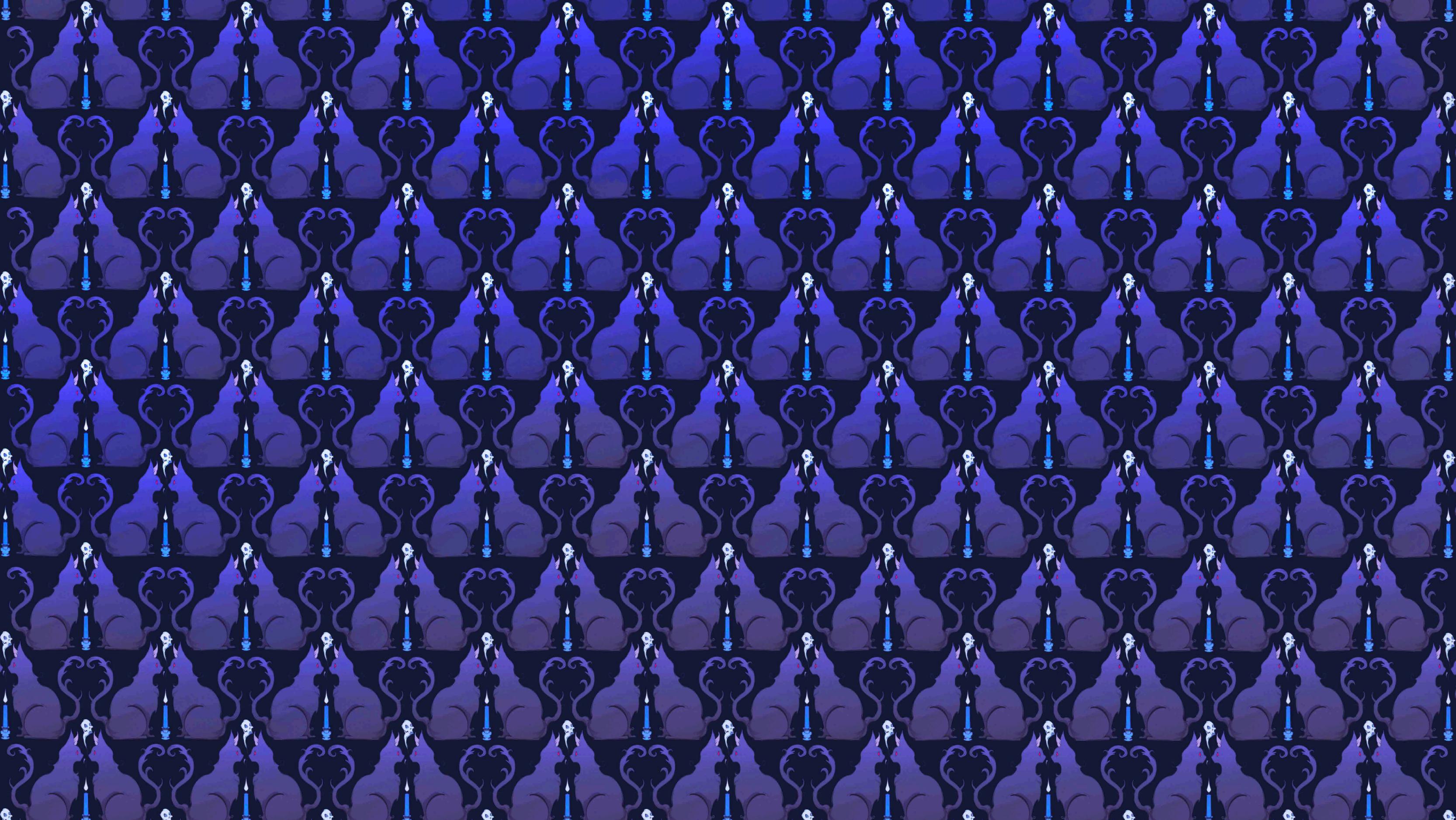
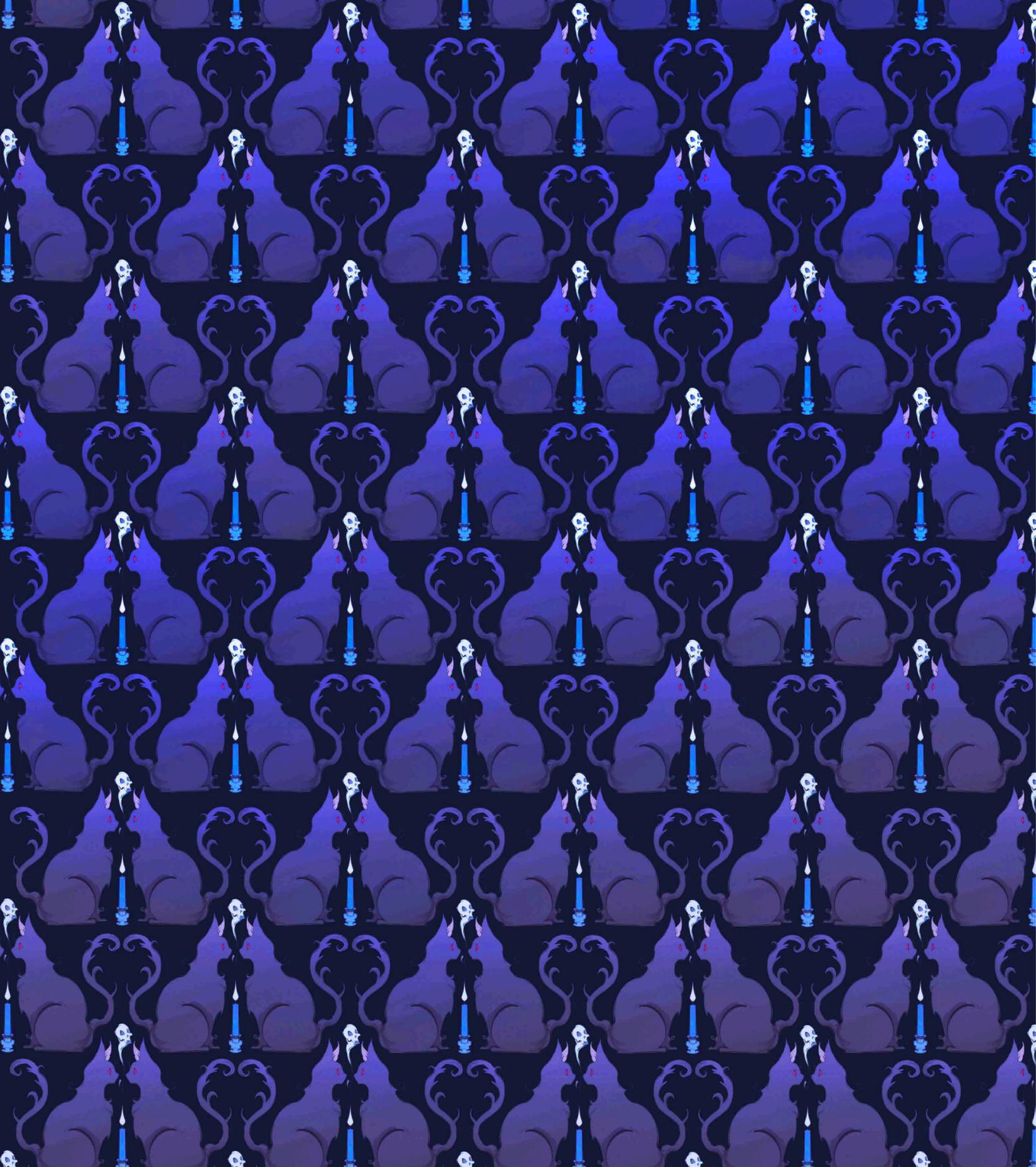


Carmilla

PROCESO DE CREACIÓN DE UN ÁLBUM ILUSTRADO
Carmen Martínez Castro





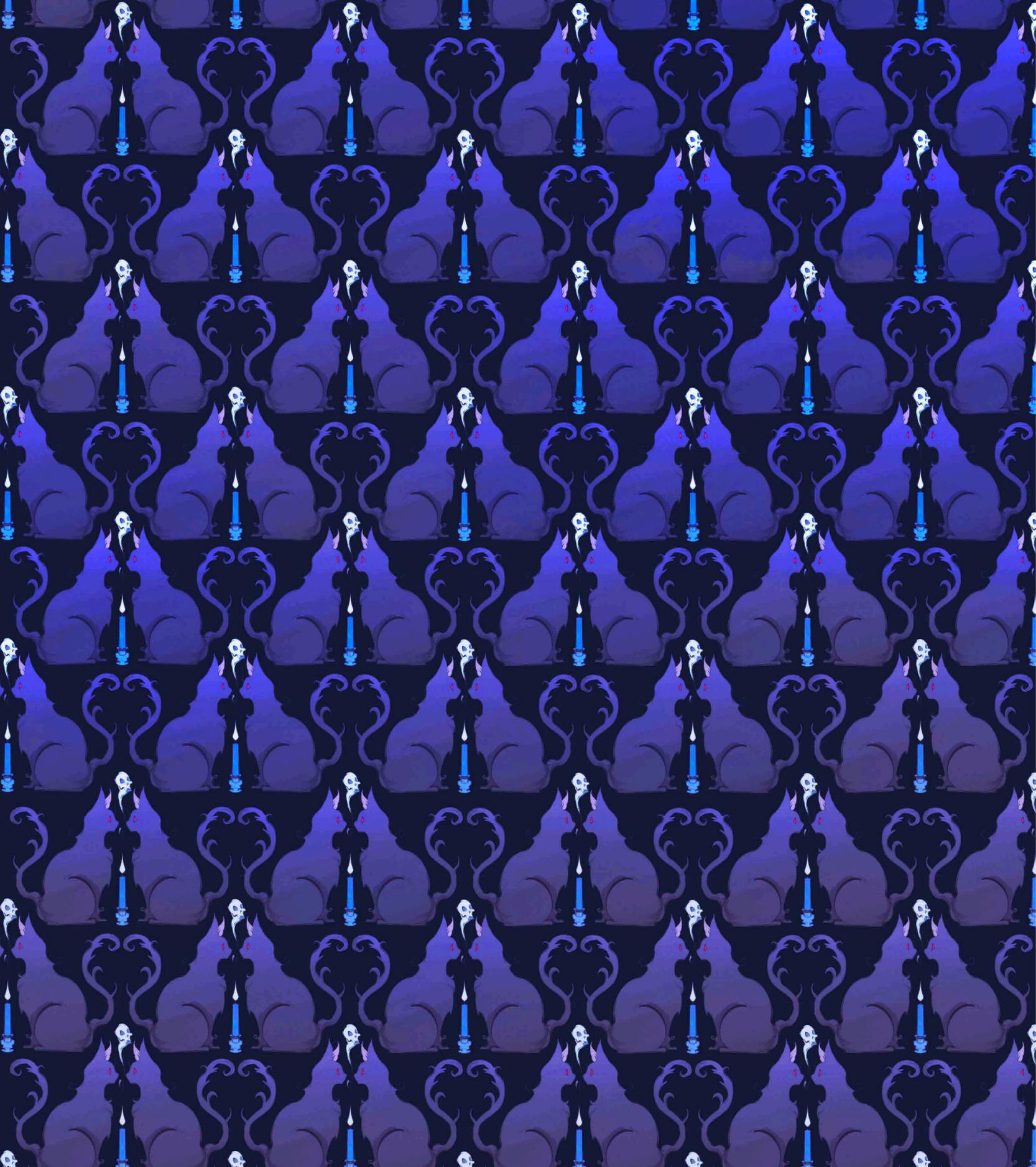


“Carmilla. Proceso de creación de un álbum ilustrado”.

Carmen Martínez Castro

Universidad de
Sevilla





BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Carmilla

Proceso de creación de un álbum ilustrado

TRABAJO FIN DE GRADO
Grado en Bellas Artes

Autora: Carmen Martínez Castro
Tutor: Juan Manuel Calle González

Universidad de Sevilla
Curso 2022-2023

AGRADECIMIENTOS

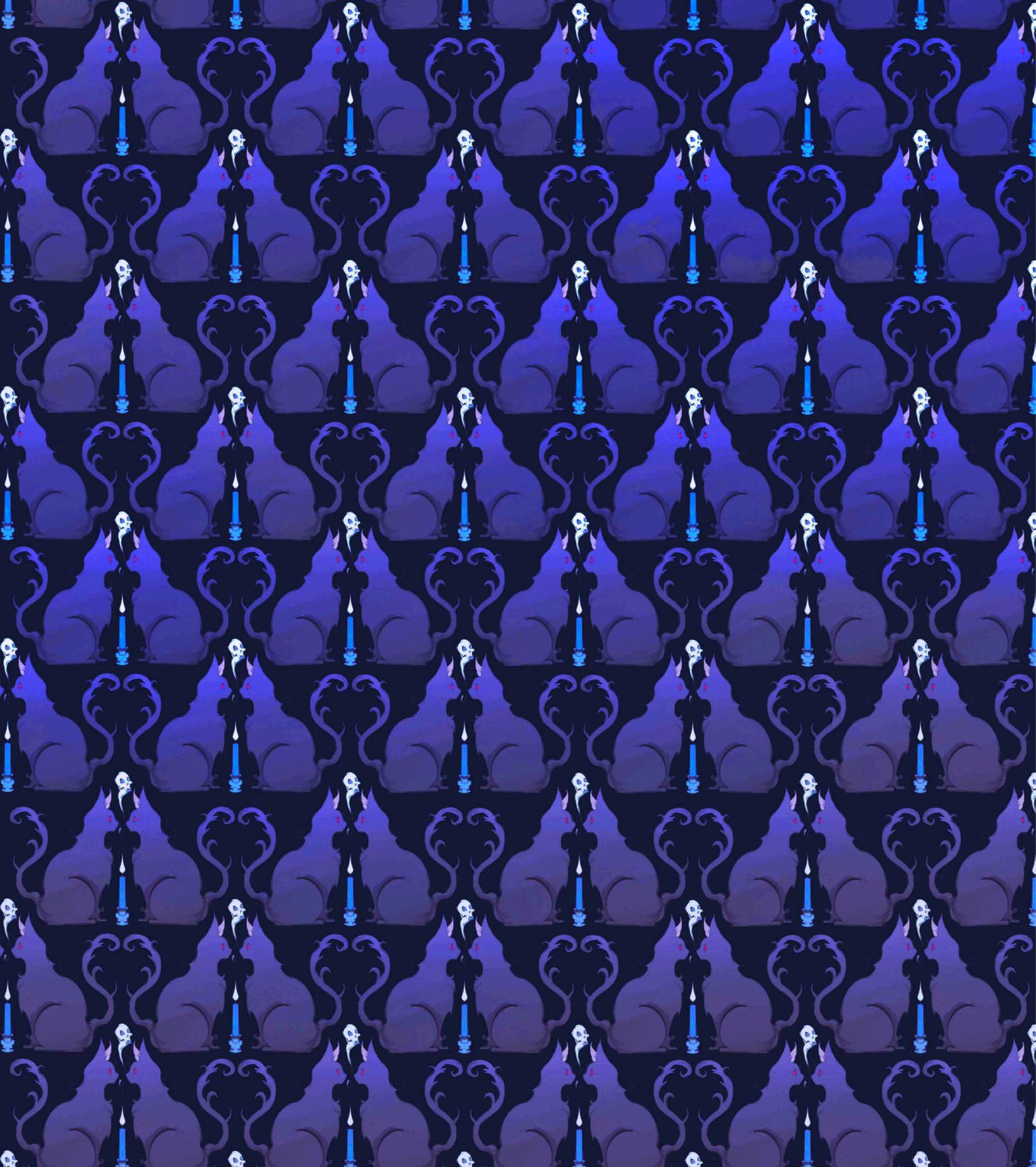


En primer lugar, me gustaría agradecer a mi familia, en especial a mis padres por ayudarme a estudiar esta carrera y apoyarme durante todos estos años.

También a mi tutor, Juan Manuel Calle González, por mostrarme a artistas tan espectaculares como Gurney o Salisbury. Y por toda la paciencia que ha tenido conmigo, no sólo durante el transcurso de este último año, sino también durante la pandemia, ya que nos ofreció todo el tiempo y dedicación posibles pese a las dificultades del momento.

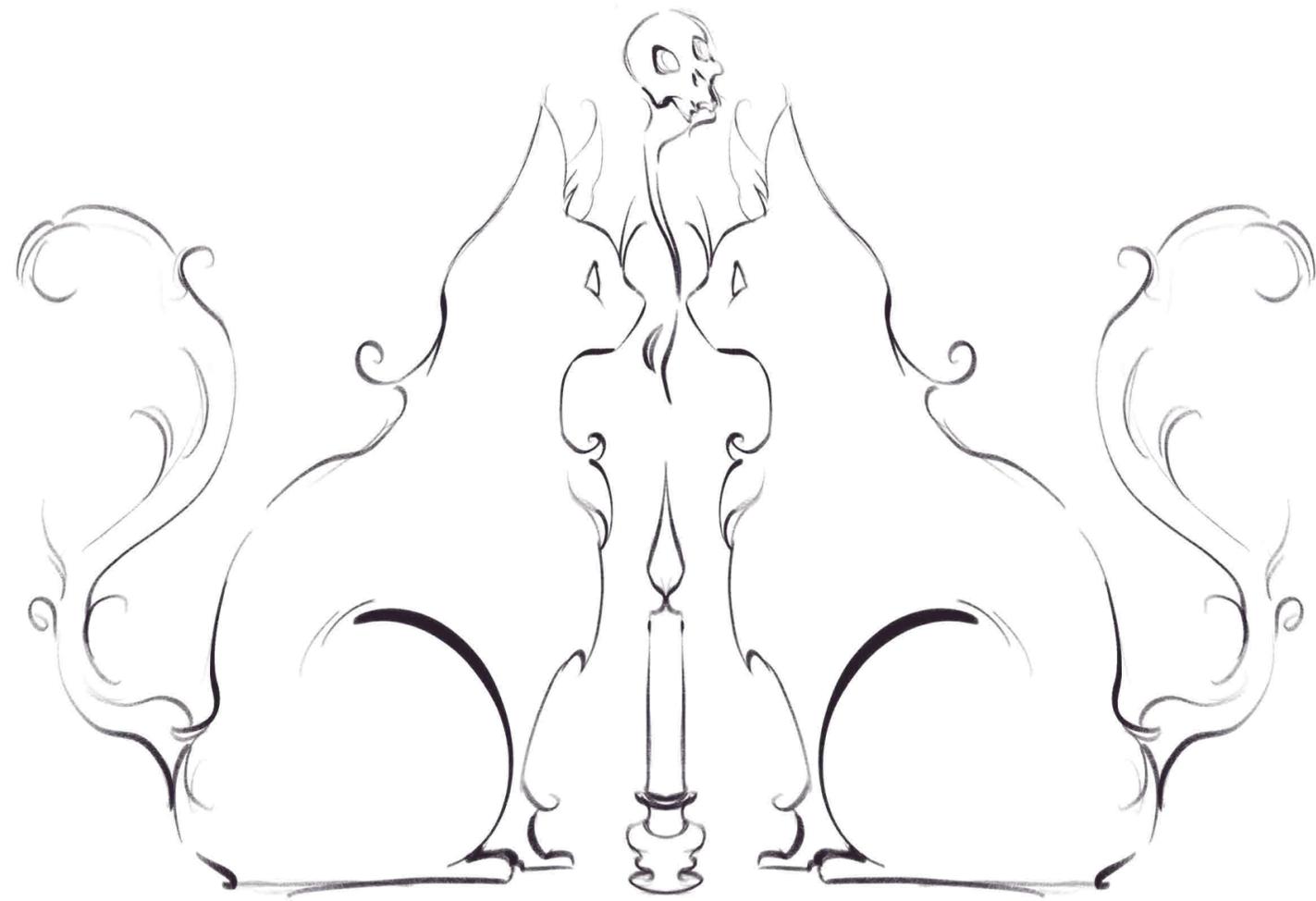
A Sofía, por acompañarme durante tantísimos años y seguir animándome a hacer lo que me gusta con sus palabras de cariño hacia mi trabajo.

Y por último a mis amigas de la Facultad, en especial a Marina, Nuria y Marta, por todas las experiencias vividas en estos últimos cuatro años y por la amistad tan bonita que me han regalado.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	14
OBJETIVOS.....	15
1. ¿QUÉ ES EL ÁLBUM ILUSTRADO?	16
1.1 La comunicación en el álbum ilustrado	17
2. EL STORYBOARD	18
2.1 Elaborando el storyboard.....	20
3. COMPOSICIÓN Y RITMO.....	37
4. ESTILO.....	39
4.1 Historia y temática	39
4.2 Referentes	40
4.3 Forma y color.....	43
4.4 Estilo definido	50
5. PERSONAJES Y AMBIENTACIÓN	51
5.1 Personajes	51
5.2 Ambientación.....	59
6.PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN PLIEGO DEL ÁLBUM ILUSTRADO	61
6.1 Partiendo del storyboard.....	61
6.2 Desde las referencias al resultado final.....	62
7. CUESTIONES DE DISEÑO EN EL ÁLBUM ILUSTRADO.....	65
7.1 Definición de la estructura que va a tomar la publicación	65
7.2 Diseño de guardas	66
7.3 Portadilla, Portada y agradecimientos	67
7.4 Cubierta.....	69
CONCLUSIÓN	76
FIGURAS	80
BIBLIOGRAFÍA.....	83
WEBGRAFÍA.....	85



INTRODUCCIÓN

La transición de una idea, escrito u obra ya existente a otro tipo de representación se ha llevado a cabo en infinidad de ocasiones en la historia del arte. Se podrían mencionar los mitos clásicos trasladados a la pintura, como el caso del **Nacimiento de Venus** del renacentista **Boticelli**. Un ejemplo más cercano en el tiempo podría ser la adaptación de algunos libros infantiles a la gran pantalla, como ocurre con **Alicia en el País de las Maravillas** de **Tim Burton**.

En este caso, la novela **Carmilla (1872)**, del escritor **Joseph Sheridan Le Fanu** (Irlanda, 1814-1873), servirá como idea preconcebida en la que se basará este trabajo. Trasladando la novela a un álbum ilustrado destinado a un público juvenil-adulto.

La finalidad principal de este proyecto no es otra que aprender del mismo, indagar y explorar en la concepción y desarrollo de un álbum ilustrado, la composición de la imagen y el texto de manera conjunta, y las diferencias estilísticas al enfocarlo en un público u otro. Además, se buscará adquirir información y ampliar conocimientos durante el desarrollo del trabajo.

A continuación se presentarán los objetivos específicos que se han planteado para este proyecto y se profundizará en la definición del álbum ilustrado y la elección de **Carmilla** como obra base.

OBJETIVOS

- Indagar en el método para crear un álbum ilustrado, desde el comienzo hasta el resultado final.
- Analizar la composición de la gráfica y el texto para crear imágenes adecuadas.
- Explorar y adecuar el ritmo y la estética del álbum teniendo presente el *target* del mismo.
- Investigar acerca de los ambientes, personajes y estética de la época para darle más veracidad a la obra, aportando siempre un toque artístico personal.
- Realizar un trabajo óptimo, que pueda ser publicado en un futuro.

1. ¿QUÉ ES EL ÁLBUM ILUSTRADO?

Un álbum ilustrado podría parecer simplemente un libro destinado al público infantil en el que la ilustración se desarrolla en todas las páginas y donde el texto la acompaña para ayudar a relatar una historia.

Sin embargo, es algo más complejo, y para llegar a hacernos una mejor idea y formular una definición más amplia y actual podríamos estudiar algunas descripciones del mismo, procedentes de artistas y autores profesionales en la materia:

El álbum ilustrado, un tipo de libro en el que texto e ilustraciones se complementan para componer un relato integral, con una fuerte preponderancia gráfica que, mediante la lectura visual, incita al lector a una interpretación narrativa que va más allá de las palabras. **(Arellano, 2008, p. 1)**

El libro álbum, un libro en donde existe una relación interdependiente entre texto e imagen. No se puede entender uno sin considerar al otro. [...] la imagen narra lo no dicho por la palabra, o la palabra dice lo no considerado por la imagen. **(López, 2009)**

Para mucha gente, el libro-álbum es el gran vehículo de los ilustradores. En algunos aspectos, crear un libro-álbum se parece a dirigir una película, con elementos como el ritmo y el suspense. Para obtener una buena síntesis de palabras e imágenes hace falta planificación. En muchos casos (pero no en todos) los mejores libros-álbum están escritos e ilustrados por la misma persona. **(Salisbury, 2014, p.74)**

A partir de ellas, se ha confeccionado una definición propia de álbum ilustrado:

El álbum ilustrado es una publicación que utiliza la ilustración y el texto de manera conjunta para relatar algo, ya sea una emoción, una historia o una idea. Su misión es crear un relato integral en el que la imagen y el texto se complementan para transmitir un mensaje. Además, se caracteriza por tener una estética y diseño muy cuidados, buscando llamar la atención del público al que se dirige.

1.1 La comunicación en el álbum ilustrado

Podemos clasificar la comunicación -desde un punto de vista general- en dos: la inmediata y la diferida. La primera se produce cuando el mensaje es entregado directamente del emisor al receptor, como por ejemplo en una conversación cotidiana. En cambio, la segunda se refiere a un proceso en el que hay una intencionalidad en la separación entre la emisión del mensaje y su recepción por parte del destinatario. Este tipo de comunicación se puede apreciar, por ejemplo, en los libros, donde el autor escribe un mensaje que es luego leído en un espacio y tiempo diferentes por parte del lector.

Por lo tanto, como toda publicación, el álbum ilustrado va a integrarse en lo que se conoce como comunicación diferida.

Durán (2009), establece además una subdivisión dentro de la dicha comunicación:

- Aplicada o impresa, reflejada en los soportes físicos.
- Registrada por procedimientos digitales, obtenida a través del medio digital, como por ejemplo, una película.

Como creadores de la publicación y emisores de su contenido, es importante transmitir el mensaje de una manera clara, que no conduzca a errores, ajustándonos además al público objetivo o *target* -en marketing, término utilizado para designar al conjunto de personas a las que va dirigida la venta de un producto- al que queramos dirigir la publicación. En este caso, la publicación se orientará a un público adulto/juvenil, para adaptarla al mismo habrá que tener en cuenta varios aspectos que se irán mencionado a lo largo de las siguientes páginas.

2. EL STORYBOARD

Llegado el momento de plantear un álbum ilustrado, tal y como ocurre en el cine, la realización del *storyboard* o guion gráfico es fundamental. Nos sirve para observar de forma global las secuencias que sucederán a lo largo de las páginas, con el objetivo de mantener un ritmo adecuado y una lectura comprensible.

Dependiendo del proyecto a realizar, el *storyboard* deberá de cumplir unas características u otras.

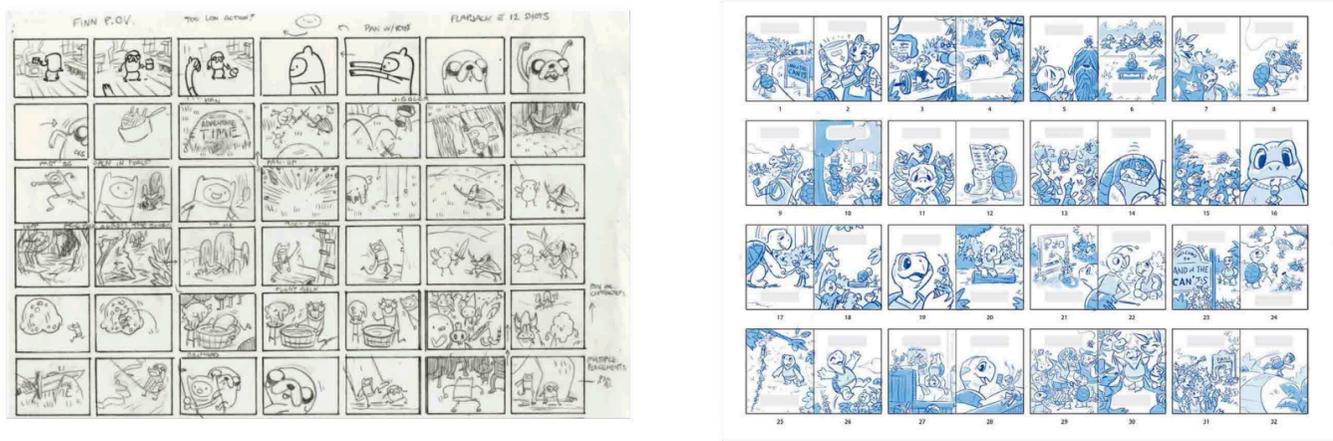


Figura 1. Ejemplos de guion gráfico para proyectos de campos diferentes.

Si comparamos estas dos imágenes de *storyboards*, a primera vista pueden verse similares, pero al examinarlas más de cerca, podemos notar que existen diferencias significativas entre ellas.

En la primera imagen observamos un *storyboard* creado por **Adam Muto** para la popular serie de animación **Hora de Aventuras (2010)**. En este guion, cada escena se encuentra enmarcada dentro de un rectángulo, este simboliza la pantalla donde el espectador verá la serie. Dentro de estos rectángulos, se encuentran los dibujos de los personajes, objetos y espacios que aparecerán en la animación.

Además de los dibujos en sí, este *storyboard* también incluye ciertos elementos adicionales, como flechas de cámara y anotaciones, que indican movimientos específicos que se realizarán durante la animación. Estas flechas pueden representar movimientos de cámara como paneos -movimientos horizontales de la cámara- o zooms para resaltar aspectos clave de la escena. Estos detalles ayudan a los animadores y al equipo de producción a tener una visión clara de la secuencia y del desarrollo de la historia.

En cuanto a la segunda imagen, se trata de un *storyboard* creado por **Stevie Mahardhika** para el álbum ilustrado **Ty the Turtle in the Land of the Can'ts (2019)**, escrito por **Susan Rutledge**. Aunque las imágenes también están delimitadas por rectángulos, en realidad, estos rectángulos representan las páginas del álbum. Podemos apreciar una línea vertical en el centro de la imagen, que simboliza la unión de las dos páginas y que debe de tenerse muy en cuenta, pues no debemos situar elementos muy importantes aquí, ya que al ser la unión de las páginas la imagen se curvará hacia adentro dificultando la visibilidad en esa zona de la ilustración.

El álbum ilustrado tiene además una característica fundamental: la interacción entre texto e imagen en sus páginas. Para lograr una presentación ordenada y comprensible, es importante diferenciar claramente entre lo que será la ilustración y el texto en el *storyboard*. En el caso de este álbum ilustrado en particular, se ha optado por utilizar recuadros planos de tonalidad grisácea para el texto, que contrastan significativamente con las ilustraciones, en diferentes tonos de azul. Esta distinción visual ayuda a crear una estructura organizada en el guion gráfico y facilita la comprensión del contenido.

Por último, en este tipo de *storyboard*, no se utilizan flechas para representar movimientos de cámara, ya que es algo exclusivo de producciones audiovisuales. Sin embargo, es común encontrar números de página debajo de cada imagen para mantener una mejor organización y orden.

Una vez conocidas los rasgos de este tipo de *storyboard* podemos comenzar a hablar del proceso a seguir para realizarlo.

2.1 Elaborando el storyboard

Para la creación del guion gráfico de este tipo de publicaciones, existen varias metodologías a seguir. A continuación, se compartirá la metodología utilizada para llevar a cabo este proyecto, mencionándose a su vez algunos referentes que han servido de inspiración y ayuda durante el proceso de desarrollo.

2.1.1 El guion adaptado

Como guion preparatorio anterior al guion gráfico, se ha de establecer un guion escrito que nos ayude a saber que es lo que vamos a representar en cada pliego y que vamos a escribir en el mismo.

Es por ello que, llegado el momento de elaborar el guion escrito para cualquier proyecto, ya sea audiovisual o literario, tendremos dos opciones, diseñar un guion original, siendo este el que crearemos de cero o, como en este caso, basarnos en una obra existente, hablamos entonces de lo que se conoce como un guion adaptado. **“La adaptación de una historia [...] significa elegir lo que es importante dentro de un material que puede ser muy complejo y, en cierto modo, caótico.”**(Seger, 1992, p. 38). Como comenta **Linda Seger**, este tipo de guion tiene su dificultad, pues al adaptar cualquier medio ya existente a otro se han de tomar diversas decisiones que influirán de una manera u otra en el resultado final.

Los dos principales puntos a considerar para crear un buen guion adaptado serán los siguientes:

- **Adecuación al nuevo formato.** Al ser un formato totalmente diferente al original, deberemos ajustar la historia a este nuevo medio, lo que implicará cambios. **Christopher Lee**, durante el rodaje de **El Señor de los Anillos** de **Peter Jackson** comenta respecto a escenas inventadas por el director y guionistas lo siguiente: “Creo que en muchos casos, son mejoras. Porque hay escenas que deben aparecer y aportan mucho” y es que dependiendo del medio en el que vayamos a representar la historia, la invención, recorte o incluso el retoque de escenas nos ayudará a expresar la obra inicial desde un punto de vista más personal, y a transmitir quizás, diferentes sensaciones.

De tal manera que si queremos dividir el guion adaptado en diferentes tipos dependiendo de su grado de fidelidad al original, podríamos seguir la clasificación aportada por **Pedro J. Gómez Martínez (2017)**, en su estudio sobre el guion adaptado:

- **Idéntica**, como el caso de libros ilustrados adaptando la novela original a un nuevo formato ilustrado. Como el caso del libro ilustrado por **Benjamin Lacombe** de **Alicia en el país de las maravillas (2016)**.
- **Fiel**, como adaptación cinematográfica de la trilogía de **El señor de los Anillos (2001-2003)** de **Tolkien**, dirigida por **Peter Jackson**.
- **Libre**, como la película **Dracula Untold (2014)**, por **Gary Shore**, basada en la famosa obra de **Bram Stoker (1897)**.
- **Inspirada**, como la serie de **Buffy cazavampiros (1997-2003)** de **Joss Whedon**, inspirada, entre otros, en la película de los 80, **The Lost Boys (1987)** de **Joel Schumacher**.

Una vez conocida esta clasificación podría decir que mi adaptación es bastante fiel a la obra original ya que aspectos como la época, historia y personajes son muy similares a lo que se redacta en la novela, aún así, es cierto que me he tomado esa libertad creativa retirando varias escenas, personajes y aunque se sitúa en la misma época, he añadido elementos más modernos y fantásticos (que sólo se podrán apreciar visualmente en las ilustraciones) que se acercan a la idea del estereotipo del vampiro actual.

- Adecuación al público al que se dirige ahora. Es además importante, como ya hemos mencionado, adaptarse bien al público al que irá dirigida la nueva obra y tenerlo presente. “Un guionista puede pensar en un espectador ideal y escribir pensando en él, aunque también le conviene ser capaz de ofrecer otros niveles de lectura [...]”(Tubau, 2015, p. 49) pero a su vez, a través de las palabras de Tubau, podemos deducir que es bueno que el guion sea capaz de adecuarse en cierta medida a otros tipos de públicos, no solamente al que hemos fijado como público clave, ya que de ese modo ampliaremos nuestro alcance y tendremos la posibilidad de explorar otro tipo de historias en el futuro, más acordes a esa diversidad de espectadores.

Otro factor a tener en cuenta a la hora de trasladar una obra de cierta antigüedad -dirigida al público de entonces-, es la forma de contar las cosas, el lenguaje de la misma, va a cambiar, de una manera más o menos sustancial para adaptarse al espectador actual. **Peter Jackson** añade sobre el proceso de creación de guion adaptado de la famosa trilogía ya mencionada lo siguiente: “Me dije básicamente: ‘La historia es buena, los personajes son buenos, pero esto no hay quien lo ruede. Si ruedas el libro página a página, escena a escena, sería un desastre”. Y es que para adecuarse al público y al nuevo formato de la obra, era necesario actualizar los diálogos y formas de expresarse de los personajes de modo que el espectador pudiera conectar mejor con los mismos y como consecuencia, con la historia.

Llegado el momento de realizar el guion adaptado para el álbum ilustrado, lo primero sería leer el libro varias veces, comprenderlo y analizar distintos factores de la obra, cómo se contaba, cuáles eran los momentos más señalados de la historia, cuáles eran los personajes más importantes y cómo se desenvolvían. De tal manera que si se pretendía realizar una adaptación bastante fiel a la obra original, esos factores deberían de tener una fuerte presencia en el resultado final.

La adecuación del libro original a su nuevo formato de álbum ilustrado

- **Cómo se cuenta la historia en la novela.** Se trata de una historia de estilo epistolar, es decir Laura, la protagonista principal, cuenta sus vivencias a través de correspondencia y en primera persona tratándose así de una narradora-protagonista. En este aspecto se ha perseguido ser fiel a la novela, pues en este proyecto de álbum ilustrado, todos los textos se encuentran en primera persona desde el punto de vista de ese personaje, escritos a mano simulando la escritura a pluma.
- **Las escenas clave -keyframes-.** Ya que el formato del álbum ilustrado es bastante más reducido y no es posible adentrarnos en demasiado detalle, se han de elegir las escenas más representativas de la historia, el cauce principal de la trama.

En el terreno de la animación, se utiliza la palabra **key** -clave- para denominar los momentos importantes de la acción, este termino se puede comprender mejor con el siguiente ejemplo: “[...] digamos que un hombre camina hacia una pizarra, levanta del suelo un trozo de tiza y con ella, escribe algo en la pizarra. [...] Estas tres posiciones pasan a ser nuestras claves.” (Williams, 2009, p. 58) A través de el ejemplo de **Richard Williams** podemos deducir que entre esos tres momentos de acción -keyframes-, va a haber un espacio de tiempo en el que no suceda nada realmente interesante, el proceso de llegar caminando a la pizarra, lo que tarda en agacharse y levantarse y por último el tiempo que necesita para escribir algo en la pizarra, no son las acciones más representativas y realmente solo tienen la función de rellenar y aportar algo más de información a las acciones principales.

En el ámbito del álbum ilustrado, ocurrirá lo mismo. Los *keyframes* servirán para contar la historia, y a través de ellos se debe de poder entender el relato. Mientras que el resto de escenas ayudarán a adentrarnos más en la trama o argumento principal.

Dichas escenas clave van aparecer representadas tanto en el guion adaptado como en el *storyboard* del álbum. En el siguiente pliego, se podrá observar el guion adaptado, diferenciando las escenas clave de aquellas con menos importancia para la historia, siendo las *keyframes* las señaladas en color rojo.

Primer pliego

“Laura aparece escribiendo con una pluma, la historia se cuenta en primera persona.”

- Mi nombre es Laura, y este relato comienza con una pesadilla

Segundo pliego

(Todo es más oscuro) “Aparece Laura de niña, en el pasado, durmiendo en la cama, Carmilla de pie amenazante, con los ojos brillantes y mostrando los colmillos.”

- Aquella noche durante mi solitaria infancia dos agujas se hundían en mi pecho. Ella...

Tercer pliego

(Escena más clara), “vista aérea del hogar de Laura.”

- En cuanto a mi hogar, toda mi vida he residido en un Schloss. Aislado del resto del mundo... junto a mi padre y algunas damas que me brindaban su compañía.

Cuarto pliego

(Más oscuro), “padre de Laura y Laura paseando cerca del Schloss”

- Por aquel entonces, esperáramos la visita de alguien querido,.. desgraciadamente la muerte se hizo con su alma repentinamente...

Quinto pliego

(Escena en el mismo lugar, ambiente similar), “plano general del Schloss y jardines, es de noche, gran luna llena y muchas nubes. Siluetas de los personajes y un vehículo volcado en la parte derecha de la imagen.”

- Inesperadamente sucedió algo que me ayudó a no pensar en la terrible noticia.

Sexto pliego

(Escena oscura), “ocurre en el mismo momento, aparece el padre de Laura hablando con la dama misteriosa que iba en el carruaje, se ve en el interior del carruaje a Carmilla, de espaldas recostada”

- Llegó una nueva huésped a mi triste hogar, su madre no podía encargarse de ella en aquel estado. Su presencia me alegró profundamente.

Séptimo pliego

“Vista de corte de la habitación donde va a residir Carmilla durante su estancia en el hogar de Laura. Con detalles como ventanas de arco ojival, suelo de madera y elementos como la lámpara de estilo victoriano y el tapiz de Cleopatra con el áspid, referencia a la mordida del pecho del sueño de la infancia de Laura”

- La habitación de nuestra huésped.

Octavo pliego

(Escena oscura y fría por lo general pero más cálida y viva en los colores de las jóvenes). “Laura y Carmilla aparecen hablando sentadas en la cama, tocándose las manos, mostrándose así una rápida conexión entre ellas”

- Carmilla... ella afirmaba haber soñado conmigo... Tan sólo un simple intercambio de palabras bastó para notar una fuerte conexión con ella. Al igual que algo de temor.

Noveno pliego

(Colores más claros) “Laura y Carmilla están sentadas en un banco del jardín, bajo un sauce llorón . Al lado una silueta con forma de vano donde irá el texto”

-El tiempo pasaba y ella aún era un misterio para mí ... no conocía nada de su pasado. Pero ella me dedicaba dulces palabras como estas: “querida mía, si tu corazón está herido, el mío sangrará junto al tuyo. En mi terrible humillación, vivo tu cálida vida, mientras tú moriras en la mía

Décimo pliego

“Carmilla y Laura aparecen en una habitación del Schloss, desde un ángulo cenital, Laura mira por la ventana, por la que se ve la silueta de un vendedor ambulante. Carmilla aparece reposada en la pared con expresión de enfado”

- En una de las tardes de verano que compartí con ella, un vendedor ambulante apareció en el jardín del Schloss.

Carmilla y yo nos acercamos a ver.

Undécimo pliego

“Aparecen las manos de Laura y de Carmilla con los amuletos que le compran al vendedor”

- El hombre nos ofreció dos amuletos contra los demonios. Según él, estaban propagando la muerte y la enfermedad en los alrededores ...

Duodécimo pliego

“Laura y Carmilla regresan del encuentro con el vendedor, están en una de las puertas entrando al Schloss, en un primer plano en el lado derecho, se observa al padre de Laura hablando con otro hombre.”

- De regreso al Schloss, mi padre se encontraba conversando con el médico del pueblo más cercano. Escuché algo acerca de esos demonios que mencionó el vendedor.

Décimotercer pliego

“(Es de día), en primer plano aparecen una joven que se dedica a restaurar cuadros y el padre de Laura sosteniendo un retrato de una joven muy similar a Carmilla. Laura y Carmilla están en el fondo.”

- Al día siguiente llegaron los cuadros que mi padre ordenó restaurar. Entre ellos uno destacaba sobre el resto. El retrato de la condesa de Karnstein. La viva imagen de mi querida huésped.

Decimocuarto pliego

“(Es por la noche) Aparece Laura en la cama, todo bastante oscuro. Sobre ella una especie de gato negro enorme enseñando sus colmillos.”

- No has de tener miedo a la muerte, morir juntas para vivir juntas...

Décimoquinto pliego

(Es de día), “vista del pasillo del Schloss en perspectiva cónica, aparecen Laura y Carmilla, cogiéndose las manos, Carmilla reconfortando a Laura por lo sucedido.”

- Ella afirmó haber soñado lo mismo. Dijo: todo irá bien si ujetas el amuleto... algo empezaba a cambiar en mí.

Décimosexto pliego

“Aparecen Laura, su padre y el general Spielsdorf en un carro de caballos, desde un ángulo picado.

- Uno de los días posteriores, el general Spielsdorf apareció en nuestro hogar con la intención de llevarnos a unas bellas ruinas cercanas.

Decimoséptimo pliego

(Ángulo frontal) “Una escena de un baile en la que se ven las siluetas de tres personajes, dos muchachas jóvenes y un hombre”

- Su hija era la visita que esperábamos a principios de verano, Pero ella falleció poco después de conocer a Millarca.

Decimooctavo pliego

(Vista aérea de las ruinas de Karnstein) “Las siluetas de los tres personajes, Laura, su padre y Spielsdorf, situadas en la izquierda del pliego y el ataúd de Mircalla al final de las ruinas en la derecha”

- Al llegar a las ruinas pude descubrir la verdadera intención del general... ÉL...

Decimonoveno pliego

(En las dos páginas se ve el ataúd abierto de Mircalla -Carmilla- desde un ángulo cenital) "Carmilla está recostada y todo el ataúd esta lleno de sangre. Carmilla aparece con los ojos cerrados en la primera página pero en la siguiente muestra una gran sonrisa y los ojos muy abiertos"

- Quería acabar con todo...

Vigésimo pliego

"Aparecen Laura y Carmilla juntas, de nuevo de la mano. Con decoraciones y florituras a su alrededor"

- y acabó con mi soledad.

Una vez analizado el anterior guion adaptado, vemos que se han diferenciado ocho pliegos en color rojo, estos contendrán los sucesos más importantes de la historia, que a su vez son los sucesos más representativos de la obra original.

Estos *keyframes*, coincidirán con lo que sería el **planteamiento**, **nudo** y **desenlace** de la historia:

Planteamiento: primer, segundo y sexto pliego del álbum, en el que se presenta al personaje de Laura, el suceso que da comienzo a la historia (primera pesadilla) y la llegada del personaje de Carmilla.

Nudo: decimotercer, decimocuarto y decimosexto pliego del álbum, el retrato de la condesa de Karnstein y su similitud con Carmilla. La segunda pesadilla de Laura y por último la llegada de Spielsdorf.

Desenlace: decimonoveno y vigésimo pliego, la apertura del ataúd de la condesa de Karnstein y un final cerrado en el que Laura y Carmilla acaban juntas.

Como ya hemos podido observar, el relato posee el desglose común de planteamiento, nudo y desenlace con final cerrado. Una vez analizado esto, si reflexionamos acerca de las estructuras establecidas por **Robert McKee (2002)** para las diferentes tramas, la historia seguirá una **Arquitrama** con ciertos aspectos presentes en la **Minitrama**.



Figura 2. Esquema piramidal de los tres tipos de trama de Robert McKee.

Según el esquema en la imagen anterior, podríamos decir que la obra para este proyecto constará de un final cerrado, conflictos externos y un protagonista activo -Carmilla-, características propias de la **Arquitrama**. Aún así, también encontramos otra protagonista principal pasiva -Laura-, que presenta un conflicto interno, siendo estos aspectos propios de la **Minitrama**. Esto no es nada raro, pues lo habitual es que estos tres tipos de estructuras se relacionen entre sí, dando lugar a tramas más atractivas.

2.1.2 El guion gráfico

Esquematación del guion ilustrado, páginas y formato

Por lo general, en este campo se suelen realizar publicaciones de 32 páginas, ya que se ajustan a los modelos establecidos en imprenta. Sin embargo, esta no es una regla estricta y la extensión de un álbum ilustrado puede variar. En mi caso, la obra constaría de 38 páginas ilustradas. Esto se debe a que, después de adaptar el guion de la novela, una publicación de 32 páginas resultaba demasiado corta y la historia no lograba tener coherencia.

“Cuando se plantea un libro, hay que prever cómo se desarrollará la historia a lo largo de una secuencia de páginas, y la manera más fácil de hacerlo, si no la única, es crear un modelo de guion ilustrado o storyboard. En el caso de los libros, se trata de una sinopsis bidimensional, cuya disposición permite que todas las páginas del libro sean visibles al mismo tiempo.”(Salisbury, 2014, p. 80).

Siguiendo las pautas de **Salisbury** –siendo estas las que se suelen utilizar de manera profesional–, en primer lugar hemos de crear un esquema similar al siguiente, en el que podamos visualizar en conjunto los pliegos de los que se va a conformar nuestro álbum.

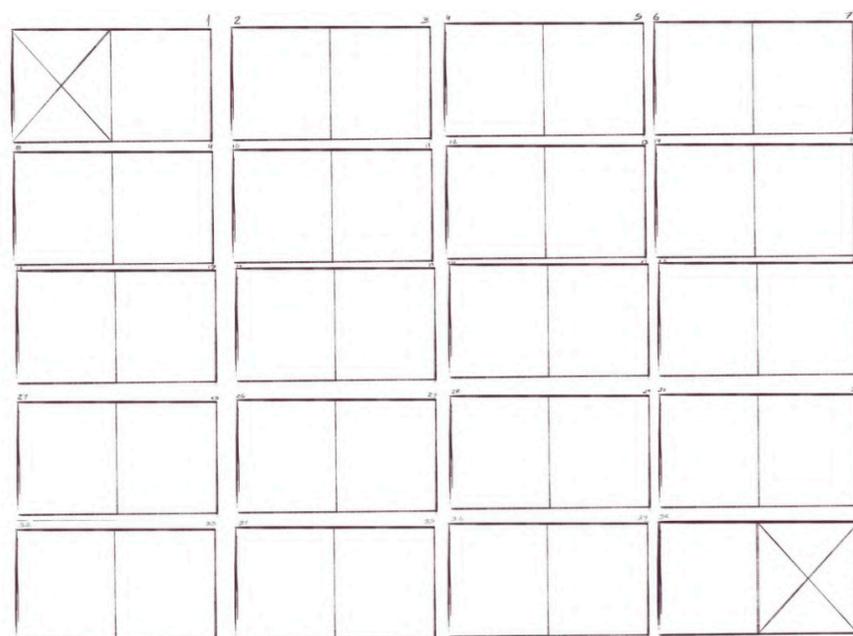


Figura 3. Esquema bidimensional de los pliegos para el álbum ilustrado de Carmilla.

Esta es la forma más utilizada y recomendable ya que podemos apreciar todas las páginas de un vistazo y así observar como van funcionando las ilustraciones entre si de manera global. Esto nos ayuda a determinar no solo si la historia tiene coherencia a través de las páginas, sino también a identificar si existe un buen ritmo y una composición general que facilite la lectura del álbum.

Para dar inicio a este primer paso, es fundamental tener claro, al menos aproximadamente, el tamaño o la forma que deseamos que tengan nuestras páginas. Podemos optar por un tamaño similar al de un libro convencional, páginas verticales muy alargadas, páginas horizontales o incluso un formato más cuadrado. Estas dimensiones son importantes y acompañan a la personalidad del proyecto.



Figura 4. Diferentes formatos en tres álbumes ilustrados.

En la imagen superior podemos apreciar distintas posibilidades de formato, y como estas afectan a su personalidad.

Si las analizamos de izquierda a derecha, en primer lugar nos encontraremos con el conocido álbum de **Eric Carle, La pequeña oruga glotona**, -Kókinos-, en este caso en mini-formato (18 x 12,8 cm) y en disposición horizontal, siguiendo la forma del insecto y dando la posibilidad de introducir largas secuencias de izquierda a derecha gracias a la longitud del pliego.

En el centro el álbum ilustrado **Casualidad**, -Barbara Fiore- escrito por **Pepe Monteserín** e ilustrado por **Pablo Amargo** (13,5×43 cm), este juega con la verticalidad de diversos elementos por lo que un formato alargado es un gran acierto.

Por último el libro **Los secretos de los vampiros** -Errata Naturae-, escrito por **Julie Legere** y **Elsa Whyte** e ilustrado por **Laura Pérez**, con matices más tenebrosos, posee un formato algo mayor que un A4, aportando una mayor seriedad al acercarse a lo convencional.

Para el álbum ilustrado propio, se ha optado por un formato más cuadrado, con dimensiones de 29,7 x 26,35 cm. Este tamaño es relativamente grande, pero el objetivo es permitir una observación detallada de cada página sin necesidad de acercarse demasiado. Además, considero que al utilizar un tamaño mayor, se le otorga una mayor importancia a la obra en la que se basa el álbum.

Adaptación del guion, cuaderno de bocetos

Comenzar a dibujar el *storyboard* de nuestra historia puede resultar una tarea complicada, al menos al principio. Por eso, es recomendable comenzar a esbozar nuestras ideas, tanto para practicar y habituarnos al dibujo, como para plasmarlas en un plano físico. En mi caso, al tratarse de una novela ya escrita, sigo el guion que he adaptado de dicha novela para crear el *storyboard*. Esto me permite visualizar cómo se desarrollarán las escenas e ilustrarlas de manera coherente con la narrativa original.

Para plasmar estas primeras imágenes de nuestro guion gráfico, es muy recomendable usar un cuaderno físico, ya que es fácil de transportar y nos permite una gran rapidez a la hora de expresar nuestras ideas. John Hart, un artista especializado en storyboards para películas, recomienda el uso de un cuaderno de dibujo personal para abocetar no solo sketches de lo que sería el futuro guión gráfico, sino también para estudiar objetos, personas, lugares y perspectivas de nuestro día a día, que nos ayudarán a la hora de aportar ideas y creatividad a nuestro proyecto. **Hart (2008)**.

Otros artistas como la ilustradora **Fatemeh Haghejad**, conocida como **Bluebirdy**, trabajan con este tipo de cuadernos, al igual que **Hart**, recoge información del exterior a través del dibujo para luego utilizarla en sus ilustraciones. En la siguiente imagen -figura 5- podemos observar un pliego de su cuaderno en el que se ha dedicado a la elaboración de diversos personajes fantásticos.



Figura 5. Extracto del cuaderno de Bluebirdy (2020).

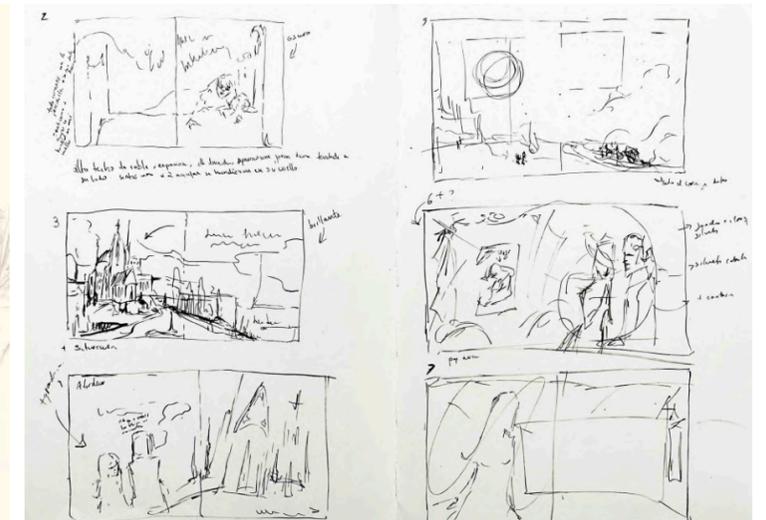


Figura 6. Primeros bocetos para el guión gráfico del álbum ilustrado de Carmilla.

Como se aprecia en la figura 6, se lleva a cabo una primera exploración de lo que sería cada pliego que compone el álbum, de forma rápida, con líneas sencillas y anotaciones en los márgenes que me ayudarán a saber que es lo que quería expresar en cada dibujo. Para esta primera toma de contacto, siempre me gusta utilizar un rotulador de tinta negra, ya que me permite cierta soltura a la hora de trabajar. Es necesario ir componiendo tanto texto como imagen en estos primeros apuntes, ya que si únicamente pensáramos en la imagen, es posible que no encontremos un buen lugar para el texto y, como he mencionado previamente, en este tipo de obras es fundamental su correlación.

En esta primera parte, no importa demasiado la definición de la línea, el dibujo puede ser más rudimentario y sencillo. En lo que más deberemos de trabajar es en la adecuación del guion adaptado de la novela; es importante ir estableciendo bien los elementos, tanto el texto como los personajes y objetos para observar si la historia se puede ir comprendiendo correctamente, y en el caso de que no sea así, eliminar o añadir lo necesario.

Dibujando el storyboard

Una vez realizados los bocetos y teniendo las ideas más claras, podemos empezar a estudiar el storyboard definitivo.

Para ello, pasaremos a la plantilla los bocetos realizados, en mi caso escaneando estas imágenes y traspasándolas a un plano digital en el que puedo definir las y trabajar con una mayor velocidad la valoración tonal de las mismas.

Algunos artistas prefieren trabajar solamente con líneas claras y precisas, sin utilizar valoración tonal, ya sea porque el acabado tendrá una valoración tonal muy similar o bien porque de esa manera el storyboard, posee cierta limpieza y se puede entender sin problema. Por ejemplo en el storyboard dibujado por **Katia Wish** para el álbum ilustrado **Sophie's Animal Parade (2015)**, escrito por **Amy Dixon**, se utilizará este tipo de lenguaje más lineal, tanto para el borrador como para el guion gráfico definitivo.

Para trasladar las imágenes a la plantilla del storyboard, suelo empezar utilizando la línea como medio gráfico, ya que me ayuda a visualizar si la composición de las páginas en conjunto, funciona correctamente. Posteriormente, como se puede observar en la figura 7, incorporo valores a través de una sencilla grisalla. Esto me permite añadir diferentes sensaciones a cada pliego, por ejemplo, un pliego con un tono más oscuro, puede dar una impresión más lúgubre y tenebrosa, mientras que un pliego donde priman tonalidades claras, puede dar lugar a una sensación de paz o de mayor tranquilidad. Al mismo tiempo, utilizo la gradación tonal para resaltar áreas específicas de las imágenes y otorgarles mayor importancia.



Figura 8. Storyboard terminado para el álbum ilustrado de Carmilla.



34 Figura 7. Imágenes del borrador del guion gráfico para el álbum ilustrado de Carmilla.

Este es el resultado final del *storyboard* de este proyecto -figura 8-, sin embargo antes de llegar a este y durante la definición del mismo, observé que ciertos elementos no funcionaban. En algunos pliegos, no se comprendía adecuadamente dónde y cómo se situaba el texto, por lo que hubo que alterar su forma. Además, en las páginas con una valoración oscura, un texto claro se acabaría apreciando mejor.

Por otro lado también hubo que realizar algunos cambios en la valoración de las escenas para evitar que el *storyboard* se volviera repetitivo. Esto se aprecia en las páginas 28 y 29 donde pasamos de una valoración más oscura a una más clara pero contrastada.

Este guion nos servirá como base para comenzar a trabajar en los pliegos del álbum ilustrado, utilizando el *storyboard* como referencia para crear las ilustraciones finales. Por lo general, nos ajustaremos bastante al guion, pero es posible que durante el proceso creativo deseemos darle otro enfoque a alguna página o hacer cambios leves. Si notamos que una escena no encaja del todo, siempre podemos reinventarla y explorar otras posibilidades. Por supuesto, también es posible que nuestro *storyboard* funcione perfectamente y queramos seguirlo fielmente.

3. COMPOSICIÓN Y RITMO

En el apartado 2.1.2, se comentó brevemente la necesidad de un ritmo adecuado al contar la historia. Esta sensación de ritmo, va a darse mediante la variedad compositiva de los diferentes elementos en la página.

“El ritmo visual es muy importante para mantener el interés y la intriga del lector”**(Teimoy, 2018)**, y es que, si no dotamos de un buen atractivo visual a los distintos pliegos, el lector podría perder el interés por la publicación.



Figura 9. Los cuatro primeros pliegos del álbum, en la fase del storyboard y la fase final.

Para establecer ese dinamismo, tendremos que tener en cuenta varios aspectos, el color, la composición, correlación entre texto e imagen y, además, una buena continuidad de la historia a través de las páginas.

Analicemos de forma breve y concisa el desarrollo de las páginas expuestas en la figura 9.

1. En esta imagen se ha seguido el diseño del *storyboard*. El peso del pliego recae en la zona inferior derecha del mismo, donde se encuentra el personaje en plano medio. Para situar esta imagen en el primer pliego -en el que se suele dibujar únicamente en la página derecha-, se ha utilizado un **viñeteado suave**, (Gurney, 2016) con colores que van desde un valor medio a uno claro. El texto se dispone variando su tamaño y en sentido horizontal a lo largo de esta página, pegando a la mitad del pliego.

2. En esta otra imagen, se ha optado por cambiar el diseño del *storyboard* por uno más dinámico, basado en la diagonal. Aunque el peso de la imagen también recae en el lado derecho del pliego, esta vez el texto destaca como punto importante ya que se establece como un elemento luminoso sobre un fondo oscuro.

3. Esta ilustración se asemeja mucho al primer diseño de la misma en el *storyboard*, se establece una composición de una **vista aérea** (Gurney, 2016), y ahora el peso recae en el lado izquierdo. Los valores del color son más luminosos y el texto, aún siendo oscuro, no toma demasiado protagonismo ya que es más fino y delicado.

4. Por último, en este caso, la imagen propuesta y la final son muy semejantes, la composición es más equilibrada y los colores son otra vez más oscuros, generándose un ritmo a través de los valores en estas cuatro primeras ilustraciones.

Asimismo, como un elemento más para relacionar las páginas entre sí, encontramos la línea de "tinta" que va recorriendo los pliegos, uniéndolos por sus extremos.

4. ESTILO

La definición de un estilo o lenguaje visual que unifique el proyecto es esencial. "Un libro bien diseñado es una experiencia estética completa, algo cuya visión ya es agradable antes de haber profundizado en su contenido." (Salisbury, 2020, p.118), por lo tanto, un lenguaje gráfico bien asentado, va a proporcionar al proyecto consistencia y calidad y, asimismo, es imprescindible si queremos llamar la atención del público.

4.1 Historia y temática

Para asentar un lenguaje visual apropiado -en este caso en un álbum ilustrado- primero debemos conocer la temática y el relato a representar, ya que la forma del trabajo deberá adaptarse al contenido.

Un buen ejemplo de artista que adapta sus ilustraciones al relato y como consecuencia, al *target* al que se dirige, sería **Jon Klassen**, ilustrador estadounidense muy conocido por su álbum ilustrado ***I want my hat back* (2011)**.

Teniendo como referencia la figura 10, en obras como ***We found a hat* (2016)**, -la imagen nº1- **Klassen**, utilizará ángulos frontales, formas geométricas y planos sencillos, favoreciendo este lenguaje visual la buena comunicación con el público infantil. En cambio, en la imagen 2, con ***House held up by trees* (2012)** -escrito por **Ted Kooser**-, es capaz de reflejar la madurez del relato en sus ilustraciones, aquí, el lenguaje visual es más complejo y elaborado, con ángulos contrapicados, diferentes planos y una mayor tridimensionalidad.



Figura 10. dos pliegos ilustrados por Jon Klassen.

Siguiendo con mi proyecto personal, en la historia original en la que se basa el mismo, se tratan temas como la muerte, la pasión o la soledad desde un punto de vista maduro, algo que se ha querido mantener en el álbum ilustrado. Es también importante mencionar que se trata de una novela de vampiros, donde la fantasía y el terror están muy presentes, dando lugar a un ambiente aterrador de pesadilla constante.

4.2 Referentes

Antes de adentrarnos en la definición exacta del lenguaje visual escogido para este proyecto, es imprescindible conocer a los referentes que, de un modo u otro, han influenciado el estilo global de este trabajo.

Para establecer las referencias en este proyecto, se ha optado por el uso de tableros de imágenes, también conocidos como *moodboards*. Estos han sido estudiados y calificados como una herramienta eficaz para la comunicación e inspiración por profesionales como **Garner & McDonagh-Philp, (2001)** ya que permiten la expresión de ideas de diversos grados de complejidad -incluso ideas que de algún modo, son casi imposibles de definir con palabras, como ciertos conceptos o sensaciones- de una manera rápida y sencilla, a través de una recopilación de imágenes.

Referentes conceptuales

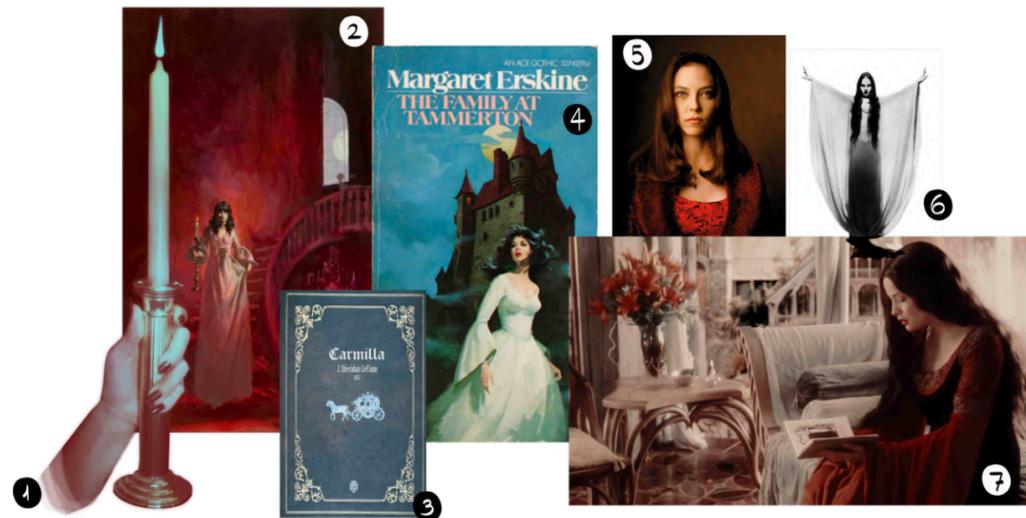


Figura 11. Moodboard con varias referencias conceptuales para el proyecto.

Podemos apreciar que, de un solo vistazo, la figura 11 nos permite comprender el lenguaje conceptual del proyecto de forma ágil, comprobándose así la utilidad de estos tableros de imágenes.

A continuación explicaremos brevemente el interés de estas imágenes en el proyecto como ejemplo conceptual.

En primer lugar, la propia obra en la que se basa el proyecto -imagen 3- ya que el proyecto existe gracias a la obra original de **Sheridan Le Fanu**.

En segundo lugar, figuras de la mujer vampira en el ámbito audiovisual, en este caso se buscaban personajes con un idiosincrasia similar a la de Carmilla, aspecto físico, personalidad o ideales. Destacan **Juliet Landau** en su papel de **Drusilla** para la famosa serie **Buffy, cazavampiros** -imagen 5-, y **Carroll Borland** en **La Marca del Vampiro (1935)** -imagen 6-.

Por último, se han querido añadir imágenes que de algún modo u otro, caracterizarán la estética del álbum, como la 1 o la 7, que reflejan la estética del álbum, proporcionando sensaciones y detalles de ambientación, como también lo hacen las imágenes 2 y 4, portadas para dos novelas de **Margaret Erskine, The Family at Tammerton (1982)** y **A Graveyard Plot (1971)**.

Referentes artísticos



Figura 12. Moodboard con los principales referentes artísticos para el proyecto.

Contar con varios referentes artísticos -figura 12- es un paso vital a la hora de desarrollar cualquier proyecto, y en este caso han sido varios los que se han tenido en consideración, todos ellos vinculados de un modo u otro al mundo de la ilustración y el cómic.

- Quizás uno de los más representativos sea el italiano **Gigi Cavenago** -imágenes 1 y 2-, colorista, ilustrador, entintador, portadista y dibujante caracterizado por la organicidad y la expresividad de su línea (**Tebeosfera, 2022**).

- También podemos nombrar al famoso historietista **Lee Loughridge** -imagen 4-, muy conocido por sus numerosos trabajos para la serie de cómic **Batman Adventures** (**Gracia, 2010**).

- **Patrick Leger** -artista que ha colaborado en numerosas ocasiones con medios tan importantes como Vanity Fair, Disney o The New York Times- (**Leger, s.f.**) también ha servido de inspiración para realizar las ilustraciones de **Carmilla**. -imágenes 5 y 7-.

- La escritora e ilustradora de cómics **Celia Lowenthal** -imágenes 3 y 6- ha sido otro de los referentes que se han tomado en consideración a la hora de confeccionar el proyecto (**Lowenthal, s.f.**).

4.3 Forma y color

4.3.1 El color en los pliegos del álbum

“En el estudio del color, el sistema fisiológico ojo-cerebro y la producción de significados se presentan no como cosas aisladas, sino como componentes del proceso creativo y del diseño en la generación de mensajes visuales.” (**Sánchez & González, 2016, p. 545**), a través de esta cita, deducimos que el color es un elemento compositivo y, contiene significado propio, tanto desde un punto de vista comunicativo como desde un ángulo pasivo, es decir, el efecto que producirá en el espectador.

El color es pues, un elemento semiótico, posee diversas propiedades -psicológicas, simbólicas, etc- asociadas a través del tiempo y la cultura, y empleadas con frecuencia en ámbitos como el artístico.

El color para expresar sensaciones

-  Negro: sofisticación, poder, misterio, oscuridad, muerte.
-  Blanco: pureza, inocencia, paz, elegancia, frialdad, vacío.
-  Rojo: rabia, enfado, pasión, dramatismo, amor, peligrosidad.
-  Azul: tristeza, calma, tranquilidad, libertad, confianza.
-  Amarillo: alegría, sabiduría, creatividad, energía, pero también enfermedad.
-  Morado: misterio, realeza, poder, espiritualidad, extravagancia.
-  Verde: naturaleza, salud, equilibrio, fertilidad, esperanza, pero también envidia o venenosidad.

La armonía del color y la paleta para el proyecto

Otro aspecto interesante a destacar en este apartado, sería la necesidad de crear una gama de colores armoniosa y apropiada para la historia de este proyecto, teniendo presente en todo momento la capacidad evocadora del color. De esta manera, era de vital importancia estudiar distintas combinaciones y observar la sensación que producían, hasta obtener una paleta adecuada.

Sin embargo, para comprender lo que se expondrá a continuación, es necesario comentar brevemente sus propiedades básicas.

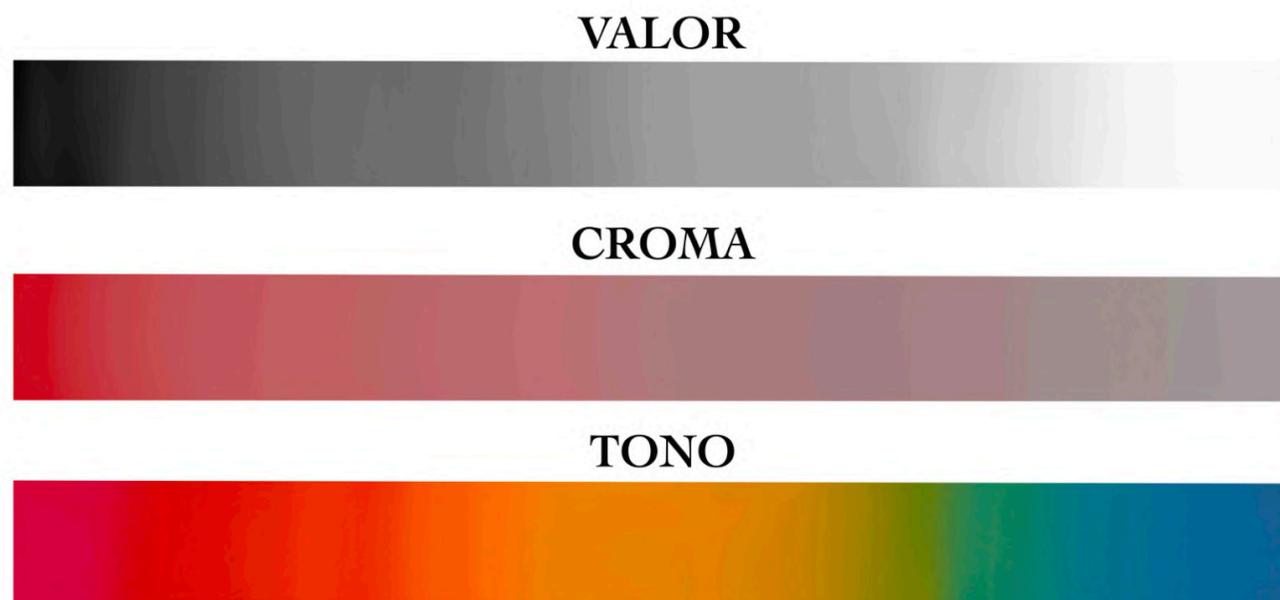


Figura 13. Propiedades del color.

En el esquema superior -figura 13-, podemos diferenciar tres cualidades a la hora de analizar el color:

- Valor: también conocido como luminosidad, gracias a este podemos apreciar el volumen.
- Croma o saturación: marca lo puro o grisáceo que será un color.
- Tono o matiz de color: los colores puros que encontramos en el círculo cromático.

Conocer la teoría del color, nos ayudará a la hora de elaborar paletas que se adecuen a nuestras necesidades.

Cómo ya mencionábamos, para este proyecto se ha planteado la búsqueda de una paleta global armoniosa. Según **Edwards, 2006**, no hay una respuesta exacta para definir esa armonía en el color, y es que, pese a todas las combinaciones que se comprenden como armoniosas dentro de la rueda de color, siempre existirán posibles combinaciones que, aunque puedan parecerse disonantes al pensarlas, finalmente ya sea por su cromatismo, valor, tono o situación en la obra, nos acaben agradando visualmente.

Por otra parte, siguiendo las palabras de **Gurney (2015, p. 104)**, hablando de la utilidad de las paletas limitadas, estas nos servirán para producir piezas más uniformes y armoniosas.

Conociendo estos aspectos, para el proyecto se seleccionó una gama restringida desde tonos rojizos hasta tonos verdosos, pasando por azulados. La saturación o cromatismo sería algo baja, es decir los tonos no tendrán la máxima pureza. En cuanto a la valoración o luminosidad, dependerá del pliego y la situación horaria en la historia.

En lo que a la significación de color se refiere, se han potenciado bastante los tonos violetas y morados -misterio, espiritualidad, poder-, también los azules -tristeza o libertad-, y por último los rojizos que suelen aparecer destacando en ciertos momentos, simbolizando la pasión pero también el peligro. -Figura 14-

Esta idea de paleta reducida, estaba muy presente en referentes artísticos para el proyecto -figura 12-, de modo que el resultado final está bastante influido por esos referentes.

Aquella Noche durante mi Solitaria infancia

Des Agujas se
Hundían
en mi Pecho

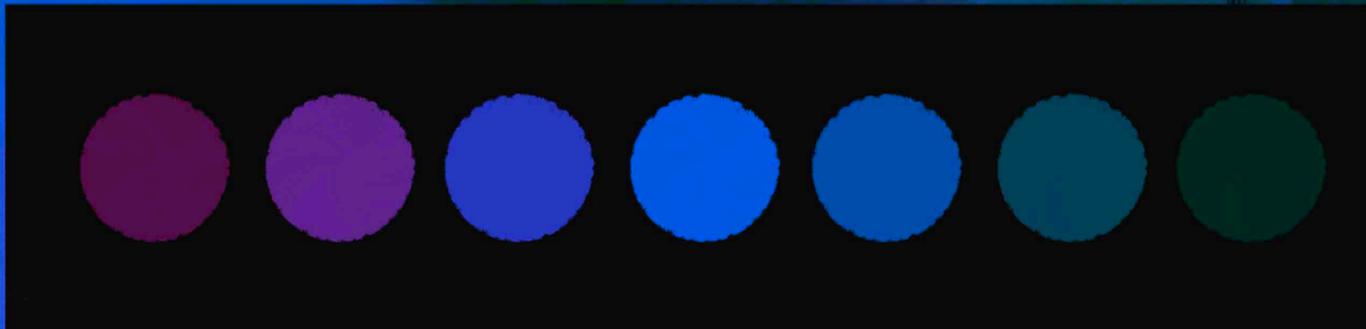


Figura 14. Pliego acompañado de la paleta utilizada en Carmilla, observándose la importancia de los rojizos, morados y azules.

4.3.2 La forma

Ya establecidos los referentes y gama de color propuestas, únicamente nos queda hablar de la forma en la que se van a representar estos aspectos.

Conociendo además que nos dirigimos a un público juvenil/ adulto, podemos comenzar a definir el estilo.

La línea y la aplicación del color

La línea es un elemento de gran importancia dentro del lenguaje visual de este proyecto, será suave y sinuosa, buscando lo bello y orgánico en ella, resaltando lo lírico del relato.

El color, por su parte se aplica por planos teniendo siempre en cuenta lo comentado en el apartado anterior. Se utilizarán texturas y valoraciones leves.

Si observamos la obra de cada uno de los referentes artísticos -figura 12- mencionados anteriormente, podemos establecer un nexo común entre ellos y el estilo escogido para los diferentes pliegos que integran **Carmilla**: paletas de color bastante reducidas, tintas planas, la línea curva y sinuosa, así como el empleo de la misma para destacar sombras en los elementos arquitectónicos.

La línea y la aplicación del color

En el álbum ilustrado, el texto es tan diverso como los artistas que lo crean. Yendo desde el texto negro tradicional, como el que vimos en la obra de **Klassen** -figura 10-, hasta un texto colorido y pictórico, utilizándose como un elemento compositivo más. La utilización del texto como algo pictórico nos ofrece a los ilustradores una amplia gama de posibilidades a la hora de trabajar con el mismo, pero también presenta algunos inconvenientes, como la necesidad de volver a dibujar todo el texto si se quisiera traducir la obra. (**Salisbury & Styles , 2012**).



Figura 15. Apreciación del texto en el álbum ilustrado de Carmilla

Observando la figura superior, podremos destacar varios aspectos en lo referente al uso del texto en este proyecto.

- **En la novela, es Laura quien redacta los hechos:** Laura es la protagonista-narradora que relata todos los sucesos, esto se ha querido mantener en el álbum. Para representar este aspecto, la primera página ilustrada nos muestra a la joven escribiendo con pluma y tinta sobre unos papeles de los que surge el texto. Escrito a mano, simula la escritura en tinta sobre el papel -figura 15. imagen 2-.
- **Los textos se conectan de pliego en pliego:** A través de las líneas curvas que aparecen a su alrededor, los textos se van uniendo a través de las páginas.
- **Es un texto pictórico:** a parte de estar totalmente escrito de forma manual, el texto se comunica con la imagen, jugando en ocasiones con los elementos de la misma. En la imagen n°. 1, el texto sigue la silueta marcada por el enorme gato. Además podemos observar que va a cambiar su luminosidad de acuerdo al entorno en el que se sitúa.
- **Significado en la forma de escribir las palabras:** ciertas palabras que sustentan gran importancia en la historia se escriben de manera que el significado de las mismas se refleje en ellas. En la imagen 1, la palabra muerte se representará con un toque rojo en su zona superior -haciendo referencia a la sangre- y la letra t en forma de cruz -ya que tiene la connotación de muerte en la cultura cristiana-. En la segunda imagen, la palabra pesadilla se escribe de forma temblorosa, recalcándose la idea de miedo que evoca dicho término.

4.4 Estilo definido

El estilo personal es la forma de expresión característica de la obra de un artista. Podemos reconocer el estilo de alguien por su forma particular de utilizar la composición, el espacio, la técnica, la línea, el color u otros elementos pictóricos [...] Cuando dibujas algo con integridad y carácter, inevitablemente eso llevará tu estilo personal. **(Shulevitz, 1997, p. 120)**

El estilo de este álbum, ha sido pensado y planteado únicamente para el mismo, todas las decisiones de forma, color, línea, o el naturalismo en los personajes han sido escogidas teniendo siempre en cuenta el relato y el público al que se dirige. Aún así, como expresa **Uri Shulevitz**, y volviendo también al ejemplo anterior de **Klassen**, el estilo personal -en este caso el mío- se verá reflejado en este proyecto y en cualquier otro, aún siendo totalmente diferentes la temática y target al que se dirija.

5. PERSONAJES Y AMBIENTACIÓN

En cuanto a los personajes y espacios que aparecerán en la publicación, es mejor diseñarlos una vez que la historia que se contará esté terminada. No es lo más recomendable crear un personaje y luego inventar una historia para él, puesto que es muy probable que este primer diseño sufra muchos cambios una vez que el guion esté terminado.

Si hemos creado la historia nosotros mismos, tendremos una gran libertad artística para elaborar nuestros diseños. Sin embargo, si basamos nuestro álbum ilustrado en una historia existente –como en mi caso–, esta nos aportará una serie de descripciones de los espacios y personajes. Podemos intentar ajustarnos lo máximo posible a ellas o tomarnos la licencia artística de modificar estos diseños y llevarlos a nuestro terreno.

5.1 Personajes

5.1.1 Los arquetipos de Jung como ayuda para el diseño y trasfondo del personaje

Tillman (2011), destaca la importancia a la hora de crear un buen diseño de personaje del uso de los *arquetipos* elaborados por el psicólogo suizo **Carl Jung**.

Este término, surge al recopilar diversos rasgos de personalidad y carácter que se segregan en grupos diferentes, creándose la figura del *arquetipo*. Los básicos son 12, aún así, si contamos los fundamentales y los derivados, se conformaría un espectro de hasta 60 patrones. **(Vidal, 2020)**.

- El líder
- El inocente
- El explorador
- El mago
- El amante
- La persona corriente
- El artista
- El sabio
- El rebelde
- El héroe
- El bufón
- El cuidador

Si lo que buscamos, es darle aún más profundidad al personaje, asociarle más de un *arquetipo* podría ayudar a que el espectador se interese más en el mismo, intentando comprender mejor su personalidad y papel en la historia.

En el caso de las dos personajes protagonistas de este álbum, gracias a la novela tenemos suficiente información de las mismas como para averiguar sus rasgos y función en el relato.

Laura se retrataría como la persona corriente, alguien realista que busca un ámbito en el que encajar.

Carmilla, sin embargo, sería la líder, por su carisma y capacidad de persuasión, pero también la amante por sus sentimientos fuertes y su incapacidad -en muchas ocasiones- de lidiar con ellos.

Tillman (2011), también comenta la posibilidad de que estos arquetipos cambien durante la historia, lo que ocurrirá con las protagonistas de *Carmilla*.

Laura pasa de ser una persona corriente a ser exploradora, debido a su anterior falta de emociones nuevas y Carmilla, se convertirá en la heroína al defender sus ideas.

5.1.2 Investigación

“El primer paso siempre es buscar información” (**Hem, 2020**). La investigación es fundamental para cualquier proyecto, más para proyectos como este donde lo visual es tan importante. Al recopilar información sobre el tema que tratemos, podremos llegar a crear personajes y ambientes con fundamento y credibilidad.

En este caso concreto, la historia nos ofrece muchos detalles e información. Aún así, tener una mayor cantidad de recursos gráficos o visuales en los que basarnos puede resultar bastante conveniente. El artista **James A. Castillo (2020)**, comenta cómo la búsqueda y recopilación de estas referencias visuales -ya sean fotografías, prendas, objetos, grabados, etc- le es útil, ya que, a parte de dar veracidad a los personajes, en ciertas ocasiones estas referencias nos ofrecen detalles interesantes que podremos aplicar a nuestros diseños.

A la hora de reunir estas imágenes se utilizarán de nuevo los ya mencionados *moodboards*, -teniendo en cuenta el carácter y actitud de los personajes-.

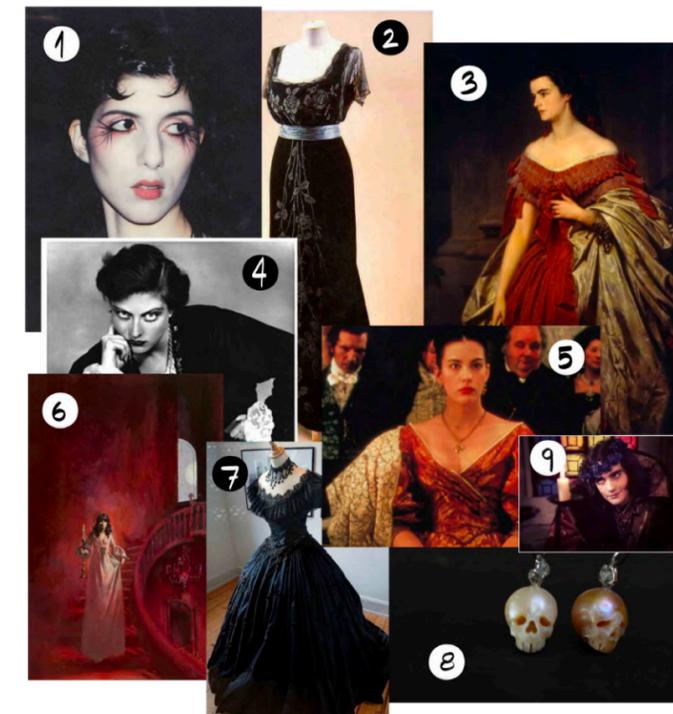


Figura 16. Moodboard del personaje de Carmilla.

Si observamos el *moodboard* de una de las protagonistas -figura 16- podemos encontrar la siguiente información.

- **Rasgos físicos:** color de pelo, forma de la cara, ojos, expresiones del personaje. Todo esto aparece en las imágenes 1, 4 y 9.
- **Vestuario:** vestidos, procedentes de mediados del siglo XIX, como es el caso de las imágenes 7 y 3, con escotes redondeados -eran una buena elección para mostrar el lunar del cuello característico del personaje-, mangas voluminosas y decorados con lazos o cintas **(Yen,2014)**. También encontramos indumentarias más recientes, como es el caso del vestido en la imagen nº.2 -con un estilo más propio de la Belle époque-. También se ha añadido una imagen de accesorios para este personaje -imagen 8-.
- **Color principal:** a este personaje se le va a asociar el color rojo como color principal, debido a su significado -imágenes 3, 4 y 6-.

5.1.3 Comunicar a través del aspecto y pose del personaje

Una vez conocidos los rasgos y características del personaje, junto con su papel en la historia, es momento de adentrarnos en su diseño. -Figura 17, en el siguiente pliego-

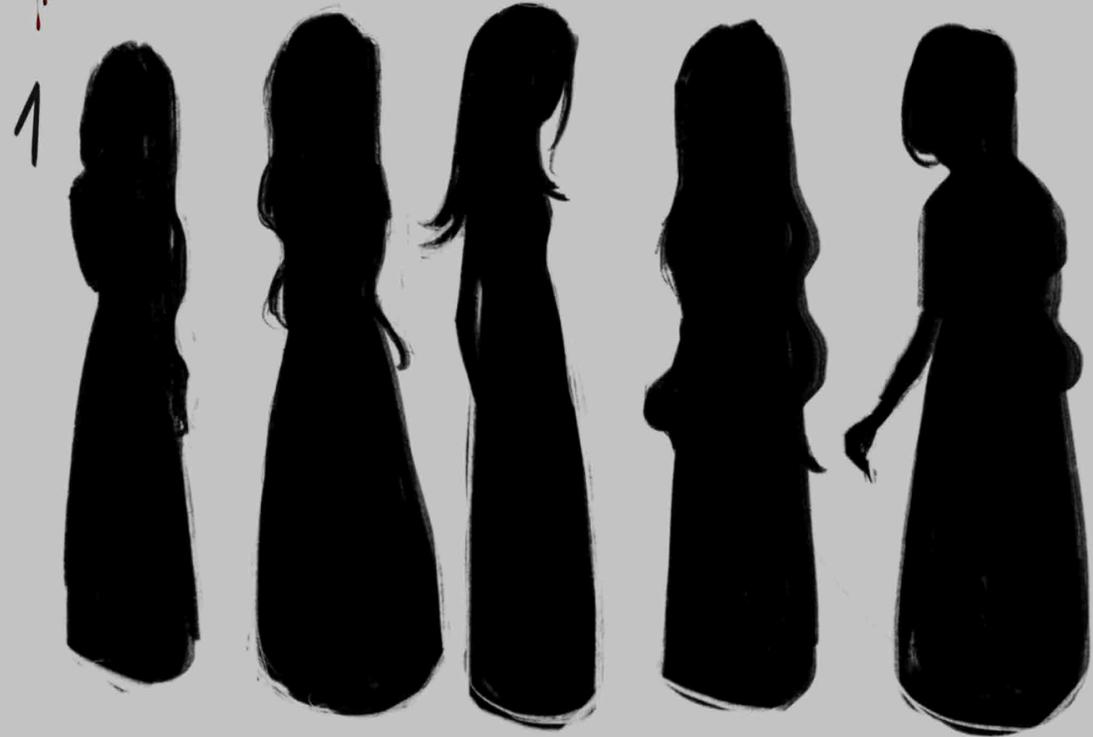
Una buena forma de comenzar es a través del uso de siluetas negras, abocetear la silueta del personaje nos ayuda a enfatizar aspectos importantes del mismo, como rasgos externos o una pose interesante que refleje la actitud del personaje, ya que se omite toda posibilidad de añadir demasiado detalle a la figura. **(Le, Yamada, 2014)**.

Personalmente, utilizo este recurso -punto 1 de la figura 17- para acelerar el proceso de creación de personajes, que es largo y laborioso. El uso de formas generalizadas me permite ahorrar tiempo, pero también potenciar la creatividad. Desde mi perspectiva, este es un método extremadamente eficaz que dará buenos resultados en proyectos con plazos ajustados, como es el caso.

Escogida la silueta o siluetas más acordes al personaje según nuestro criterio, podemos desarrollar a partir de la misma diferentes bocetos o estudios -segundo punto de la figura 17-. Debemos tomarnos esta fase del proceso como un periodo de exploración: probar diferentes estéticas -dentro del estilo definido-, jugar con la línea y su movimiento... hasta dar con algo que manifieste la esencia del personaje.

Nota. En la figura 17 se muestra una pequeña selección de bocetos y estudios, realmente se han necesitado muchos más ya que el buen diseño de las dos protagonistas era fundamental para la historia.

Carmilla



Siluetas negras Laura *Hekropo & Lan*

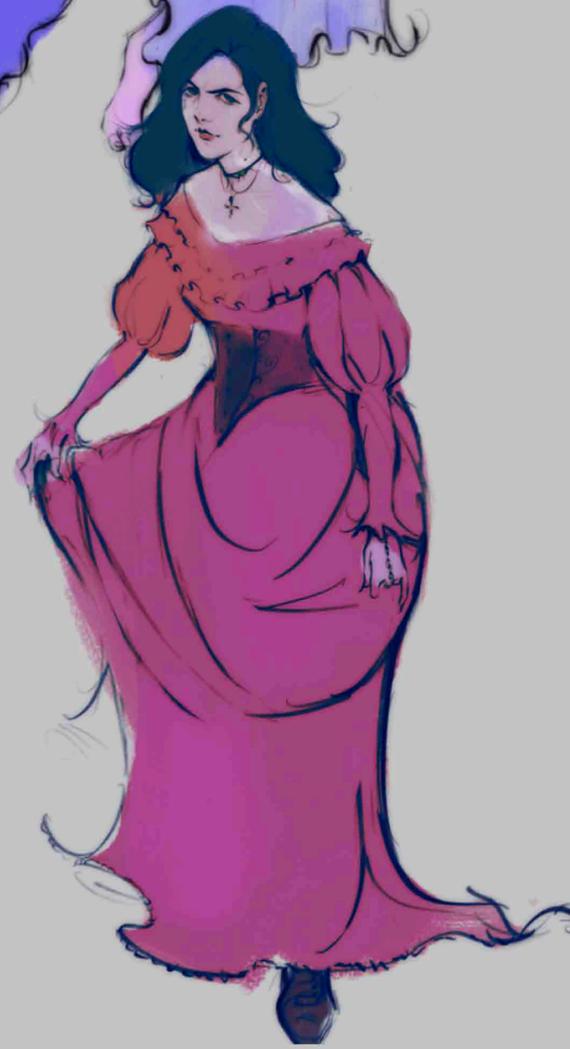
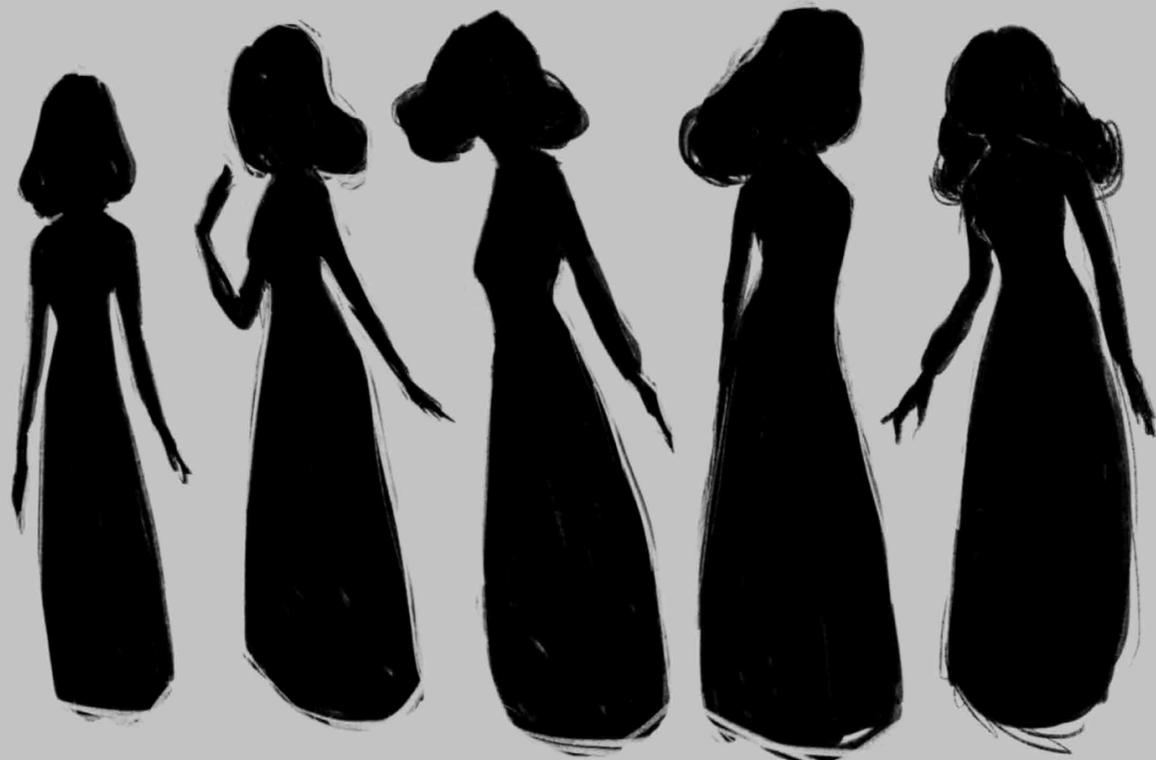


Figura 17. Proceso del desarrollo de los personajes principales del álbum.

Una vez conocidos los rasgos y particularidades de los personajes, más el aspecto que tendrán, es momento de diseñar una o varias poses en las que apreciemos en conjunto todas estas cualidades y aptitudes que hemos recopilado. “Explicar visualmente la apariencia del personaje basándonos en su trasfondo y personalidad es esencial para el storytelling. El dotar a tus diseños de un lenguaje corporal óptimo es una parte importante para ello.” (Hem, 2020, p. 96).

En este contexto, nos situaremos en el punto 3 de la figura 17. Las tres figuras de Laura tienen algo en común, una mirada perdida, no nos mira directamente, dentro de los arquetipos ella era una persona corriente que no encontraba un espacio en el que encajar y que por ello en el transcurso de la historia, buscará un lugar en el que ser ella misma. Su mirada perdida nos ayuda a entender que es un personaje que no se siente cómodo en su entorno, o al menos no del todo. Por otra parte, sus gestos son elegantes, la línea y movimiento curvo, cercano a las formas circulares, le proporciona delicadeza y feminidad. (Bishop, 2019).

En cuanto a las tres poses de Carmilla, su expresión segura y su mirada directa nos muestran su naturaleza peligrosa. Es más, las mangas abultadas de sus atuendos le proporcionan una forma más cuadrangular, lo que la hace parecer un personaje más fuerte y decidido.

Por último, podemos mencionar brevemente como funciona el color en los diseños de las dos protagonistas como conjunto. Siguiendo las pautas de James A. Castillo (2020), el color es una herramienta muy efectiva a la hora de dar unidad y cohesión a un grupo, este recomienda el uso de una paleta reducida, que juegue de forma diferente en cada diseño para potenciar su personalidad.

Para estos personajes principales, que interactúan constantemente en la historia, era vital interrelacionar sus colores por lo que una paleta común entre ellas era la opción más adecuada.

Dentro de esa paleta se aplican colores de tono más rojizo al personaje de Carmilla, y colores más azulados al personaje de Laura, recalcando la personalidad de las mismas. Sin embargo, a medida que estas van intimando durante el desarrollo de la historia, los colores de Laura van a entremezclarse con los tonos rojizos de Carmilla y viceversa, con el objetivo de mostrar la estrechez de su relación y desarrollo de los personajes.

5.2 Ambientación

5.2.1 Investigación y búsqueda de recursos visuales

El artista y autor -ya mencionado en numerosas ocasiones- Martin Salisbury (2014), recomienda documentarse siempre que vayamos a representar un entorno situado en un momento y lugar determinados. Lo ideal sería viajar a la zona, pero en la mayoría de las ocasiones es demasiado costoso; sin embargo, hoy en día tenemos la posibilidad de documentarnos a través de bibliotecas o de Internet.

Salisbury, destaca además un uso razonable de esta información, cito textualmente “lo importante es que el material de referencia esté a tu servicio, sin dejarte esclavizar por él”. (Salisbury, 2014, p. 98).

Para analizar la importancia de la ambientación, estudiaremos uno de los pliegos donde este elemento es el protagonista.



Figura 18. ejemplo de desarrollo de ambientación para un pliego del álbum ilustrado de Carmilla.

Para este pliego, el segundo del álbum, en el que Laura nos detalla cómo es su hogar, se han tenido en cuenta varios aspectos:

- Descripciones de entornos de la obra original: Si lo que nos proponemos es que nuestra obra mantenga el ambiente de la historia original, tomar las descripciones de los diversos ambientes como referencia es fundamental. En la figura 18 encontramos un pequeño texto descriptivo de la propia novela en la que se basa el álbum; éste nos permite imaginar un edificio de grandes proporciones, decorado con muchas ventanas y torres, y con una capilla gótica. Si tenemos cierto conocimiento de arquitectura, podemos incluso imaginar su estilo.
- Imágenes: Es necesario observar imágenes que puedan casar con la descripción dada, en este caso, buscábamos un castillo con características similares, situado en Austria, ya que es donde se desarrolla la historia. El edificio más similar sería el castillo **Kreuzenstein** - imágenes 1 y 2 de la figura 18-, que, por su apariencia ha aparecido en grandes producciones audiovisuales de fantasía o terror, como por ejemplo **En tiempo de brujas (2011)**. A través de esas imágenes, podemos apreciar como diferentes detalles de la arquitectura se van a aplicar directamente en el diseño final del castillo -imagen 3-, sin embargo, este tendrá una apariencia más estilizada y fantástica, adecuándose al estilo definido.

Por último, en la cuarta imagen de la figura, observamos la combinación de todas las referencias en el pliego final, siguiendo la composición establecida por el *storyboard*.

6.PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN PLIEGO DEL ÁLBUM ILUSTRADO

Una vez establecidos el storyboard y los personajes, es momento de introducirse en el proceso de creación de las ilustraciones definitivas que compondrán el álbum.

Se ha seguido el mismo proceso en cada una de las páginas del mismo, por lo que, únicamente analizaremos el proceso de un pliego del proyecto. En este caso, el séptimo pliego del álbum

6.1 Partiendo del storyboard

Tomando el guion gráfico como referencia para hacer las ilustraciones, podemos comenzar a trabajar rápidamente ya que la composición, personajes y elementos están establecidos.

En el caso de la ilustración correspondiente al séptimo pliego, se debía de realizar una vista de corte de la habitación en la que se alojaría el personaje de Carmilla siendo una página de carácter descriptivo.

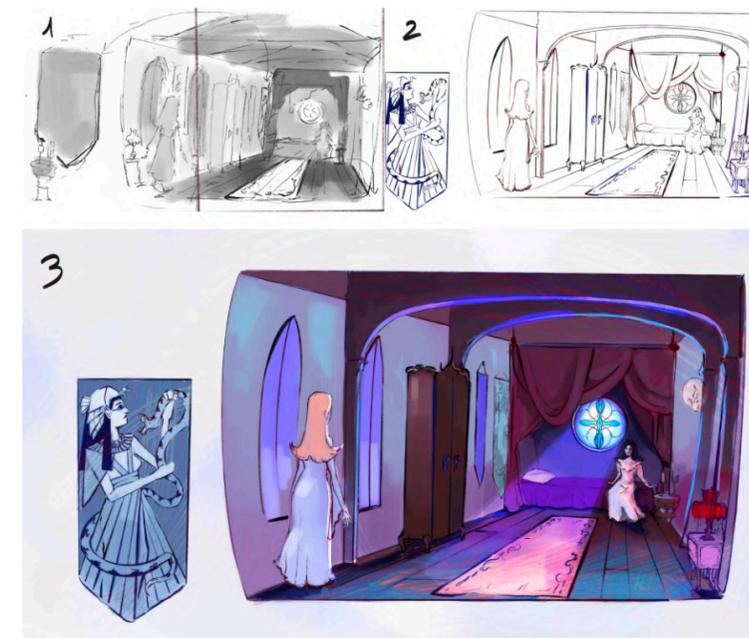


Figura 19. Proceso para la ilustración desechada del séptimo pliego ilustrado del álbum de Carmilla.

Sin embargo, cuando se traspasó la imagen del *storyboard* a ilustración definitiva -figura 19-, pese a que la imagen tenía una buena lectura, no llegaba a funcionar del todo, por lo que hubo que realizar diversos cambios.

Siguiendo las palabras de la artista e ilustradora **Lindström (2022)**, hacer algo con lo que no estamos del todo satisfechos es favorable, a partir de esos errores es cómo conseguimos mejorar. Por este motivo, hubo que rediseñar esta página por completo, cambiando la habitación, el detalle, la perspectiva y la forma de utilizar el color, ya que, aunque no era una mala ilustración, no terminaba de casar con la estética propuesta para este álbum.

6.2 Desde las referencias al resultado final

Una vez compuesta la nueva idea para este pliego, se procedió a componer la escena tridimensionalmente (figura 20), -utilizando como herramienta para ello la aplicación móvil Magic Poser- y es que según artistas profesionales como **Guweiz (2023)**, las referencias van a ser muy útiles para sacar un mayor partido a nuestras imágenes. Siendo imprescindibles en este caso ya que se trata de una perspectiva que no podría existir en la realidad, una vista de corte de una habitación, es algo que se encuentra a medio camino entre la realidad y un plano de planta de la arquitectura de la misma.

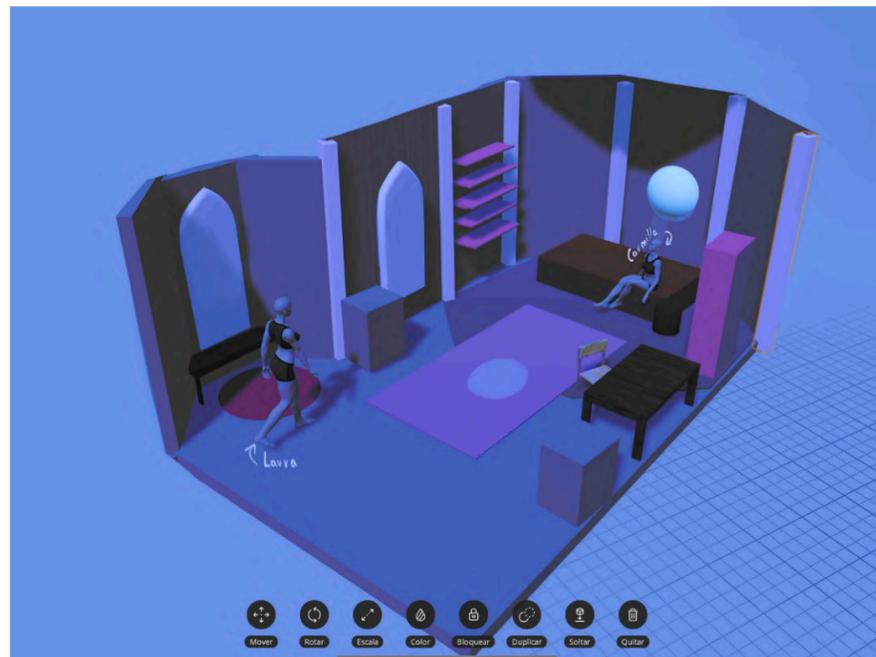


Figura 20. Diseño tridimensional de la habitación de Carmilla

Para esta nueva imagen se buscaba un recorrido visual más amplio, una mayor cantidad de detalle -pero no demasiado de modo que no fuera contraproducente-, y mayor fluidez en la línea, de manera que las figuras no parecieran tan estáticas. En definitiva se pretendía adquirir más riqueza y calidad en la imagen.

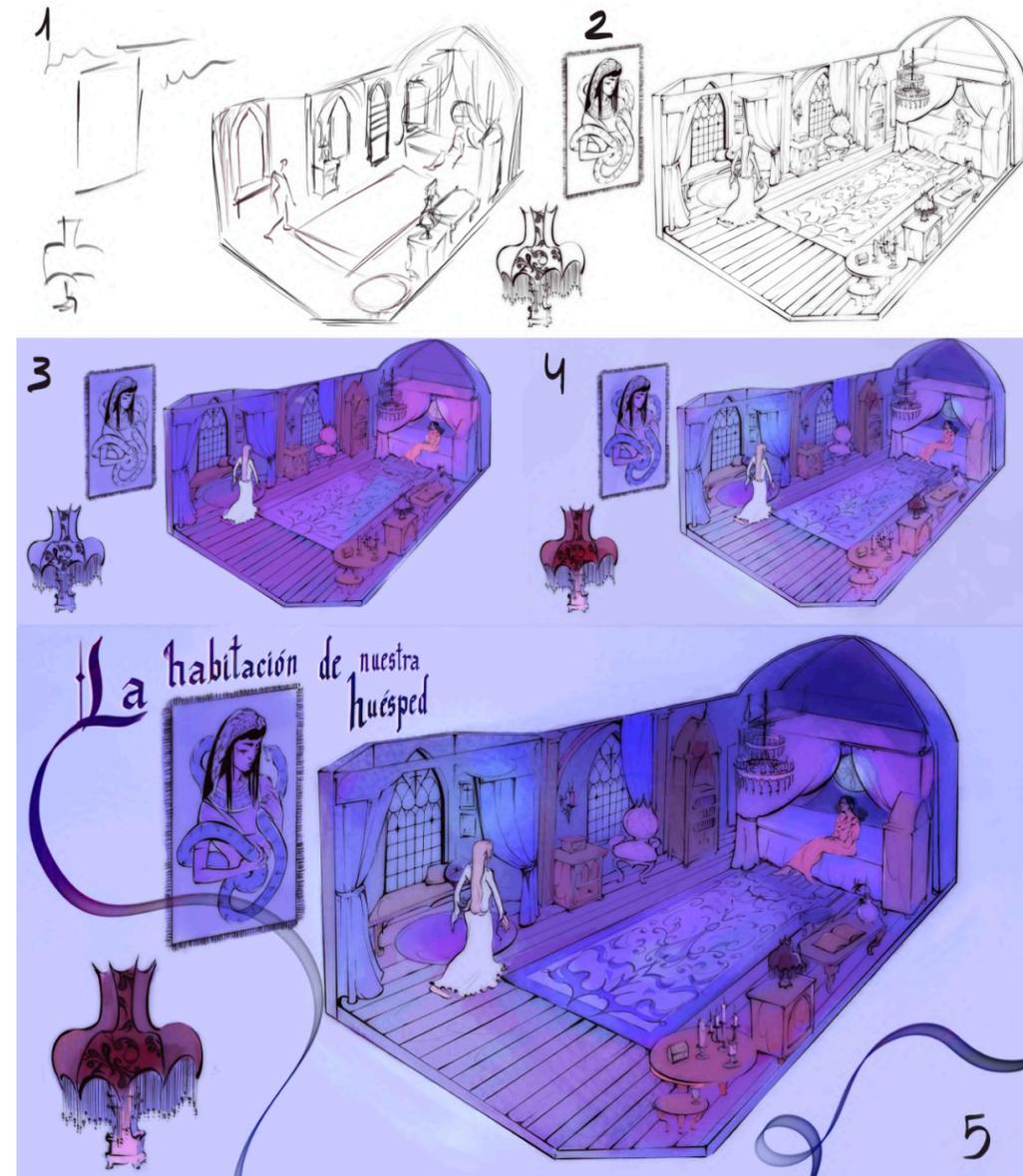


Figura 21. Proceso para la ilustración del séptimo pliego ilustrado de Carmilla.

Como se observa en la figura 21, en la imagen n.º 1, se aprecia el esquema de la página, cómo se van a situar los elementos en el espacio. En la segunda imagen ya se ha establecido el delineado de la ilustración. Seguidamente, se van a añadir los colores base de la ilustración, mediante el uso de planos de color.

Para este pliego, se han utilizado colores de tonos azulados, violetas y rojizos de valores apagados y un croma desaturado en la mayoría de los elementos. Únicamente introduciendo una mayor saturación en la figura de Carmilla, con el objetivo de hacerla destacar en ese entorno más oscuro.

Continuando con el proceso, en la imagen n.º 4 se van a añadir más colores y texturas, para finalmente, añadir el texto, escrito de forma manual y siguiendo la dirección que marcan elementos como el tapiz o la habitación.

Comparando el resultado final obtenido en la figura 21 con el obtenido en la figura 19, podemos apreciar varios aspectos que han supuesto una mejora en la ilustración.

- **Proporción y uso de la línea:** se han buscado figuras más cercanas a la realidad, de carácter más naturalista, personajes con proporciones más reales y mayor detalle en el mobiliario y arquitectura. Por otra parte, la línea también se ha trabajado con más cuidado, utilizándose a su vez como medio para ofrecer un mayor grado de información visual.
- **Color:** la primera propuesta no casaba en este aspecto con la forma en la que se estaba aplicando el color en otros pliegos del álbum. Por otra parte, se ha intervenido la paleta de modo que el color exprese otras sensaciones. Un ambiente frío, oscuro y tenebroso en el que destaca la figura de tono rojo al final de la habitación, proporcionando calidez a la par que peligro.
- **Recorrido visual y dinámica de la página:** siguiendo las pautas de **Salisbury (2014)**, se ha pensado una diferente distribución de los elementos, para mejorar tanto la lectura de la misma, como el equilibrio estético en el pliego. Diferenciando la habitación en las dos ilustraciones, se ha conseguido en la segunda una mayor sensación espacial y detalle. En cuanto a los dos elementos que aparecen junto a la habitación, se ha retocado el tapiz, que representa a Cleopatra con el áspid a punto de morderle en el pecho -como referencia a la naturaleza de Carmilla y a la pesadilla de Laura en la que esta le clavaba los colmillos en el pecho- y se ha añadido la lámpara de mesa que aparece en la habitación, de manera que el lector comprenda que estos dos elementos se encuentran en dicha estancia.

7. CUESTIONES DE DISEÑO EN EL ÁLBUM ILUSTRADO

“Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener.” (**Rand, 1993**)

Al elaborar un álbum, también debemos plantearnos cuestiones de diseño externas, estas terminaran de unificar el álbum convirtiendolo en un conjunto con sentido y significado.

7.1 Definición de la estructura que va a tomar la publicación

Para realizar esta disposición -figura 22-, me he servido del esquema proporcionado por Andrew **Haslam (2006)**, en el que se explica detalladamente una estructura editorial común.



Figura 22. Estructura editorial del proyecto

En la figura 22, apreciamos ciertos aspectos de diseño que necesitan ser abordados, entre estos, las guardas, la portada y los agradecimientos.

7.2 Diseño de guardas

Según **Haslam (2006)**, las guardas son estas primeras páginas de respeto de una publicación, y pueden ser de diversa índole. Podemos encontrar guardas de un color plano impreso, guardas con un motivo relacionado con el propio contenido del libro, con alguna ilustración...

Para este proyecto se ha decidido elaborar un patrón con un elemento perteneciente a la obra. Un ejemplo de álbum ilustrado que utiliza este tipo de guardas, podría ser el creado por **Lacombe** para **Las Brujas (2022)** -Figura 23, imagen 1-.



Figura 23. Patrones para guardas.

El patrón de **Lacombe**, es simple y busca crear formas interesantes mediante la simetría y la repetición. En mi caso, para elaborar el patrón de este proyecto, decidí hacer algo similar, buscar un elemento representativo y un lenguaje visual sencillo pero que casara con la obra, surgiendo el diseño de la segunda imagen.

7.3 Portadilla, Portada y agradecimientos

La portadilla y la portada son dos elementos de un libro que, a pesar de su parecido fonético, poseen diferencias significativas.

Portadilla: -imagen 1 de la figura 24- se suele disponer en la página derecha, acostumbra a ser más discreta que la página de portada. En ella dispondremos en nombre del autor o los autores, título, subtítulo -si es necesario-, logotipo de de la editorial, inclusive una pequeña ilustración, fotografía o elemento tipográfico.

Portada: -imagen 2 de la figura 24- al igual que la portadilla, se suele disponer en la página derecha, aunque puede ocupar todo el pliego, situaremos el nombre del autor o autores, título, editorial, lugar y año de publicación y una imagen o ilustración de mayor tamaño. En este pliego, se pueden situar los agradecimientos, como es el caso.

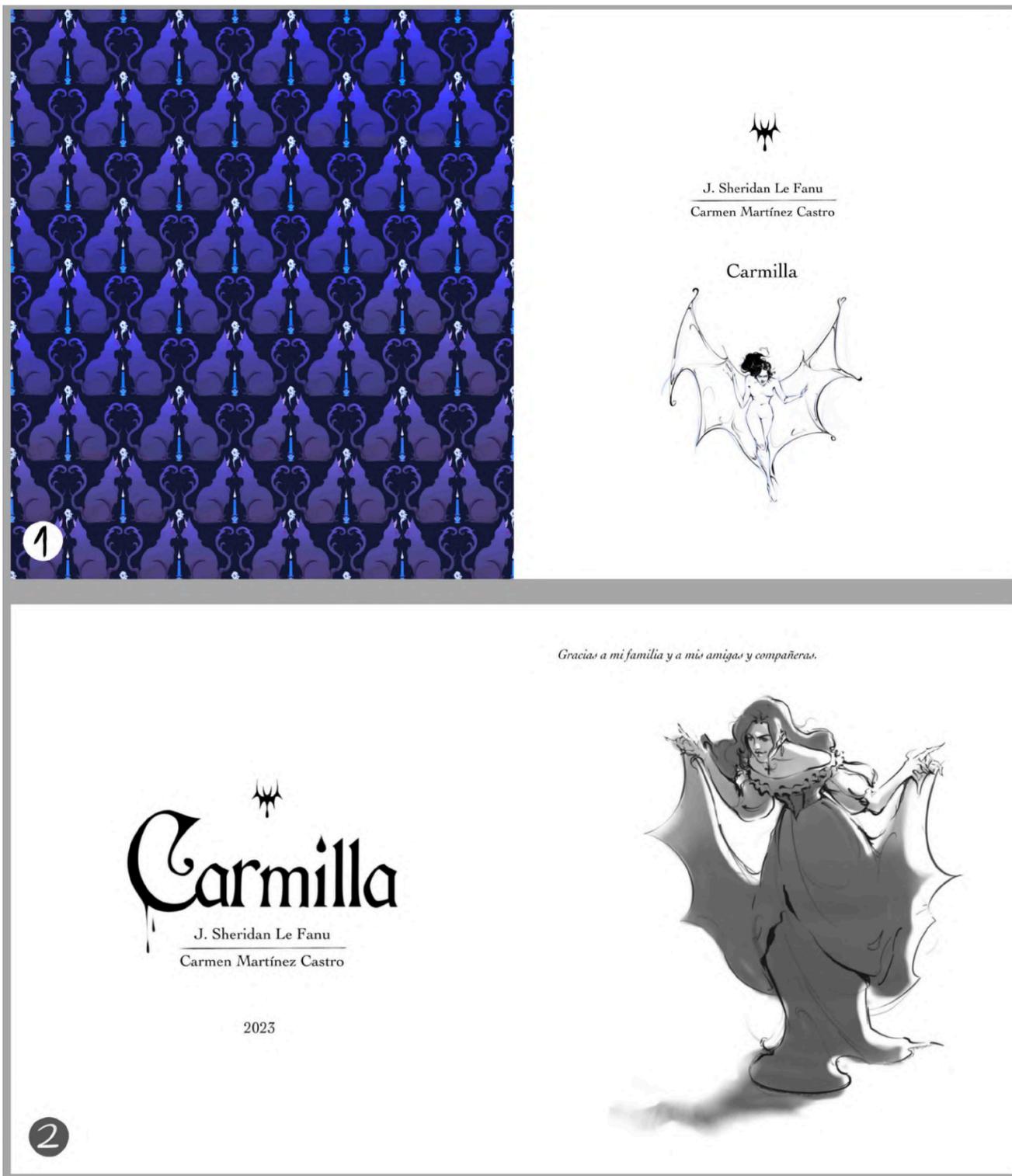


Figura 24. Patrones para guardas.

7.4 Cubierta

“This is what any book cover is designed to do: to draw the attention of potential readers and persuade them to find out more about the book.” (Sonzogni, 2011, p. 12).

Llegado el momento de comprar cualquier libro, la cubierta del mismo va a ser determinante a la hora de fijarnos en él. Una buena cubierta debe atraer al lector, de manera que este sienta la necesidad de tomarlo en sus manos y seguidamente empezar a hojearlo.

7.4.1 ¿Cómo conseguir una buena cubierta?

La cubierta y el contenido van de la mano: siempre se ha de tener muy en cuenta el contenido de la obra al diseñar la cubierta, si la hacemos interesante pero no conecta nada con el interior del libro, nuestro proyecto no será recordado ya que le estaremos restando claridad al mensaje. Se debe pues, reflejar el estilo y contenido del libro en ella (McCannon et al. 2009, p. 102).

Conocer al público para el que estamos dirigiendo el proyecto: al realizar este tipo de publicaciones, hemos de pensar que el trabajo está siendo diseñado para atraer al espectador, tenerlo presente durante todo el proceso es importante pero más aún en la creación de la portada, ya que, como hemos mencionado anteriormente, es lo primero que verán.

Buen recorrido visual: el objetivo es captar la atención del espectador a través de un elemento importante para luego agregar otros elementos con valores visuales distintos, de manera que se cree un recorrido visual desde los elementos más impactantes a los menos llamativos.

Teniendo en cuenta estos requisitos, podremos comentar detalladamente los pasos que, en mi caso seguí para obtener una buena cubierta para el álbum.

7.4.1 ¿Cómo conseguir una buena cubierta?

Bocetos preliminares y pruebas de color

Antes de comenzar a diseñar la portada debemos de establecer diversos parámetros o características a seguir para poder cumplir correctamente los dos primeros requisitos de los expuestos anteriormente.

Finalidad de la imagen: crear una ilustración para la portada del álbum ilustrado basado en la novela gótica *Carmilla*.

Target: juvenil / adulto.

Formato de la imagen: la imagen va a tener unas dimensiones algo mayores a las páginas del álbum, en total sería una ilustración de 31x54cm.

Qué debe aparecer necesariamente en la imagen: el personaje de Carmilla deberá aparecer en la cubierta -la parte frontal-. Además se deberá de tener en cuenta el espacio necesario para el título del álbum.

Si observamos la Figura 25, para las tres primeras propuestas, (A, B, C) se utilizaron planos generales, con un campo de visión mayor, mostrándose más elementos en la imagen. Esto dificulta que el espectador se centre en los personajes principales, que deberían ser el máximo punto de atención en la escena. Las siguientes propuestas, en cambio, utilizarán primeros planos o planos medios, con un campo de visión estrecho y un número reducido de elementos en la imagen. Estos planos son más adecuados para destacar los personajes principales y atraer la atención del espectador hacia ellos.

Priorizando el buen recorrido visual, la opción E sería la más acertada, en ella podemos apreciar buenos conceptos de diseño con los que autores como **Timothy Samara (2008)** trabajan, la sencillez, distintos planos o espacios negativos colocados con un ritmo y que potencian las figuras de los personajes y, una composición menos simétrica y estática que juega con elementos en diferente grado de cercanía.

En cuanto a la selección de color, se buscaba una paleta reducida, **Gurney (2015, p. 104)**, destaca la utilidad y funcionalidad de una paleta limitada ya que los colores se unirán de una manera más armoniosa y se aboga además por la simpleza en el diseño. Finalmente se optó por la opción 6 ya que los tonos más azules y verdosos harán destacar a los elementos de color rojo, realzando la importancia de la sangre y lo emocional de esta historia.

Bocetos preliminares y pruebas de color

A lo largo de la historia, artistas e ilustradores, como **J.C. Leyendecker** o **John William Waterhouse**, han utilizado modelos vivos para capturar la anatomía, expresión, movimiento y luz en sus obras de una forma fiel a la realidad.

Y es que, llegado el momento de realizar una imagen naturalista, es fundamental trabajar con referencias. Estas pueden provenir de la realidad, la fotografía o, como en mi caso, de modelos tridimensionales articulados, muy útiles ya que agilizan este proceso de creación de referencias.



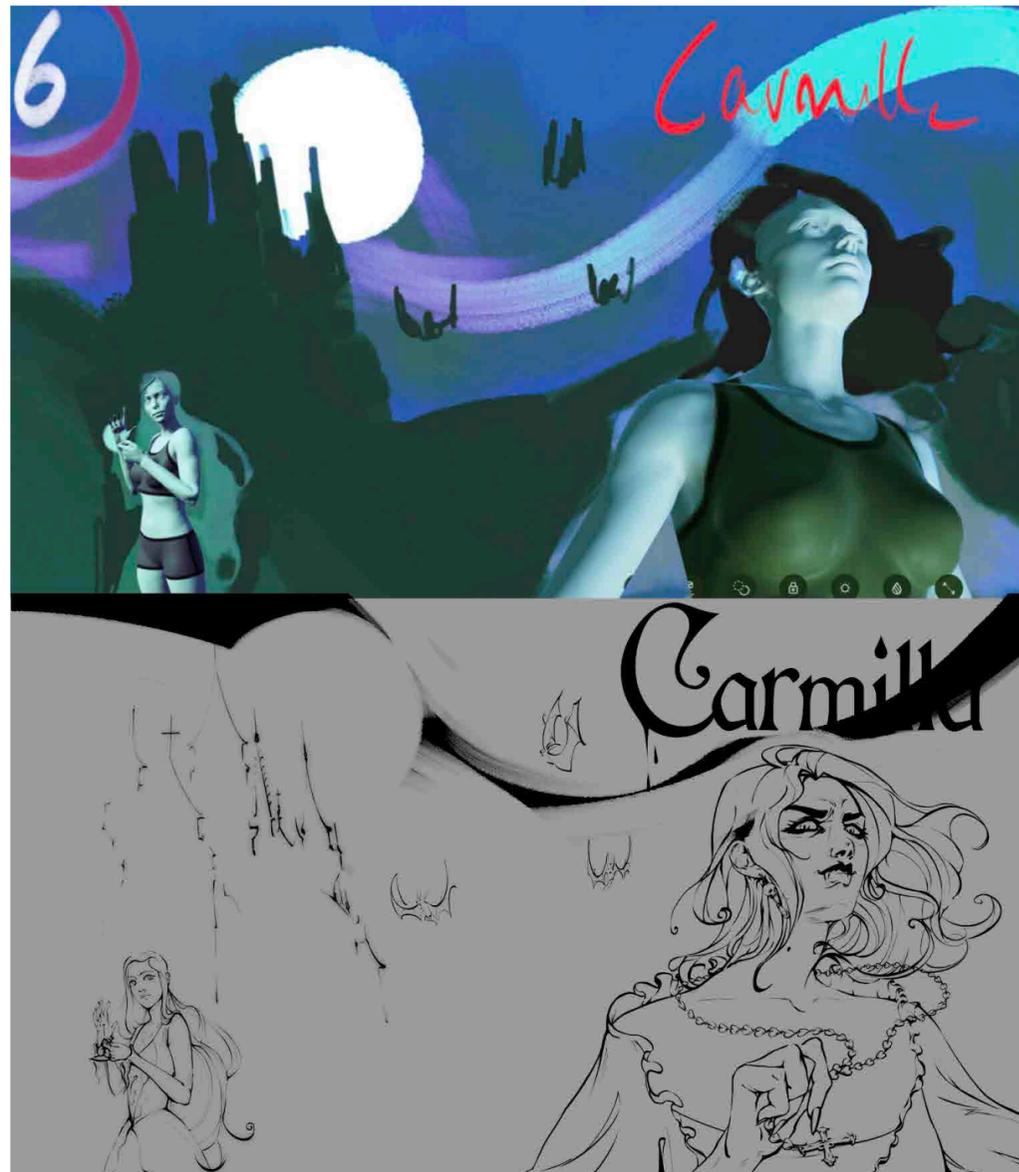


Figura 26. Referencia con modelos en 3d para la ilustración de la cubierta/contracubierta del álbum y su dibujo lineal.

Una vez establecida esa imagen de referencia, se realizó el dibujo lineal de la misma -figura Y-. Al ser la imagen de la portada, se ha procurado obtener un nivel de calidad mayor en la línea, cuidando su movimiento, buscando una sensación orgánica y variando su grosor para diferenciar los distintos planos.

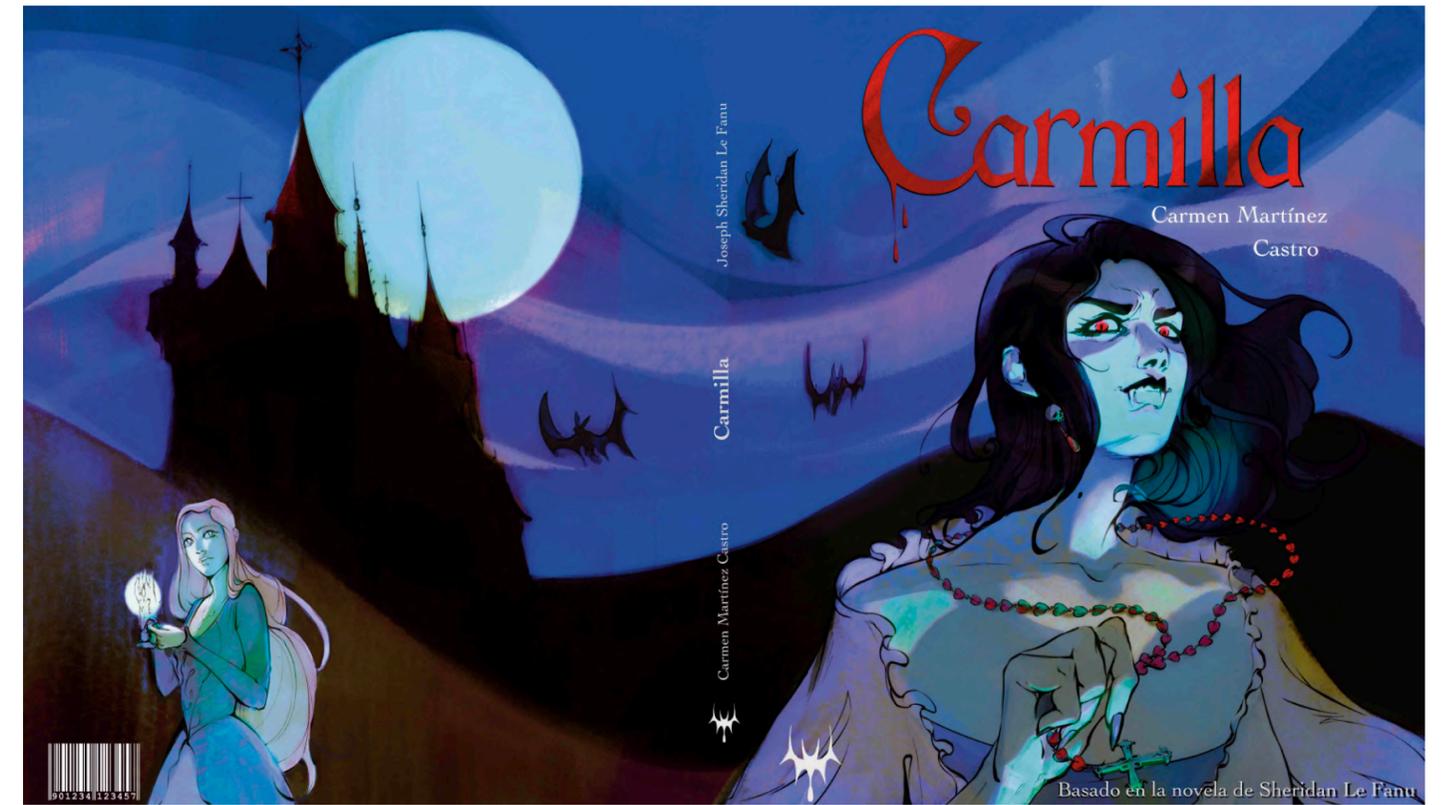


Figura 27. Ilustración de la cubierta/contracubierta del álbum ilustrado de Carmilla.

Finalmente se llegó al resultado que podemos apreciar en la figura anterior, a partir de ella podemos hablar de sus características.

- Los colores se alejan levemente del *thumbnail* de color escogido, ya que al aplicar los colores, el tono verdoso adquiriría demasiado protagonismo, compitiendo con el rojo, por lo que hubo que rebajar su intensidad.
- El estilo de la ilustración será similar al de las páginas del interior, con dibujo lineal y color a través de planos con algo de textura. Sin embargo, se ha añadido más contraste para atraer la atención del espectador.
- El recorrido visual de la imagen comenzará con la figura de Carmilla, que mira directamente al espectador. Sus ojos rojos contrastan con el tono verdoso en su piel, lo que le da a estos un efecto llamativo y dramático. La luz contrapicada en este personaje también favorece ese dramatismo.

A partir de Carmilla, la atención del espectador se dirigirá a otros elementos cercanos de valor similar, como el título, que también destaca por ser otro de los pocos elementos con un color rojo saturado en la escena.

Tras ello, al girar el álbum, observaremos la figura de Laura, que en sí posee un grado de contraste menor que la figura de la otra protagonista, pero aún así, al tener un valor más luminoso, se diferencia del fondo oscuro, adquiriendo gran importancia en la cubierta. El hecho de que esta esté mirando a Carmilla, muestra la fascinación que la joven siente por ella durante la historia, mientras que a su vez, consigue que el espectador también dirija su atención al personaje del primer plano.

Seguidamente la atención se concentrará en elementos como la luna, para posteriormente pasar por la silueta del castillo, los murciélagos y demás detalles de la ilustración.

Por último, el título de la obra se ha pensado como si fuera otra ilustración, y como se puede observar tanto en la figura 26 como en la 25, siempre se ha tenido presente la localización del título del álbum en la cubierta. Siguiendo las pautas de los profesionales, **-Salisbury (2014) y McCannon et al.(2009)-** el título se establecerá en el tercio superior de la portada.

Para su creación, se buscó una tipografía libre de derechos, en este caso "cardinal", y sobre esta se realizaron algunos cambios, rediseñando letras y añadiendo elementos como las gotas de sangre sugiriendo la naturaleza de la protagonista con el mismo nombre -figura 28-



Carmilla → Carmilla

Figura 28. Título para el álbum de Carmilla.

CONCLUSIÓN

A través del desarrollo de este trabajo, he entendido que la creación de un álbum ilustrado es un proceso complejo y laborioso que requiere de esfuerzo y dedicación. El explorar todas las fases de preproducción, desde la idea inicial hasta la publicación, ha sido, sin duda, una tarea apasionante a la vez que tediosa.

Gracias a este proyecto, he tenido la oportunidad de conocer obras y estudios de diversos autores e ilustradores, que desconocía en algunas ocasiones. Además, en todo momento se ha tratado de tomar referentes de campos como el cine o el audiovisual, ya que las fases de preproducción de estos guardan muchas similitudes con las fases de elaboración de un álbum ilustrado. De esta manera, se han ampliado los conocimientos adquiridos, analizando el método de trabajo en otras disciplinas.

Por otra parte, y como punto negativo, una de las principales dificultades abordadas durante el proyecto ha sido la toma de decisiones. Se deben tomar decisiones y tener en cuenta multitud factores constantemente, todo esto en un período de tiempo muy ajustado. Sin embargo, esta es una habilidad que se ha ido desarrollando a lo largo de los cuatro años del grado universitario. Gracias a ello, se ha logrado el objetivo del proyecto, a pesar de su gran magnitud.

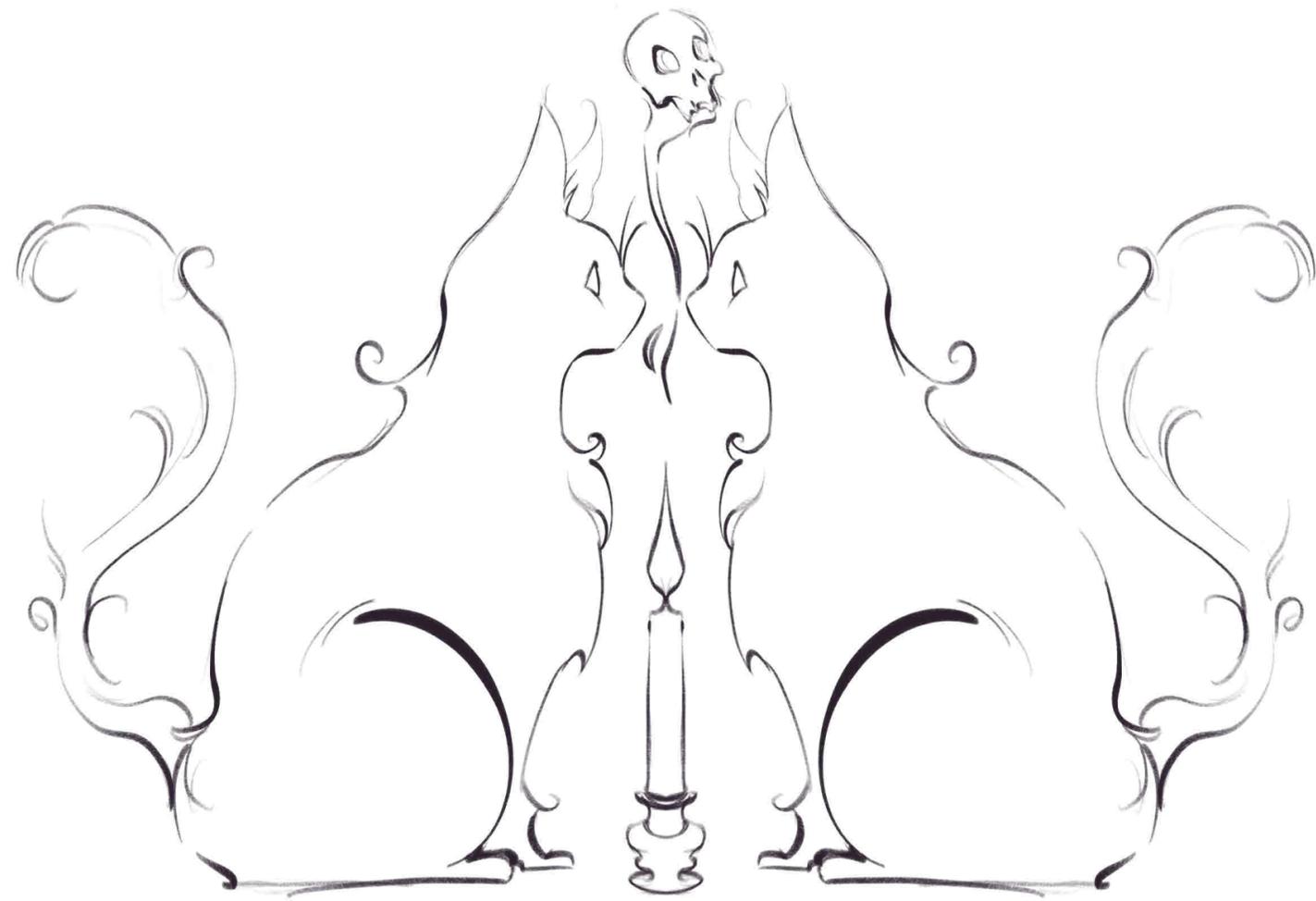
Finalmente, mencionar que este trabajo ha servido como punto de partida, planteándome la ilustración editorial como una posible profesión. Y ojalá, que si todo va según lo esperado, el resultado de este proyecto llegue a las estanterías de las diferentes librerías en un futuro no muy lejano.

Para adquirir una comprensión completa del proyecto, a continuación se podrá utilizar el siguiente enlace para visualizar el álbum completo maquetado:

<https://online.fliphtml5.com/bruxi/kbom/>

Además, se recomienda observar este otro documento en el que se analizan aspectos que no se han podido desarrollar del todo aquí debido a la limitación de figuras:

<https://online.fliphtml5.com/bruxi/svcw/>



FIGURAS

- Figura 1:

Muto, A. (s. f.) *Adventure Time thumbnails* [Ilustración] <https://www.kotaku.com.au/2014/10/its-time-for-adventure-time-storyboards>

Mahardhika, S. (2018) *Final Storyboard* [Ilustración] <https://www.behance.net/gallery/64198853/Ty-the-Turtle-in-the-Land-of-the-Cants>

- Figura 2: Mckee, R. (2002) *Esquema de los tres tipos de trama* [Gráfico] <https://aspiranteadirector.wordpress.com/2017/12/02/el-triangulo-narrativo-i-la-trama/>

- Figura 3: Martínez, C (2023) *Ejemplo del esquema bidimensional del álbum ilustrado*

- Figura 4:

Monteserín, P. & Amargo P.(2011) *Casualidad* [Fotografía] <https://elarmadilloilustrado.com/casualidad/>

Carle, E. (2008) *La pequeña oruga glotona* [Fotografía] <https://www.casadellibro.com/libro-la-pequena-oruga-glotona-7-ed-mini-carton/9788488342331/818825>

Légère et al (2022) *Los secretos de los vampiros* [Fotografía] <https://erratanaturae.com/product/los-secretos-de-los-vampiros/>

- Figura 5: Haghnejad. F.(2020) *Concept sketches* [Fotografía] <https://www.instagram.com/p/CE-FL1ETBOyx/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

- Figura 6: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de bocetos para el guion gráfico de Carmilla*

- Figura 7: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de borradores del storyboard*

- Figura 8: Martínez, C. (2023) *Storyboard del álbum ilustrado*

- Figura 9: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de pliegos del álbum y los mismos en el storyboard*

- Figura 10:

Klassen, J. (2016) *We found a hat* [Ilustración] <https://www.thechildrensbookreview.com/weblog/2017/01/we-found-a-hat-by-jon-klassen-book-review.html>

Klassen, J & Kosser, T. (2015) *House held up by trees* [Ilustración] <https://www.waterstones.com/book/house-held-up-by-trees/ted-kooser/jon-klassen/9781406359923>

- Figura 11: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de moodboard de referentes conceptuales*

- Figura 12: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de moodboard de referentes artísticos*

- Figura 13: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de propiedades del color*

- Figura 14: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de pliego con paleta de color del proyecto*

- Figura 15: Martínez, C. (2023) *Ejemplo del texto en el álbum ilustrado de Carmilla*

- Figura 16: Martínez, C. (2023) *Ejemplo del moodboard de Carmilla*

- Figura 17: Martínez, C. (2023) *Ejemplo del desarrollo del diseño de personajes para el proyecto*

- Figura 18: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de desarrollo de ambientación en un pliego del álbum*

- Figura 19: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de desarrollo de ilustración de un pliego*

- Figura 20: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de diseño tridimensional como referencia para el proyecto.*

- Figura 21: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de desarrollo de ilustración de un pliego*

- Figura 22: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de la estructura editorial del proyecto*

- Figura 23:

Pérez, S & Lacombe, B. (2022) *Las Brujas* [Ilustración] <https://www.bing.com/search?q=las+brujas+e-delvives+youtube&cvid=7635db9df644446f8af580025c2cf765&aqs=edge..69i57.6298j0j4&FORM=A-NAB01&PC=WSEDSE>

Martínez, C. (2023) *Ejemplo de patrón para guarda*

- Figura 24: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de la portada y portadilla del proyecto*

- Figura 25: Martínez, C. (2023) *Ejemplo de los thumbnails y pruebas de color de la cubierta del proyecto*

- Figura 26: Martínez, C. (2023) Ejemplo referencia y primera fase de ilustración de la cubierta
- Figura 27: Martínez, C. (2023) Ejemplo de la ilustración de la cubierta del álbum de Carmilla
- Figura 28: Martínez, C. (2023) Ejemplo del título del álbum ilustrado de Carmilla

BIBLIOGRAFÍA

Arellano, V. (2008) *El álbum ilustrado: un género en alza*. Revista Literaturas.

Bishop, R. (2019). Shape Language. *The character designer* (pp. 1-10). 21 Draw.

Castillo, J. A. (2020). Creating a cohesive group. *Character Design Quarterly* (pp. 18-27). 3D total publishing.

Duran, T. (2009). *Álbumes y otras lecturas: Análisis de los libros infantiles*. (1.ª ed) Octaedro S.L.

Edwards, B. (2006). *El color: Un método para dominar el arte de combinar los colores*. URANO

Garner, S., & McDonagh Philp, D. (2001). Problem interpretation and resolution via visual stimuli: the use of 'mood boards' in design education. *Journal of Art & Design Education*, 20 (1), (pp. 57-64).

Gurney, J. (2016). *Realismo imaginativo: cómo pintar lo que no existe*. Anaya Multimedia.

Gurney, J. (2015). *Luz y color*. Anaya Multimedia.

Hart, J. P. (2008). *Art of the Storyboard*. Elsevier Science & Technology (2.ª ed) Focal Press.

Haslam, A. (2006). *Book design*. Laurence King Publishing.

Hem, I. (2020). Create a dissapointed gorilla. *Character Design Quarterly* (pp. 92-103). 3D total publishing.

Guweiz (2023). La cena. *Color y luz. Escuela de artistas* (pp. 260-301). 3D Anaya Multimedia.

Le, Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). *The skillful huntsman : visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Design Studio Press.

Lindström, E. (2022). Eva Lindstrom. En S. McCullen (Ed), *Picture Book makers* (1.ª ed). dPICTUS.

Martínez, P. J. G. (2017). Guión adaptado: transmedia y versiones. **Oficios del cine**, 85.

McCannon, Thornton, S., & Williams, Y. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Acanto.

Mckee, R. (2002). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de Guiones*. Alba Minus

López, M. T. O. (2009). El libro álbum: definición y peculiaridades. *Sincronía*, (52), p. 8.

Rand, P. (1993). *Design, Form. Chaos*. New Haven, CT: Yale University Press

Salisbury, & Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles : concepto y práctica de la narración visual* (1.a ed.). Blume.

Salisbury. (2014). *Ilustración de libros infantiles : cómo crear imágenes para su publicación* (4a. ed.). Acanto.

Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sánchez, E., & González, D. C. C. (2016). *La significación del color y su importancia para la divulgación de la ciencia. Un enfoque cualitativo*. Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales, (13), 540-559.

Seger, L. (1992). *El arte de la adaptación*. Ediciones Rialp.

Shulevitz, U. (1997). *Writing with Pictures: How To Write and Illustrate Children's Books*. Watson-Guption Publications.

Sonzogni, M. (2011). *Re-covered rose: A case study in book cover design as intersemiotic translation* (Vol. 74). John Benjamins Publishing.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Amsterdam University Press.

Tubau, D. (2015). *El espectador es el protagonista*. Alba Editorial.

Williams. (2009). *The Animator's survival kit / (Expanded ed.)*. Faber and Faber.

Yen, Y. L. (2014). *Clothing middle-class women: dress, gender and identity in mid-Victorian England, c. 1851-1875* (Doctoral dissertation, Royal Holloway, University of London).

WEBGRAFÍA

Teimoy, X. (2018, 15 octubre) *Desarrollo de un álbum ilustrado infantil en 10 sencillos pasos*. <https://nacionesunidas.com/blog/desarrollo-de-un-album-ilustrado-infantil-en-10-sencillos-pasos/> Disponible el 4 de agosto

Vidal, I. (2020, 20 febrero) *Los arquetipos de Jung y la Resiliencia*. <https://www.amanecerelabismo.com/relatos/los-arquetipos-de-jung-y-la-resiliencia> Disponible el 7 de octubre

