



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Mal Fario

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Berenguer Tínavut, Blanca

Tutor/a: Chinchilla Mata, M<sup>a</sup> del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

# RESUMEN

El presente trabajo de final de grado consiste en una novela juvenil ilustrada. En él he pretendido unir los dos ámbitos en los que pretendo profesionalizarme: la escritura y la ilustración.

Empecé a escribir la novela en primero de carrera y la terminé a finales del curso pasado. El dieciocho de abril de este 2024 ha sido publicada por Munyx, el sello de literatura juvenil del Grupo Editorial Sargantana, y se encuentra disponible en librerías de España y de Latinoamérica, así como en plataformas digitales. El texto está acompañado de ilustraciones que fui realizando a lo largo del primer cuatrimestre, en las que he plasmado los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de la carrera de Bellas Artes.

La primera parte de la memoria contextualiza la historia en un marco teórico, explora sus referentes y desarrolla los conceptos clave. La segunda parte se adentra en el proceso creativo y los resultados finales, los conocimientos adquiridos y los objetivos que se han cumplido.

**Palabras clave: Novela ilustrada, literatura juvenil, thriller de suspense, fantasía urbana.**

## ABSTRACT

This final degree project consists of an illustrated novel for young people. In it I have tried to unite the two fields in which I pretend to become a professional: writing and illustration.

I started writing the novel in the first year of my degree and finished it at the end of last year. On the eighteenth of April this year, 2024 has been published by Munyx, the youth literature imprint of “Grupo Editorial Sargantana”, and is available in bookshops in Spain and Latin America, as well as on digital platforms. The text is accompanied by illustrations that I made during the first four-month period, in which I have captured the knowledge and skills acquired throughout my Fine Arts degree.

The first part of the memoir contextualises the story in a theoretical framework, explores its references and develops the key concepts. The second part delves into the creative process and the final results, the knowledge acquired and the objectives that have been achieved.

**Key words:** Illustrated novel, youth literature, suspense thriller, urban fantasy.

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a todas las personas que me han acompañado en mi carrera tanto de escritora como de ilustradora.

A Carmen Chinchilla por acceder a tutorizar este tfg y ayudarme a mejorar en la ilustración y a darme cuenta de cada error. A Quique por leer la propuesta editorial de “Mal Fario” y creer en mi lo suficiente como para publicarlo, a Marta y a todo el equipo del Grupo Editorial Sargantana.

Gracias a profesores como Rosa, Carmen, Mariángeles o Manu por haber creído en mi desde el principio, y a Arantxa por animarme a elegir la carrera de Bellas Artes.

Por último agradecer a mi familia, a mis amigos por estar ahí durante todo el proceso, acompañándome, apoyándome y animándome a seguir adelante. A mi pareja, que ha sido un apoyo incondicional y un guía.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN\_7

## 2. OBJETIVOS\_8

## 3. METODOLOGÍA\_9

## 4. MARCO TEÓRICO\_11

### 4.1. LA ILUSTRACIÓN EDITORIAL\_11

#### *4.1.1. Historia y evolución de la ilustración editorial\_11*

4.1.1.1. Orígenes\_11

4.1.1.2. S.XIX y S.XX, la Edad de Oro de la ilustración editorial\_13

4.1.1.3. Modernización y diversificación\_14

4.1.1.4. Panorama actual\_14

#### *4.1.2. La ilustración editorial más en detalle\_15*

4.1.2.1. Principales tipos de ilustración editorial\_15

4.1.2.2. Proceso de creación\_15

4.1.2.3. Estilos de ilustración\_16

#### *4.1.3. La llegada de la IA a la ilustración editorial\_17*

4.1.3.1. El arte “real” en riesgo\_17

4.1.3.2. Detractores de la IA en el campo de la ilustración editorial\_17

4.1.3.3. El impacto de la IA en el futuro de la ilustración\_18

4.1.3.4. Adaptación y resistencia\_18

### 4.2. LA LITERATURA JUVENIL\_19

#### *4.2.1. El auge de la literatura juvenil\_19*

#### *4.2.2. La importancia del arte en la literatura juvenil\_19*

4.2.2.1. La fiebre de las ediciones especiales\_20

4.2.2.2. El fenómeno *fanart*\_20

### 4.3. REFERENTES\_22

#### *4.3.1. Referentes conceptuales\_22*

#### *4.3.1. Referentes visuales\_23*

## 5. DESARROLLO PRÁCTICO\_26

### 5.1. BRIEFING Y NAMING\_26

### 5.2. EL PROCESO: LENGUAJE ARTÍSTICO Y ASPECTOS TÉCNICOS\_26

#### *5.2.1 Resumen argumental, esquema y escaleta\_26*

#### *5.2.2. Diseño de personajes y espacios\_27*

5.2.2.1. Elección de escenarios\_29

5.2.2.2. Documentación\_29

### 5.3. TEXTO Y NARRACIÓN\_29

### 5.4. CROMATISMO\_29

**5.4.1. Pruebas de impresión\_31**

**5.5. ARTES FINALES\_31**

**5.5.1. Cubierta\_31**

5.5.1.1. Tipografía\_31

5.5.1.2. Ilustración\_31

**5.5.2. Ilustración de las escenas\_32**

**5.5.3. Ilustración y diseño de las partes\_34**

**5.5.4 Inicios de capítulo\_35**

**5.5.5. Ilustraciones decorativas a línea\_35**

**5.5.6. Prototipo final\_36**

**5.6. PROMOCIÓN\_39**

**5.6.1. Ilustraciones extra\_39**

**5.6.2. Booktrailer animado\_41**

**5.6.3. Merchandising\_41**

5.6.3.1. Pegatinas\_41

5.6.3.2. Marcapáginas\_41

5.6.3.3. Totebags\_42

**6. CONCLUSIONES\_43**

**7. BIBLIOGRAFÍA\_44**

**8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS\_48**

**9. ANEXOS\_52**

## 1.1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto presenta un libro ilustrado. Se compone de un texto original de 348 páginas acompañado de once ilustraciones a color, tres páginas con diseño e ilustración para el inicio de cada una de las tres partes y quince dibujos simples realizados a línea. También realicé las ilustraciones de la cubierta, artículos de merchandising y una serie de ilustraciones adicionales para su promoción.

La novela va dirigida a un público New Adult, de entre dieciséis y veinticinco años, aunque también lo han leído personas de edades más avanzadas. Pertenece al género de thriller de suspense, pero también se engloba en la fantasía urbana. Está ambientado en la Euskadi de los años 90. Naia, la protagonista, intenta resolver el asesinato de su madre y descubre que quien está detrás es una secta de brujería que realiza sacrificios humanos.

Las ilustraciones pretenden acompañar al texto dando vida a algunas de las escenas importantes, además de crear una estética característica. La elección de una paleta de color oscura y los elementos esotéricos (velas, ranas, calabazas, pócimas...) contribuyen a construir la atmósfera.

La motivación principal que impulsó este proyecto fue dar forma a una historia que llevaba tiempo gestándose en mi mente, poder plasmarla en papel y presentarla al público llevándola a las librerías.

En este trabajo escrito comenzaré estableciendo una lista de objetivos principales y específicos, y luego detallaré la metodología que se ha llevado a cabo para alcanzarlos. También analizaremos la relación de la propuesta con conceptos como la literatura o la ilustración editorial, estudiaremos a los referentes que me inspiraron y nos adentraremos en el proceso de trabajo. Para terminar, exploraremos los resultados obtenidos en las diferentes fases hasta llegar al proyecto final.

*Nota importante: en mis novelas firmo con el sobrenombre artístico de "Laia Tinaut".*

## 2. OBJETIVOS

Los **objetivos generales** de este trabajo consisten en **unir mi vocación de escritora con los conocimientos adquiridos en la carrera de Bellas Artes**, así como **aumentar mi experiencia profesional** como ilustradora y escritora. Para ello se pretende realizar una novela juvenil ilustrada que llegue con gusto al lector, tanto por la historia como por la parte visual que la acompaña.

Para lograrlo, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- **Suscitar el interés de los jóvenes por la historia que plantea.** Llegar de forma adecuada al público objetivo.
- **Emplear la ilustración digital como medio para volver la historia más atractiva.** Emplear el arte no sólo para decorar el interior del libro, si no también para el apartado de promoción, diseño de personajes y booktrailer animado.
- **Crear una estética característica y fácil de identificar con la historia** mediante la utilización de una paleta de color y un estilo de dibujo estable y coherente a lo largo de todo el libro.
- **Volver el proyecto una realidad mediante la publicación en físico** y distribución en librerías.



### 3. METODOLOGÍA

Para garantizar el cumplimiento de los objetivos y organizar y dar estructura al proyecto, el proceso fue dividido en etapas.

Todo comenzó con la idea: el deseo de elaborar una novela juvenil. Lo más importante para empezar a darle forma fue definir los límites: ¿Qué queremos crear? ¿Cuánto queremos abarcar? ¿A quién nos queremos dirigir? Teniendo todas estas preguntas en cuenta, empezamos a visualizar con mayor calidad lo que pretendemos crear: una novela juvenil ambientada en la Euskadi de los años 90, cuyo tema central sea la resolución de un crimen y pertenezca al género de thriller de suspense y fantasía urbana. En esta fase también se tuvieron en cuenta los componentes que terminarían de dar forma al libro: brujería, misterio paranormal y grupos coercitivos (sectas).

Una vez la idea inicial queda bien definida, es el momento de realizar una investigación teórica. El primer objetivo fue investigar sobre el proceso de creación de historias para asegurarme de crear una novela de calidad. Para ello se recurrió a diversos libros y algunos cursos de literatura. También investigué sobre estilos de dibujo e ilustración editorial, y recopilé una lista de referentes estilísticos y temáticos que podían cuajar con el tipo de historia que pretendía crear.

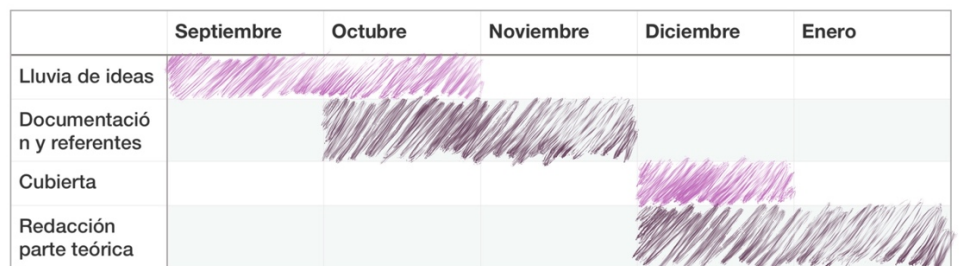
En tercer lugar, procedí a dar forma a la historia que quería narrar: planteamiento de conflicto principal, desarrollo de trama y subtramas, cálculo de una extensión aproximada y desarrollo de los personajes. La parte más importante de esta fase fue crear la escaleta, que viene a ser una especie de *storyboard* aplicado al ámbito de las novelas. En la escaleta organicé cronológicamente los sucesos y pude planificar la historia capítulo a capítulo.

Luego llegó el momento de realizar las primeras pruebas artísticas. Empecé a definir el diseño de los personajes, creé sus fichas para empezar a tener referencias visuales y empecé a hacer pruebas para definir la estética: búsqueda de la paleta idónea de color, inspiración para los escenarios, vestuarios etc. En esta etapa escogí también las escenas de mayor peso que requerían ser ilustradas.

La quinta fase fue la más larga, pues consistió en la escritura del libro. Me llevó aproximadamente cuatro años, de septiembre de 2019 a mayo de 2023. Una vez finalizado fue enviado a un corrector profesional para ser valorado en un informe de lectura y, una vez recibido el visto bueno, se procedió a corregir el libro para pulir el manuscrito y dejarlo listo para enviar a la editorial.

Cuando la novela fue aprobada por una editora para su publicación, comenzó la sexta fase: la materialización final del proyecto. Trabajé en las ilustraciones y, junto a la diseñadora gráfica de la editorial, trabajamos en la maquetación para que quedase todo perfecto. También ilustré la portada, contraportada y lomo, y diseñé la tipografía del título y de los números de los capítulos. Las primeras pruebas llegaron de imprenta el 16 de marzo y se hicieron los ajustes necesarios para que todo terminara saliendo según lo previsto.

Como ya he mencionado, el proyecto de este tfg lleva años en marcha. Sin embargo, la organización final empezó en septiembre del año pasado. Durante el primer cuatrimestre me centré en acotar los diseños de personaje, planificar la estética que quería aportar a la novela y elegir las escenas que quería ilustrar. A lo largo de enero y febrero realicé las ilustraciones y diseños finales, la maquetación fue llevada a cabo en el mes de marzo y dediqué abril, mayo y junio a trabajar en la memoria escrita.



**Fig 1.** Cronograma de trabajo durante el primer cuatrimestre.

**Fig 2.** Cronograma de trabajo durante el segundo cuatrimestre.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 LA ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración editorial es el tipo de ilustración que se utiliza en publicaciones como revistas, periódicos y libros con el objetivo de complementar la narración (por ejemplo, mediante la ilustración de una escena importante de una novela).

Las ilustraciones en el mundo editorial son una herramienta de comunicación, pues aparte de explicar conceptos planteados en el texto captan la atención de los lectores y ayudan a hacer más llamativo el contenido. También añaden valor emocional a escenas que a las palabras por sí solas les es más difícil transmitir. Además, crean una identidad visual y mantienen una coherencia estética a lo largo de la obra. Esto es importante para la creación de una marca personal, ya sea por parte del autor o de la propia editorial.

#### 4.1.1 Historia y evolución de la ilustración editorial

##### 4.1.1.1 Orígenes

Los orígenes de este tipo de ilustración son muy antiguos, se remontan a antes de la aparición de la imprenta. Se utilizaban, sobre todo, para hacer crítica social. En aquella época una gran parte de la población era analfabeta, y la ilustración era un método de comunicación más efectivo que las palabras a la hora de dirigirse a los sectores menos favorecidos de la sociedad.

En la Edad Media se utilizaban las ilustraciones para decorar manuscritos religiosos como los Evangelios. Aparte de adornar el texto, estos dibujos ayudaban a transmitir los mensajes a una población inculta. Estos códices ornamentados eran conocidos como “manuscritos iluminados”, aunque el nombre hacía referencia solo a aquellos que fueron decorados con oro y/o plata. En aquel entonces eran los propios monjes copistas quienes creaban las ilustraciones a mano en los monasterios europeos.

Por otra parte, en América, culturas como la maya y la azteca también producían códices ilustrados. Estos códices combinaban texto e imagen para registrar la historia, la religión y los conocimientos científicos. Tras la conquista española y el auto de fe la mayoría de estos códices fueron destruidos, sobreviviendo únicamente alrededor de dos docenas.



**Fig 3.** Mapamundi del Salterio de la abadía de Westminster (1260 aprox.)

**Fig 4.** Códice azteca de la época prehispánica.

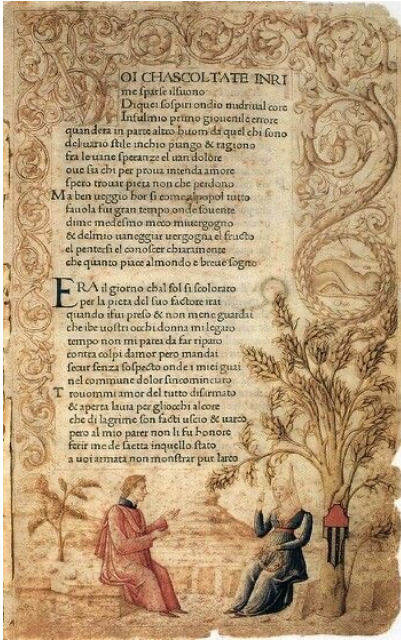


Fig 5. Fotografía de una de las páginas de *Canzonere e Trionfi* (1470) de Petrarch.

Fig 6. Ilustraciones en *The Great Herbal* (1542) de Leonhart Fuchs.

Pese a su presencia en edades antiguas, la ilustración editorial como medio artístico y comunicativo no se consolidó hasta la llegada de la imprenta. Esta fue inventada por Johannes Gutenberg en 1440 y revolucionó la producción de libros, haciendo posible por primera vez la publicación en masa. Las primeras ilustraciones en libros impresos fueron xilografías (grabados en madera) que se podían reproducir junto con el texto. La "Biblia Paperum" fue el primer libro xilográfico europeo.

Durante el período de los incunables (libros impresos antes de 1501), estos grabados en madera se usaron para ilustrar textos religiosos y científicos. A menudo se dejaban espacios en blanco para iniciales, orlas y epígrafe, que eran posteriormente rellenos por los ilustradores. Podemos destacar obras como la "Biblia de Gutenberg" y el "Nuremberg Chronicle".

La xilografía fue evolucionando durante el renacimiento y Barroco. En la primera etapa los grabados fueron utilizados como medio propagandístico y religioso. Los gremios de grabadores empezaron a trabajar por encargo para el consumidor, y la xilografía se volvió comercial. En los siglos XVI y XVII se perfeccionaron las técnicas de grabado en madera y metal, y las ilustraciones se volvieron más detalladas. Cabe destacar a artistas como Martín Shongauer o Lucas Leyden como genios del grabado.

Un poco más adelante, gracias a la llegada de la Revolución Científica, llegó una gran demanda de libros científicos ilustrados. Los científicos tenían mayor necesidad que nunca de registrar sus conocimientos, así que en las publicaciones de la época podemos encontrar bastantes ilustraciones. En estos casos, la ilustración servía para facilitar la comprensión y el estudio. Leonhart Fuchs (1501-1566) fue uno de los primeros científicos autores en reconocer la importancia de las ilustraciones. Con ellas representaba, sobre todo, las plantas y sus variedades (fig 6).





Fig 7. Champagne Ruinarnt (1896) de Alfons Mucha.

#### 4.1.1.2. Siglo XIX y XX: La Edad de Oro de la Ilustración Editorial

Los años dorados fueron los comprendidos entre 1880 y 1930. Las influencias de los ilustradores fueron diferentes en Europa y en América. Mientras que en Europa estaban influenciados por el Prerrafaelismo, el *Art Nouveau* (fig 7) o el *Arts & Crafts Movement*, en Estados Unidos la principal influencia venía de la Escuela de *Brandywine Valley*. Fue un periodo de gran producción artística enfocada a libros y a revistas, solo posible gracias a los avances técnicos.

Walter Crane (1845-1915) fue, en Europa, uno de los ilustradores referentes. Formaba parte del *Arts & Crafts Movement* e ilustró numerosas novelas, sobre todo cuentos infantiles.

Por otro lado, en Estados Unidos, una figura clave fue Howard Pyle. Además de artista era escritor, por lo que ilustraba sus propios libros. Fundó su propia escuela en Pennsylvania, de la que salieron artistas con gran talento como Maxfield Parrish o Jessie Wilcox.

Más adelante, en el siglo XIX, surgieron muchas revistas y periódicos que aumentaron la demanda de ilustraciones editoriales. Podemos destacar la revista "Harper's Weekly" (1857-1916) (fig 8), que fue pionera en contar con un ambicioso equipo artístico. A pesar de que con la llegada de la fotografía las editoriales empezaron a prescindir un poco de la ilustración, la "Harper's Weekly" siguió apostando por portadas ilustradas.

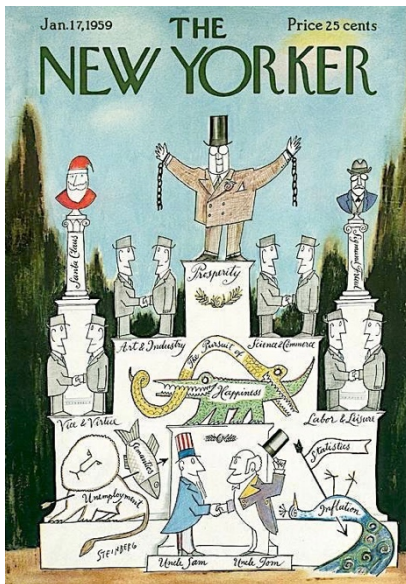
Otro ejemplo importante es "The Illustrated London News" (1842-2003), el primer periódico ilustrado. Utilizaban grabados para complementar las noticias, artículos de investigación y científicos.



Fig 8. Portada de la revista Harper's Weekly (13 abril 1895) ilustrada por W.A. Rogers.



Fig 9. Página ilustrada de Walter's Crane Painting Book (1890) de Walter Crane.



**Fig 10.** Portada de *The New Yorker* (17 enero 1959) ilustrada por Saul Steinberg.

#### 4.1.1.3 Siglo XX: Modernización y Diversificación

Aunque como ya hemos visto las primeras revistas ilustradas surgieron en el Siglo XIX, tuvieron su etapa de mayor popularidad en la primera mitad del siglo XX, con revistas como *The New Yorker* (fig 10). Esta publicación se convirtió en un símbolo de prestigio para los ilustradores, contando con artistas como Saul Steinberg (un asiduo, llegó a realizar 85 portadas). Por otra parte, la revista *Vanity Fair* también contribuyó a la popularidad de la ilustración editorial, apostando por todo tipo de artistas.

En este periodo llegaron muchas mejoras técnicas. La impresión en color y el offset (mediados del siglo XX) dieron un giro a la ilustración editorial, permitiendo reproducir imágenes en alta calidad y a todo color. La imprenta offset deriva de la litografía; es un sistema de impresión directo en el que la plancha es humedecida con agua y, posteriormente, un láser dibuja la ilustración en una plancha de aluminio en la que se aplicará la tinta. Por otro lado, la impresión digital funciona mediante ordenes informáticas que van directas a la máquina impresora, lo que la vuelve un método más rápido y sencillo.

A finales del siglo XX y principios del XXI llegó la gran revolución de la ilustración digital. Esto permitió a los artistas trabajar con herramientas digitales que ofrecen más flexibilidad y precisión que el arte tradicional. La ilustración digital consiste en crear imágenes utilizando tabletas gráficas y programas como Photoshop o Procreate.

#### 4.1.1.4 Panorama actual

En el presente la ilustración editorial continúa siendo uno de los pilares de la comunicación visual. A pesar de los cambios y avances se ha adaptado a los nuevos formatos multimedia (como las revistas digitales o los e-books), y también a los nuevos medios: la ilustración digital ha ido ganando terreno hasta casi monopolizar el mercado.

Aunque muchos profesionales consideran que está siendo amenazada (con problemáticas como la Inteligencia Artificial), la ilustración editorial sigue a flote.



**Fig 11.** Portada de la revista de crítica y sátira *El Jueves* (17 enero 2015) ilustrada por Julio y Jose Cuerda.

#### 4.1.2 La ilustración editorial más en detalle

##### 4.1.2.1 Principales tipos de ilustración editorial

- Ilustración Informativa (o infografías): Son aquellas ilustraciones diseñadas para explicar información de manera clara y precisa. Aunque al nombrarla nos puedan venir a la mente estadísticas y gráficas, podemos encontrar mucho más. En el dibujo técnico, por ejemplo, también se representan objetos como edificios o embarcaciones. En esta categoría entrarían también las ilustraciones de libros científicos, como por ejemplo los ensayos de anatomía, medicina o mecánica.

- Caricatura y Sátira: Este tipo de ilustración es usada a menudo en secciones de opinión y editoriales para comentar eventos actuales usando el humor y la crítica (fig 11). Este tipo de ilustración se popularizó en periódicos y revistas a partir de la segunda mitad del Siglo XIX, con el acceso a la imprenta cada vez más fácil y el periodismo asentado como profesión.

- Narrativa: Es aquella que acompaña cuentos, artículos o relatos, ilustrando escenas de los libros para ayudar a los lectores a visualizar la historia. Es utilizada sobre todo en cuentos infantiles, pero también en libros de texto y cómics. En estos últimos, la importancia de las ilustraciones supera a la del texto, siendo el texto su acompañante y no al revés.

- Decorativa: Es utilizada con el objetivo de ornamentar las páginas. Suelen ser ilustraciones sencillas a línea, sin color, principalmente diseños. Normalmente aparecen al inicio de los capítulos o como decoración de los pies de página. No tienen por qué estar directamente relacionadas con el contenido del texto.

- Ilustraciones de moda: Suelen aparecer en revistas de moda, y habitualmente son ilustraciones elegantes y estilizadas. Pueden representar colecciones de un diseñador sobre diferentes modelos.

##### 4.1.2.2 Proceso de Creación

Para empezar, el cliente, editor o director de arte debe proporcionar al artista un briefing. Este incluye el tema, el público objetivo y el tono de la ilustración. También suele incluir otros aspectos como la técnica y el estilo. A esto se le considera el punto de partida.

Posteriormente el ilustrador debe investigar el tema para entender mejor el contexto y desarrollar las ideas. Si va a ilustrar una novela o cuento, es necesario que conozca la historia (bien sea leyéndola o mediante un resumen detallado).

Una vez ya están las ideas claras, empieza la fase de bocetos. Aquí se crean los primeros bocetos para explorar composiciones y conceptos. Se hacen en sucio, sin buscar un gran resultado. El objetivo es empezar a plasmar la idea que tenemos en mente y ver si funcionará.

Tras estos primeros bocetos podremos comenzar a pasar las ideas a limpio y empezará la fase de revisión y retroalimentación. El cliente revisa los bocetos y solicita los cambios necesarios.

Una vez aprobado el boceto el ilustrador crea la versión definitiva con todos los detalles y acabados. Es el punto final del proyecto.

#### 4.1.2.3 Estilos de ilustración

La ilustración en el mundo editorial abarca una gran gama de estilos dependiendo del tipo de historia que se está contando y del público receptor. Algunos de los estilos más comunes son:

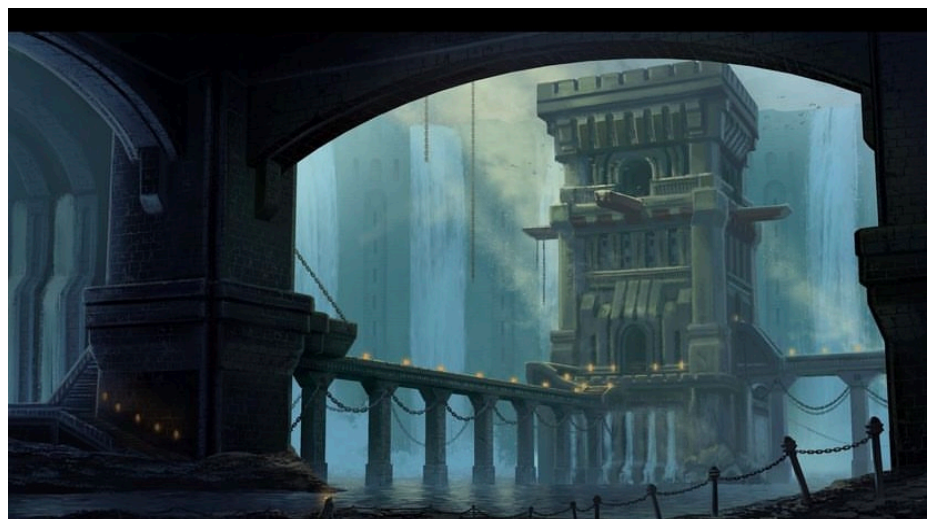
- Estilo cartoon: Suelen emplear un trazo grueso y colores vibrantes. Las proporciones y los rasgos se suelen deformar o exagerar, alejándose de la realidad (fig 12).

- Arte conceptual: Esta forma de ilustración pretende establecer el estilo visual de un proyecto. Suele centrarse en la creación de mundos, escenarios y universos, por lo que se utiliza especialmente en las historias de fantasía (fig 13).



**Fig 12.** Ilustraciones estilo cartoon (2023) de la artista Hong Soonsang.

**Fig 13.** Ilustración de arte conceptual (2024) del artista Ricardo Calvo.





- Estilo realista: Se centra en representar la realidad con la mayor precisión posible, así que las ilustraciones son muy detalladas.

- Arte lineal: Se emplean formas y líneas simples y se dejan a un lado los detalles. El objetivo es comunicar ideas de manera sencilla y directa, por lo que carecen de fondos complejos.

#### 4.1.3 La llegada de la IA en la ilustración editorial

##### 4.1.3.1 El arte “real” en riesgo

Este ha sido un extenso debate en los últimos tiempos. Los profesionales de la industria artística están cada vez más preocupados por la amenaza de la IA. Ya hemos visto su incursión en el mundo editorial, sustituyendo a ilustradores de carne y hueso a la hora de, por ejemplo, crear portadas (fig 14).

Esto ha llevado a pensar en la muerte del arte. Es un problema que ya se ha planteado varias veces a lo largo de la historia (por ejemplo, con la llegada de la fotografía). En todos los casos, el arte ha conseguido mantenerse a flote.

Esta vez la preocupación es casi mayor, pues estamos viendo muchos casos de desplazamiento laboral. Las herramientas de la IA están mejorando en la creación de imágenes a un ritmo vertiginoso, siendo capaces de sustituir a los profesionales. Muchos editores prefieren optar por inteligencias artificiales más rápidas y menos costosas que contratar a ilustradores humanos. La IA supone una competencia desleal sobre todo por su capacidad para generar piezas de forma automática.

##### 4.1.3.2 Detractores de la IA en el campo de la ilustración editorial

Existe una desventaja en el terreno de la IA que cada vez está siendo más criticada por los consumidores literarios: la falta de calidad y originalidad. Nadie pone en duda que la IA puede producir ilustraciones competentes a nivel técnico, pero estas se sienten “frías”. Mientras que los ilustradores humanos son capaces de transmitir emoción y profundidad en sus obras, la IA ofrece trabajos tan genéricos que pierden toda esencia. La ilustración editorial no solo se trata de imágenes bonitas, también es necesario comunicar ideas y emociones. El arte poco original que genera la IA está llevando poco a poco a la homogeneización de los dibujos, malogrando el objetivo de impactar al consumidor.



**Fig 14.** Portada de la novela *Juana de Arco* (2024) escrita por Katherine J.Chen. Ejemplo de portada realizada con Inteligencia Artificial.



**Fig 15.** Cartel protesta contra la Inteligencia Artificial viralizado en redes sociales a lo largo de 2023.

Muchos lectores están protestando ante la baja calidad y originalidad de las portadas creadas con inteligencia artificial, criticándolas duramente en las redes sociales y posicionándose en el bando de los artistas de carne y hueso.

Y es que el uso de IA en la ilustración editorial no es solo cuestionable por su baja calidad y dejadez, también trae consigo otros problemas: la propiedad intelectual y los derechos de autor. Las IA son entrenadas en base a enormes bases de datos e imágenes ya existentes. Dado que entre esas imágenes también hay ilustraciones, esto provoca que en algunos casos se generen obras derivadas de artistas humanos, sin su consentimiento ni compensación económica.

#### 4.1.3.3 El impacto de la IA en futuro editorial

Como preocupación adicional, se teme que la influencia de la IA en la creación de arte pueda llegar a afectar a la formación de las nuevas generaciones de artistas. La IA supone una herramienta que aporta demasiadas facilidades, “dejando el trabajo hecho”. Si se vuelve predominante puede acabar con el incentivo de aprender y perfeccionar habilidades artísticas tradicionales. El resultado podría ser una nueva generación de artistas dependientes y ligados a la IA como único medio para crear ilustraciones de calidad.

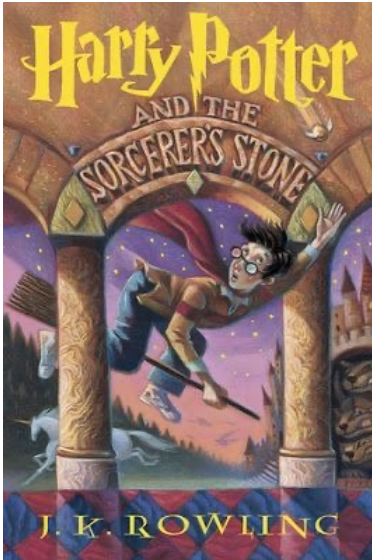
En el campo de la ilustración editorial, esto podría llevar a una pérdida de la marca personal de los artistas, que es lo que da vida y carácter a los textos.

#### 4.1.3.4 Adaptación y resistencia

Ya somos muchos los ilustradores que estamos buscando formas de adaptarnos a esta nueva realidad. Es más una necesidad que una elección propia, los tiempos cambian y el mercado laboral también, y es necesario cambiar nuestra actitud y adaptarnos por el bien de nuestro futuro profesional. Algunos artistas están integrando herramientas de IA en sus procesos creativos para mejorar la efectividad sin sacrificar calidad artística. Otros están destacando la importancia del toque humano en el arte, potenciando aspectos que la IA no puede replicar, como la marca personal (de la que ya hemos hablado).

Es cierto que hay mucho en riesgo, ahora la clave será encontrar un equilibrio que conserve la creatividad humana y las oportunidades laborales sin dejar de aprovechar las ventajas tecnológicas que la IA puede ofrecernos.

## 4.2 LA LITERATURA JUVENIL



La literatura juvenil es un género literario dirigido a adolescentes y jóvenes adultos de entre 12 y 18 años de edad. En los últimos años ha surgido un subgénero denominado *new adult* dirigido a un público joven más adulto, de 18 a 25.

La literatura juvenil trata temas y problemas comunes en la vida de los adolescentes y jóvenes adultos; como la identidad, las relaciones interpersonales, descubrirse a uno mismo, la amistad, el amor y la familia. Los protagonistas suelen ser de la misma edad que el público objetivo de los libros, permitiendo que los lectores se identifiquen con los personajes y sus experiencias. El lenguaje y el estilo de escritura son accesibles para la edad del lector, menos densos que los de la literatura adulta. El ritmo también suele ser rápido y fluido. Se aborda una variedad muy amplia de géneros, así como la fantasía, ciencia ficción, romance, aventura y misterio.

Algunos ejemplos populares de literatura juvenil son: "Harry Potter" de J.K. Rowling, "Los juegos del hambre" de Suzanne Collins y "Percy Jackson" de Rick Riordan.

### 4.2.1 El auge de la literatura juvenil

Puede decirse que la literatura infantil y juvenil está cada vez más de moda, alcanzando cifras de venta históricas en los últimos años. El empujón clave fue dado por la pandemia, que reactivó como nunca el sector editorial. La buena noticia es que las cifras de lectura se han mantenido e incluso aumentado desde 2020: los que descubrieron la lectura durante el confinamiento han seguido leyendo. Las sagas son las protagonistas; las más populares (como por ejemplo "ACOTAR", de Sarah J.Maas) cuentan con millones de fans.



**Fig 16.** Portada de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001) de J.K Rowling.

**Fig 17.** Los cinco libros de la saga *ACOTAR* (2015-2021) de Sarah J.Maas.

Sin embargo, las bases de este auge ya estaban asentadas desde antes de la pandemia. La literatura juvenil comenzó a popularizarse con el éxito de franquicias literarias y cinematográficas como "Harry Potter" de J.K. Rowling, "Los juegos del hambre" de Suzanne Collins y "Crepúsculo" de Stephenie Meyer. Novelas que primero alcanzaron un éxito masivo en el ámbito literario y luego fueron adaptadas al cine, lo que consiguió atraer a un público más amplio.

Las redes sociales también han supuesto una pieza clave. Se han popularizado las figuras de los bookstagramers y los booktokers, que aprovechan sus canales de difusión para compartir sus lecturas e intercambiar recomendaciones. Son cada vez más los libros juveniles que se viralizan en internet. Las editoriales se han hecho eco de estas nuevas estrategias de promoción y han invertido mucho en campañas de marketing dirigidas a los jóvenes, utilizando plataformas como Instagram, TikTok y YouTube.



Otro fenómeno cada vez más común es que libros juveniles dirigidos a un público adolescente terminen captando también el interés de lectores adultos, ampliando aún más el mercado.

También cabe destacar las convenciones y ferias del libro como *BookCon*, *The Bookish Crush* y *YALLFest*, que se han convertido en eventos esperados como los festivales de música o los conciertos, y han proporcionado a los fans la oportunidad de interactuar con sus autores favoritos, conocerse entre ellos y crear un sentido de comunidad.



Fig 18. Promoción del *Bookish Crush Fest* (Barcelona, 2024) en la red social Instagram.

Fig 19. Ilustración del libro *La Cocina de la Noche* (1964) de Maurice Sendak.

## 4.2.2 La importancia del arte en la literatura juvenil

Antaño el arte era menos valorado que ahora. La profesión del artista era a menudo vista como una salida para los alumnos menos dotados, una profesión poco sofisticada.

Esta visión empezó a cambiar en 1964 con el libro infantil "La cocina de la noche", de Maurice Sendak. A partir de esta publicación, las ilustraciones comenzarían a aparecer en los libros cada vez con más frecuencia, hasta llegar al abrumador auge que estamos viendo hoy en día.

### 4.2.2.1 La fiebre de las ediciones especiales

A principios de 2024, con la publicación de "Alas de hierro" de Rebecca Yarros, el mundo del libro asistió a un nuevo fenómeno: el fervor por las ediciones especiales. Esta novela tenía los cantos pintados de rojo y pequeñas



ilustraciones de dragones dorados, y fue un boom literario comparado con la saga Harry Potter.

Este gran éxito ha llevado a que en los últimos meses no paren de salir al mercado ediciones especiales de estética muy cuidada. Es el caso de “El Familiar”, de Leigh Bardugo, que cuenta también con diseños en los bordes e ilustraciones de granadas en las guardas.

El arte ha sido potenciado y revalorizado en el sector editorial: los lectores ya no quieren solo una buena historia, quieren un libro bonito. Un objeto decorativo, incluso. Esto ha llevado a las editoriales a contratar a numerosos artistas y diseñadores que aseguren resultados estéticos.

#### 4.2.2.2 El fenómeno *fanart*

Un *fanart* (arte fan) es una ilustración de los personajes de una historia, realizada por un fan de la misma y compartida y disfrutada por otros fans. Como hemos visto, el mundo de la lectura cada vez tiene una base de fans más grande y sólida, lo que ha llevado a la proliferación de *fanarts* por todo internet.

Una de las diferencias clave entre los libros y las series y películas es que en los libros sueles tener que imaginar la apariencia de los personajes y las escenas en tu cabeza. Por ello, los fans de la lectura sienten la necesidad de ver a los personajes, las escenas, las parejas y los universos de sus historias plasmados en imagen.

Para ello, una vez más, la figura del artista ha sido revalorizada. Es cada vez más común que los seguidores de una historia contraten a un ilustrador para que ilustre a sus personajes favoritos, o que los propios artistas sean seguidores de esos libros y utilicen el *fanart* como un medio para ganar visibilidad y seguidores.



**Fig 20.** Edición especial de *El Familiar* (2023) de Leigh Bardugo.

**Fig 21.** *Fanart* de la saga *ACOTAR* (2015-2021) realizado por la artista Luly Bot.

### 4.3 REFERENTES

Durante el proceso de investigación escogí varios autores y obras que me ayudaron en el proceso creativo, ya sea como fuente de inspiración o como punto de partida para definir el proyecto y establecer objetivos.

#### 4.3.1. Referentes conceptuales

En esta categoría se encuentran las autoras de habla hispana que, al igual que yo, también son ilustradoras y se encargan de ilustrar sus propias novelas. Fueron toda una guía, estudié sus trayectorias y métodos para ver cómo lo hicieron para escribir sus propios libros ilustrados.

- **Clara Duarte** nació en Sevilla en 1996, y actualmente estudia Filología Hispánica en la universidad complutense de Madrid. Aparte de escribir novelas y ser ilustradora también es guionista. Publicó su primera novela, “Luna 174”, en 2019, pero aún no se atrevía a ilustrarla. En 2020 llegó su segunda novela, “Cada Seis Meses”, para la cual realizó la portada. Actualmente está trabajando en varios proyectos de novela que contarán con portadas ilustradas e ilustraciones en el interior. “Ghost Girlfriends” será publicado el año que viene, y la estética que se va viendo en las ilustraciones publicadas por redes (así como la temática paranormal) me recuerda un poco a “Mal Fario”.

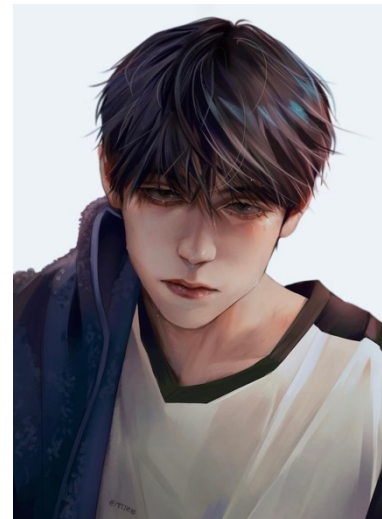
De ella me inspiró su forma de unir sus facetas de escritora e ilustradora, así como el hecho de que, al igual que en mis novelas, las protagonistas sean mujeres y se formen relaciones sáficas.



Fig 22 y 23. Ilustraciones del libro *Ghost Girlfriends* (2024) de Clara Duarte.

- **Mayerling Mejía Ivens** (artísticamente conocida como Mei Ivens) nació en México en 1998. En su caso, la escritura también vino antes que la ilustración. Empezó a compartir lo que publicaba a los 15 años, en la plataforma online “Wattpad”. Se inició en el mundo de la ilustración en 2019 realizando fanarts de sus historias favoritas en estilo tradicional. Poco después se compró una tableta gráfica y comenzó a profundizar en la ilustración digital a lo largo del año 2020 (aprovechando, sobre todo, las horas muertas del encierro de la pandemia). La autora narra que fue un proceso rápido y autodidacta, y que los tutoriales de Youtube y Pinterest le fueron de gran ayuda.

Quiso ser ilustradora para dar vida a las historias que creaba, por lo que su arte se centra en sus propios personajes y libros. Ha trabajado en el sector editorial, ilustrando portadas e interiores de famosas novelas como “Boulevard”, de Flor M. Salvador (fig 24).



#### 4.3.2 Referentes visuales

Dentro del ámbito de los aspectos visuales escogí aquellos artistas cuyo estilo me ha inspirado para definir la estética y forma de la novela. He tomado como referencia el estilo del coloreado, proporciones y composiciones, así como las sensaciones que transmiten. Intenté tomarlos de referencia como punto de partida y adaptarlo al estilo digital, más modernizado y adaptado a tiempos actuales.

**Fig 24.** Portada de *Boulevard parte 2* (2023) de Flor M. Salvador, ilustrada por Mei Ivens.

**Fig 25.** Ilustración de Mei Ivens para *EPYTE* (2021), una de sus novelas.

- **Norman Rockwell** (1894-1978) fue un pintor e ilustrador neoyorquino. En sus obras se representan escenas cotidianas de la vida estadounidense desde un prisma idealizado y optimista, con un toque de humor y calidez. Se hizo famoso



Fig 25. *Girl with Black Eye* (1953)  
Norman Rockwell.

por sus portadas para el "Saturday Evening Post", revista donde plasmó desde escenas familiares hasta eventos patrióticos.

Rockwell se inclinaba más por un estilo realista, le gustaba contar historias a través de imágenes. Es por esto por lo que lo consideré un excelente referente para la tarea de transmitir escenas de una novela. Rockwell tenía una capacidad innata para capturar expresiones faciales y emociones, lo que lo convierte en un buen narrador visual.

A pesar de que hayan pasado tantos años desde su muerte, Rockwell continúa influyendo a las nuevas generaciones de artistas. A pesar de su grandeza como artista él siempre se infravaloró a sí mismo, llegando a declarar que nunca lograría una verdadera obra maestra.

- **Juan Ferrándiz** (1907 - 1997) fue un ilustrador, poeta y escritor nacido en Barcelona. Es famoso por sus ilustraciones infantiles, figurines de madera y tarjetas navideñas. Aunque su estilo de dibujo es demasiado tierno e infantil para mi trabajo, sí tomé de inspiración su forma de plasmar los colores y la luz. En muchos de sus dibujos la iluminación cumple un papel fundamental, al ser muchas de ellas escenas nocturnas donde la luz se convierte en protagonista. En muchas de las ilustraciones de "Mal Fario" también es de noche, y los trabajos de Juan Ferrándiz me sirvieron de guía para darles más vida incorporando focos de luz (ya sea una hoguera, un televisor embrujado o una lamparita). Ferrándiz publicó 21 libros infantiles en catalán y 43 en español, llegando a ser una figura central en la literatura infantil española. Su trabajo se caracteriza por un enfoque en la inocencia, incluyendo niños y animales como gatos, perros, ratones, conejos, ardillas, pájaros y corderos.

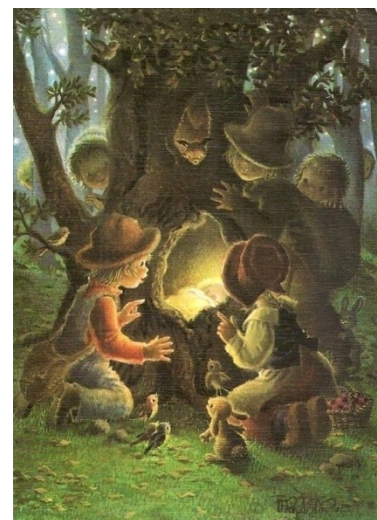
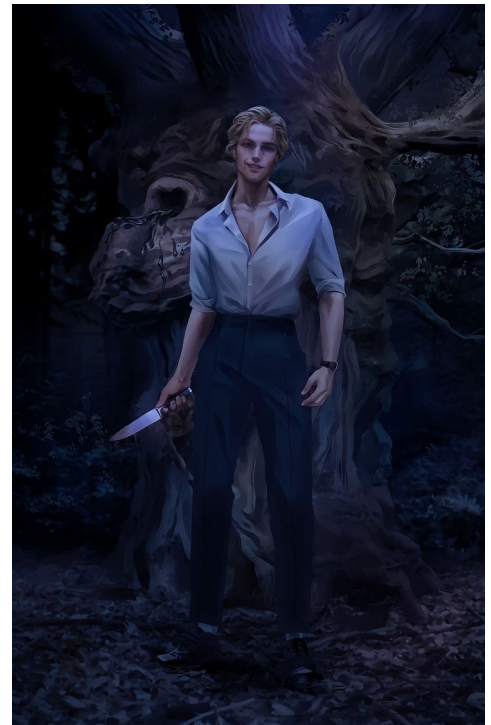
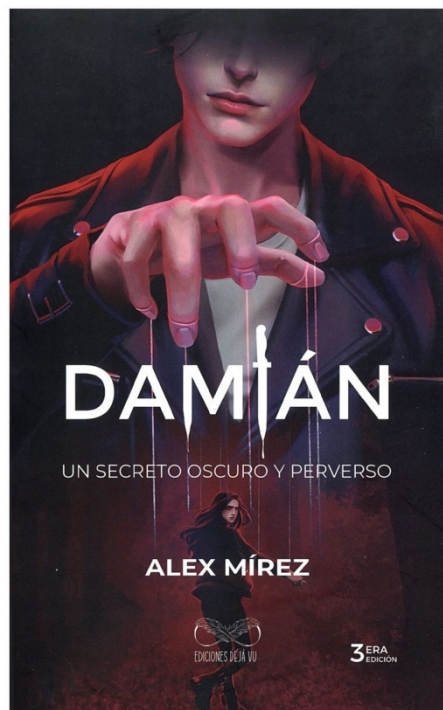


Fig 26 y 27. Ilustraciones de Juan Ferrándiz para sus tarjetas navideñas.



Para finalizar con los referentes visuales cabe destacar una obra que me sirvió como una gran guía a la hora de definir qué estaba buscando en cuanto a la estética de mi novela. Se trata de **“Damián”**, novela escrita por **Alex Mírez**. Es una novela que se engloba en la literatura juvenil de misterio, thriller y horror. La atmósfera oscura de la novela se transmite tanto en la portada (fig 28) (que también tomé de referencia) como en las ilustraciones del interior (fig 29). El estilo de dibujo sombrío y la forma de representar los planos y las emociones encajaba con mi propio proyecto.



**Fig 28.** Portada de *Damián* (2023) de Alex Mírez.

**Fig 29.** Ilustración interior de la novela *Damián* (2023) de Alex Mírez.

## 5. DESARROLLO PRÁCTICO

### 5.1 BRIEFING Y NAMING

Como ya hemos visto en el marco teórico, el briefing tiene como objetivo principal conocer y delimitar aspectos relevantes del proyecto antes de comenzar a trabajar. Localizar el público objetivo al que nos vamos a dirigir, sus intereses y necesidades; el formato (número aproximado de páginas y capítulos que tendrá), el estilo y la técnica que vamos a utilizar.

“Mal Fario” es una novela perteneciente al género de thriller de suspense y a la narrativa urbana juvenil. El público objetivo son jóvenes de entre 16 y 25 años, lectores tanto asiduos como ocasionales, que también consuman otros géneros como la fantasía y el terror. La decisión de que sea una novela ilustrada aumenta el ratio del público objetivo, atrayendo también a personas menos lectoras pero que disfruten de la estética de los dibujos.

El proyecto surge durante los primeros años de carrera, después de haber ocupado el tiempo libre que nos dio la cuarentena por Covid 19 en aprender el arte de la escritura de un modo más profesional. En esa época temas como la brujería y la astrología estaba de moda entre la gente de mi edad y despertaron en mi la suficiente curiosidad como para querer escribir sobre ello. De aquí surge el componente mágico y de misterio de la novela.

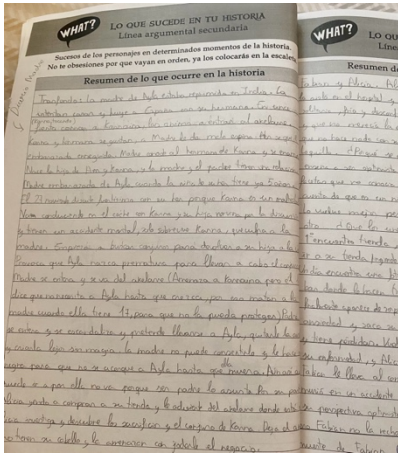
La elección del título no fue una tarea fácil, necesité hacer muchas listas de posibles opciones y pedir terceras opiniones. Finalmente se eligió “Mal Fario” por su relación con la magia negra. Es una expresión usada para referirse a los males de ojo, especialmente en Andalucía y en culturas como la gitana, y me pareció acertado puesto que la madre de la protagonista es andaluza y gitana.

Respecto a la ubicación de la novela elegí el País Vasco por su larga tradición de brujería y para favorecer a la ambientación de misterio. Euskadi es una tierra sombría y fría, ideal para este tipo de novelas.

### 5.2. EL PROCESO: LENGUAJE ARTÍSTICO Y ASPECTOS TÉCNICOS

#### 5.2.1. Resumen argumental, esquema y escaleta

Después de elaborar una enorme lluvia de ideas es el momento de empezar a estructurar la trama de la novela. El primer paso es elaborar un resumen argumental (fig 30), que consiste en ir ordenando los sucesos cronológicamente para tener un primer boceto de lo que será la historia. Normalmente es necesario crear más de un resumen argumental, puesto que durante este



proceso es habitual encontrar agujeros en la trama y es necesario reformularla. También es muy común que surjan nuevas ideas, y hay que incorporarlas.

Una vez tenemos el resumen argumental definitivo hay que conseguir resumirlo en un esquema. Este esquema contendrá los dieciocho momentos clave de la historia, aquellos sucesos más relevantes. Se tendrá en cuenta a la hora de estructurar la historia en una escaleta, pues estos momentos serán los de mayor peso y, por tanto, en los que más habrá que explotarse.

Podría decirse que una escaleta es como un storyboard aplicado al ámbito de las novelas. En ella se van estructurando por apartados todas y cada una de las escenas del libro, desde el inicio hasta el final. Es el proceso más arduo. La escaleta sirve de guía a la hora de escribir, a partir de ella también se puede dividir el argumento por capítulos.

### 5.2.2. Diseño de personajes y espacios

Esta parte del proceso comenzó definiendo al elenco de personajes que participan en la historia: Naia (la protagonista), Kaos (amiga de Naia e interés romántico), Fabio (amigo de Naia y de Kaos) y Alicia (personaje gris que es una pieza clave en la resolución del misterio e interés romántico de Fabio).

Primero se definieron los objetivos y aspiraciones de cada uno, su personalidad y psicología, el rol que adoptan en la historia, sus virtudes y sus defectos. Luego llegó la parte artística: el diseño de personajes.

Creé una estética marcada para cada uno, intentando que cada cual tuviese algo característico. Lo más característico de Naia es que tiene el cabello gris y siempre lo lleva semi recogido en dos moños. Aparte, siempre viste ropa negra y violeta, de estilo alternativo, y a menudo la represento con pequeños fantasmas a su alrededor. Por otra parte, lo más característico de Kaos es que siempre lleva un lazo negro en el pelo y camisetas o sudaderas de Star Wars. Fabio suele llevar chupas de cuero y su guitarra colgada al hombro, y Alicia tiene el cabello corto y muy rizado.

Respecto a la colorimetría, asigné un color a cada uno. El color de Naia es el violeta, el de Kaos el naranja amarillento, el de Fabio el negro y el de Alicia el marrón. En las ilustraciones intento que cada uno lleve algo de su color, pues también son colores que relaciono con sus personalidades.

Intenté que las paletas de colores de todos ellos se integrasen bien con los colores que predominan en los fondos de los escenarios (principalmente nocturnos, donde predominan los azules apagados y los violáceos. Fabio y Alicia suelen llevar colores neutros, con lo que no hay problema a la hora de

Fig 30. Fotografía del resumen argumental original (2022).

integrarlos con el espacio. Naia, al vestir de negro y violeta la mayor parte del tiempo, también se integra bien con el fondo al utilizar una paleta cromática parecida. Con Kaos jugué a crear parejas de complementarios, mezclando el naranja con el azul y el amarillo con el violeta. Me gusta especialmente la combinación amarillo-violeta que se crea al juntar a Naia con Kaos.



Fig 31. Ficha de personaje de Naia.

Fig 32. Ficha de personaje de Kaos.

Fig 33. Ficha de personaje de Alicia.

Fig 34. Ficha de personaje de Fabio.



#### 5.2.2.1 Elección de escenarios

Una parte importante a la hora de ambientar la novela (y también de ilustrarla) es seleccionar los escenarios principales. Estos son los lugares recurrentes por los que se moverán los personajes. Escogí el cementerio de Getaria (fig 35), la casa de Naia, el pub de Edurne y el bosque. Todos ellos aparecieron en las escenas ilustradas de la novela.

Primero recreé los lugares en mi mente, tomando de inspiración fotos reales de lugares de Euskadi y ojeando bancos de imágenes como Pinterest. Luego realicé pequeñas descripciones de cada sitio (los colores que predominaban en cada lugar, los colores, los ruidos, los olores etc), y por último introduje a los personajes en los escenarios mediante la ilustración.

#### 5.2.2.2 Documentación

Dado que no he visitado nunca Euskadi ni he vivido los años 90, fue necesario realizar un trabajo de documentación.

Empecé viéndome series como “Patria” (2020), ambientada en la novela de Fernando Aramburu, la cual también leí. En este caso me fue de mayor ayuda la serie, al poder ver directamente la estética del lugar y de la época. Creé varios tableros en Pinterest con imágenes de esos años y de la zona de Euskadi donde transcurría la novela, y me sirvieron para recurrir a ellos a la hora de escribir las descripciones, o ilustrar.

También fue necesario imprimir un mapa de la zona y marcar los pueblos y ciudades en los que transcurre la novela, así como las distancias que hay entre las localizaciones y el tiempo que se tardaría moviéndose de una a otra en bus, coche o tren.

Para terminar, añadí a mi grupo de lectores beta (lectores que leen la novela antes de llevarla a las editoriales) a varias personas del país vasco de más de cuarenta años, para verificar que la ambientación resultaba realista y bien lograda.

### 5.3. TEXTO Y NARRACIÓN

El proceso de aprender a escribir de forma profesional fue largo. Como ya especificué, comenzó en el año 2020. El pilar central de mi formación fueron libros didácticos como “mientras escribo”, de Stephen King; “Cómo sobrevivir a

**Fig 35.** Ilustración de Naia en el cementerio de Getaria (Gipuzkoa).

la escritura”, de Gabriella Campbell; o “Escribir desde los cimientos”, de Alicia Pérez Gil.

Otro recurso que me fue también de gran ayuda fueron los cursos de escritura del escritor Javier Miró, publicados en la plataforma online de enseñanza “UDEMI”. Realicé los cursos “Escritura Creativa para Escribir una Novela”, “Creación de Personajes Multinivel”, “Planificación de Libros” y “50 recursos para Escribir una Novela”.

Una vez finalizado envié el manuscrito al propio Javier Miró para que lo valorase en un informe de lectura, el cual resultó ser muy favorable.

#### 5.4. CROMATISMO

Hice varias pruebas de color hasta encontrar la paleta ideal. No fue especialmente complicado porque desde el principio supe que quería un fondo oscuro y la tipografía de un rojo brillante.

Primero pensé que la combinación de verde oscuro y rojo sería ideal, al ser una pareja de colores complementarios que transmite fuerza y violencia. Me parecía apropiada para un thriller.

Sin embargo, al probar con el azul oscuro en el fondo, descubrí que me gustaba mucho más. Azul oscuro y rojo brillante es una combinación que ya se ha utilizado en producciones muy similares, por ejemplo en la serie de Netflix “Las escalofriantes aventuras de Sabrina” (2018) (fig 36). Al igual que con el verde sigue creando un fuerte contraste, pero el azul oscuro transmite mejor el componente de misterio y, además, me gustó que fuera un cielo nocturno. También utilicé un marrón oscuro, casi negro, para crear las figuras del fantasma, el poste de la luz y los árboles del fondo.



**Fig 36.** Cartel promocional de la serie *Las Escalofriantes Aventuras de Sabrina* (2018) de Netflix.

**Fig 37.** Paleta de colores escogida para *Mal Fario*.



#### 5.4.1. Pruebas de impresión

La Editorial llevó a cabo una primera prueba de impresión para determinar cómo quedaban los colores de la cubierta y de las ilustraciones del interior sobre el papel. Mientras que las ilustraciones del interior conservaron la calidad del color, el fondo de la cubierta se oscureció demasiado. El azul y el marrón oscuro casi se fundieron, difuminando los detalles del fondo.

Por este motivo, fue necesario hacer un ajuste de color. Se utilizó un tono de azul un poco más claro y se oscureció el marrón de los detalles. Una vez realizados los cambios volvió a llevarse el libro a imprenta, y esta vez todos los colores y elementos de la cubierta resaltaron en su necesaria medida.

### 5.5. ARTES FINALES

#### 5.5.1. Cubierta

##### 5.5.1.1. Tipografía

La tipografía del interior del libro corrió a cargo de los diseñadores y maquetadores del sello editorial Munyx, pero yo me encargué de la tipografía del título (fig 38).

Para ello tomé de base una tipografía con serifa (Kingston Roman) y la modifiqué entera. Alargué y afilé las serifas, estiré un poco las letras y las decoré con hilos viscosos que recuerdan a sangre, a telarañas o a la saliva de un monstruo, reflejando el componente de misterio paranormal de la novela. Creé una capa de luz en la parte de trasera para causar un efecto de letras iluminadas, y lo acompañé con pequeños puntitos de luz para darle un toque mágico. Repliqué la misma tipografía para escribir los nombres de personajes en sus fichas.

##### 5.5.1.2 Ilustración

Para la ilustración de la portada seguí siguiendo el objetivo de transmitir un halo de misterio. Para ello, solo mostré la mitad del rostro de Naia, dándole protagonismo a sus ojos (fig 39). Le añadí luz a sus iris, haciendo que brillen un poco en la oscuridad. Para el fondo dibujé un paisaje nocturno y unos fantasmas, buscando, de nuevo, el elemento paranormal.

En la parte trasera de la portada ilustré la punta de cuarzo que es usada como arma en la historia, ensangrentada en el suelo y marcada como si fuera una prueba de la escena del crimen de una investigación policial (fig 40).



**Fig 38.** Diseño de tipografía para el título sobre fondo negro.

Por último decoré el lomo a juego con la tipografía, ilustrando tiras viscosas que lo atraviesan de lado a lado.



### 5.5.2. Ilustración de las escenas

Me habría gustado que el libro tuviese más escenas ilustradas, pero dado el coste de impresión a color en imprenta la editorial solo me permitió siete páginas ilustradas. Para poder representar los momentos de forma más amplia, partí tres de esas páginas en dos escenas. Así pues, el libro contiene un total de diez escenas ilustradas a todo color.

La primera página ilustrada se ubica al inicio del libro (fig 47), es una especie de apertura donde aparece la protagonista y un pequeño espacio para que el lector pueda escribir su nombre. Así mismo hay otra página ilustrada al final del libro a modo de cierre, en la que aparece en letrero de “fin” (fig 45).

**Fig 39.** Detalle de la ilustración principal de la portada.

**Fig 40.** Detalle de la ilustración principal de la contraportada.

**Fig 41.** Cubierta completa.



El resto de ilustraciones son momentos importantes de la novela, distribuidas a lo largo de las tres partes.



Fig 42. Escena del interior 1.

Fig 45. Escena final.

Fig 43. Escena del interior 2.

Fig 46. Escena del interior 4.

Fig 44. Escena del interior 3.

Fig 47. Ilustración de la primera página.

### 5.5.3. Ilustración y diseño de las partes

La novela está dividida en tres partes: “Parte 1: El Akelarre” (de la página 17 a la 102); “Parte 2: Sacrificios” (de la página 105 a la 208); y “Parte 3: Cuesta abajo y sin frenos” (de la página 213 a la 342).

Para diseñar las páginas de separación de inicio de cada una de estas partes, primero diseñé la tipografía para que fuera a juego con el título. Considero que la tipografía es una parte fundamental de la marca personal del libro, así que procuré que también estuviera presente en su interior. Originalmente la tipografía de los inicios de las tres partes estaba en color, pero desde la editorial decidieron que esas páginas se imprimirían en blanco y negro.

Decoré el fondo con ilustraciones simples en blanco y negro: una luna con murciélagos para la primera parte (fig 48), ramas secas para la segunda (fig 49) y una telaraña con su respectiva dueña para la tercera (fig 50).

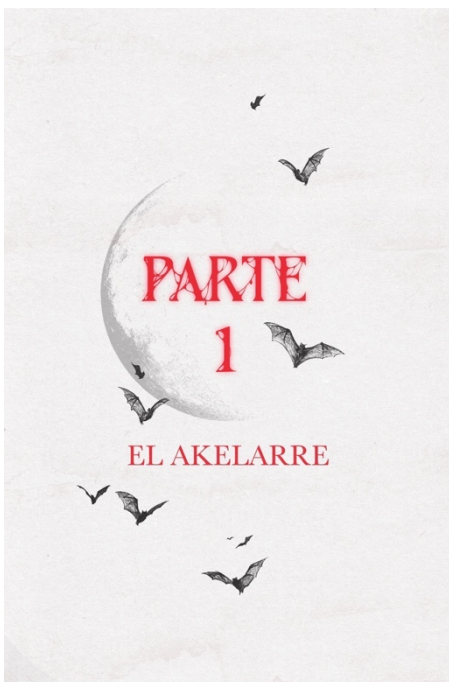


Fig 48. Diseño de la Parte 1.



Fig 49. Diseño de la Parte 2.

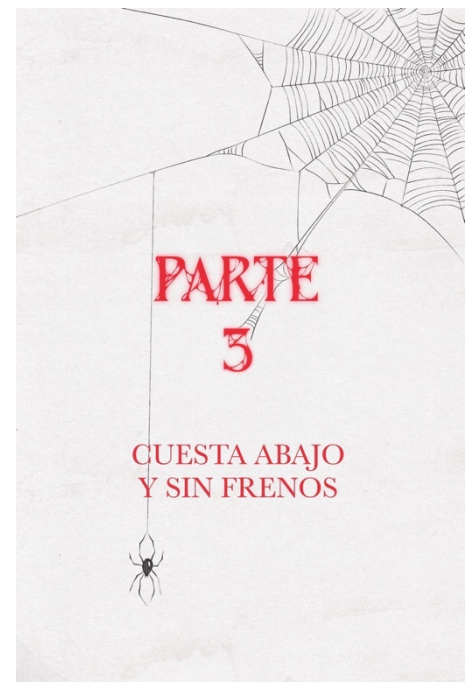


Fig 50. Diseño de la Parte 3.

#### 5.5.4. Inicios de capítulo

Los inicios de los capítulos también están decorados. Dibujé a línea unas calabazas con un sombrero de bruja, y las sombreeé con rallado (fig 51).

También diseñé los números del 1 al 9 con la misma tipografía que la de la portada, para que se siguiera una coherencia estética a lo largo de toda la lectura.

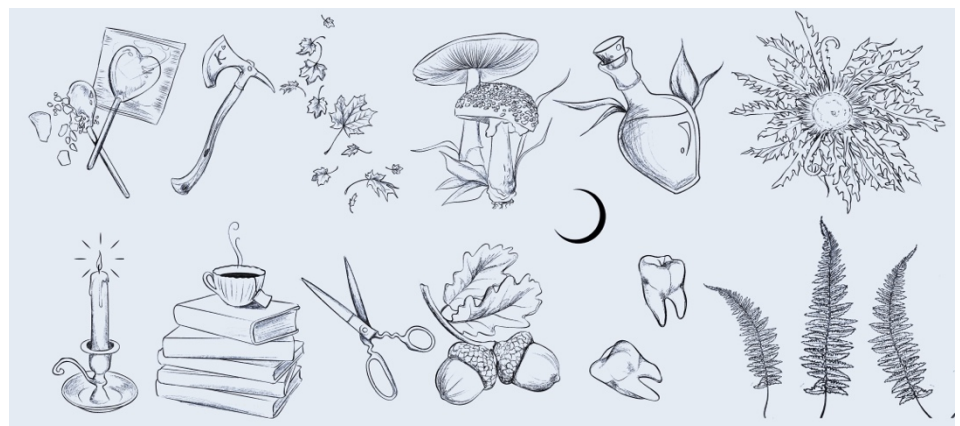


#### 5.5.5. Ilustraciones decorativas a línea

Aparte de las ilustraciones de escenas importantes y del diseño de los inicios de cada parte, quería que el arte acompañara a muchas de las páginas del libro. Para ello realicé un total de 14 diseños sencillos (fig 52), a línea y sombreados con rallado (igual que el dibujo de los inicios de capítulo).

Estas pequeñas ilustraciones ayudan a construir un ambiente de misterio otoñal. Algunas como el hacha, los dientes o la piruleta están relacionadas con elementos que aparecen en los capítulos, el resto solo cumplen una función estética.

Se introdujeron en el texto durante la fase de maquetación, fueron colocadas en los márgenes o al final de los capítulos.



**Fig 51.** Detalle inicio de capítulo.

**Fig 52.** Agrupación de todas las ilustraciones decorativas a línea realizadas para los interiores.

### 5.5.6. Prototipo final



Fig 53. Detalle del libro por ambas caras.

Fig 54. Detalle de cubierta completa.

Fig 55. Pila de libros.



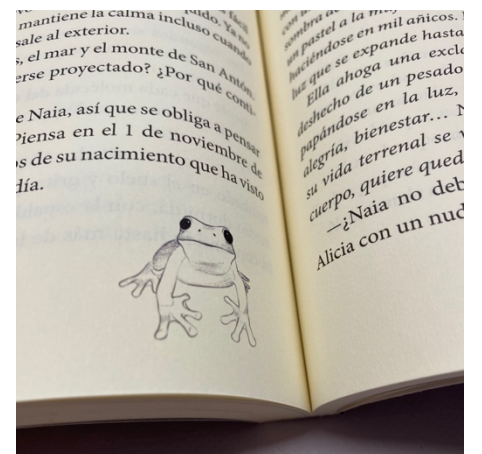
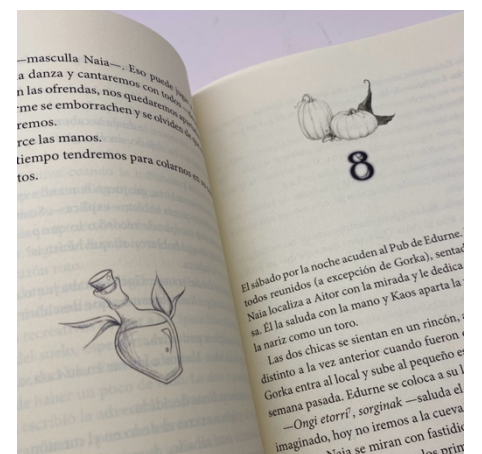
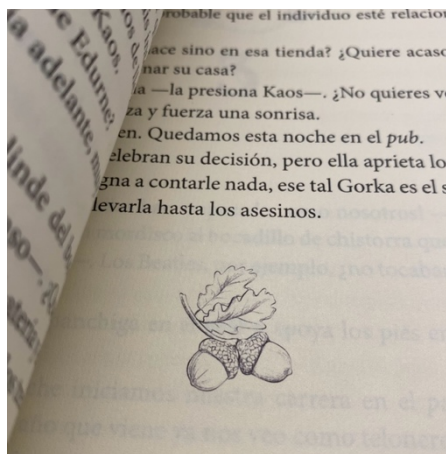
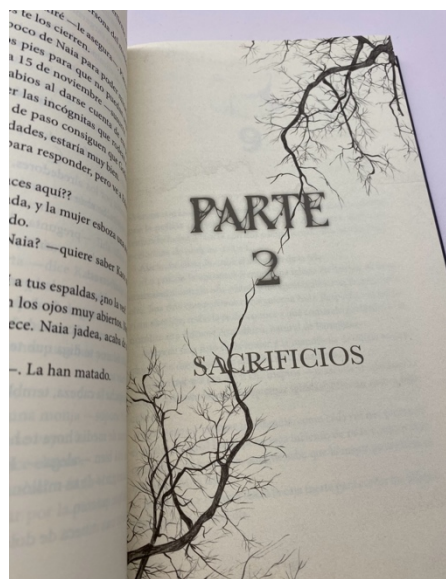
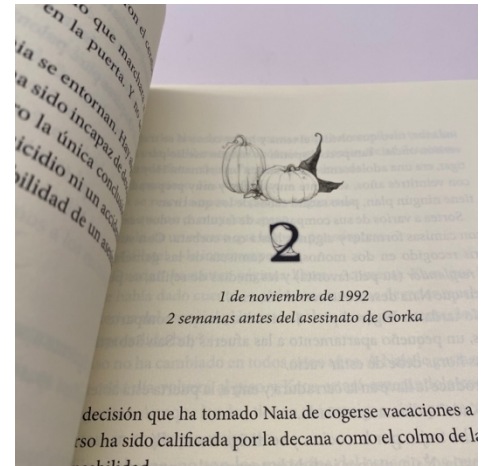
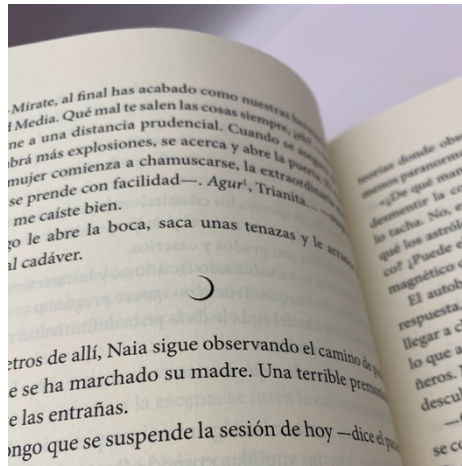


Fig 56. Detalle páginas ilustradas de la primera parte.

Fig 57. Detalle del separador de texto en forma de luna.

Fig 58. Detalle del inicio del capítulo 2.

Fig 59. Detalle de la segunda parte.

Fig 60. Detalle ilustración bellotas.

Fig 61. Detalle ilustración pócima e inicio del capítulo 8.

Fig 62. Detalle ilustración piruleta.

Fig 63. Detalle ilustración rana.



Fig 64. Detalle de la primera página.

Fig 65 y 66. Ilustraciones del interior sobre papel.

## 5.6. PROMOCIÓN

### 5.6.1 Ilustraciones extra

Ya que no me permitieron introducir más de siete páginas ilustradas en la novela, realicé ilustraciones extra para utilizar en la promoción de redes. Estas incluyeron *moodboards* ilustrados de los personajes (fig 67, 68, 69 y 70), ilustraciones de Kaos y de Naia y dibujos de las parejas.



Fig 67. Moodboard ilustrado de Kaos.

Fig 68. Moodboard ilustrado de Naia.

Fig 69. Moodboard ilustrado de Fabio.

Fig 70. Moodboard ilustrado de Alicia.



Fig 71. Ilustración de Naia y Kaos en los salones recreativos.

Fig 72. Ficha ilustrada de Kaos.

Fig 73. Ilustración de Fabio y Alicia.

Fig 74. Ilustración de Naia y Kaos.



### 5.6.2 Booktrailer animado

También pensando en la promoción en redes realicé un *booktrailer* (trailer de la novela) animado con ayuda de Paula Moreno (creadora audiovisual) y Llinin Olmeda (actriz de doblaje). Yo realicé una serie de ilustraciones que Paula animó para darles movimiento, y Llinin se encargó del audio.

Link al *booktrailer*:

<https://www.instagram.com/reel/C53X7Bdtkfx/?igsh=b2V0czVwbW13NzIz>

### 5.6.3 Merchandising

#### 5.6.3.1 Pegatinas



#### 5.6.3.2 Marcapáginas



**Fig 75.** Pegatinas de Naia.

**Fig 76.** Marcapáginas de Kaos y Naia.

### 5.6.3.3 Totebag



Fig 77. Totebag con la portada de la novela.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido de gran importancia para mí por muchas razones. La primera es que ha sido el primer paso hacia mi carrera profesional, saliendo al mercado como ilustradora y como escritora.

Ya había realizado trabajos de ilustración editorial desde 2022, especialmente para autoras estadounidenses o pequeñas empresas de ediciones especiales, pero es la primera vez que sale a la venta un libro ilustrado cuya autora soy yo misma.

Concretar este trabajo final ha sido todo un reto por el poco tiempo libre del que he dispuesto este año: compaginando vida laboral con la universidad, la publicación del propio libro, las giras de firmas y la promoción constante en redes. Por momentos parecía imposible sacar adelante todo y me venía abajo, pero a pesar de los altibajos, el escaso tiempo y las dificultades ha valido la pena.

Ha sido un viaje de mucha ilusión y he conocido a personas maravillosas en el camino. La escritura y la ilustración han sido sueños que me han acompañado desde niña. Muchas veces pensé que eran demasiado difíciles de cumplir, profesores u otros adultos del entorno de mi infancia me dijeron que era muy complicado llegar a vivir de esto, y durante mucho tiempo les creí. Con el pasar de los años me di cuenta de que escribir e ilustrar era lo que daba sentido a mi vida, y decidí intentarlo aunque fuese arriesgado. Por eso me metí en la carrera de Bellas Artes.

Tal y como imaginaba, no ha sido fácil: al igual que ha sido un viaje de mucha ilusión, también ha sido duro; un camino de esfuerzo y de trabajo. De escribir y dibujar a diario al mismo tiempo que llevaba al día las tareas de la universidad, de formarme por mi cuenta más allá de lo aprendido en clase y de seguir practicando hasta conseguir los resultados que deseo. Nunca habría imaginado ver un libro mío en las estanterías de la FNAC, el Abacus o La Casa del Libro, pero me he demostrado a mí misma que con constancia los sueños se cumplen.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Aramburu, F. (2016). Patria.

Campbell, G. (2018). 70 trucos para sacarle brillo a tu novela.

Campbell, G. (2019). Como sobrevivir a la escritura.

Duque, A. G. (2016). El escritor emprendedor.

Gil, A. P. (2021). Escribir desde los cimientos.

Heller, E. (2014). La psicología del color: Como actuan los colores sobre los sentimientos y la razón.

King, S. (2023). Mientras escribo.

Mirez, A. (2022). Damián.

Salas, C. (2017). Story Telling, la escritura mágica.

### ARTÍCULOS DE REVISTA

Anónimo. (16 de Diciembre de 2021). La literatura infantil y juvenil experimenta un gran auge en 2021. Obtenido de Levante-EMV.com: <https://www.levante-emv.com/cultura/2021/12/16/literatura-infantil-juvenil-experimenta-gran-60749583.html>

Anónimo. (2021). Howard Pyle. Obtenido de La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/libros/autores/howard-pyle-53845>

Bertran, J. (02 de Julio de 2024). Los libros de edición especial están de moda: las claves del fenómeno. Obtenido de El Periódico: <https://amp.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20240702/furor-ediciones-especiales-limitadas-formula-exito-libros-novelas-104014269> <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20240702/furor-ediciones-especiales-limitadas-formula-exito-libros-novelas-104>

Nieta, A. S. (02 de Febrero de 2023). El “boom” de la literatura infantil y juvenil. Obtenido de AcePrensa:

<https://www.aceprensa.com/cultura/literatura-infantil-y-juvenil/el-boom-de-la-literatura-infantil-y-juvenil/>

## WEBGRAFÍA

Admin\_CMYK. (12 de Mayo de 2021). ¿Qué es la ilustración editorial? .

Obtenido de CMYK escuela de ilustración digital:

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

Administrador. (25 de Enero de 2018). The New Yorker. Noventa años de portadas ilustradas . Obtenido de VISUAL Magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación: <https://visual.gi/the-new-yorker-noventa-anos-de-portadas-ilustradas/>

Andújar, I. M. (2024). La revolución científica en el arte IV. Historia Natural.

Obtenido de Momotoria: <https://www.momotoria.es/entradas-historia/la-revolucion-cientifica-en-el-arte-iv-historia-natural/>

Anónimo. (s.f.). 1.1 breve historia de la ilustración. Obtenido de La nube artística:

[https://www.lanubeartistica.es/dibujo\\_artistico\\_2/unidad6/DA2\\_U6\\_T1\\_v01/11\\_breve\\_historia\\_de\\_la\\_ilustracin.html](https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html)

Anónimo. (15 de Mayo de 2010). La Edad Dorada de la Ilustración. Obtenido de La gruta de los lienzos: <https://lienzos.blogspot.com/2009/07/la-edad-dorada-de-la-ilustracion.html>

Anónimo. (2013). Historia del libro en Europa: El siglo XV: Los incunables y el triunfo del papel. Obtenido de Todo libro antiguo:

<http://www.todolibroantiguo.es/historia-libro-antiguo-primeros-europa-siglo-xv.html#>

Anónimo. (16 de Agosto de 2016). Illustrated London News. Obtenido de The British Newspaper Archive:

<https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/titles/illustrated-london-news>

Anónimo. (26 de Enero de 2018). La elección del ilustrador. Obtenido de A Fin de Cuentos: <https://afindecuentos.com/la-eleccion-del-ilustrador/>

Anónimo. (20 de Febrero de 2018). La historia de la imprenta: desde Gutenberg hasta la impresión digital. Obtenido de TRUYOL digital:

<https://truyol.com/blog/2018/02/20/la-evolucion-de-la-imprensa-desde-gutenberg-hasta-la-impresion-digital/>

Anónimo. (2023). Caricatura satírica. Obtenido de Memoria Chilena: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-618228.html>

Anónimo. (17 de Abril de 2023). El proceso de ilustración, ¿conoces las fases de producción? Obtenido de Arteneo: <https://www.arteneo.com/blog/el-proceso-de-ilustracion/>

Anónimo. (6 de Febrero de 2024). Impacto del arte digital en la sociedad. Obtenido de U-TAD: <https://u-tad.com/impacto-del-arte-digital-en-la-sociedad/>

Anónimo. (s.f.). Ilustración informativa. Obtenido de Ilustración Aplicada: [https://ilustracionaplicada.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/02/ilustracioninformativa\\_01.pdf](https://ilustracionaplicada.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/02/ilustracioninformativa_01.pdf)

Anónimo. (s.f.). Libros Arcanos. Obtenido de Literatura infantil y juvenil características: <https://librosarcanos.es/literatura-infantil-y-juvenil-caracteristicas/>

Anónimo. (s.f.). Libros de horas: devoción y arte en la edad media. Obtenido de Museo de Artes Decorativas: <https://www.artdec.gob.cl/colecciones/libros-de-horas-devocion-y-arte-en-la-edad-media/manuscritos-iluminados-de-la-edad>

Anónimo. (s.f.). Walter Crane (1845 - 1915). Obtenido de Reprodart: <https://www.reprodart.com/a/walter-crane.html>

Arena, E. (1 de Enero de 2011). Vanity Fair. Obtenido de ROOM: <https://roomdiseno.com/vanity-fair/>

Bernal, M. D. (23 de Junio de 2009). El grabado en el renacimiento. Obtenido de Técnicas de grabado: <https://tecnicasdegrabado.es/2009/el-grabado-en-el-renacimiento>

Hoyos, M. (1 de Marzo de 2017). La ilustración en las revistas: el ejemplo de la Harper's Weekly. Obtenido de Blog DSIGNO: <https://www.dsigno.es/blog/disenio-grafico/la-ilustracion-en-las-revistas-el-ejemplo-de-la-harpers-weekly>

Lopez, E. (30 de Enero de 2024). El impacto de la Inteligencia Artificial en el arte. Obtenido de Vermislab: <https://www.vermislab.com/el-impacto-de-la-inteligencia-artificial-en-el-arte/>

Mascio, L. D. (s.f.). La importancia de la ilustración en el diseño gráfico. Obtenido de Valor de Ley: <https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-grafico/>

Méndez, J. (s.f.). Tipos de ilustración editorial. Obtenido de Issuu: [https://issuu.com/the\\_imagine.person/docs/folleto/s/25759320](https://issuu.com/the_imagine.person/docs/folleto/s/25759320)

Miller, M. (5 de Agosto de 2022). Códices mixtos, aztecas y mayas que sobrevivieron a los conquistadores. Obtenido de Ancient Origins: <https://www.ancient-origins.es/artefactos-escritos-antiguos/codices-mixtecos-aztecas-mayas-002665>

MissTechin. (4 de Septiembre de 2016). Analizando el fenómeno fan: Fan Arts, Fan Fics y más. Obtenido de Miss Techin: <https://www.misstechin.com/el-fenomeno-fan-fan-arts-fan-fics-y-mas/>

Ryan. (20 de Julio de 2023). Estilos de ilustración - La guía definitiva. Obtenido de 21Draw: <https://www.21-draw.com/es/illustration-styles/>

Salví, P. (9 de Febrero de 2023). Inteligencia artificial y arte. ¿El fin de la ilustración? Obtenido de Puri Salví: <https://purisalvi.com/inteligencia-artificial-y-arte-el-fin-de-la-ilustracion/>

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

**Fig 1.** Cronograma de trabajo durante el primer cuatrimestre.

**Fig 2.** Cronograma de trabajo durante el segundo cuatrimestre.

**Fig 3.** Mapamundi del Salterio de la abadía de Westminster (1260 aprox.)

**Fig 4.** Códice azteca de la época prehispánica.

**Fig 5.** Fotografía de una de las páginas de *Canzonere e Trionfi* (1470) de Petrarch.

**Fig 6.** Ilustraciones en *The Great Herbal* (1542) de Leonhart Fuschs.

**Fig 7.** *Champagne Ruinart* (1896) de Alfons Mucha.

**Fig 8.** Portada de la revista *Harper's Weeckly* (13 abril 1895) ilustrada por W.A Rogers.

**Fig 9.** Página ilustrada de *Walter's Crane Painting Book* (1890) de Walter Crane.

**Fig 10.** Portada de *The New Yorker* (17 enero 1959) ilustrada por Saul Steinberg.

**Fig 11.** Portada de la revista de crítica y sátira *El Jueves* (17 enero 2015) ilustrada por Julio y Jose Cuerda.

**Fig 12.** Ilustraciones estilo cartoon (2023) de la artista Hong Soonsang.

**Fig 13.** Ilustración de arte conceptual (2024) del artista Ricardo Calvo.

**Fig 14.** Portada de la novela *Juana de Arco* (2024) escrita por Katherine J.Chen. Ejemplo de portada realizada con Inteligencia Artificial.

**Fig 15.** Cartel protesta contra la Inteligencia Artificial viralizado en redes sociales a lo largo de 2023.

**Fig 16.** Portada de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001) de J.K Rowling.

**Fig 17.** Los cinco libros de la saga *ACOTAR* (2015-2021) de Sarah J.Maas.

**Fig 18.** Promoción del *Bookish Crush Fest* (Barcelona, 2024) en la red social Instagram.

**Fig 19.** Ilustración del libro *La Cocina de la Noche* (1964) de Maurice Sendak.



**Fig 20.** Edición especial de *El Familiar* (2023) de Leigh Bardugo.

**Fig 21.** Fanart de la saga *ACOTAR* (2015-2021) realizado por la artista Luly Bot.

**Fig 22 y 23.** Ilustraciones del libro *Ghost Girlfriends* (2024) de Clara Duarte.

**Fig 24.** Portada de *Boulevard parte 2* (2023) de Flor M. Salvador, ilustrada por Mei Ivens.

**Fig 25.** Ilustración de Mei Ivens para *EPYTE* (2021), una de sus novelas.

**Fig 25.** *Girl with Black Eye* (1953) Norman Rockwell.

**Fig 26 y 27.** Ilustraciones de Juan Ferrandiz para sus tarjetas navideñas.

**Fig 28.** Portada de *Damián* (2023) de Alex Mírez.

**Fig 29.** Ilustración interior de la novela *Damián* (2023) de Alex Mírez.

**Fig 30.** Fotografía del resumen argumental original (2022).

**Fig 31.** Ficha de personaje de Naia.

**Fig 32.** Ficha de personaje de Kaos.

**Fig 33.** Ficha de personaje de Alicia.

**Fig 34.** Ficha de personaje de Fabio.

**Fig 35.** Ilustración de Naia en el cementerio de Getaria (Gipuzkoa).

**Fig 36.** Cartel promocional de la serie *Las Escalofriantes Aventuras de Sabrina* (2018) de Netflix.

**Fig 37.** Paleta de colores escogida para *Mal Fario*.

**Fig 38.** Diseño de tipografía para el título sobre fondo negro.

**Fig 39.** Detalle de la ilustración principal de la portada.

**Fig 40.** Detalle de la ilustración principal de la contraportada.

**Fig 41.** Cubierta completa.

**Fig 42.** Escena del interior 1.

**Fig 43.** Escena del interior 3.

**Fig 44.** Escena del interior 4.

**Fig 45.** Escena final.

**Fig 46.** Escena del interior 5.

**Fig 47.** Ilustración de la primera página.

**Fig 48.** Diseño de la Parte 1.

**Fig 49.** Diseño de la Parte 2.

**Fig 50.** Diseño de la Parte 3.

**Fig 51.** Detalle inicio de capítulo.

**Fig 52.** Agrupación de todas las ilustraciones decorativas a línea realizadas para los interiores.

**Fig 53.** Detalle del libro por ambas caras.

**Fig 54.** Detalle de cubierta completa.

**Fig 55.** Pila de libros.

**Fig 56.** Detalle páginas ilustradas de la primera parte.

**Fig 57.** Detalle del separador de texto en forma de luna.

**Fig 58.** Detalle del inicio del capítulo 2.

**Fig 59.** Detalle de la segunda parte.

**Fig 60.** Detalle ilustración bellotas.

**Fig 61.** Detalle ilustración pócima e inicio del capítulo 8.

**Fig 62.** Detalle ilustración piruleta.

**Fig 63.** Detalle ilustración rana.

**Fig 64.** Detalle de la primera página.

**Fig 65 y 66.** Ilustraciones del interior sobre papel.

**Fig 67.** *Modboard* ilustrado de Kaos.

**Fig 68.** *Moodboard* ilustrado de Naia.

**Fig 69.** *Moodboard* ilustrado de Fabio.

**Fig 70.** *Moodboard* ilustrado de Alicia.

**Fig 71.** Ilustración de Naia y Kaos en los salones recreativos.

**Fig 72.** Ficha ilustrada de Kaos.

**Fig 73.** Ilustración de Fabio y Alicia.

**Fig 74.** Ilustración de Naia y Kaos.

**Fig 75.** Pegatinas de Naia.

**Fig 76.** Marcapáginas de Kaos y Naia.

**Fig 77.** Totebag con la portada de la novela.

## 9. ANEXO

### 9.1. ANTECEDENTES

Dedicaré este espacio a las artes iniciales (anteriores a 2023), incluyendo los primeros prototipos de portada, primeros diseños de personaje y pruebas en otros estilos de dibujo. La estética final de la novela se construyó en base a prueba y error, tal y como puede comprobarse aquí abajo.

Nota: en su diseño inicial, Kaos tenía el cabello color burdeos y no llevaba gafas.



