envers aquesta nova eina de treball, curiositat per veure que tant complexa pot ser i com puc desenvolupar la meua tècnica amb el seu suport.

A l'obrir-la per primer cop, em va fer una bona sensació, ja que aparentment, la seva interfície amb múltiples opcions semblava bastant intuïtiva. En tot cas, tampoc volia

il·lustrar amb els primers pinzells que em trobés, encara que, d'altra banda, volia evitar una gran complexitat general. Bàsicament, el meu objectiu amb aquestes proves era trobar un lloc de treball en el qual em sentís còmoda i poder produir uns dibuixos decents sense experiència prèvia.

Volia fer un dibuix senzill per acostumar-me als pinzells i eines. Com se'm dificulta l'estil digital, volia centrar-me a buscar el bonic en la senzillesa. No vaig trigar res en plasmar la idea en un paper, pas previ que acostumo a fer sempre. A la il·lustració es pot veure un infant envoltat de flors i plantes, anormalment grans en comparació al referent humà. Amb l'esbós fet i passat a digital comencen a sorgir les idees perquè la vegetació i les peces de roba suggereixen infinites combinacions de colors per poder fer. Per aquest motiu considero que amb quatre elements bàsics barrejats amb ganes de treballar, poden donar resultats molt interessants.

El que vaig fer va ser posar una base d'un color llis per treballar a partir d'aquell to per després afegir-li altres acabats. Vaig fer servir un pinzell que deixava una textura similar a la que atorguen les ceres de colors, per això el considerava apropiat per a la temàtica infantil. Amb traços descontrolats i sense un ordre concret vaig donar vida a gran part del dibuix. És a la part del terra on vaig modificar el pinzell i li vaig treure opacitat per poder mesclar-lo amb més tons i fer que quedés la textura que s'aprecia en la imatge.

No té molt més a dir, ja que és una pintura d'aspecte una mica caòtic i senzill. He aconseguit el resultat que m'esperava, doncs ja tenia bones expectatives envers l'aplicació i no tindria cap problema a tornar-la a utilitzar si es donés la situació.

Prova amb *Ibis Paint*

Aquesta serà la darrera experimentació que realitzaré abans de crear el producte final. En aquesta ocasió avaluaré la plataforma d'il·lustració digital, *Ibis Paint*, que compta amb una gran popularitat nivell internacional, la qual cosa em genera bones expectatives.

En aquest cas hi ha un cert avantatge envers l'aplicació perquè encara que mai m'ha agradat massa el dibuix digital, ja l'he provat anteriorment en diverses ocasions i conec almenys, les funcions bàsiques per començar a treballar.



El que he fet en aquesta prova ha estat centrar-me més en les funcions expressives que pot proporcionar *Ibis Paint*. El que més m'interessava era investigar els pinzells i les seves variacions.

En aquest punt estava bastant ocupada amb les classes i com no em volia endarrerir amb el dibuix, vaig optar per una composició molt simple. A la imatge podem identificar un cocodril amb un impermeable travessant un llac. És una situació sense complicacions, pensada per anar a l'important sense embuts.

Al costat dret es poden veure cinc tipus de traços diferents els quals he provat per veure quins són els que es compaginen millor amb el conte i quins semblen aparentment més atractius visualment per als nens petits.

- El primer de tots s'assembla pel seu aspecte a un núvol. L'acabat que deixa és bastant lleuger, encara que es pot controlar l'opacitat, intensificant o disminuint aquesta característica.
- El següent mostra una textura característica d'alguns procediments tradicionals secs, concretament s'assimila als llapis de colors. Aquest en específic té molta expressivitat per la seva irregularitat i es combina perfectament amb la temàtica infantil, la qual em fa recordar a aquest tipus de material.

- El tercer és identificat a l'aplicació com a "aquarel·la opaca", l'acabat no és res més ni menys que allò que indica el seu nom. Considero que és un pinzell amb potencial per treballar, en canvi, per a il·lustrar un conte probablement no el faria servir, ja que intento buscar textures interessants i en aquest cas no les he trobades.
- El quart m'ha sorprès positivament amb el seu traç que remet a les ceres. Té personalitat i potència, a la vegada que suavitat i una irregularitat en cert aspecte ordenada, evitant el caos i remetent pau i tranquil·litat.
- El darrer pinzell és en cert aspecte original, perquè reproduïx la tècnica de les trames perquè puguis implementar-les sense que et surtin corbes o irregulars. Pot ser de molta ajuda en el procés de creació d'un còmic, per exemple, però no la trobo del tot adequada per a il·lustració infantil. Els contes acostumen a tenir composicions més suaus i les línies rectes les trobo inclús alarmants, tot i això per a escenes molt concretes es podria implementar, en canvi, no en tot el llibre. Amb aquest pinzell no he interferit en el dibuix de manera directa, només l'he provat a un costat.

Després d'haver analitzat els cinc que més em cridaven l'atenció, vaig arribar a la conclusió que els que més m'agradaven eren el segon i el quart. Al fi i al cau la seva textura remet a tècniques tradicionals que són els procediments amb els quals em sento més còmoda. El que més m'ha agradat és la seva presència envers la textura, que emfatitza sense saturar algunes zones.

No he escollit més tipus perquè si no pot ser massa per a un dibuix de caràcter infantil i s'ha de tenir en compte que el nen mantingui l'atenció en la il·lustració i no es desviï amb atributs innecessaris.

Un aspecte que considero realment important és que es puguin modificar aspectes tècnics d'aquests i a sobre enregistrar la teva variant per a utilitzar-la quan tu vulguis. Hi ha un ampli ventall d'aspectes més complicats i tècnics, però el que a mi més m'agrada d'aquestes opcions és modificar les terminacions i els inicis dels traços per proporcionar més dinamisme i continuïtat.

Pel que fa als aspectes generals de l'aplicació he de dir que s'assembla a la disposició i funcions de *Sketchbook*. Com ja estava lleugerament familiaritzada amb Ibis Paint no m'ha costat trobar les eines que necessitava i m'he sentit molt còmoda durant el procés de creació. Puc afirmar que ha complert amb les meves expectatives i poca cosa més, ja que em sembla una eina idònia.

5.4 Tècnica escollida

Després d'un llarg procés d'experimentació, esgotador en diverses ocasions, puc parlar per fi amb més coherència sobre les tècniques idònies i amb més potencial per a il·lustrar, segons les meves vivències.

És veritat que he provat tècniques amb una gran diferència entre si, i la comparació pot semblar una mica desequilibrada relativament, però intentaré veure tots els punts positius i negatius per poder fer una comparació més precisa i igualada.

Cal remarcar que em basaré en els productes que he provat i, consegüentment, la seva qualitat afectarà les meves conclusions. Tot això anirà a part, independentment de les característiques que objectivament se'ls atribueixen a aquests materials en la majoria dels casos.

Punts forts i febles de cadascuna de les tècniques

Aquest punt el realitzaré en un format de taules, perquè considero que d'aquesta manera l'apreciació i comparació dels trets serà més fàcil.

Tècniques seques	
Llapis de colors	
PUNTS FORTS	PUNTS FEBLES
- Accessibilitat econòmica:	- Escàs marge d'error:

Els podem trobar de diversos preus i marques les quals es poden adaptar a la situació personal de cada persona

- **Facilitat d'ús:**

És un dels materials de dibuix més fàcil d'utilitzar, només es cal fer fricció contra el suport per poder. Un factor a afegir és que la majoria de les persones han estat en contacte amb aquesta eina des d'una edat primerenca.

- **Control i precisió:**

Es pot realitzar un traç acurat i polit si es vol. En fer-li punta, el llapis aconsegueix ser més exacte i es poden realitzar detalls amb més facilitat.

- **Portabilitat:**

És un material que generalment no ocupa molt d'espai i això facilita la portabilitat. D'aquesta manera pots canviar d'espai de treball sense problemes.

- **Varietat cromàtica:**

Hi ha lots en els quals venen, de vegades, una quantitat desorbitada d'unitats de llapis totalment innecessaris. De totes maneres, a partir d'una gamma mitjana, els colors es poden mesclar amb més o

Aquest factor depèn de la marca del material, però generalment no es pot esborrar completament el traç en qüestió. Cal mencionar que aquesta tècnica se sol treballar per capes, la qual cosa dificulta encara més esborrar la part desitjada.

- **Intensitat de color i brillantor limitada:**

El material té unes certes característiques les quals tenen un màxim. Amb això vull dir que per moltes capes que apliquis, arribarà un punt en el qual el color no podrà ser més intens i serà restringit pel mateix llapis. El mateix passarà a l'hora d'aportar llum, encara també depèn del tipus de suport.

- **Gran dependència al tipus de suport:**

Encara que la qualitat del material sigui molt bona, el resultat d'una bona il·lustració es restringeix a un tipus de paper que sigui adequat. És recomanable un amb bastant gramatge per evitar que es trenqui o deformi

- **Procés lent:**

Com he mencionat en diverses ocasions, és una tècnica que funciona per capes, ja que no és

<p>menys facilitat. Aquesta característica fa que puguis aconseguir infinitat de tons diferents amb un nombre reduït de llapis.</p>	<p>molt recomanable aplicar el pigment per pressió. Per aquest motiu el procés de creació sol ser més trigat en comparació amb altres tècniques.</p> <p>- Possibles problemàtiques d'escanejat:</p> <p>En aquest punt et jugues tota la feina feta. Les càmeres o el dispositiu d'escanejat ha de ser de bona qualitat perquè si no es perdran textures, detalls i resolució del dibuix principal. Aquest és un punt molt important que s'ha de tenir en compte des del principi.</p>
---	--

Tècniques humides	
Aquarel·les	
PUNTS FORTS	PUNTS FEBLES
<p>- Matisos brillants:</p> <p>Gràcies al seu tret característic de poder crear transparències, les aquarel·les aprofiten el blanc del paper per crear llum. Tot això allunyat dels tons opacs que ofereixen altres tipus de materials.</p>	<p>- Escàs marge d'errors:</p> <p>S'ha de tenir un bon control amb aquest material, ja que si t'equivoques només es podrà corregir abans que el paper hagi absorbit tot el pigment. Així i tot, no sempre es pot</p>

- **Efectes únics:**

Es poden crear una gran diversitat de textures. Per exemple amb alcohol es repel·leix l'aigua o amb sorra, sal o amb l'ús d'una esponja, es poden crear textures

- **Procés ràpid:**

La fluïdesa del traç permet cobrir zones grans ràpidament o aconseguir la iconicitat d'allò que es vol representar fàcilment. Per aquest motiu és una tècnica comuna entre paisatgistes.

- **Portabilitat:**

Se solen comercialitzar en format d'estoig, a això li afegeixes un pot d'aigua, pinzells i algun paper i ja tindries tot el necessari per pintar allà on vulguis. Al fi i a al cau són objectes que ocupen poc espai.

- **Expressivitat:**

Gràcies a les transparències, textures i acabats es poden generar resultats molt expressius. Amb una mica de control és fàcil expressar el missatge que es vol.

solucionar del tot el problema i poden quedar taques indesitjades.

- **Pràctica prèvia:**

Un artista sense experiència probablement no podrà fer un treball professional amb aquarel·les perquè aquestes requereixen bastant tècnica. S'ha de saber controlar les quantitats de pigment i aigua, cosa que té les seves complicacions.

- **Dificultat a l'hora de fer detalls:**

Se sol treballar en formats grans, omplint aquestes zones amb taques. Es poden realitzar detalls amb pinzells molt primos, però aquesta part és difícil i es necessita molt control sobre la tècnica.

- **Gran dependència al tipus de suport:**

És necessari un paper molt absorbent per l'aigua que precisen. Amb un de poc gramatge es pot trencar o doblegar.

- **Possibles problemàtiques d'escanejat:**

En ser una tècnica no digital i amb diverses textures i capes, el procés d'escanejat es pot complicar perquè no es detecta amb el mateix nivell

	de detall els acabats de la il·lustració.
--	---

Tècniques humides	
Gouache	
PUNTS FORTS	PUNTS FEBLES
<ul style="list-style-type: none"> - Intensitat del color: Els tons, en ser opacs, adquireixen molta intensitat, aconseguint tons forts i plans. - Marge d'error: D'una banda, si t'equivoques es pot reactivar la zona amb aigua per corregir l'error. D'altra banda, es pot pintar directament a sobre perquè són tons opacs i poden tapar altres traços. - Assecat ràpid: Si has de fer un treball amb poc marge de temps, és una tècnica recomanable perquè s'asseca de seguida. - Escanejat assequible: En deixar acabats de tons llisos, es 	<ul style="list-style-type: none"> - Pràctica prèvia: En ser una tècnica que necessita un diluent, s'ha de practicar abans d'il·lustrar amb ella per tenir control sobre la quantitat d'aigua, pigment i el seu comportament a sobre del suport. - Possible canvi de tons en el procés d'assecat: S'ha d'anar amb compte perquè segons la marca del producte els tons poden canviar una vegada secs. - Dificultat de difuminat: Com s'asseca ràpidament, s'ha de tenir molta tècnica per crear uns difuminats mínimament decents. - Necessitat de protecció:

<p>redueixen els riscos que en el pas de digitalització es perdin detalls o nitidesa.</p> <p>- Varietat cromàtica: Pots aconseguir una gran varietat de tons ja sigui perquè es poden comprar directament o els pots crear barrejant els primaris: groc, cian i magenta.</p>	<p>Aquest material es pot reactivar una vegada sec en contacte amb aigua. Per això és recomanable envernissar-ho, perquè no es taqui i evitar possibles problemes. Envers aquest punt, s'hauria de tenir en compte la inversió en aquest material secundari.</p> <p>- Perill d'aparició d'esquerdes: Si es col·loca una capa prou gruixuda, la pintura es pot esquerdar. Es pot intentar solucionar amb una escata, encara que és un punt feble a tenir en compte.</p>
---	---

Tècniques digitals	
<i>Ibispaint i Sketchbook</i>	
PUNTS FORTS	PUNTS FEBLES
<p>- Varietat cromàtica: La majoria d'aplicacions de dibuix digital compten amb tots els tons de l'espectre visual. Aquest factor facilita trobar els colors que vulguis.</p> <p>- Marge d'error: Es pot esborrar sense problemes.</p>	<p>- Necessitat d'un dispositiu electrònic: És obligatori disposar un dispositiu electrònic. L'inconvenient és que són cars i es poden trencar fàcilment.</p> <p>- Dependència de l'equip i</p>

Tant amb l'eina de la goma d'esborrar com amb unes fletxes que podem trobar, generalment, desfan els traços amb un sol clic.

- **Diversitat d'eines:**

Hi ha molts pinzells, regles, capes d'organització i funcions més complexes per facilitar la producció d'il·lustracions i poder aportar aspectes originals i distintius als teus resultats.

- **Possibilitat d'edició:**

Com s'ha de treballar des d'un dispositiu electrònic, l'editar tindrà millors resultats i com no s'ha d'escanejar, en descarregar l'arxiu no hi haurà problemes.

- **Econòmicament favorable a llarg termini:**

Encara que des d'un principi hi haurà una inversió important perquè aquestes eines de treball no solen ser massa barates, al cap d'un temps surt a compte. Et pots estalviar els diners dels materials tradicionals, que alguns són també cars i si cuides bé el dispositiu pot ser beneficiós en termes econòmics.

programari:

Si el programa o l'aparell s'espatlla, pots perdre definitivament la teva feina. Aquest punt s'ha de tenir present perquè si no fas una còpia de seguretat dels teus arxius, pot suposar un problema greu.

- **Necessitat de comprendre el programa:**

Hi ha programes bastant intuïtius en els quals et pots introduir en el món digital de forma autodidacta. En canvi, programes professionals o més complexos són difícils d'entendre a simple vista i requereixen una mínima formació.

- **Efectes negatius per a la vista:**

Un aspecte que pot atemptar contra la salut de l'usuari són les pantalles i el seu temps d'ús. De vegades, no hi ha prou termini per entregar un treball i el fet de passar moltes hores sense descans davant d'un dispositiu electrònic pot significar seqüeles irreversibles per a la vista.

- **Pèrdua d'aptituds pràctiques:**

Generalment, aquests programes acostumen a tenir eines massa automàtiques com estabilitzadors o regles. Aquestes eines t'ajuden a millorar la definició i el traç a les teves obres, però al ser quasi

	<p>automàtic, es pot perdre el control i tècnica de dibuix que s'ha de tenir en un inici en les tècniques tradicionals. Encara que està bé fer servir aparells electrònics, penso que no s'han de fer servir en excés per aquest motiu.</p>
--	---

El meu conte, la tècnica escollida

Després d'haver exposat els punts forts i febles de cadascuna de les tècniques amb les quals he experimentat, és l'hora d'escollir amb quina realitzaré les il·lustracions definitives.

Encara que amb la majoria de les tècniques m'he sentit bastant còmoda, m'he decantat per les tècniques digitals, concretament l'aplicació Ibis Paint. Ha estat una decisió difícil i he dubtat bastant, ja que no tinc gaire experiència amb la il·lustració digital i mai m'ha agradat. He pres aquesta decisió per diversos factors.

En primer lloc, és el mitjà més comú avui dia i en algun moment havia d'aprendre a utilitzar-la. És una situació una mica precipitada, però confiava en el fet que podia aprendre ràpidament i realitzar el producte que se'm va demanar. Cal afegir que al ser digital és més fàcil fer-li arribar al client i en la situació que s'hagi d'editar és més factible que en el cas que fos un procediment tradicional. També cal destacar que el programa pel que m'he decantat és molt intuïtiu i per fer les proves prèvies no vaig tenir cap inconvenient.

Els llapis de colors els controlo bastant bé, tot i això he descartat la idea perquè no confio en el procés d'escanejat i crec que perdria detalls i nitidesa. El mateix passaria amb les aquarel·les i, en el cas del gouache, no el considero perquè des de l'inici no em va agradar.

Penso que aquesta és una bona oportunitat per introduir-me en aquest tipus d'il·lustració i per aquests motius he realitzat aquesta decisió.

6. Producció il·lustracions

Després d'una fase inicial tan completa vaig començar el nucli del meu treball de recerca, la producció d'il·lustracions. Seguint les indicacions del client, l'ajuntament, havia de realitzar vuit dibuixos en els diferents espais en els quals es desenvolupa la trama prèviament especificada.

L'organització era aquesta:

- 1-La portada, presentació del protagonista
- 2-L'infant es prepara abans d'anar a classe
- 3-Els nens estan a l'aula executant activitats.
- 4-Arriba l'hora del descans, els nens surten al pati a jugar.
- 5-L'hora de menjar, els nens tasten les maduixes per primera vegada.
- 7-Contacontes per a acabar la jornada.
- 8-Finalització de les classes, els infants es retroben amb els seus familiars.

Després de saber aquesta informació i de fullejar edicions passades del conte, em vaig posar mans a l'obra a produir les il·lustracions.

No adjuntaré totes perquè són moltes i no considero que calgui explicar-les perquè s'entén bé allò que volen expressar. Per aquest motiu, explicaré només dues.

Per començar, he escollit aquesta, probablement és el dibuix que més m'agrada de tot el conjunt, però també és un dels que més m'ha costat. És la segona il·lustració del conte i se situa en la classe. Els nens passen una estona fent diverses activitats.



Va ser un dels primers escenaris que vaig fer i sincerament va ser tot un desastre en la seva fase inicial. El primer problema amb el qual em vaig trobar va ser escollir una gamma cromàtica per a la classe. Ja tenia creats tots els personatges i els seus tons respectius els quals es relacionaven bé entre ells, la dificultat era adaptar-los a un espai. Aquest havia de ser acolorit i viu, com acostumen a ser les aules d'infantil, però era necessari controlar la seva saturació perquè l'espai no destaqués per sobre dels personatges.

Vaig provar en un inici amb una classe de parets i sòl blaus. Volia que remetere una sensació al mar, ja que el text del conte especificava que l'aula era la classe dels dofins, llavors volia mantenir aquesta relació. No m'acabava d'agradar, però vaig continuar amb el dibuix.

A continuació vaig cometre una errada la qual va fer que m'adonés que la il·lustració digital no se'm donava bé. Com el programa permet ampliar la imatge, vaig començar a fer molts detalls en zones petites i no hi vaig ser conscient fins que van passar unes quantes hores i el dibuix ja estava prou avançat. En veure'l de lluny vaig apreciar que tampoc tenia tanta coherència entre si i mancava l'harmonia i colors que es relacionessin millor amb tota la imatge. Per això vaig deixar de banda aquesta pàgina i em vaig centrar en altres. D'aquesta manera tindria més temps per pensar amb claredat el que volia fer i

reprender-la amb més força. Algun més després vaig començar una altra vegada, però aquest cop amb un esbós diferent per no estancar-me en les mateixes errades.

Aquesta segona vegada era notòria una fluïdesa amb la qual no comptava al principi, probablement perquè ja havia fet altres dibuixos, vaig aprendre dels meus errors i coneixia una mica millor l'aplicació.

L'acte d'escollir els colors va ser quasi automàtic i a més a més em van agradar des de l'inici. No tinc molt més a afegir perquè tot va ser més fàcil que a la primera vegada. Encara que vaig trigar moltes hores a fer-lo perquè em continuava constant la il·lustració digital, vaig gaudir més el procés, no va ser tan pesat i crec que va valer la pena l'esforç invertit.

A la imatge podem apreciar els nens en classe realitzant activitats variades. Alguns llegeixen, juguen o pinten, accions supervisades per la professora. S'aprecia un ordre en l'aula i es poden distingir diferents zones per a diverses activitats, per exemple un espai de lectura o un altre per guardar joguines.

Es poden veure també uns espais en blanc a la part superior esquerra i a la inferior de la dreta. Aquestes reserves són perquè el client pugui introduir el text posteriorment i amb el seu criteri.

En definitiva, aquest resultat m'ha agradat moltíssim més en comparació amb el primer i estic contenta d'haver pogut millorat i après en poc temps. A més a més, considero que he pogut plasmar l'estil infantil en aquest dibuix amb la plataforma digital *Ibis Paint*.

L'altra imatge que explicaré és aquesta i correspon a l'última pàgina del conte. L'espai es desenvolupa a fora de classe, just a la sortida del col·legi on els familiars dels infants els estan rebent.



És un dels últims dibuixos que vaig realitzar i es nota la millora en comparació amb la primera pàgina del llibre.

A la imatge es poden apreciar diversos personatges secundaris nous, els vaig introduir puntualment per a aquest punt de la història. Com a principal requisit per part del client era que hi hagués diversitat i a l'hora d'incorporar a les famílies dels nens va ser més fàcil experimentar amb aquest factor. En total hi ha quatre famílies, no senceres, és clar, però sí que hi ha almenys un adult per a cada infant. D'aquesta manera he pogut introduir trets distintius per a cada personatge.

D'una banda, podem veure una clara diferència d'edats, en la cantonada dreta podem veure a l'àvia del protagonista. A part del seu aspecte distintiu, es poden apreciar similituds amb el seu respectiu net com la forma del cabell, les ulleres o el color dels ulls. Aquests petits detalls fan que els lectors puguin identificar amb més facilitat que hi ha una relació entre els personatges.

D'altra banda, trobem a una nena que té dues mares. És important mostrar aquest tipus de família, ja que és la realitat de molts nens d'avui dia, tot i això tenen molt poca visibilització i en molts casos reben crítiques, per aquest motiu volia introduir aquest

concepte a dins del treball. Just al darrere hi ha un pare amb la seva filla els quals tenen trets orientals i també cal visibilitzar-los, per la seva cultura i perquè també són víctimes comunes de crítiques.

Cap a la dreta trobem a un pare amb el seu fill que és cec. Estic clarificant el rol d'aquests nous personatges, encara que, realment cadascun pot interpretar el que vulgui, ja sigui que cregui que sigui un pare, un tiet o altre. Tornant a les descripcions, aquests individus estan acompanyats per un gos guia. L'he introduït perquè el nen té problemes a la vista i no pot veure bé, per això el pegat que porta a un ull i el seu bastó, els quals podem veure en altres pàgines.

Aquests són els trets de diversitat que podem apreciar a primera vista a dins d'aquesta imatge, però també i hi ha elements que es relacionen entre diverses pàgines del llibre. Al principi de la història es menciona que a l'aula on es desenvolupa la trama és la classe dels dofins, per aquest motiu la porta està tematitzada. Es veu des de fora de l'edifici el color blau, el mar pintat a la part inferior i un dibuix d'un dofí per ressaltar aquesta curiositat. A la paret del costat es pot apreciar un arc de Sant Martí igual que el que hi ha a l'interior de la classe.

La ciutat que es veu fora del recinte escolar és la mateixa que la de la portada per crear sensació de continuïtat, igual que passa amb el pas de vianants.

Aquests són alguns dels raonaments que he portat a cau per crear aquestes relacions de conceptes i personatges que considero que cobren més sentit quan veus totes les il·lustracions en conjunt i no separades.

Quant a als problemes, al contrari que el dibuix anterior, no n'he tingut cap. Ha estat un procés lent perquè hi ha molts personatges i cadascun té els seus propis detalls, però envers inconvenients creatius o tècnics, no he tingut problemes.

Estic satisfeta amb el resultat perquè penso que he respost a les consignes demanades pel client i he creat una visible relació entre les diferents escenes, en les quals aquesta il·lustració és clau per entendre-les. Hi ha molt marge de millora, però tenint en compte el temps que he tingut (perquè amb el batxillerat és difícil compaginar el treball de recerca) i la falta d'experiència en l'àmbit digital, considero que ha quedat bé.

7. Contacte amb el client

Una fase essencial per al procés de creació d'il·lustracions per a un conte infantil és el contacte amb el client, en el meu cas, és l'Ajuntament de la meva ciutat. En total van ser quatre les reunions que vam realitzar, en les quals se'ns van donar les pautes i característiques que havien de plasmar els dibuixos. En aquelles trobades assistíem les alumnes, dues companyes meves i jo, perquè realitzàvem el mateix producte alhora, els dos tutors del treball de recerca i el client.

La finalitat d'aquesta fase era establir una comunicació per garantir un bon resultat en el producte demanat i que fos adequat per a la franja d'edat de tres anys, que era la que estàvem tractant.

La primera de les quatre trobades va ser una mica introductòria. Vam poder conèixer que anava el projecte a partir de les darreres edicions del conte i se'ns va donar l'oportunitat de resoldre dubtes i aclarir com devia ser aquest treball.

Un dels aspectes que se'ns va mencionar des d'aquesta etapa inicial va ser garantir una representació diversa i inclusiva. Actualment, els llibres s'estan adaptant a les condicions i estructures de la vida, per a això cal interpretar els personatges més enllà de visions conservadores molt marcades. Exemples del que comportaria una escena diversa seria introduir personatges de diverses ètnies, famílies del col·lectiu LGTBIQ+, individus amb discapacitats o malalties, etc. Aquest punt es desenvolupa amb la intenció que el receptor es pugui sentir identificat amb el conte i se senti acceptat per les seves particularitats que han estat i continuen sent causa de crítiques.

Un altre requisit fonamental va ser evitar la infracció dels drets d'autor. El treball havia de ser completament original, no podia tenir imatges d'altres artistes perquè si no ens podrien denunciar i ficar-nos en un embolic que seria probablement poc agradable. Es buscava una obra autèntica i es va destacar aquest aspecte, les referències directes estaven totalment descartades.

També devia ser comprensible per als infants. Els nens de tres anys no comprenen moltes coses, estan desenvolupant les seves capacitats cognitives i han de partir des d'escenaris simples amb formes modificades per a remetre amb més facilitat un personatge o objecte.

Aquests tres requisits són els que més destacaven, no obstant això, se'ns van comentar altres recomanacions i peticions per a desenvolupar, les quals mencionaré a continuació.

- La roba i aspectes dels personatges havia de ser majoritàriament neutre, fora d'estereotips clàssics de gènere.
- Les escenes devien representar el text que se'ns havia mostrat de l'última edició, tot i això, podíem canviar algun detall si volíem, però s'havia d'especificar posteriorment.
- Els personatges i els espais devien transmetre comoditat i simpatia, recordant que l'objectiu del conte era conscienciar als nens petits per anar a l'escola, la qual és un lloc segur.
- Havia de mostrar-se una relació entre les pàgines del conte, per exemple repetint elements o emfatitzar segons que objectes o accions.
- Estètica simple, el conte va dirigit a nens molt petits que no podrien processar una gran quantitat de detalls.

A partir d'aquests requisits i consells vaig poder iniciar la fase d'esbossos, que serien l'objecte a mostrar a la reunió següent. Quan va arribar el moment vam fer entrega de les nostres propostes inicials i a les dones de l'ajuntament els van agradar bastant. Van confirmar que havíem seguit les pautes i ens van transmetre calma i seguretat, ja que totes tres alumnes teníem les capacitats de fer-lo. Cal afegir que ens van donar total llibertat a l'hora d'escollir la tècnica, podia ser tant tradicional com digital.

A la següent sessió vam mostrar les primeres il·lustracions per a què el client ens donés el seu vistiplau. Així va ser, els van agradar i van comentar les coses positives que havíem fet. Ens van aportar confiança de la seva part perquè consideraven que realitzaríem un bon treball. En aquella reunió es va establir la data d'entrega definitiva que era al mes de maig.

Des de l'anterior trobada fins a la final van transcórrer uns alguns mesos de pressió i angoixa per l'inquietud d'arribar al termini d'entrega. Encara que va ser molt difícil i li vaig dedicar moltes hores de treball, vaig aconseguir arribar just a temps. En aquesta trobada

simplement vam mostrar el producte final i el vam lliurar al client. Tot i que va ser estressant, aquesta última reunió va ser bastant enriquidora, perquè ja havia finalitzat el treball que tant d'esforç em va costar, al client li va agradar i per fi podia descansar de la il·lustració digital.

Quant a la publicació del conte, ens van dir que farien servir els tres treballs en tres anys consecutius. La següent edició la protagonitzarà una de les meves companyes i els contes restants els faran a continuació segons el que se'ns va comentar.

8. Conclusions

Un cop finalitzat el projecte estic en disposició valorar la feina feta i els objectius formulats. L'oportunitat que m'ha ofert aquest encàrrec m'ha enriquit en quant a les habilitats d'il·lustració i el coneixement personal. Encara que el producte no es realitzarà aquest any, ho farà el pròxim, ja que **és una proposta de l'ajuntament de Cornellà per a tres projectes que veuran de manera independent i correlativa.**

La part teòrica ha suposat en mi ampliar el meu marge d'aprenentatge de manera considerable. Encara que hi havia moltes coses que ja sabia des d'un principi, m'he adonat que els temes es poden aprofundir més. Coses com les característiques del conte infantil, que tenen trets molts concrets, ja les tenia integrades i mecanitzades a l'hora de dibuixar, no obstant això, ets conscient que n'hi ha un rerefons psicològic quan investigues sobre elles. Sempre hi ha un *perquè* i molts interrogants a descobrir, cosa que moltes vegades se'ns s'oblida. Amb el pretext del conte, he pogut conèixer il·lustradors i les seves obres, més enllà d'aquelles populars que tothom identifica. També, m'he enriquit de coneixement per part dels tipus d'il·lustració, dels quals havia dades que em van sorprendre o no comptava amb elles. Podem dir que ha estat un èxit aquesta part, perquè ha complert el seu propòsit d'aprendre per poder aplicar els conceptes d'ara endavant.

La part pràctica és el cavall que mou el carro en la totalitat de la feina, és a dir, nucli el qual permet poder realitzar el treball de recerca. Com en el meu cas és un treball que implica tècnica, un procés creatiu i el fet d'haver de crear un producte concret, no em permet donar lloc a la hipòtesi; tot i això, he pogut aconseguir els objectius plantejats.

He resolt la tasca correctament, el procés que he seguit respon a l'estructura en la qual es basen els il·lustradors professionals: *documentació prèvia, esbossos, experimentació de tècniques i producció de les il·lustracions*. A partir d'aquest punt, he après durant tot el procés de creació a fer servir plataformes de dibuix digital que tant m'angoixaven a l'inici. Vaig tenir problemes de falta d'experiència, però els vaig resoldre amb molta pràctica en un període bastant curt de temps. A més a més, vaig aconseguir plasmar el meu estil, la qual cosa se'm dificultava a l'inici, i va ser del grat del client.

En últim lloc, després de contemplar aquests objectius més específics, respondré als que tenen més importància. Encara que ja ho he comentat en diverses ocasions, a mi se'm dificultava molt la il·lustració digital i en poc temps m'he adaptat fins al punt d'haver creat

un producte de caràcter professional amb les meves capacitats. Va ser una decisió precipitada al principi, però ara mateix, puc entendre que si en aquest marge de temps he millorat considerablement, en una projecció de més anys, podré fer treballs més complexos. Llavors sí, sí que he pogut il·lustrar un conte amb els meus coneixements i totes les coses que he extret d'aquesta experiència les podré aplicar en el futur.

En conclusió, considero que he fet un bon treball, basant-me en els resultats i que objectivament encaixa amb les característiques del conte infantil i les consignes que va expressar el client. He superat, doncs, tots els objectius que em vaig proposar i he respost els meus dubtes.

BIBLIOGRAFIA

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

WEBGRAFIA

Averroes Blog: ¿Qué es la ilustración?

Data de consulta: 14/06/2025

<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/franmdibujotecnico/files/2020/11/04-LA-ILUSTRACI%C3%93N-GR%C3%81FICA.pdf>

La nube artística: Breve historia de la ilustración

Data de consulta: 14/06/2025

https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html

La divina proporción: Historia de la ilustración

Data de consulta: 14/06/2025

<https://ladivinaproporcion.es/historia-de-la-ilustracion-en-el-diseno-grafico-de-los-manuscriptos-a-los-medios-digitales/>

Euroinnova International online education: Características de la ilustración como obra gráfica

Data de consulta: 15/06/2025

<https://www.euroinnova.com/arte-y-produccion-audiovisual/articulos/caracteristicas-de-la-ilustracion>

Valor de ley: La importancia de la ilustración en el diseño gráfico

Data de consulta: 15/06/2025

<https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-grafico/>

Crehana: tipos de ilustración

Data de consulta: 15/06/2025

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/20-tipos-de-ilustraciones/>

U-tad: ¿Qué es la ilustración científica?

Data de consulta: 15/06/2025

<https://u-tad.com/ilustracion-cientifica>

ESDESING: ¿Qué es la ilustración científica?

Data de consulta: 15/06/2025

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-cientifica>

Escuela de ilustración digital: ¿Qué es la ilustración editorial?

Data de consulta: 15/06/2025

<https://www.escuelacmyk.com/que-es-la-ilustracion-editorial/>

National Geographic: Leonardo Da Vinci

Data de consulta: 16/06/2025

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/leonardo-da-vinci-hombre-adelantado-a-su-tiempo_7277

Inesalud: Ilustrador médico: Arte y ciencia en la ilustración médica

Data de consulta: 16/06/2025

<https://www.inesalud.com/actualidad-sanitaria/salidas-profesionales/ilustrador-medico-arte-y-ciencia-en-la-educacion-medica>

Museo nacional de historia natural de Chile: La ilustración botánica

Data de consulta: 16/06/2025

<https://www.mnhn.gob.cl/noticias/la-ilustracion-botanica>

Revistas UAM: conservación vegetal

Data de consulta: 16/06/2025

<https://revistas.uam.es/conservacionvegetal/article/download/13575/13323>

Kimberly Fonseca-Pérez: Ilustración científica

Data de consulta 16/06/2025

<https://kimfonsecaperez.com/ilustracion-en-zoologia/>

Escuela de arte de Murcia: Ilustración técnica

Data de consulta: 17/06/2025

<https://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2013/10/ilustracion-tecnica.html>

CEAC: Ilustración publicitaria: qué es y cuáles son sus aplicaciones

Data de consulta: 17/06/2025

<https://www.ceac.es/blog/formacion-tecnica/ilustracion-publicitaria>

Editorial Babidi-bú: Los diferentes tipos de cuento

Data de consulta: 25/06/2025

<https://www.babidibulibros.com/blog/tipos-cuentos/>

Colegio Arenales: ¿Qué es un cuento?

Data de consulta: 25/06/2025

<https://arroyomolinos.colegioarenales.es/que-es-un-cuento/>

Domestika: ¿Qué es un cómic y qué elementos lo componen?

Data de consulta: 25/06/2025

<https://www.domestika.org/es/blog/7964-que-es-un-comic-y-que-elementos-lo-componen>

WordPress: La ilustración satírica

Data de consulta: 25/06/2025

<https://franzalba.wordpress.com/2012/12/27/la-ilustracion-satirica/>

RBA Revistas: El jueves

Data de consulta: 25/06/2025

<https://tienda.rba.es/revistas/el-jueves>

Papelería-técnica: ¿Qué es el carboncillo y para qué se usa?

Data de consulta: 05/07/2025

<https://papeleria-tecnica.net/carboncillo/>

IbisPaint: Sobre IbisPaint

Data de consulta: 16/07/2025

<https://ibispaint.com/about.jsp?lang=es>

WMagazín: los cien mejores libros para niños

Data de consulta: 23/11/2025

<https://wmagazin.com/relatos/los-cien-mejores-libros-para-ninos-de-todos-los-tiempos-seg-un-la-bbc-no-incluye-ninguno-en-espanol/>

Domestika: Qué es la ilustración infantil: ideas para dibujar con niños

Data de consulta: 25/11/2025

<https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil-ideas-para-dibujar-con-ninos>

Retrocuentos: The very hungry caterpillar

Data de consulta: 26/11/2025

<https://recocuentos.blogspot.com/2017/02/the-very-hungry-caterpillar.html>

Editorial Flamboyant: Anna Llenas

Data de consulta: 26/11/2025

<https://www.editorialflamboyant.com/ca/autores/anna-llenas-2/>

Un periodista en el bolsillo

Data de consulta: 26/11/2025

<https://unperiodistaenelbolsillo.com/anna-llenas-monstruo-de-colores/>

Totenart Noticias: tipos de tintas en pintura

Data de consulta: 27/11/2025

<https://totenart.com/noticias/tipos-de-tintas-en-pintura/>

John Shen: La historia y el desarrollo de los lápices de colores

Data de consulta: 27/11/2025

<https://es.johnshenstationery.com/The-History-and-Development-of-Colored-Pencils.html>

Prouniverso: La historia de los lápices de colores

Data de consulta: 27/11/2025

<https://prouniverso.com/2023/05/18/historia-lapices-de-colores/>

La nube artística: Breve historia de la ilustración

Data de consulta: 27/11/2025

https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html

IMATGES

Imatge 1

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.el-ilustrador.com%2FIlustracion-infantil%2Flos-10-mejores-cuentos-infantiles-de-la-historia%2F&psig=AOvVaw31sNbixE2U4GI0YhVS0T5O&ust=1750937952689000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCOibmK--jI4DFQAAAAAdAAAAABAE>

<https://www.el-ilustrador.com/wp-content/uploads/2024/06/Los-10-Mejores-Cuentos-Infantiles-de-la-Historia.jpg>

Imatge 2

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reforma.com%2Fretoman-sus-aventuras-asterix-y-obelix%2Far2717553&psig=AOvVaw1-CuyY3iuX8M3KSdhx97es&ust=1750938256763000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMjib8ru_jI4DFQAAAAAdAAAAABAz

Imatge 3

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2Fpin%2Fproducts--133630313944528855%2F&psig=AOvVaw0KLjY5wHbjCTuhXg_3opRg&ust=1750960418776000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJjV0YSsjY4DFQAAAAAdAAAAABAE

Imatge 4

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbrandesign.es%2Fdiseno%2Fcuatro-consejos-imprescindibles-para-hacer-carteles-publicitarios%2F&psig=AOvVaw2z8i7Z4Qx-IQGu78QaXdsU&ust=1750950842324000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMjtxbjujI4DFQAAAAAdAAAAABAE>

Imatge 5

<https://www.uma.es/facultad-de-ciencias/noticias/iii-concurso-de-ilustracion-cientifica/>

Imatge 6

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fespaciobuenosaires.com.ar%2Fmodulo%2FIlustracion-digital-para-moda%2F&psig=AOvVaw2ZT2Qu1GMJHUNSw_ssSsM9&ust=1764450358534000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBUQjRxqFwoTCJCE3_jfIzEDFQAAAAAdAAAAABAE

Imatge 7

<https://pin.it/4TBzbq9r8>

Imatge 8

<https://pin.it/1Y92b6kZ7>

Imatge 9

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fcosasenfamilia.com%2Fproducto%2Fa-que-sabe-la-luna%2F&psig=AOvVaw2RFLIYXzxt0dvfYENN8dZz&ust=1764511056314000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBUQjRxqFwoTCNCowpXCI5EDFQAAAAAdAAAAABAx>