

TFG

“TRAS LAS GAFAS” PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

Presentado por María Lladró Carbó
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El proyecto consiste en la creación de un álbum ilustrado en torno al *bullying*, dirigido principalmente a un público infantil, ya que es en esta etapa en la que comienzan los casos de acoso escolar.

Se centra en la ilustración producida mediante el proceso serigráfico, con una estructura narrativa, intentando conseguir con cada ilustración, una fácil comprensión para todo tipo de público.

PALABRAS CLAVE

Serigrafía; álbum ilustrado; *bullying*; diseño; divulgación.

ABSTRACT

The following project consists in the creation of an illustrated album about bullying. This album is aimed primarily at a children's public, because it is at this stage where bullying cases begin.

This work concentrates on the illustration produced by the serigraphic process, with a narrative structure, trying to get with each illustration an easy understanding for all types of public.

KEYWORDS

Serigraphy; illustrated album; bullying; design; spreading.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría comenzar dando las gracias a mi tutor, Roberto Vicente Giménez Morell, por ser tan buen profesor y tutor, ha sido un placer trabajar con él.

A los profesores de la asignatura de ilustración aplicada, por ayudarme también en la elaboración del proyecto final aquí presentado.

A cada uno de mis familiares y pareja, por creer siempre en mí. He caído muchas veces a lo largo de este recorrido, mucho agobio, estrés, ansiedad de pensar que no llegaba a finalizarlo, pero gracias a ellos, he conseguido seguir hacia delante.

A los psicólogos que he visitado, los cuales han proporcionado información muy útil para el desarrollo del mismo. Dicha información me ha sido de gran ayuda e inspiración, a modo de complementar las ideas que tenía para el proyecto.

Pero sobre todo, gracias a cada uno de mis compañeros que se han volcado en aconsejarme, siempre con el fin de que consiguiese sacar lo mejor de mí. He sido en ocasiones bastante pesada y un poco agobiante, pero aun así, ahí han estado, a mi lado, intentando que no me hundiese. Gracias chicos, estar con vosotros a lo largo de todo este recorrido es lo mejor que me llevo del periodo universitario.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1 Objetivos	6
2.1.1 <i>Objetivo principal</i>	6
2.1.2 <i>El bullying como vivencia personal</i>	6
2.1.3 <i>Crear una estética que enganche</i>	7
2.2 Metodología	8
2.2.1 <i>Aspectos teóricos</i>	8
2.2.2 <i>Referentes</i>	11
2.2.3 <i>Metodología proyectual</i>	14
2.2.4 <i>Producción artística</i>	15
3. DESARROLLO DEL PROYECTO "TRAS LAS GAFAS"	16
3.1 Conceptualización de los personajes	16
3.1.1 <i>Niña</i>	16
3.1.2 <i>Madre</i>	16
3.1.3 <i>Gato</i>	17
3.2 Escenarios	17
3.3 Producción del álbum	18
3.3.1 <i>Bocetos y proceso de trabajo</i>	18
3.3.2 <i>De lo digital a la serigrafía</i>	24
3.3.3 <i>Maquetas</i>	26
3.4 Artes finales	26
3.4.1 <i>Ilustraciones finales</i>	26
3.4.2 <i>Texto</i>	28
3.4.3 <i>Cubierta</i>	30
3.4.4 <i>Guardas</i>	31
3.4.5 <i>Encuadernación</i>	33
3.4.6 <i>Producto final</i>	34
4. CONCLUSIONES	36
5. BIBLIOGRAFÍA	38
6. ANEXOS	40

1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar con la introducción al proyecto, se ha de decir, que se utiliza la tercera persona para la redacción del texto en general, excepto las partes cuyo contexto narra experiencias personales, las cuales aparecerán redactadas en primera persona, ya que es necesario para una mayor comprensión del proyecto.

Para comenzar, el acoso escolar, más conocido como *bullying*, es un tema aún por resolver. Por desgracia, cada año mueren en torno a 600.000 adolescentes, donde más de la mitad de las víctimas son a causa del acoso escolar.

El proyecto ha consistido en diseñar un álbum ilustrado donde se muestre de una manera sutil, pero no por ello menos impactante, la cruda verdad de esta realidad. El álbum va dirigido a un público infantil, de entre cinco a ocho años de edad, ya que es desde esa etapa de la vida, cuando los niños y niñas comienzan a formar parte de este tipo de situaciones.

Generalmente, se suele tratar el problema de la violencia escolar, dando charlas y folletos informativos, a partir de que los niños y niñas entran en la E.S.O (Educación Secundaria Obligatoria), pero en realidad, desde que son bastante más pequeños, es cuando comienzan a experimentar este tipo de violencia.

Por otro lado, uno de los objetivos más importantes que define el proyecto, es introducir, además del niño, al adulto en el relato, ya que son en muchas ocasiones estos, los que tienen la realidad en frente y no la quieren ver, se limitan a decir: *son cosas de niños*. De este modo, ¿cómo se puede introducir al adulto en el relato?, pues bien, se ha decidido crear una historia, en la que el niño sea capaz de entender en cada escena lo que ocurre, pero que cuando llegue a la última ilustración, se tendrá que ver obligado a preguntarle a un adulto, qué es lo que ocurre, crear un final abierto, algo incierto y complicado para la comprensión de un niño.

El proyecto, se podría haber planteado en que fuese un álbum algo más similar a un libro de autoayuda, pero lo que realmente se ha querido conseguir, es un relato que haga pensar al lector, no de una manera directa, el libro no dice: *esto no lo hagas, hazlo de esta forma*, sino que el objetivo es crear una sensación de empatía con el personaje protagonista del relato, ¿cómo?, con la creación propia de cada uno los personajes, para ser más específica, qué estética es la que se le va a otorgar a cada uno de ellos.

Dicho álbum está compuesto por trece ilustraciones, estampadas en siete pliegos a doble cara, teniendo en cuenta el diseño por pliegos, ya que al realizar la maquetación de forma manual y no digital, hay que poner mucha atención en su realización, para que de este modo no se cometan errores.

Para conseguir esa sensación de empatía y de cercanía entre el lector y el álbum, como se ha mencionado anteriormente, se opta por introducir una mascota, en este caso un gato, ya que todos los álbumes observados en el proceso de investigación en torno a esta temática, se limitan a señalar la relación que existe entre el niño o niña acosado, y el acosador. Pero en este caso, lo que se ha querido plasmar, es la historia desde otro punto de vista, desde el punto de vista de la casa de la protagonista, donde tienen mucha relevancia la madre y la mascota, quedando de este modo, las escenas de agresión en el ambiente escolar, limitado a unas tres ilustraciones.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1 *Objetivo principal*

El objetivo principal del proyecto es establecer una relación cercana entre el niño y el adulto a través del álbum, creando un tipo de ilustración sencilla, de una fácil comprensión, y con un empleo del color llamativo, donde agrupando cada una de estas características, se consiga la elaboración de un álbum que no deje indiferente a todo aquél que lo lea.

2.1.2 *El bullying como vivencia personal*

La motivación para realizar este proyecto viene como bien se ha indicado en el título de este apartado, de una vivencia propia. Es un tema con una alta carga de importancia a nivel personal, puesto que por suerte o por desgracia, yo, la autora del proyecto, he tenido que pasar por ese tipo de situaciones, por ello, me veo en la necesidad de redactar esta parte del texto, en primera persona, como bien ya he mencionado al principio del escrito.

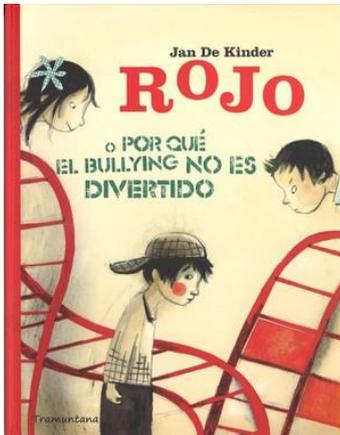
Por un lado, se habla de desgracia, por haber tenido que aguantar todas esas situaciones de burlas, golpes e insultos, pero por otro lado, es una suerte poder haber superado todo aquello, y de este modo, poder haber realizado el trabajo, se podría definir como un trabajo a modo de superación personal. Yo, lo superé, ya que me defino como una persona fuerte, y que, de este modo, le planta cara a las adversidades. Pero no podría haber sido capaz de ser tan fuerte, si no hubiese sido por el apoyo de muchísima gente, pero hay personas,

niños y adolescentes, que esta fortaleza de la que hablo, no la tiene, al igual que el apoyo con el que yo conté, tampoco.

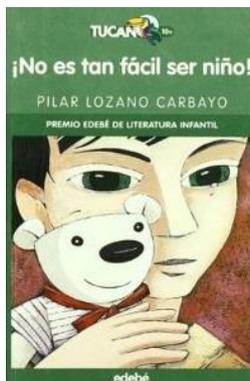
2.1.3 Crear una estética que enganche

Tras la búsqueda de información realizada en torno al tema, por el lado más estético, y no tanto por el ámbito teórico, todos los álbumes y portadas de libros hallados, destinados a un público infantil, tienen una estética algo adulta, demasiada información en las páginas, al igual que demasiada información tonal y con una estética muy poco atractiva. Y por el lado más argumental de las historias, son algo difíciles de entender por los niños a los que van destinados los libros, generalmente, un público de entre cinco a ocho años de edad. Por todos estos motivos, otro de los objetivos a alcanzar, es conseguir una estética llamativa. Por un lado, por el tipo de ilustración, ya que supone todo un reto, conseguir con un estilo muy sencillo de dibujo, resultados muy llamativos, y por otro lado, por la gama cromática escogida, ya que se destina a un público infantil, y estos necesitan poca información y lo suficiente clara para su comprensión, al mismo tiempo que se necesita que les llame la atención, para que, de este modo, consigan introducirse en la historia.

Por otro lado, los títulos de los libros de los cuales se ha hecho la investigación, son demasiado largos, se necesita algo breve, claro, directo y llamativo, jugar con recursos que llamen la atención del niño.



1- Jan de Kinder, *Rojo o por qué el bullying no es divertido*



2- Pilar Lozano Carbayo, *¡No es tan fácil ser niño!*



3- Sonja Bougaeva, *Por qué la señora G. se volvió tan gruñona*

2.2 METODOLOGÍA

2.2.1 Aspectos teóricos

En este apartado se dará paso a la explicación de cuál ha sido la metodología empleada dentro de un ámbito teórico.

Por un lado, pese a que la principal fuente de inspiración ha sido en gran parte la vivencia personal, se ha realizado una amplia búsqueda en numerosas webs, de las estadísticas de fallecidos víctimas del acoso, ya que como bien se ha comentado anteriormente, hay niños a los que no se les proporciona ningún tipo de ayuda, y por lo tanto, el final de las historias de estos, es el menos deseado en la mayoría de los casos.

Tanto La OMS (Organización Mundial de la Salud), junto con Naciones Unidas, y la británica *Beat Bullying*, publicaron un informe bastante preocupante, donde decía que, *cada año se suicidan en el mundo alrededor de 600 mil adolescentes de entre 14 y 26 años, más de la mitad de los cuales son a causa del bullying*¹.

Pues bien, tras la búsqueda de información sobre las estadísticas, se ha procedido a una investigación algo más profunda en torno al tema, no quedarse anclado tan solo en unos datos publicados en las webs, ya que en este punto del proyecto se necesita tener información de primera mano.

Es en este punto, en el que se decide acudir a un par de psicólogos para que proporcionen información útil sobre el tema para la elaboración del proyecto.

Antes de comenzar a explicar qué preguntas se les ha realizado a dichos profesionales, estos proporcionan la información, a cambio de que se les mantengan en el anonimato, ya que no es del todo moralmente correcto proporcionar alguna de la información de los pacientes, por ello, se mantendrá la confidencialidad, nada más que comentar, que se trata de dos psicólogos bastante profesionales de la Comunidad Valenciana.

Pues bien, dicho esto, se les pregunta la edad que suele ser más frecuente entre sus pacientes víctimas del *bullying*, y estos responden que la media oscila entre la edad de unos 13 a 24 años, datos muy similares a los hallados por la web.

¹ Mediación y violencia, Bullying, *Según las últimas estadísticas relación entre los hay casos de acoso escolar y el suicidio juvenil*. Página web mediacionyviolencia.com.ar/bullying-segun-las-ultimas-estadisticas-hay-realacion-entre-los-casos-de-acoso-escolar-y-el-suicidio-juvenil/

Por otro lado, también se les pregunta cuáles son los motivos por los cuales los acosadores agreden a estas personas, pues bien, todos suelen reunir unas mismas características, las víctimas, o bien son muy listos, o con algún defecto físico, niños con algo de sobrepeso o al revés, demasiado delgados, o incluso porque padecen alguna discapacidad mental. Motivos demasiado crueles para llegar a esos extremos con una persona.

También, comentaron que muchos de sus pacientes suelen tardar bastante en comentar lo que les ocurre a sus padres o profesores, esto es debido al miedo, esta es la principal causa, al miedo de que por chivatos les agredan todavía más.

Algo bastante interesante que plantearon dichos profesionales, fue que los humanos solemos ser como *borregos*, vemos al *chico guay* o *chica guay*, que *mola*, y aunque veamos que le están haciendo daño a otra persona, o bien se contribuye a causar el mismo daño, o bien se opta por el silencio, y callarse consigue el mismo efecto que si se le estuviese agrediendo.

Algo que también resulta bastante sorprendente, es que, en las visitas que suelen hacer estos jóvenes al psicólogo, los padres, en numerosas ocasiones se enteran de todo allí en la consulta. Estos dos profesionales a los que se les realizó la visita, se cuestionan que cómo es posible que no se den cuenta de que su hijo lo está pasando mal, porque se puede ocultar un periodo de tiempo, pero plantearon el caso en que uno de los pacientes solía acudir cada semana con una herida distinta en el cuerpo, o alguna prenda rota, por ello, es imposible que sea simplemente a causa de una caída, o porque su hijo les diga que no ha sido nada, lo tengan que creer. Por ello, son tan culpables los acosadores como los adultos, ya que siempre recurren a la misma frase de: *son cosas de niños*. Son cosas de niños jugar, e incluso darse algún golpe, pero siempre de forma amable y de forma amistosa, pero que llegue el niño cada día a su hogar con algo roto o alguna magulladura, eso ya no es un juego de niños. Por este motivo, se insiste tanto en que el álbum que se ha realizado como proyecto final, implique tanto al niño como al adulto.

Tras toda esta información planteada, se extrae algo importante de todo lo aquí presente: Se ha de concienciar sobre estos temas ya desde primaria. ¿Qué por se dice esto?, pues bien, los acosados y acosadores oscilan entre una edad de trece a veinticuatro años, y es en estas edades cuando se comienzan a dar charlas de este tipo, desde que entran a la E.S.O., también se habla desde la experiencia propia, se nos dan las charlas cuando comienzas la educación secundaria obligatoria, mientras que en primaria ni siquiera hacen mención a ninguno de estos temas. Por ello, debe considerarse el planteamiento de concienciar sobre este tema desde que los niños son bastante más pequeños, y

los padres aún están a tiempo de formar parte de esa concienciación, ya que en esas edades lo absorben todo, tanto lo bueno como lo malo.

Comentar que, el no haber limitado la búsqueda a páginas web y haber salido fuera de la red y haber reunido información de casos de primera mano, ha resultado mucho más interesante, ya que te pones en la piel del otro, aunque sea por voz del profesional, empatizas con él, y más, si te ha ocurrido algo similar. Se me llegó a caer alguna lágrima, de casos que contaron, en concreto uno, donde la joven padecía una enfermedad mental y le tiraban de la silla de ruedas, le rompían las gafas. Comentaron que en un año se las tuvo que cambiar casi unas siete veces y la tuvieron que cambiar de centro.

Muchos de los detalles de los casos que contaron, los videos, los blogs, y alguna de las vivencias personales, aparecerán en la historia, pero no con esa estética tan cruda, sino que tratado de una manera mucho más sutil, pero impactante a la vez. Es una forma de englobar a todas las víctimas del *bullying* en una única historia, ya que todos merecemos ser escuchados.

Por otro lado, se ha realizado una búsqueda bastante intensa sobre los distintos libros que existen sobre el acoso escolar, desde un aspecto más teórico, un ámbito algo más cercano a lo psicológico, entre los cuales destaca una guía sobre el *bullying* y *ciberbullying* en el que se trata desde el concepto de qué es, hasta los métodos de prevención, al mismo tiempo que una serie de consejos y recomendaciones para los centros educativos.

El aspecto más interesante de esta guía, el que más llama la atención, es el término que tratan de empatía, dentro de los cuales se hace mención a una de las frases: *es más fácil agredir a una persona sin tener en cuenta cómo se siente o las repercusiones que esos actos están teniendo en el otro*². Dicha frase, es otra de las fuentes de inspiración para el proyecto, el término de empatía es muy importante, ya que si desde bien pequeño se es capaz de comprender este término, se podrá seguir manteniendo a lo largo de los años, por ello se pretende, que el álbum sirva para ello, para crear esa sensación de empatía entre el lector y el personaje del relato.

Se ha de anotar, que esta guía es lo más interesante que se ha encontrado en torno al tema dentro de un marco más teórico, ya que todos los demás libros que se han buscado y analizado, son algo más similares a un libro de autoayuda, donde se limitan a tratar el concepto de qué hay que hacer y qué no hay que hacer. Pero esta guía, no se centra simplemente en esos conceptos, sino que, trata términos, conceptos, que hay que interiorizar.

² . vv.aa. *Guía sobre el bullying y ciberbullying*, Fundación ANAR y Fundación Mutua Madrileña, Madrid, 2016, pág.17. PDF
http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/BULL_profesores.pdf



4- Logo de la editorial, *Media Vaca*

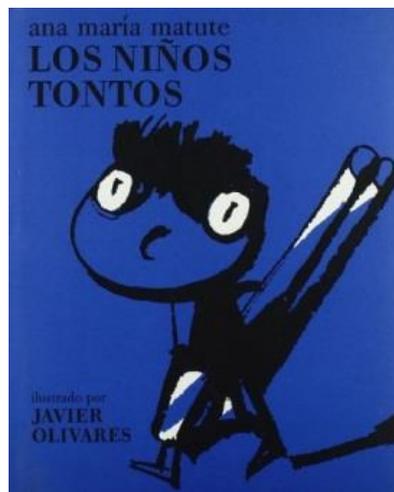
2.2.2 referentes

EDITORIAL MEDIA VACA

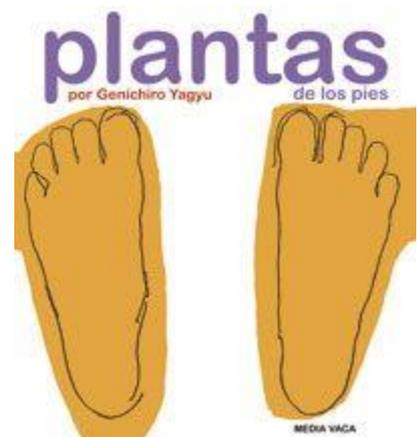
Media Vaca es una editorial valenciana que destaca por inventar libros ilustrados dirigidos a todas las edades desde 1998. El catálogo de la editorial se compone en la actualidad de sesenta y cuatro títulos repartidos en seis colecciones. La editorial Media Vaca se ha convertido en una de las más prestigiosas de Europa, un gran éxito a pesar de sus escasas dimensiones³.

Esta editorial se escoge como uno de los principales referentes del proyecto, debido a la reducción de tintas que aparecen en todas sus ediciones y la simplicidad tonal que emplean. Con muy pocas tintas son capaces de decir mucho, menos es más, y esta editorial lo cumple por completo.

Lo que interesa de esta editorial para la producción del álbum, es la breve escala cromática para la reproducción de cada ilustración, y por otro lado es una editorial que destaca por sus ediciones en pequeñas dimensiones, otro aspecto aplicable al proyecto.



5- Ana María Matute, *Los niños tontos*, ilustración por Javier Olivares



6- Genichiro Yagyu, *Plantas*

³ Molins, V., *Media Vaca, la firma editorial en miniatura que conquista el planeta de los libros*, 2013. Página web <http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/84792/media-vaca--la-firma-editorial-en-miniatura-que-conquista-el-planeta-de-los-libros.html>



7- Luba Lukova, retrato fotográfico de la artista

LUBA LUKOVA

Luba Lukova, nacida en Bulgaria de residencia americana, es una diseñadora que destaca por la gran carga conceptual de todos sus carteles. Es conocida por utilizar en cada uno de sus carteles metáforas visuales, grandes contrastes, a la vez que una gran simplicidad tonal. Estilísticamente se le ha comparado con artistas de la talla de Picasso o Escher. Cada uno de sus carteles tiene una gran carga política y social, por ello, muchos de ellos han sido censurados⁴.

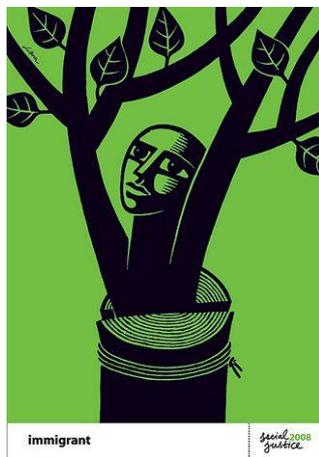
De esta gran referente, al igual que de la editorial Media Vaca, destaca la reducción de tintas y la simplicidad tonal. Y por otro lado, ha sido también escogida como fuente de inspiración, debido a la gran carga social de cada uno de sus trabajos, concepto que comparte junto al proyecto aquí desarrollado, ya que el álbum destaca por una alta carga social por lo que se refiere al argumento de la historia.



8- Luba lukova, Censorship



9- Luba lukova, Education vs. war



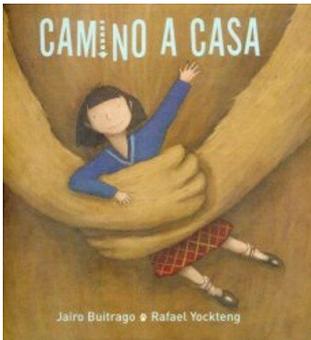
10- Luba Lukova, Immigrant



11- Luba Lukova, Brainwashing

⁴ Wikipedia, Luba Lukova. Página web https://en.wikipedia.org/wiki/Luba_Lukova

CAMINO A CASA, DE JAIRO BUITRAGO Y RAFAEL YOCKTENG



12- Jairo Buitrago y Rafael Yockteng, *Camino a casa*

De este referente, señalar, que la influencia, no es tanto a nivel estilístico como los dos anteriores, sino que, es más a nivel conceptual. *Camino a casa* es un álbum ilustrado en el que en el momento que lees la historia, consigues empatizar desde el primer momento con la protagonista, y eso es debido a la relación que se crea entre los personajes y el contexto en el que se desarrolla la historia, es realmente estremecedora.

Por ello, lo más relevante de este referente, es esa contextualización de los personajes con el mundo, y la composición por pliegos realizada, la distribución de los elementos por el espacio. Puesto que se trata de un formato horizontal, hay que tener mucho cuidado en cómo colocar cada uno de los elementos para que no obstaculice la lectura.

Este álbum, está dirigido a un público juvenil, por lo que se ha analizado de qué manera poder conseguir esa empatía que consigue este relato, pero aplicado al proyecto en cuestión.



13- *Camino a casa*, ilustración del contenido



14- *Camino a casa*, ilustración del contenido

2.2.3 Metodología proyectual

Para la realización del álbum se han analizado muchos otros ejemplos que traten el mismo tema, pero no se ha hallado ninguno que realmente consiga generar interés, por ello, se plantea la posibilidad de dar un giro a la estética, hacer algo totalmente fuera de lo común, de lo que se ha ido viendo hasta ahora.

Posteriormente se procede al análisis de cada uno de los aspectos más importantes de los referentes y con ello plantear, qué aspectos introducir en el álbum.

A continuación, el siguiente paso a seguir, es realizar un guión de cómo se va a plantear el relato. En un principio, se plantea la idea de que sea todo imagen lo que aparezca en el interior, pero al estar destinado a un público infantil, existe la necesidad de introducir algo de texto, texto a modo de bocadillo, como si de un cómic se tratase, para que resulte más atractivo.

Posteriormente, se procede a realizar los correspondientes bocetos y se comienzan a plantear algunas cuestiones como qué formato va a tener, cuántas tintas se van a utilizar y qué medio se va a emplear para la producción de este. Pues bien, aprovechando que este año se ha cursado la asignatura de serigrafía, es una técnica bastante llamativa y capaz de conseguir resultados, que, con la impresión digital, no se consiguen, por ello se ha decidido realizar una hibridación de técnicas en el resultado final, tanto impresión digital como estampación serigráfica.

Finalmente, una vez realizados todos los pliegos, es el momento de plantear cómo realizar la encuadernación, produciendo una serie de maquetas previas al resultado final.

La historia que finalmente se decide plasmar en el álbum, es la historia de una niña, donde comienza el día siendo llamada por su madre para que baje a desayunar, e irse al colegio de inmediato. Mientras desayunan, la madre le pregunta a la hija que si le ha ocurrido algo en las gafas, ya que se las ha visto algo rotas. La niña la tranquiliza, diciéndole que no es nada. A continuación, la niña vuelve del colegio, dejando la mochila tirada, con magulladuras, y la ropa rota, mantiene una conversación con su mascota con cara de preocupación. La niña le avisa a la madre que se va a la ducha y que le deja la ropa fuera, algo típico, poco preocupante, ya que es una conducta normal para que su madre se la recoja y la lleve a lavar. Cuando la niña avisa a la madre, esta no se entera, puesto que está cocinando, y mientras, escuchando música con sus cascos. Mientras la madre escucha su música, se ha dejado la radio encendida, de donde sale una voz informando de las estadísticas de muertes causadas por

el *bullying*. A continuación, la madre se acerca al baño y se pregunta que qué hace toda esa ropa tirada. Evidentemente, coge las gafas, y acto seguido se las pone, ya que las ve sucias y rotas, y es en ese momento, en ese mismo instante que se pone las gafas de su hija, cuando ve lo que le ha ocurrido en el colegio, tiene como una especie de *flashback* en el que observa cómo le agreden, cómo le rompen las gafas y llora. Es ahí, cuando se quita las gafas corriendo y empieza a llamar insistentemente a la puerta para que abra, diciéndole que salga del baño. Es en este mismo momento en el que se deja el final abierto, la historia acaba ahí, con una vista general de la casa de la familia del relato. Es ahora cuando se pretende implicar al adulto, ya que un niño no puede comprender qué acaba de ocurrir. Pues bien, lo que verdaderamente ocurre es que la niña acaba con su vida, aunque queda abierto a más interpretaciones.

A lo largo del relato se hace referencia a pequeños detalles de los casos contados por los psicólogos, al igual que de otros casos encontrados y de vivencias personales. Lo que hay que destacar de la historia, es que la madre se tiene que poner las gafas de la hija para ver lo que realmente le ocurre y preocuparse por ella, pero ya es demasiado tarde. Con ello se pretende alcanzar ese nivel de concienciación del que se habla al principio.

Por otro lado, el título que recibe el álbum, *Tras las gafas*, proviene de un aspecto más metafórico, de la ceguera de la madre ante la situación que rodea a su hija y al ponerse las gafas es como un momento de lucidez y de claridad, donde por fin comprende lo que le ocurre, el porqué de verla rara, el porqué de sus mentiras. Pero aparte de este sentido metafórico, el álbum debe llevar ese título, se busca una aportación propia y personal. Esta aportación consiste en que conmigo se metían desde que era muy pequeña por llevar gafas, y me las llegaron a romper también, por ello creo que es un título que se adecua bastante bien al proyecto.

2.2.4 Producción artística

La producción artística del proyecto se divide en las siguientes fases, las cuales se encontrarán mejor explicadas en el apartado del desarrollo del proyecto:

- Realización de bocetos iniciales.
- Realización de bocetos con correcciones.
- Realización de bocetos definitivos en el formato real.
- Procedimiento al escaneado de los bocetos.
- Producción de las ilustraciones digitalmente.
- Separación por capas.
- Montaje por pliegos.

- Impresión de los fotolitos.
- Proceso serigráfico: En el que primero se emulsiona la pantalla, posteriormente se insolan los fotolitos, seguidamente se procede al revelado de estos, y ya estaría la pantalla lista para imprimir.
- Elección del papel para imprimir cada una de las ilustraciones del álbum, con un estudio previo de pruebas, tanto de papel, como de tintas, para ver cuál es el adecuado y cuál no se transparenta.
- Estampación final.
- Producción de maquetas para observar de qué modo realizar la encuadernación y qué grosor dejarle al lomo.
- Encuadernación final junto con su proceso de encolado.
- Paso final: guillotinado de los ejemplares.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO “TRAS LAS GAFAS”

3.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES

3.1.1 Niña

La niña es la protagonista del relato. Por un lado no va tener un nombre concreto, a lo largo del álbum se hará mención a ella como “hija”, ya que la intención es generalizar, como bien se ha mencionado anteriormente, es un relato que engloba a todas las víctimas del *bullying*, por ello, la niña los representa a todos, y de ahí que no tenga un nombre propio.

Por lo que se refiere a cuestiones estéticas, tendrá la apariencia de la típica niña tímida e introvertida con gafas, y con una vestimenta que muestre que no proviene de una familia muy adinerada, sino que es más bien de procedencia humilde, ya que la intención es hacer ver que lo que ocurre en la historia puede ocurrir en cualquier hogar.

3.1.2 Madre

La madre también tiene importancia, ya que tampoco tiene un nombre concreto, porque al igual que ocurre con el nombre de la niña, que se ha querido generalizar, con la madre ocurre exactamente lo mismo, ya que la intención, es que cuando la madre del niño lea el álbum, se sienta reflejada en la madre de la niña del relato, que llegue a pensar que esa podría ser ella y su



15- Niña, personaje definitivo

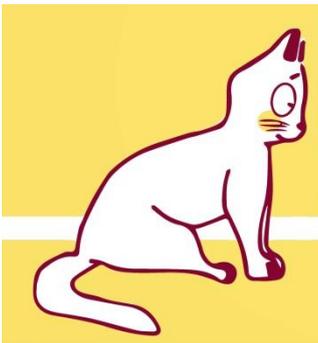


16- Madre, personaje definitivo

hija o hijo, por ello es una forma también de englobar a todas las madres que sufren o han sufrido algún caso similar.

Estéticamente, la intención ha sido representar a una madre joven, en vez de muy adulta, para mostrar que no sólo son las madres más mayores las que no se enteran de que su hijo o hija están siendo acosados, sino que madres en las que se supone que comprenden mejor estos casos, y suelen estar más puestas en la actualidad que nos rodea, también son algo ingenuas. Por ello se ha decidido otorgarle una apariencia de mujer ingenua y feliz, mientras que su hija está pasándolo mal, donde está pidiéndole ayuda a gritos, no con palabras, sino que con gestos y miradas, y es solo en las últimas ilustraciones del relato, donde cambia esa felicidad presente en su rostro a lo largo de la historia, por una verdadera expresión de preocupación.

3.1.3 Gato



17- Gato, personaje definitivo

El gato es un personaje más secundario, pero igual de importante. La decisión de introducir una mascota, que en este caso se ha decidido que sea un gato, es por crear una relación de cariño entre la niña y él, mostrar que la niña, solo se siente bien cuando está con el animal, mostrar que él es su único amigo, al único que puede contarle sus cosas. De este modo crear también esa relación más íntima y tierna con el lector, ya que a los niños pequeños también les gusta cuando aparece un animalito por la historia.

De este modo, la estética que se le ha otorgado al gato, es bastante irreal, ya que tiene cejas y mofletes, pero son rasgos con los que se pueden jugar mucho, al igual que con los ojos grandes. Al principio, se plantea la posibilidad de que la mascota sea un perro, un hámster, un gato, un conejo o un hurón, pero para salir de dudas, se procede a la reunión de unos cuantos niños para que den su opinión, y un 80 % de los niños encuestados escogen el gato, por lo tanto, la decisión está clara.

3.2 ESCENARIOS

Los escenarios del álbum en los que sucede cada una de las acciones de las trece ilustraciones, son unos escenarios creíbles, del día a día, pero no tan centrados en la parte escolar, sino que en la casa, ya que es ahí donde sucede lo más importante de la historia, y es allí donde muestran cariño por la protagonista. No siempre hay que tratar estas historias desde lo malo de la escuela, aunque el final sea lo más crudo, su hogar es donde ella es feliz. De este modo, los escenarios como son los ambientes escolares, quedan en un segundo plano, ocupando la extensión de nada más que tres ilustraciones, en

los que ni siquiera se aprecia bien, debido a la aplicación de un efecto de distorsión, ya que es allí donde la niña es realmente infeliz, quedando de este modo los escenarios del hogar totalmente definidos y claros, cuidando cada detalle que aparece en estos.

3.3 PRODUCCIÓN DEL ÁLBUM

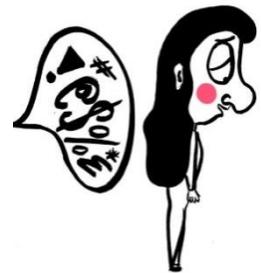
3.3.1 Bocetos y proceso de trabajo

El primer paso, es realizar los primeros bocetos de las ideas iniciales que se tienen en mente.

Los bocetos que aparecen a continuación, corresponden a las primeras ideas descartadas, ya que se necesita una contextualización, crear escenarios creíbles, para conseguir una historia creíble.



18- Boceto inicial n°1. Proceso de trabajo



19- Boceto inicial n°2. Proceso de trabajo



20- Boceto inicial n°3. Proceso de trabajo



21- Boceto inicial n°4. Proceso de trabajo

Una vez observada la falta de contextualización en cada una de las escenas, se procede a realizar unos segundos bocetos, donde se creen escenas dentro de un ambiente creíble. Los bocetos presentados a continuación, son ya una aproximación al resultado final, pero con muchos aspectos a mejorar, tanto en composición, como texto y color.



22- Boceto inicial contextualizado nº1. Proceso de trabajo



23- Boceto inicial contextualizado nº2. Proceso de trabajo



24- Boceto inicial contextualizado nº3. Proceso de trabajo



25- Boceto inicial contextualizado nº4. Proceso de trabajo



26- Boceto inicial contextualizado nº5. Proceso de trabajo



27- Boceto inicial contextualizado nº6. Proceso de trabajo



28- Boceto inicial contextualizado nº7. Proceso de trabajo



29- Boceto inicial contextualizado nº8. Proceso de trabajo



30- Boceto inicial contextualizado nº9. Proceso de trabajo



31- Boceto inicial contextualizado nº10. Proceso de trabajo



32- Boceto inicial contextualizado nº11. Proceso de trabajo



33- Boceto inicial contextualizado nº12. Proceso de trabajo

Como se puede observar a lo largo de todo este proceso, las escenas ya siguen una narrativa secuencial, forman parte de un mundo creíble, cosa que con los bocetos iniciales no se conseguía. Es ya en estos bocetos cuando se comienzan a plantear cuestiones como: de qué manera resolver la parte técnica de las ilustraciones, qué colores usar y cómo conseguir ese efecto de *flashback* de cuando la madre se pone las gafas y ve todo lo que le ocurre a su hija en el colegio.

Se ha de decir que a lo largo de todo el escrito, se menciona la realización de trece ilustraciones, y lo que se lleva viendo hasta ahora es la producción de doce ilustraciones, esto es debido a que a la hora de la maquetación se ve la necesidad de introducir una treceava ilustración para que cuadre todo perfectamente en el momento de la encuadernación.

A continuación, una vez efectuados los segundos bocetos, se realiza una aproximación mayor de las ilustraciones a lo que sería el resultado final, con las correcciones oportunas, ya adecuadas al formato real del álbum, las dimensiones de las cuales son de 20cm x 20cm el álbum cerrado, y abierto 40cm x 20cm, incluyendo una aproximación tonal a la final..



34- Boceto corregido nº1. Proceso de trabajo



35- Boceto corregido nº2. Proceso de trabajo



36- Boceto corregido nº3. Proceso de trabajo



37- Boceto corregido nº 4. Proceso de trabajo



38- Boceto corregido nº5. Proceso de trabajo



39- Boceto corregido nº6. Proceso de trabajo



40- Boceto corregido nº7. Proceso de trabajo



41- Boceto corregido nº8. Proceso de trabajo



42- Boceto corregido nº 9. Proceso de trabajo



43- Boceto corregido nº10. Proceso de trabajo



44- Boceto corregido nº11. Proceso de trabajo



45- Boceto corregido nº 12. Proceso de trabajo

3.3.2 De lo digital a lo serigráfico

Una vez ya se han realizado todos los bocetos, y se llega a una solución bastante aproximada al resultado final, se procede al escaneado de estos para producir las ilustraciones digitalmente, y de este modo poder separar ambas capas para realizar los fotolitos, siendo el tono más claro de la ilustración producido mediante fotolito y posteriormente estampado mediante la serigrafía, quedando de este modo el tono más oscuro realizado mediante la impresión digital, directamente sobre el papel escogido.

A continuación se va a observar este proceso empleando el ejemplo de una sola ilustración, para que resulte más ameno que realizarlo con cada una de ellas, aunque es aplicable al resto.



46- Ilustración final nº 1, trabajada digitalmente



47- Capa granate, separación por capas. Mediante impresión digital



48- Capa amarilla, separación por capas. Mediante estampación serigráfica



49- Capa amarilla vectorizada, separación por capas. Paso previo a la realización del fotolito

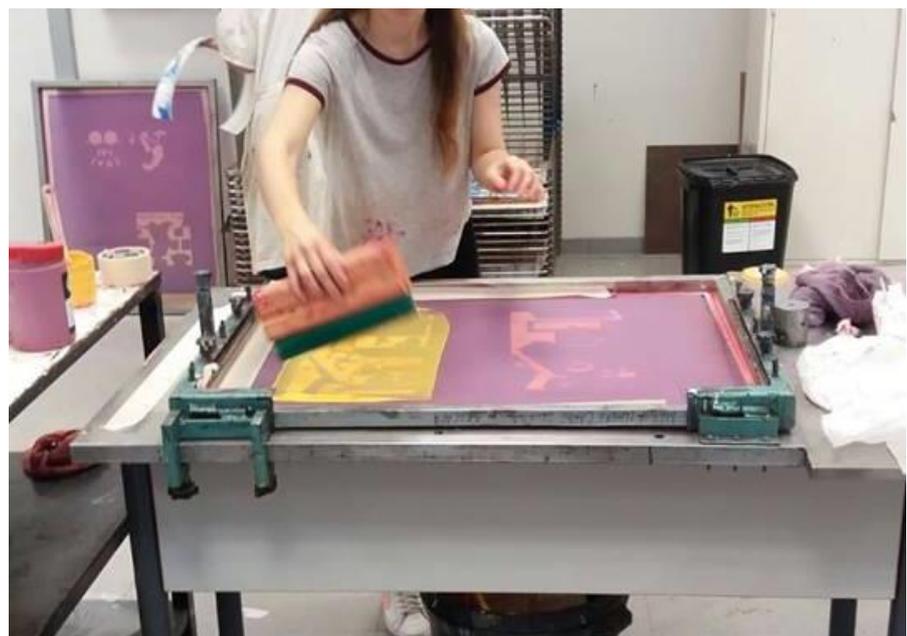
Una vez ya se ha realizado todo el proceso de separación por capas, es el momento de proceder a la impresión digital de la tinta color burdeos, sobre el papel Tintoreto Neve de 250gr. Al mismo tiempo que a la impresión de la capa amarilla vectorizada, sobre un acetato, obteniendo de este modo el fotolito. De este modo, teniendo todo esto ya listo, se procede a explicar el proceso de la serigrafía, pasando desde el proceso de preparación de la pantalla hasta la estampación final.

En primer lugar, se comienza preparando la pantalla, emulsionándola con una raedera, en la cual se vierte el líquido de la emulsión de forma homogénea, y seguidamente aplicarla en la pantalla con una misma presión a lo largo de esta en sentido vertical, de bajo hacia arriba.

A continuación, una vez emulsionada la pantalla, se introduce unos veinte minutos en los hornos del laboratorio para que seque, y seguidamente, una vez seca, proceder a la insolación de cada uno de los fotolitos y al revelado de estos.

Ya reveladas cada una de las imágenes insoladas, es el momento de volver a introducir la pantalla en los hornos para que se seque toda la humedad obtenida en el proceso de revelado, unos veinte minutos más aproximadamente.

Pues bien, una vez ya se ha secado bien la pantalla, ya está lista para dar paso a la estampación de cada una de las capas amarillas.



50- *Proceso de estampación*, en el taller de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos por la autora del trabajo

3.3.3 Maquetas

Realizadas ya todas las estampas, es el momento de proceder a la realización de maquetas con el papel original, para decidir cuál va a ser el tamaño del lomo a la hora de ponerse a preparar la cubierta del álbum, el tamaño del cual resulta ser de un centímetro de grosor, un tamaño bastante adecuado para que le de empaque al proyecto.

3.4 ARTES FINALES

3.4.1 Ilustraciones finales

Por un lado, se encuentran las ilustraciones finales mediante el proceso digital, por medio del empleo de los programas *Photoshop* e *Illustrator*. Son trece ilustraciones de 40cm de ancho x 20cm de alto.

Es aquí cuando se hace mención ya a la treceava ilustración, que en el proceso de bocetos no aparece en ningún lado, ya que surge la necesidad de crear una más para que la estructura por pliegos que se está siguiendo, termine de cuadrar a la perfección.

Las imágenes que aparecen a continuación, corresponden a tres de las ilustraciones más relevantes del álbum, ya que corresponden a la primera de todo el relato, al momento previo del suicidio de la niña protagonista, y a la de la madre aporreando la puerta para que la niña salga del baño.



51- Ilustración final nº1 definitiva, digital



52- Ilustración final nº4 definitiva, digital



53- Ilustración final nº12 definitiva, digital

3.4.2 Texto

Respecto al texto de las ilustraciones, va introducido en forma de bocadillo como si de un cómic se tratase.

La tipografía empleada está realizada manualmente. En primer lugar ha sido realizado un abecedario de forma manual en un folio y seguidamente se ha escaneado y vectorizado con el *Illustrator*. Al comienzo del proyecto, se plantea la posibilidad de usar una tipografía de palo, pero el resultado no es el deseado, por lo que se acaba por realizar este tipo de letra manual, y de este modo se unifique más con el proyecto.

Hay que destacar, que el texto va introducido posteriormente a todo el proceso de elaboración de la ilustración, una vez ya está toda realizada, se van componiendo las frases, cogiendo cada letra de este abecedario.

También mencionar la existencia de un gran trabajo de elaboración de los textos, ya que en un principio eran algo irreales, como en las ilustraciones iniciales, demasiado exagerados para ser creíbles.

ABCDEFGHIJKLMNÑO PQRSTU VWXYZ

54- Abecedario vectorizado



55- Texto ya aplicado, definitivo

Las siguientes imágenes corresponden a algunas de las ilustraciones finales, ya producidas mediante el proceso de la serigrafía e impresión digital, al mismo que tiempo que con el texto ya aplicado.



56- Ilustración final nº1, serigrafiada

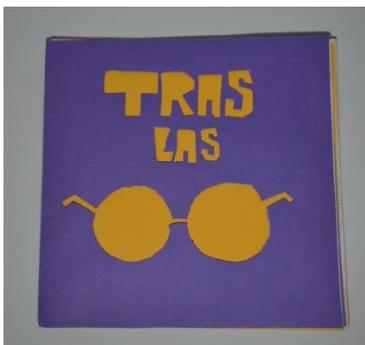


57- Ilustración final nº4, serigrafiada



58- Ilustración final nº12, serigrafiada

3.4.3 Cubierta



59- Prueba cubierta nº1

Para la cubierta del libro, se opta por realizar algo más original, algo que resulte más atractivo para la percepción del niño. Por ello, se decide realizar el título troquelado, quedando de este modo las letras vacías, jugando con el color de las guardas para la lectura del mismo. En el propio título se juega tanto con letra, como con imagen, quedando de este modo la palabra *gafas* con el dibujo de unas gafas, para que de este modo llame más la atención.

Se empieza realizando una serie de pruebas manuales para ver cómo puede quedar esta idea, de este modo se procede a la realización del recortado de las letras, al igual que del dibujo de las gafas, con un cúter, a modo de prueba rápida para observar que funciona.



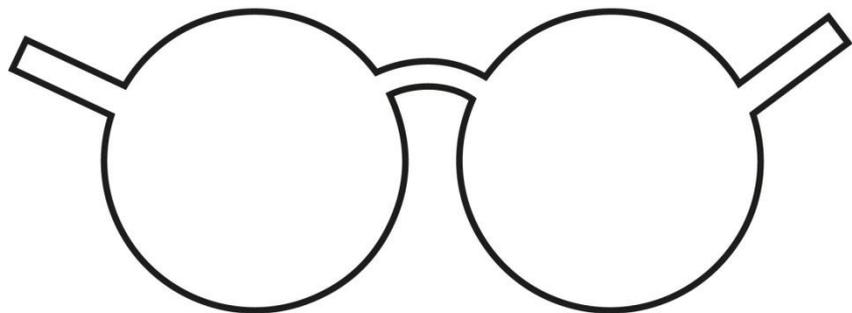
60- Prueba cubierta nº2

Viendo que funciona bastante bien dicha idea, se procede a realizar pruebas algo más definitivas con el troquelado láser, para que el corte quede más puro, más limpio. Del mismo modo que también se han realizado pruebas de tipografía, ya que se comienza empleando una que no se adecua bastante bien con el concepto del álbum, queda demasiado ruda, muy estática, por ello, se procede a la prueba de otra tipografía, queda mejor, pero muestra escasez de movimiento, le falta dinamismo. Por ello, se escoge esta última tipografía



61- Prueba cubierta nº3

de la que se ha hablado y posteriormente manipularla con el *Illustrator* para conseguir ese movimiento y dinamismo del que se está hablando.

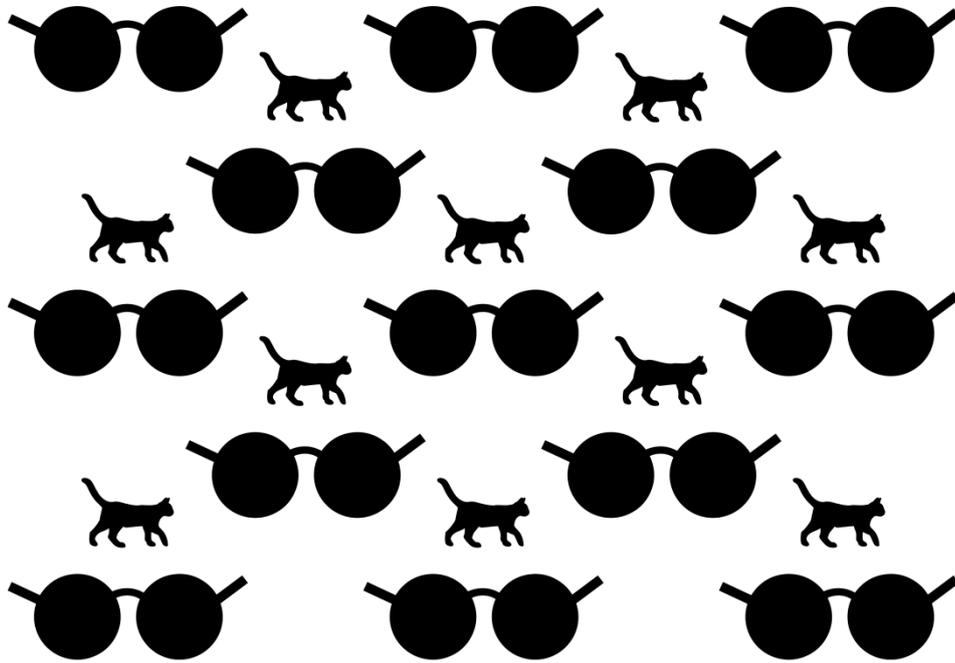


62- Diseño de cubierta definitiva

3.4.4 Guardas

Otra parte importante del álbum son las guardas, que por la parte que sirve para facilitar la lectura del título troquelado quedan lisas, pero por el reverso cuentan con un diseño de repetición de elementos denominado *pattern*, diseño del cual está también estampado serigráficamente con la tinta amarilla.

El proceso para la estampación del *pattern*, es el mismo que se ha seguido en las ilustraciones. Primero se realiza el diseño digitalmente, para proceder a la realización del fotolito, y seguidamente preparar la pantalla con este, para proceder a su estampación.



63- Diseño pattern



64- Diseño pattern, aplicado

3.4.5 Encuadernación

Una vez ya se tienen todas las estampas realizadas se ha de ejercer calor sobre estas, es el momento de planchar cada uno de los papeles, para que de este modo, al plegarse no se peguen unas con otras.

Para el proceso de plegamiento de los papeles, se localiza la mitad de cada uno, y con una plegadera sencilla, de plástico, y una regla, poco a poco y con cuidado, se van plegando uno a uno.

Una vez realizados todos los pliegos, se procede al proceso de encolado del lomo. En primer lugar se agrupan todos los pliegos entre dos maderas gruesas del mismo tamaño de los papeles con los sobrantes. A continuación se sujetan con dos gatos para que la sujeción sea mayor. Posteriormente se efectúan unos cortes en la parte que irá encolada al lomo, y en cada uno de estos cortes se introduce un cordel para que la sujeción sea mayor. Una vez realizado esto, se aplican dos o tres capas de cola blanca, y se deja secar. Una vez está ya bien seco, se pone cola otra vez en la zona que va a ir encolada al lomo y al espacio que se ha dejado en la cubierta del álbum para el lomo, para de este modo pegarlo. Una vez ya está bien seco, que ha reposado lo suficiente, se procede al guillotinado de los sobrantes, ya que el tamaño de cada estampación se efectúa en un papel din A3, a modo de dejar algo de margen de error para el guillotinado, y de esta forma guillotinar para que quede el formato real del álbum, 20cm x 20cm.



65- Proceso de encolado, en el taller de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos

3.4.6 Producto final



66- Fotografía de producto nº1



67- Fotografía de producto nº2



68- Fotografía de producto nº3



69- Fotografía de producto nº4



70- Fotografía de producto nº5

Se ha decidido utilizar una misma gama cromática, tanto para el interior del álbum, como para el exterior, para que de este modo se mantenga esa unidad, quedando así descartados los colores iniciales de las maquetas.

Por otro lado, señalar el uso de cartulinas de 150gr. para la elaboración de las cubiertas y de las guardas. La decisión de escoger cartulinas en vez de un material algo más duro y resistente, por un lado es debido a que el troquelado funciona muy bien sobre este material, y por otro lado, da un aspecto más manejable, algo más manual e íntimo.

Otro aspecto a destacar de la cubierta, es la impresión digital del nombre de la autora del proyecto y la introducción de un elemento más, troquelado en la contraportada, a modo de darle al álbum un aire más infantil del ya existente. Este elemento es un gato, ya que es importante en la historia.

4. CONCLUSIONES

Como primera conclusión dentro de un ámbito más general, que la realización de este proyecto ha servido para aplicar muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro años de grado, experimentando e innovando con ellos. Los conocimientos a los que se hace referencia son aspectos de mancha y línea, al igual que de composición, diseño y maquetación. Se ha conseguido una clara representación de estos en el proyecto.

Por otro lado, profundizando más en dicho trabajo, uno de los principales objetivos, es realizar un álbum que sea capaz de conseguir una clara comprensión por parte del público infantil, hasta llegar a la última ilustración, donde se tengan que ver obligados a preguntar a un adulto qué es lo que ocurre, y de este modo implicar también a este dentro del relato, debido a que tendrán que leer el álbum para poder explicar el final al niño. Pues bien, este objetivo ha sido alcanzado, ya que a lo largo del proceso de elaboración del proyecto, se lleva a cabo una reunión de unos cuantos niños de entre unos cinco a nueve años de edad, para observar si el objetivo planteado se cumple, y efectivamente se consigue.

Otro de los objetivos planteados al principio del escrito, es la necesidad de crear una estética llamativa, que enganche, objetivo también alcanzado gracias a la estética que se le ha otorgado a cada una de las ilustraciones, como a la gama cromática escogida, al igual que gracias al troquelado de la cubierta y a la alta carga social del contexto de la historia.

Por un lado, la estética de las ilustraciones es muy llamativa debido al uso de recursos como introducir rasgos faciales grandes, como los ojos o las narices, al igual que darle una estética bastante humanizada al gato, poniéndole cejas y mofletes. No se ha buscado un tipo de ilustración totalmente proporcional ni simétrica, y es ahí donde está la gracia de estas, jugar con la imperfección para alcanzar resultados interesantes.

Por otro lado, la gama cromática escogida es también llamativa, ya que el contraste del color burdeos con el amarillo oro llama mucho la atención.

Y por lo que se refiere al contexto de la historia, es más que evidente la carga social que esta tiene, cómo se pretende crear una concienciación sobre el tema escogido.

En lo que se refiere a la metodología de trabajo, han sido muy bien planteados los tiempos de dedicación a cada apartada, dejando de este modo

más tiempo a toda la parte de pre-producción, toda la elaboración de bocetos previos, la creación de los escenarios, pensar de qué manera introducir los textos, la realización digital de las ilustraciones para posteriormente preparar los fotolitos, y por supuesto, el proceso de preparación de la pantalla con la que finalmente se procederá a la estampación del álbum.

La serigrafía ha resultado ser una técnica bastante novedosa. Es una técnica con la que no han salido los resultados deseados ni a la primera ni a la segunda, adquiriendo así una gran cantidad de pruebas previas a las finales, pero con insistencia e implicación se ha conseguido obtener el resultado deseado.

Si hay algo realmente digno a destacar, ha sido la plena implicación con el proyecto, y gracias a esta implicación se ha conseguido un álbum ilustrado interesante y bien producido.

Este trabajo ha sido planteado como bien se menciona al principio del escrito, como un trabajo a modo de superación personal, es agradable haber realizado un objeto que trata un tema tan importante como es el *bullying*, como medio de divulgación.

Por último decir que el proyecto se basa en la producción serigráfica del álbum, pero más a nivel artístico, por ello, también se han realizado impresiones digitales del mismo, para así abaratar el coste tanto de la producción por mi parte como autora y por la parte del lector como consumidor. Se tratan de unos libritos algo más sencillos a modo de fanzines, y sin el troquelado de la cubierta, todo impresión digital.

En general, el trabajo me ha servido para reforzar mis conocimientos en el campo de la ilustración, para ser algo más concreta, dentro del ámbito infantil, y decir que de ahora en adelante me gustaría seguir trabajando realizando publicaciones destinadas este público, ya que la satisfacción que entra al ver las caras de los niños disfrutando de tu libro, no tiene precio.

5. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

MEDIACIÓN Y VIOLENCIA, BULLYING, *Según las últimas estadísticas hay relación entre los casos de acoso escolar y el suicidio juvenil*. Página web.
Consulta: 19/04/2018

<<http://mediacionyviolencia.com.ar/bullying-segun-las-ultimas-estadisticas-hay-realacion-entre-los-casos-de-acoso-escolar-y-el-suicidio-juvenil/>>

vv.aa. *Guía sobre el bullying y cyberbullying*, Fundación ANAR y Fundación Mutua Madrileña, Madrid, 2016, pág.17. PDF
Consulta: 15/05/2018

<http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/BULL_profesores.pdf>

MOLINS, V., *Media Vaca, la firma editorial en miniatura que conquista el planeta de los libros*. Página web.
Consulta: 22/05/2018

<<http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/84792/media-vaca--la-firma-editorial-en-miniatura-que-conquista-el-planeta-de-los-libros.html>>

WIKIPEDIA, *Luba Lukova*. Página web
Consulta: 26/05/2018

<https://en.wikipedia.org/wiki/Luba_Lukova>

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BUITRAGO, J. Y YOCKTENG, R. *Camino a casa*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 2008
Consulta: 17/05/2018

BOUGAEVA, S. *Por qué la señora G. se volvió tan gruñona*, Editorial TAKATUKA, Barcelona 2015
Consulta: 23/05/2018

DE KINDER, J. *Rojo o por qué el bullying no es divertido*, Editorial Tramuntana, Cataluña, 2015
Consulta: 23/05/2018

BIBLIOGRAFÍA AUDIOVISUAL

Niño sufre bullying y da un discurso movilizante, youtube
Consulta: 11/12/2017

<https://www.youtube.com/watch?v=YufP9dSscrY>

Chica le pega una paliza a su compañera, youtube
Consulta: 6/02/2018

<https://www.youtube.com/watch?v=pmvVvZmwvMM>

Reporteros 360: El drama del acoso escolar, youtube
Consulta: 11/04/2018

<https://www.youtube.com/watch?v=Q42iE7zdzSg>

6. ANEXOS

Contenido del álbum completo:



Ilustración definitiva n°1



Ilustración definitiva n°2



Ilustración definitiva n°3



Ilustración definitiva n°4



Ilustración definitiva n°5



Ilustración definitiva n°6



Ilustración definitiva n°7



Ilustración definitiva n°8



Ilustración definitiva n°9



Ilustración definitiva n°10



Ilustración definitiva n°11



Ilustración definitiva n°12



Ilustración definitiva nº13