

TFG

AVENTURAS PELUDAS

LIBRO ILUSTRADO

Presentado por Lorena García Barberá

Tutor: María Victoria Esgueva López

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

En esta memoria se presenta una tipología de tipo teórico-práctico que consiste en la realización de un libro ilustrado de carácter infantil que relata diferentes aventuras protagonizadas por animales.

El proyecto se basa en la creación de un libro compuesto por diversos relatos y las ilustraciones correspondientes a los mismos, la maquetación del libro y la realización de la portada, así como la parte teórica del trabajo en la que se muestra las metodologías empleadas. A su vez se trata de aplicar los conocimientos, capacidades competencias y habilidades adquiridas en el Grado de Bellas Artes.

El trabajo se divide en dos bloques: el primer bloque engloba la parte teórica, haciendo mayor hincapié en la metodología empleada y los propósitos del proyecto, siendo el principal el evitar el abandono animal. El segundo bloque, indaga en el desarrollo y producción del proyecto, mostrando la creación de los diversos relatos y los personajes que los protagonizan, las ilustraciones que aparecerán, la maquetación y el resultado final del libro.

Palabras clave:

Ilustración, tintas, maquetación, ilustración digital, animales, libro ilustrado.

SUMMARY

This theoretical-practical statement typology consists of the realization of an illustrated children's book. It recounts different adventures animals starring.

The project is made up off two parts. The first part consist in the creation of an illustrated book. The book be composed of various stories and the illustrations corresponding to them as well as the layout of the book and the realization of the cover. The second part is the theoretical part of the work, in which the methodologies used are shown. At the same time tried to apply the knowledge, skills, competencies and abilities acquired in the Fine Arts Degree.

Keywords:

Illustration, inks, layout, digital illustration animals, graphic story.

A Carla.

“Te digo adiós para toda la vida,
pero toda la vida seguiré pensando en ti”.

José Ángel Buesa, 1997.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. Objetivo General

2.2. Objetivos específicos

2.3. Metodología

2.3.1. Temporalización

2.3.2. Mapa conceptual

3.MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

3.1.Contexto histórico del libro ilustrado

3.1.1. El libro ilustrado en España

3.1.2. Panorama actual del libro ilustrado

3.2. Iconografía animal en el arte

3.3. Referentes

3.3.1. Beatrix Potter

3.3.2. Ángel Cabrera Latorre

3.3.3. Gabriela del Olmo Riera

3.3.4. Berta Llonch

3.4. Formatos y soportes

4.PROCESO ARTÍSTICO

4.1. Referentes

4.1.1. Nicola Bayley

4.1.2. Esther Gili

4.1.3. Laia López

4.2 PRODUCCIÓN

4.2.1 Creación del relato

4.2.2. Diseño de personajes

4.2.3. Diseño de las ilustraciones

4.2.4 Diseño de la maqueta

5.CONCLUSIONES

6.BIBLIOGRAFÍA

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

8.ANEXO

1. INTRODUCCIÓN

Aventuras peludas es un conjunto de relatos que pretenden formar un libro ilustrado mediante el que se conciencie a la gente de no abandonar animales. El abandono se ha convertido en un problema estructural que precisa la intervención y cooperación de todos nosotros para lograr reducir la cifra de mascotas desamparadas en nuestra sociedad.

El libro esta orientado hacia un publico infantil debido a la literatura sencilla de los relatos, pero puede gustar y llamar la atención de diversos públicos.

Los relatos cuentan historias que han protagonizado diversos animales que han sido rescatados por protectoras o por familias. En ocasiones parte del relato es fruto de mi imaginación ya que no se sabe mucho del animal antes de ingresar en la protectora o de ser adoptado, pero generalmente narran la vida que han tenido muchos de los canes o felinos antes de llegar a la protectora o como acabaron allí.

La idea nace para concienciar a los niños desde muy temprana edad, así como a otras personas de la responsabilidad que conlleva hacerse cargo de cualquier mascota, ya que es un ser vivo que requiere tiempo y cuidados específicos, así como educación . Inculcar el deber de identificar a las mascotas con el uso de microchip para poder encontrarlas en caso de extravío, esterilizarlas para evitar camadas no deseadas, impulsar la adopción de mascotas en lugar de la venta de estas y tratar de aumentar el voluntariado en protectoras.

Según el estudio de la fundación Afinity sobre Abandono y Adopción (2020) , los principales motivos de abandono abarcan las camadas no deseadas, problemas de comportamiento del animal y perdida del interés por el mismo entre otros, pero debido a la situación de la pandemia del COVID-19 los motivos han cambiado considerablemente. Tanto por la desinformación general como bulos acerca de estudios científicos. Restablecer la vida cotidiana, de modo que la gente toma consciencia de la responsabilidad que conlleva un animal. Factores económicos como perdida de empleo y ertes. Personas que solo adoptaban con la intención de burlar el confinamiento y así como la cantidad de mascotas que se han quedado sin sus cuidadores por enfermedad o fallecimiento. Todo ello ha llevado a un aumento del abandono animal un 25% respecto al año anterior desde el inicio de la desescalada según el artículo *“Tu mejor amigo en la salud y en la enfermedad, no lo abandones”* de la Real Sociedad Canina de España . El coronavirus a significado un duro golpe a las protectoras por la caída de recursos económicos, disminución de voluntarios y de donación de alimentos, pretendiendo con la creación de este libro mejorar la situación tras la pandemia en las protectoras.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Durante el desarrollo del proyecto se abordan varios objetivos. Diferenciados por el general y posteriormente se desmiembra en objetivos de 2º nivel

2.1.OBJETIVO GENERAL

El objetivo general es la elaboración de un libro con ilustraciones de animales que han tenido una experiencia vital difícil y digna de contar con la intencionalidad de hacer al lector participe de estas. A su vez generar conciencia de que el abandono es una situación que sucede realmente y pese al esfuerzo de las protectoras y diversas asociaciones animalistas en 2018 y 2019 aumentó la llegada de mascotas a las protectoras hasta en 300.000 animales más. Habitualmente los animales que acaban en protectoras cumplen el mismo perfil, perros de tamaño mediano-grande (78%) y sin identificar (72%), mientras que los gatos se abandonan sin distinción de tamaño y aumenta considerablemente los que se recogen sin identificar (96%).

A su vez se trata de hacer hincapié en la necesidad de encontrar una familia para dichos animales, ya que el 16,2% de canes que se recogen permanecen toda su vida en la protectora y de felinos un 12,9%. Tratar de concienciar de la precaria situación en la que se encuentran dichos animales y protectoras ya que sin la ayuda de los trabajadores y voluntarios que donan alimentos, recursos económicos y que comparten su tiempo y dedicación a los animales muchas protectoras y refugios no tendrían mas remedio que cerrar sin saber ciertamente cual sería el destino de sus residentes.

Para ello buscaremos una relación entre el retrato de los animales cuya historia se contará y las ilustraciones que se llevaran a cabo , recalcando los aspectos mencionados anteriormente.

2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Crear un trabajo lo más cercano posible a un libro ilustrado que se pueda comercializar y vender para obtener fondos para ayudar a la protectora con la que colaboro.

Realizar una búsqueda de técnicas mediante el uso de tintas e ilustración digital para poner en práctica las competencias de dibujo adquiridas en el grado de Bellas Artes.

Concienciar e instruir a niños y al resto de personas de no abandonar ningún animal, de tratarlos con respeto y cariño, apelando también a su lado

más caritativo con la intención de aumentar el número de voluntarios y socios para la protectora.

A su vez de fomentar la adopción de animales y no la compra de estos, ya que los criaderos de animales se enriquecen a costa de la explotación de los mismos, igual que esterilizarlos cuando no queremos tener ninguna camada, ya que la mayoría de los cachorros acaban sin hogar, en una protectora o vagando por las calles.

Se trata también de realizar una buena relación entre lo que se lee en el relato y la ilustración que lo acompaña, la tipografía seleccionada, el peso de la ilustración, el balance de los colores, la relación entre la portada y el contenido, así como el diseño de las páginas.

También realizar una búsqueda teórico-práctica de referentes que hayan trabajado con esta temática, ya sea el retrato de animales como se podría encontrar en estudios de zoología como en la concienciación y sensibilización de las personas.

2.3.METODOLOGÍA

La metodología empleada es de tipo teórico-práctica en la que de manera simultánea hemos indagado en referentes teóricos y fuentes bibliográficas y lo hemos vertido en el trabajo práctico personal de una manera paralela.

2.3.1.Temporalización

Lo primero que realicé fue un calendario para tener una buena planificación del proyecto, ya que con el COVID-19 era necesario pedir cita previa para acudir a la protectora, así como para poder entrevistarme con diversos trabajadores, voluntarios y personas que adoptaron animales con la intención de que me contasen las historias más enternecedoras de la protectora, así como ver imágenes del estado en que llegaron algunos animales y conocer a los que serían los protagonistas de mi libro. Posteriormente y debido a la pandemia también tuve que planificar video llamadas con los actuales propietarios de algunas de las mascotas del libro ya que no era posible quedar en persona e ir a sus domicilios a ver a los animales por precaución.

2.3.2.Mapa conceptual

Focalicé el trabajo en concretar los conceptos base de los cuales se sustentase. Logré separarlos en tres conceptos: ideas, creatividad y técnica.

Para lograr indagar en las ideas realicé un brainstorming y localicé las palabras clave que me ayudarían con la realización del trabajo, para ello realicé una toma de información de las ideas más destacables del brainstorming y pensé en la viabilidad de estas, siendo la creación de un libro ilustrado la que más me gustaba.

Ya teniendo elegido que haría decidí la temática. Para ello pensé en relacionarlo con mi línea de trabajo personal ya que de este modo me sentiría más cómoda. Tras tener claro que debía tratar sobre animales pensé diversas problemáticas actuales que encontramos respecto a ellos, y la idea de ayudar a la protectora de la que soy voluntaria afloro. Finalmente tuve la idea del trabajo pulida: La creación de un libro ilustrado para ayudar a la protectora Modepran.

Plantee la técnica y las posibilidades técnicas de las que disponía, por lo que escogí realizar ilustraciones con tinta china y acuarelas y modificarlas posteriormente con programas de edición de imágenes. Es una técnica que he aprendido recientemente y me gustaría indagar más en ella para lograr una mejora en cuanto a la ilustración en el momento de producción y realización del trabajo.

Posteriormente realicé una búsqueda teórica en la que busqué varios tipos de referentes, de formas de representar animales y de fotografiarlos, así como aprender del comportamiento de los mismos para tratar de representar mediante el uso del color la personalidad de los canes y felinos.

Tras hablar con la protectora y concretar la limitación de algunos términos ,ya que es su nombre el que aparecerá en el libro,pude empezar con la realización del cronograma y por tanto del proyecto.

3.MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

3.1 CONTEXTO HISTÓRICO DEL LIBRO ILUSTRADO

Debido al nacimiento de la imprenta en el siglo XV la literatura pudo ser alcanzable para las clases menos pudientes, popularizándose de tal modo el libro ilustrado ya que muchas de esas personas apenas sabían leer y la imagen ayudaba a comprender el texto. Hay ciertas manifestaciones de libro ilustrado previamente, pero el libro ilustrado moderno surgió a finales del siglo XIX. Cabe destacar la obra de Radolph Caldecott, un ilustrador enfocado a un público infantil creador de una ruptura en la relación entre textos e imágenes, como afirma Rodney Engen (1998).

Gracias a los avances tecnológicos que se produjeron en la última mitad del siglo XIX y principios del XX , así como un cambio de mentalidad respecto al concepto “infancia” el libro ilustrado tuvo un gran apogeo, conocido como la edad de oro del libro ilustrado. También contribuyó a ello el nacimiento de editoriales que permitían producir en masa libros ilustrados infantiles, abaratando así su producción. A su vez hubo un cambio en la estética de la página, siendo la ilustración imprescindible para la lectura y comprensión del libro.

A mediados del siglo XX los diseñadores incluyeron juegos tipográficos para la creación de álbumes ilustrados. A finales del siglo XX mayor cantidad de diseñadores gráficos optaron por crear libros ilustrados, ya no solo de carácter infantil, sino educacional, disfrute e inspiración para otros artistas.

3.1.1 El libro ilustrado en España

Se encuentran escasos vestigios de libros ilustrados en España antes de la imprenta de tipos móviles, por lo que en cierta medida la xilografía precedió en España a la imprenta, pese a ser más tardía que en la mayor parte de los grandes países europeos.

El primer libro fechado en España con ilustraciones según James P.R.LYELL (1926 , p. 41), apareció en 1480 y se trata de una edición del Fasciculus temporum impresa en Sevilla por Alfonso del Puerto y Bartolomé Segura.

La primera obra que se pueda asegurar con total certeza que tanto el autor como las ilustraciones del libro son totalmente españoles se trata de Los trabajos de Hércules (Enrique de Villena y Antonio de Centenera, Zamora 1483) , cuyas referencias a Ovidio, Virgilio y Lucano eran innovadoras para los españoles de la época.

La ilustración o decoración del libro no alcanzó gran interés en España durante los primeros años de la historia de la imprenta debido a la indiferencia del español hacía lo nuevo e inusual, pero dotó de tono y carácter a sus libros impresos.

Sin embargo, no fue hasta el siglo XIX que los libros ilustrados en España no cobraron gran protagonismo, a su vez que en el resto del mundo. A partir del siglo XX aparecieron gran cantidad de libros ilustrados, variando los formatos y las técnicas aplicadas, las temáticas de los libros y el estilo de las ilustraciones, habiendo en las últimas décadas un aumento de ilustradores e ilustradoras para libros de todo tipo.

3.1.2 Panorama actual del libro ilustrado

A diferencia del álbum ilustrado el libro ilustrado si necesita la compañía del texto para la comprensión del libro. Hoy en día se puede encontrar gran variedad de libros ilustrados tanto en formato físico como en digital , y ha habido una aparición de nuevas técnicas, como los álbumes troquelados, libros tridimensionales, el Pop-up y libros de formatos no estandarizados.

Actualmente también ha habido un auge de este género, ya sean novelas gráficas, clásicos ilustrados o libros gastronómicos entre otros porque se vive un apogeo de la cultura visual. Las personas consideran la ilustración una ayuda para obtener una mayor comprensión lectora y una forma de hacer la lectura más amena, a su vez de que sea más estético. Los libros ilustrados de carácter infantil se conciben en su mayoría con la intención de llamar la atención de los niños, siendo normalmente libros llenos de color y optimismo. Las ilustraciones en los libros infantiles sirven tanto para acompañar el texto, reconocer e identificar a los personajes de la historia así como para que el hilo conductor de la misma sea visual, facilitándoles el entendimiento de la historia y adentrarse en la misma.

3.2.ICONOGRAFÍA ANIMAL EN EL ARTE

A lo largo de la historia la imagen del animal ha servido al hombre para cuestionarse diversos aspectos de poder, moral y del propio arte. Desde la prehistoria, en concreto, el paleolítico la iconografía animal a cobrado importancia en la historia del ser humano, y han aparecido un gran numero de figuras naturalistas de animales y a lo largo de la historia del arte han sido varios los artistas que han representado animales en sus obras.

En la época medieval europea la economía se sustentaba en la posesión de animales, por lo que su aparición en obras de arte aumentó considerablemente, sobre todo de caballos ya que eran símbolo de rango y poder del propietario. En esa época había diversos tipos de iconografía animal, la religiosa (enseñaba a los analfabetos los dogmas cristianos, como podría ser el corde-ro) y la simbología civil (representar estatus social, como el león a los nobles), entre otras, según afirma M^oDolores Morales Muñiz (1996, p.229-255).



1.El Bosco, detalle del panel central del tríptico *El jardín de las delicias*.

También hay que tener en consideración el doble sentido iconológico que se le puede atribuir a cada animal, ya que en la religión cristiana la serpiente es símbolo del mal y del demonio, mientras que para los farmacéuticos la serpiente es símbolo de poder debido a su veneno, ya sea de curación o de muerte y también de renovación por la capacidad de la misma de renovar la piel, al igual que en la mitología china la serpiente es símbolo de sabiduría y



2.Alberto Durero , grabado Rinoceronte 1515.

de bien atribuido al sexo femenino y del mal atribuido hacía el sexo masculino. Del mismo modo otros animales como el gato pasaron de ser considerados animales sagrados en la mitología egipcia a un animal maligno según algunas religiones paganas.

En el renacimiento se crearon obras donde los animales tenían un papel esencial como se aprecia en el Jardín de las delicias del Bosco (detalle del tríptico en imagen 1), donde en los tres paneles aparecen una gran número de animales como símbolos de los pecados y la malicia del demonio . Entre ellos aparecen animales exóticos que demuestran el conocimiento del Bosco de bestiarios de origen medieval.

Leonardo Da Vinci realizó representaciones de animales en las que los trataba desde un punto de vista anatómico y dinámico, así como Alberto Duero (imagen 2) realizó muchos bocetos, dibujos y grabados de animales en sus obras hasta llegar a perfeccionar la técnica y realizar obras muy fidedignas a la realidad , según afirma Franz Zöllner(2003).



3.Jordi Sabater Pi, apunte de Copito de Nieve, 1966.

Francisco de Goya y Lucientes muestra en su obra la presencia de la representación anomalística, presente en los diferentes temas que representó y en todos los géneros que trató, como afirma Valeriano Bozal (2005). Gustave Courbet fue el propulsor del Realismo y a parte de sus obras relacionadas con la caza también pintó escenas naturales con animales.

La zoología y el arte tienen una relación, ya sea como herramienta de trabajo para el investigador o como fuente de investigación para el artista. Muchas de esas imágenes muestran un estudio iconológico y artístico.

Por ello cabe destacar al primatólogo Jordi Sabater Pi, más conocido por ser descubridor de “Copito de nieve”. Sus bocetos de chimpancés (en su mayoría) muestran un perfecto entendimiento entre lo que se observa y lo que se representa observándose en sus apuntes anatómicos un dominio del dibujo formidable. “La observación está en la base del conocimiento. El mismo Darwin era un gran observador.” Frase de Jordi Sabater Pi según el libro Okorobikó, Joan Tort y Pere Tobaruela (2003).

Recientemente la iconografía animal no ha sido de gran interés en el arte, pero si ha habido un interés e intento de promocionar el arte animal, sobre todo con la intencionalidad de preservar especies en peligro de extinción o causas a favor del bienestar animal.



4. Beatrix Potter, ilustración perteneciente a su libro *The Tale of Peter Rabbit* (1893)

3.3.REFERENTES

3.3.1. Beatrix Potter

Se trata de una ilustradora, naturalista y fabulista infantil de origen británico. Es conocida por la realización de ilustraciones con animales antropomorfizados inspirándose en la flora y fauna, siendo uno de sus personajes más famosos el conejo Peter Rabbit, un gran clásico de la literatura infantil .

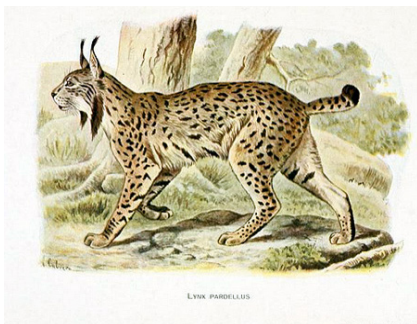
Era una gran observadora de la naturaleza, otorgando de tal modo gran realismo a sus obras. Al pertenecer a una familia adinerada tuvo la oportunidad de tener numerosos animales a los cuales observaba y retrataba del natural ya fuese introduciéndolos furtivamente en casa o durante las vacaciones a Escocia o Inglaterra, de tal modo captaba hasta el detalle más mínimo con la acuarela.

Realizó numerosos estudios científicos, mayormente de hongos pero no lograron llegar a ser de gran importancia debido a que fueron desprestigiados por el hecho de ser mujer, encontrando numerosas limitaciones en su carrera al pertenecer a una época machista, según afirma el Victoria and Albert Museum. También porque la realización de sus animales antropomórficos no acababa de convencer a ningún editor. Finalmente, sus libros fueron editados en pequeño formato, siendo más fáciles de manejar por el público infantil al que iban dirigidos.

3.3.2. Ángel Cabrera Latorre

Ángel Cabrera y Latorre fue un zoólogo y paleontólogo español, dedicado a la taxonomía de los mamíferos. Se dedicó a estudiar especies de mamíferos presentes en la actualidad, centrándose en el caballo criollo, los perros cimarrones y el puma, formando parte de su campo de investigación predilecto. Fue un defensor de la fauna autóctona y de la creación de reservas naturales en espacios naturales para la protección del ecosistema. Publicó libros y artículos relacionados con sus trabajos e investigaciones.

Lo he considerado un referente de importancia por su forma de retratar a los animales, ya que sus dibujos son tomados del natural y hechos por él mismo. Sus dibujos muestran la esencia del animal retratado, viéndose con naturalidad, así como el entorno que lo rodea. Muestra ilustraciones dinámicas y fieles a la realidad. Su estudio de campo centrado en mamíferos me resulta interesante para retratar de manera similar a los canes y felinos, ya que no obtiene ilustraciones estáticas, sino que las dota de movimiento, haciéndolas más atractivas al ojo. Así como la exactitud de la anatomía del



5. Lynx pardellus- Fauna ibérica: Mamíferos, lámina X. Angel Cabrera Latorre



6. Canis Lupus Deitanus- Real Sociedad Española de Historia Nat ural. Tomo VII, lámina III. Angel Cabrera Latorre



7.“Oli”/Pintura pastel en lámina Canson, 20x30cm Gabriela del Olmo

animal al adoptar ciertas poses, tal y como el mismo afirma en su propio libro *Los animales inspiradores del hombre*, 1949.

3.3.3. Gabriela del Olmo Riera

Es una artista española, especializada en realizar ilustraciones mediante la técnica del pastel y el óleo. Su inspiración es la naturaleza y se describe a si misma como animalista, por lo que los animales cobran gran protagonismo en su obra, tal y como afirma ella misma en su página web.

La he tomado como referente ya que retrata a los animales desde un punto de vista personal, retratándolos de la forma en la que los percibe, otorgando gran importancia a la mirada del animal y los detalles. “Mi manera de pintar no me la ha enseñado nadie, es simplemente la forma en la que percibo a los animales. Me gusta retratar con todo detalle, principalmente la mirada del animal”. Gabriela del Olmo, 2017.

Destaco entre sus cualidades el percibir a través de la mirada del animal que son más que animales y forman parte de nuestra vida, como la crítica social que realiza en su obra de la existencia de zoológicos, del abandono animal y maltrato de los mismos. Retrata de una forma realista al animal, usando a cada uno como protagonista de cada una de sus obras.

3.3.4. Berta Llonch

Berta Llonch es una artista española de gran reconocimiento, con obra permanente en el museo Reina Sofía de Madrid. Tiene una forma de pintar única ya que pinta con el lienzo boca abajo, obteniendo gotas de acuarela que atraviesan el cuadro y que le otorgan expresividad y personalidad. Su obra se basa en la naturaleza, las plantas, los animales, etc.



8. Doberman. Serie Animals . Berta Llonch

Lanzarme sin previo encaje al soporte, aprovechando esa libertad que me permite un espacio en blanco, construyendo a base de manchas una imagen, de forma que cada pincelada sea única y cada obra irrepetible. Todas las obras las desarrollo boca abajo de manera que el dibujo se centra en el sencillo disfrute de abstraer formas y trabajar la luz. (Berta Llonch, 2017 <https://bertallonch.com/about-me/>)

Ha participado en varias muestras colectivas, en diversos eventos artísticos y dirigido y formado parte de Proyectos artísticos.

La he tomado como referente por su forma de otorgar expresividad con el uso de las tintas y las ilustraciones de carácter infantil de su libro *Mopi*



9.Perro en estado líquido Serie Animals .
Berta Llonch

(2012), a su vez por su concienciación hacía los animales y la naturaleza como ha mostrado en muchas de sus exposiciones y obras.

3.4.FORMATOS Y SOPORTES

En este apartado no se hace referencia a como diagramar un libro ilustrado de carácter infantil, sino a algunos de los distintos formatos o soportes que se pueden encontrar en la actualidad. Una de las características principales de los libros infantiles es la diversidad en cuanto a formatos y medidas, como afirma el escritor Ilian Breman en su curso de creación de libros infantiles en Domestika.

Actualmente se pueden encontrar gran cantidad de formatos y soportes distintos para libros ilustrados, pero en cuanto se refiere a libros ilustrados de carácter infantil el formato más estandarizado es el cuadrado, aunque la mayoría de los libros suelen tener un formato similar. Otro formato menos estandarizado es el de acordeón, el cual aporta una dimensión al libro y puede contener en las páginas juegos, y formatos en los que la propia forma del formato es parte del libro.

También hay libros de formato pop-art, en los que hay despleables de cartulina, solapas o tapas que hacen que la lectura sea más entretenida y divertida para los niños. También existe el formato libro-juego, en los que diversas páginas despleables descubren la evolución de una historia o acción, como por ejemplo un personaje que se viste. También hay formatos que juegan con transparencias que superponiéndose unas con otras forman nuevas ilustraciones.

Por último, cabe destacar los libros tridimensionales, en los que los huecos o formas que sobresalen hacen que el hilo conductor de la historia sea más visual, pudiendo cambiar de posición personajes o crear grandes ilustraciones con volumen. Para libros donde la ilustración cobra mayor protagonismo se opta por formatos gigantes, de este modo cada ilustración recibe la atención que merece.

El soporte sobre el que se encuentran estos libros es en su mayoría físico, en distintos tipos de papel, ya sea satinado, mate, de tapa dura, cartulina... Los libros de carácter infantil suelen ser físicos ya que es algo que el niño quiere tocar, algo tangible, por lo que los soportes digitales tienen menos interés, y también debido a la pérdida de la diversidad de formatos ya que la pantalla no aporta ningún volumen.



10.Nicola Bayley ilustración libro La gata de retales, 1983.



11.Nicola Bayley ilustración libro La gata de retales, 1983.



12.Esther Gili, Postal Navideña

4.PROCESO ARTÍSTICO

Se pretende explicar las distintas fases de las que ha constado el proyecto así como la evolución y cambios que se han realizado en cada una de ellas hasta lograr el resultado final.

4.1 REFERENTES

4.1.1.Nicola Bayley

Se trata de una ilustradora inglesa nacida en la década de los años 40, no es muy conocida en España ya que la mayoría de sus libros no han sido traducidos al español, pero en Inglaterra es una ilustradora de gran prestigio. En la gran mayoría de los libros que ha ilustrado Bayley aparecen personajes felinos, pero ha sido un gran referente para mi proyecto práctico por una obra en concreto que ilustró en 1983, el libro *La gata de retales*, escrito por William Mayne.

En *La gata de retales* realiza una serie de ilustraciones de la aventura de Tabby, una gata que tiene una manta de retales y cuando su dueña decide tirarla a la basura ya que esta estropeada Tabby emprende una aventura en su búsqueda, perdiéndose y tratando de buscar su camino de regreso a casa.

La he tomado como referencia por la forma de retratar las emociones en el rostro del animal así como por la temática de la obra. Las ilustraciones transmiten simpatía, y se aprecia un gran detallismo en cada ilustración, a la vez de una armonía en la gama cromática empleada que convierte sus ilustraciones en algo agradable que observar y llamativo para niños. Según *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature* de Daniel Hahn, 2015: "Su obra de arte se caracteriza por colores brillantes, detalles minuciosos y textura fina". Crea las ilustraciones empleando un efecto punteado a la hora de aplicar la pintura, en concreto la acuarela y en la mayoría de sus ilustraciones empleaba como modelo sus propios gatos.

4.1.2.Esther Gili

Esther Gili es una artista madrileña nacida en 1981. Se formó como ilustradora en una escuela de diseño y siempre ha desarrollado su trabajo en diversas ramas de la ilustración. Sus obras se observan en publicad, cine y animación. La técnica que más emplea para sus ilustraciones es la acuarela. La creación de su blog en el que creaba ilustraciones explicando su materni-



13. Esther Gili, Les Scouts



14. Laia López, Portada Blue Moon

dad la llevó a tener un gran reconocimiento. También crea ilustraciones con acrílico y digitales, siendo estas las que más he empleado de referente para mi obra. Sus ilustraciones gozan de gran vistosidad, representan la realidad desde su punto de vista de concepción del mundo y son ilustraciones aptas para todos los públicos ya que pueden gustar a grandes y pequeños.

4.1.3. Laia López

Se trata de una artista nacida en 1994 en Barcelona. Es ilustradora y graduada en Bellas Artes. Tiene un estilo artístico único desarrollado de manera autodidacta y que comparte en su cuenta de Instagram @itslopez . Tiene gran habilidad en el dibujo y la pintura, y suele compartir sus técnicas en algunos de sus libros “Gleaming es un pedacito de mí para vosotros en el que explico qué métodos, técnicas, trucos, anécdotas e intenciones se esconden detrás de mis proyectos”. Laia López, 2018.

Ha ilustrado varios libros y creado un gran merchandising (en libretas, almohadas, fundas para móviles). Crea ilustraciones vistosas y que representan la realidad. Adapta diversos personajes animados conocidos a su propio estilo de ilustración.

4.2 PRODUCCIÓN

4.2.1. Creación del relato

Partiendo de las historias que habían sido escuchadas tras las entrevistas con la protectora, voluntarios y dueños de los perros, se escribió el relato al que acompañarían las ilustraciones. Muchas de las historias han sido endulzadas al dirigirse hacia un público infantil, ya que, aunque la intención del libro sea concienciar hay historias duras y sin finales felices, y al ser para niños pequeños se decidió suavizar los finales trágicos de algunas de las historias.

Para que no fuese un capítulo independiente de otro (ya que cada historia es diferente), se decidió usar un personaje como hilo conductor que hilvanase cada historia entre sí. De ahí nació la historia del personaje Pocholo, del que se hablará posteriormente. También se decidió hacer la creación de juegos entre cada historia de animales para así hacer el libro más entretenido y divertido para los niños y, en muchos de ellos, se muestran palabras importantes para la concienciación del bienestar animal o incluso recomendaciones para las mascotas en días de calor según César Millán, 2007.

Las historias son reales y en cada una de ellas se decidió contar un poco de como creen que el animal llegó al refugio o como realmente acabó dicho animal en la protectora, un poco de la vida del animal en la protectora o las ayudas que recibió de ella y finalmente como al encontrar una familia son más felices, o un final endulzado de lo que sucedió realmente.

El único personaje del que no se contaría su vida previa es de Pocholo, y la intención de este personaje es hacer entender a los niños (así como a los adultos) que no todas las historias tienen final feliz (aunque no trágico) y de que se puede ayudar a cambiar dicha situación.

Cada personaje tiene una intencionalidad de concienciación, Pocholo la mencionada anteriormente, así como mostrar que los perros no son peligrosos, que eso depende de la persona que lo eduque ya que el 13% de los animales abandonados son a causa de un mal comportamiento por no haberlos educado.

La historia de Mushu trata de concienciar de la esterilización de los animales para no tener camadas no deseadas (la llegada de gatos aumenta en las protectoras de abril a octubre ya que son los meses de nacimiento de las camadas). La historia de Homer trata de concienciar sobre el maltrato animal y velar por el bienestar de ellos. El relato de Bolita trata de mostrar la importancia de vacunar a los animales para poder evitar futuras enfermedades o hacer que no las sufran de manera tan agresiva. La historia de Chispas habla de no juzgar a un animal por su físico y de nuevo habla sobre la esterilización. Por último, el relato de Darwin trata de concienciar sobre no abandonar a los animales cuando se va de vacaciones, ya que es entonces cuando los abandonos aumentan 8'9% respecto al resto del año, así como de identificarlos con el uso del microchip por si se pierden (el 72% de perros que acaban en protectoras no están identificados y en gatos el 96%). Todos los datos son extraídos del estudio El nunca lo haría 2020, de Fundación Affinity.

4.2.2 Diseño de personajes

Al tratarse de historias reales se pretendía que cada personaje fuese dibujado según era el animal en cuestión, ello me llevó a tener que identificar cada felino y cánido por su raza o diferenciar si eran mestizos.

El primer personaje, Pocholo se trata de un mestizo entre Staffordshire Bull Terrier y American Staffordshire Terrier, sus dos ascendencias hacen que sea considerado un perro PPP, (perro potencialmente peligroso) según la Ley 50/99, desarrollada a través del Real Decreto 287/2002. Ello conlleva a que su adopción sea más complicada que la de un perro no considerado así ya

que necesitan un seguro de responsabilidad civil y por el temor de la gente hacía esos perros aunque como dice el artículo de la página zooplus:

“Ningún perro nace siendo peligroso, sino que son las personas las que lo influyen. Incluso un teckel puede ser educado para ser agresivo”.

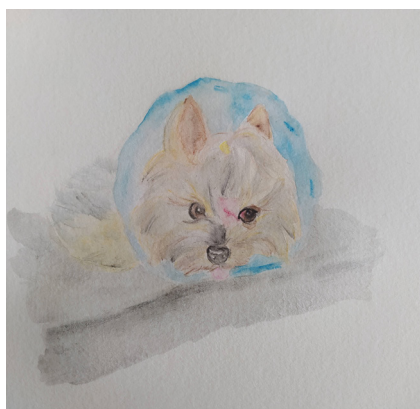
Al saber la raza iba a ser sencillo poder representarlo para que se identificase a simple vista que era un perro PPP, cabeza grande y ancha sobre un cuerpo musculoso y compacto y orejas medio erguidas, según David Alderton, 1997, p.231. Entre ese físico y el poder ver a Pocholo en la protectora (sigue sin ser adoptado) me llevó a poder realizar de el bocetos del natural.

El siguiente personaje se trata de Mushu, un gato mestizo de Burmilla y otra raza que no he conseguido identificar. Sus características son pelaje abundante, sedoso y grisáceo, cabeza ancha y redondeada, así como ojos rasgados y párpados negros. La característica principal de Mushu son sus ojos azules, por lo que debían destacar en su ilustración. Mushu fue adoptado hace tiempo y debido a la pandemia tuve que realizar sus retratos mediante fotografías que me mandó su actual dueña, ello dificultó la realización de las ilustraciones ya que no todas las fotos tenían un encuadre o calidad adecuados.

El siguiente personaje es Homer, es un Yorkshire Terrier, caracterizados por tener las orejas erguidas, cabeza redondeada y pequeña, y abundante pelo. Con Homer trabajé del natural ya que es un perro que yo misma adopté de la protectora tras haber sido maltratado y abandonado, ello me facilitó la realización de bocetos del natural, aunque la ilustración que muestra como estaba tras ser rescatado por la protectora esta realizada de una fotografía real.

El siguiente personaje es Bolita, se trata de una gata mestiza callejera, con la peculiaridad de tener un ojo de cada color y ser pelirroja. Con ella tuve que trabajar mediante fotos ya que había sido adoptada y sus dueños me facilitaron las imágenes de la misma, pero al igual que con Mushu se tuvieron varios problemas a la hora de representar al animal.

El siguiente personaje es Darwin, un Cão de Serra de Aires que había sido abandonado. Sus características son sencillas, cabeza amplia, “cejas”, barba y bigotes de pelo largo, pelaje largo y ondulado y pecho fuerte y prominente, según David Alderton, 1997, p.137. Con Darwin se pudo trabajar del natural ya que es un perro que adoptó una amistad cercana y pude ir a visitarlo, facilitando así sus bocetos.



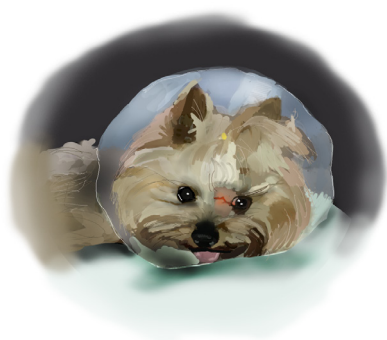
15. Boceto personaje Homer.

El último personaje es Chispas, una perrita mestiza que no pude identificar ya que trabajé con ella de imágenes porque había fallecido, pero a diferencia del final feliz del libro falleció sin encontrar una familia y trabajé con las fotos que la protectora me pudo facilitar de la misma, las cuales eran de peor calidad que el resto.

4.2.3 Diseño de las ilustraciones

Ya teniendo las imágenes o el animal del natural como referencia se procedió a realizar las ilustraciones.

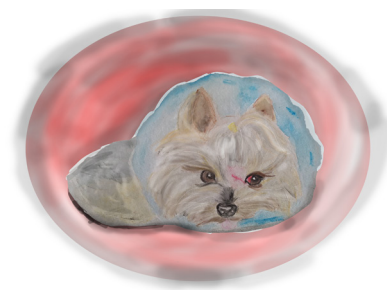
Primero se realizó un retrato del animal con tinta china y acuarela tal como se muestra en la imagen 15. Posteriormente se escaneó el dibujo y con el programa Adobe Photoshop 2020 se intervino sobre ella realizando una corrección del color, así como un aumento de la saturación y añadir realismo a la misma, tal como se muestra en la imagen 16. Previamente a obtener esa ilustración se realizaron varias pruebas de fondo y correcciones como se muestra en la imagen 17. También mediante el programa Photoshop se añadió el fondo a todas las ilustraciones, así serían más coloridas y vistosas a los ojos del público infantil al que iban a ir dirigidas. También se aprecia en la imagen que hay a continuación el caso de evolución de la ilustración de Mushu con más detalle (18).



16. Ilustración personaje Homer.



18. Ejemplo evolución ilustración Mushu



Ese mismo criterio se empleó para el resto de las ilustraciones, de forma que las tintas se aprecian más en unas que en otras. Para la historia de Pocholo las imágenes tienen menos intervención digital ya que se pretendía diferenciar del resto de historias, ya que es el único del relato que sigue sin ser adoptado.



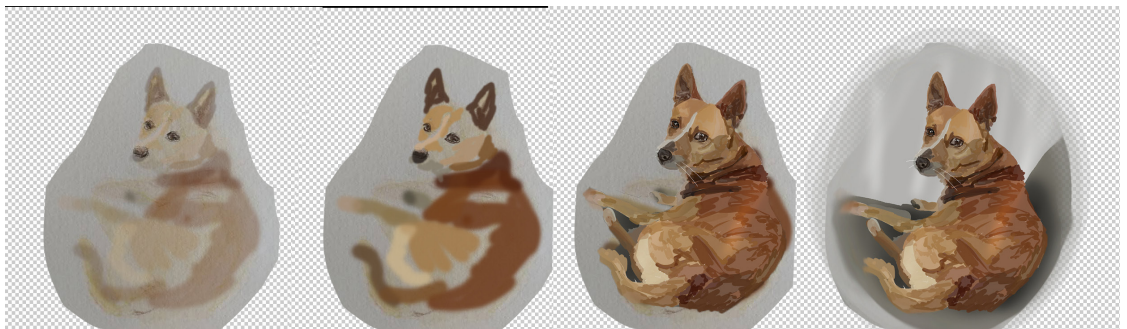
17. Bocetos personaje Homer.

También en las imágenes que aparecen a continuación se muestra la evolución desde el boceto inicial a lápiz, en acuarela y posteriormente el resultado con la edición realizada, la cual se va a explicar más detalladamente. Se realizó una muestra de color sobre la acuarela y con la herramienta de Photoshop pincel se procedió a pintar sobre ella hasta crear una capa uniforme que posteriormente se duplicó (otra herramienta disponible de Photoshop)

hasta lograr la opacidad que se consideró necesaria. Más tarde ese conjunto de capas se convirtieron en objeto inteligente para trabajar con ellas con una mayor comodidad. Se ultimaron detalles con la herramienta lápiz para crear líneas más gráficas y aportar expresionismo a la ilustración.

Una vez realizado el personaje principal se elaboró un fondo a su alrededor, empleando de nuevo a la herramienta pincel. En el fondo se emplearon colores poco saturados para que así no cobrase más protagonismo que la figura del animal y también se le aplicó el filtro desenfoque gaussiano, de este modo la figura principal sería lo más nítido de la ilustración pero sin que esta quedase insulsa.

Finalmente con la herramienta goma de borrar ajustada a una dureza baja se procedió a emborronar los bordes de la ilustración creando una forma cuadrada u elíptica (depende de cada ilustración) formando así un degradado. Y ese es el proceso de la obtención de esta ilustración que, más tarde se llevó en todas.



19. Bocetos del procedimiento de la ilustración



20. Personajes peluditos

También se realizaron ilustraciones de carácter más infantil para las presentaciones de cada animal o incluso en algunos casos usando la misma ilustración del relato. Se hicieron ilustraciones más sencillas para darle ese carácter de libro infantil que se pretendía, éstas están compuestas por dibujos simples de línea con algún toque de color sobre el fondo blanco y la línea negra. Se decidió realizar unos personajes para poder poner en la mayoría de las páginas empleándolos como hilo conductor de los distintos relatos y así poderle otorgar continuidad al mismo.

Al realizar dichos personajes que a partir de ahora se denominaran como “peluditos” se logró otorgar personalidad y carácter al relato, y al ser utilizados como hilo conductor se decidió que apareciesen en la portada y contraportada como presentación del libro. La forma de los peluditos es sencilla, alternando entre un perro y un gato de forma cuadrangular con un perro y un gato de formas redondeadas.

Las ilustraciones de los juegos (laberintos y pictogramas) son muy sencillas y fáciles de identificar a simple vista, aportan diversión al libro ya que es algo que los niños tienen que “descifrar” y lo hacen más entretenido ya que con el programa que se empleó para realizarlo (Adobe Indesign) no se podían añadir troqueles, transparencias o despleables.

4.2.4 Diseño de la maquetación

Al tratarse de un libro infantil se tuvo la intención de hacerlo lo más parecido a un libro comercial, por lo que el formato debería ser uno estandarizado como lo es el formato cuadrado, y a su vez que no fuese de gran tamaño para poder transportarlo fácilmente. Por ello se decidió que el formato del libro sería de 210x210mm, se trataría de un libro de tapa dura, con las hojas satinadas y tendría una cantidad de 48 páginas colocadas en un pliego, siendo finalmente 25 páginas.

Como ya se ha mencionado anteriormente las historias las narraría un único personaje que serviría como hilo conductor. Para ello se decidió realizar una presentación de cada personaje otorgando así a cada uno un color determinado. Ese color se mostraría también en los peluditos y en el indicador de página, el cual no solo mostraría el color que le corresponde, sino dependiendo de si el personaje es un can o un felino su indicador sería un hueso o una raspa de pescado. Esos pequeños guiños le otorgarían un carácter más infantil y a la vez más estético visualmente.

Para la guarda interior y anterior del libro se realizó un estampado sencillo con las siluetas de algunos de los animales que forman parte del relato, así como unas huellas de almohadilla de perro.

Para la tipografía se seleccionó Acumin Variable Concept Regular, ya que es una tipografía sin Serif y no monótona que facilitaría la lectura a los niños y que estéticamente encajaba con la personalidad que se pretendía otorgar al libro.

Para las presentaciones de los animales como el título del libro se empleó la tipografía Letters for Learners Regular, ya que es una tipografía de palo seco que imita la caligrafía a mano alzada pero es muy fácil de leer y de nuevo dota de carácter infantil al relato.

En un inicio se planteó realizar una maquetación cuadrículada, es decir, que todas las páginas fuesen del mismo modo, con el texto a la izquierda, junto la ilustración de los peludos y la ilustración del animal a la derecha.

Tras sopesarlo y realizar varias pruebas resultó ser una maquetación predecible y aburrida, ya que se intuía que todas las páginas serían igual. Eso llevó a romper con los límites que se habían impuesto al inicio del planteamiento, apareciendo el texto en cualquier parte de la página, al igual que la ilustración que le corresponde, la cual puede estar colocada en el formato a sangre, salir de el, intervenir en el texto o invadiendo la página colindante. Esas rectificaciones otorgaron gran dinamismo y más parecido a lo que sería un libro ilustrado infantil más comercial. En ocasiones el texto esta ceñido a la imagen o interviene sobre ella, tal y como se puede apreciar en la imagen 21 .



21. Mockup de maquetación final

Al terminar cada página en impar no quedaba estético que la siguiente historia empezase por una par, así que se añadió en las páginas pares los juegos en vez de dejarlos al final del relato como se había planteado y como sería habitual en un libro ilustrado de niños.

La portada y contraportada se articulan mediante el uso del color azul ya que es un color llamativo, pero no estridente, que dota a la misma de personalidad y es sencilla de asociar a un libro para niños. En ella aparecen los peluditos con toques azules rodeando el título, el cual está escrito en una mancha de color azul que simula la acuarela sobre un fondo blanco, al igual que el nombre de la ilustradora del libro. Para la contraportada se empleó de nuevo a los peluditos con colores blanco y negro, pero esta vez creando con los mismos un estampado sobre un fondo azul. Sobre el estampado se decidió colocar el logotipo de la protectora con la que se colabora en vez de

un resumen de los relatos ya que se pretendía destacar que el libro es una colaboración.

Para el lomo se empleó una tira blanca con el título del libro escrito con la tipografía Letters for Learners Regular, ya que al ser un lomo estrecho si se ponía algo más de detalle quedaría sobrecargado.



22. Mockup de la portada y contraportada

Para mostrar el título del libro en el interior del mismo se tomó como modelo la misma portada, pero cambiando a unos colores más neutros como es el gris y añadiendo las huellas de almohadillas de perro y gato para darle ese toque infantil. También se colocó la ilustración de un gato que parece simular asomarse a ver al lector. El gato se realizó en color negro para continuar con la neutralidad, pero con ojos verdes y así ir a conjunto con la guarda del libro de la que ya se ha hablado anteriormente.

La maquetación de los diferentes juegos fue sencilla, empleando un tono morado en cada uno de los juegos para así diferenciarlos del resto del relato. El único juego diferente se trata de los pictogramas, los cuales están maquetados como texto normal pero con espacios grandes para que pudiesen caber los dibujos correspondientes. Al final del libro se encuentra una página con todas las soluciones a los juegos, así como una cita de Charles Darwin como conclusión.

5.CONCLUSIONES

Empecé con el proyecto del TFG en febrero de 2020, pero si hubiese sabido previamente que iba a haber una pandemia no habría decidido hacer un proyecto que requiriese de personas o elementos externos, ya que he tenido muchas limitaciones a causa del COVID-19.

En un origen todas las ilustraciones del libro iban a estar realizadas con tintas de acuarela y tinta china, pero tras experimentar con ellas decidí llevar mi proyecto de TFG más a mi campo de trabajo habitual, que es la ilustración digital, y de esta forma trabajar de manera más cómoda y fluida.

El proyecto cumple el objetivo general que me había propuesto en un inicio. Los objetivos secundarios son más complicados de realizar ya que para lograr vender un libro en grandes cantidades debes contactar con una editorial o imprenta o sino el coste de producción es muy elevado, pero para ello he creado un código QR que tiene la protectora con el que se puede descargar el libro para que así la gente pueda disfrutar de él y concienciarse. En cuanto al resto de objetivos he logrado realizarlos todos pero si me hubiese gustado investigar y experimentar más en el campo de las tintas.

También en el planteamiento inicial planteé realizar una ilustración de presentación, una del estado en el que estaba el animal y otra del estado actual, pero tras realizar la maquetación me parecía más dinámico no tener una guía exacta que seguir e intervenir en el texto con las ilustraciones, incluso colocarlas a sangre en la hoja o sin centrar, siendo el resultado más atractivo visualmente y descartando de este modo muchas de las ilustraciones que había realizado previamente. Si hubiese planteado la maquetación en un principio habría ahorrado el trabajo que me conllevó realizar dichas ilustraciones y las nuevas que realicé posteriormente para que interviniesen en el espacio del texto, por eso en ese ámbito he visto una debilidad en cuanto a la planificación previa.

El trabajo también me ha servido para continuar desarrollando las habilidades adquiridas gracias a este grado e ir más allá de ellas, investigando autores que no había conocido previamente en clase y haciendo cursos externos de edición de imágenes así como otro tipo de cursos como aprender a crear libros dirigidos a un público infantil e indagando en herramientas más avanzadas de las que se me habían enseñado en algunas asignaturas a lo largo de la carrera.

La planificación que he realizado tanto a la hora de realizar el proyecto práctico como el teórico me han hecho seguir pautas que posteriormente

me pueden servir para futuros trabajos académicos o laborales ya que al no haber realizado nunca un trabajo de esta envergadura no me había sido necesario previamente pero aprenderlo me ha resultado muy práctico.

También me ha servido mucho la forma en la que mi tutora ha realizado las reuniones del TFG, ya que nos reuníamos todos los alumnos que tutorizaba y podíamos ver diferentes proyectos, de este modo nos dábamos cuenta de que le podría faltar al mío, que podría perfeccionar o que estaba bien. Es una forma muy didáctica de aprender las pautas iniciales para la realización del TFG, y a la vez dinámica y entretenida al ver el progreso de cada uno y ayudarnos entre todos los compañeros.

Como conclusión final diré que ha sido difícil realizar un trabajo de tal envergadura, con las limitaciones mencionadas anteriormente añadidas a la situación familiar que me ha impedido poder presentar el trabajo previamente, pese a ello he logrado realizar un trabajo del que sentirme orgullosa y que considero que cumple la gran mayoría de los objetivos que había planteado al inicio, pero pienso implementarlo y mejorarlo en un futuro para lograr un resultado más profesional y continuar formándome en el campo del diseño gráfico, ya que en estos momentos estoy encaminando mi carrera trabajando para ello en el departamento de diseño gráfico de una gran empresa valenciana.

6.BIBLIOGRAFÍA

ÁNEGL CABRERA (1949) *Los animales inspiradores del hombre*. Madrid:Espasa-Calpe

BAKER STEVE (2000) *The postmodern animal*. Londondres: Reaktion Books

BERTA LLONCH (2012) *Mopi*. Madrid.

BRUSHFIRE y HELEN OTWAY (2009). *El mundo de Ice Age Álbum tridimensional*. Madrid: Bruño

CÉSAR MILLÁN y MELISSA JO PELTIER (2007). *El encantador de perros*. Madrid: Santillana Ediciones Generales.

DAVID ALDERTON (1997) *Manuales de identificación Perros*.Barcelona: Omega.

DANIEL HAHN (2015) *The Oxford Companion to Children's literature*. Londres: Oxford University Press

ESTHER GILI
www.esthergili.com [Consulta 21/12/2020]

ENRIQUE DE VILLENA y ANTONIO DE CENTENERA (1483). *Los doce trabajos de Hércules*. Zamora

ESPAÑA. Real Decreto 287/2002, de 22 de marzo, por el que se desarrolla la Ley 50/1999, de 23 de diciembre, sobre el régimen jurídico de la tenencia de animales potencialmente peligrosos. BOE, 27 de marzo de 2002, núm. 74, p.12290 a 12292.

FRANK ZÖLLNER (2003) *.Leonardo da Vinci 1425 - 1519: obra pictórica completa y obra gráfica* .Madrid: Taschen.

FUNDACIÓN AFFINITY. *Abandono y Adopción 2020*
<http://www.fundacion-affinity.org/observatorio/el-nunca-lo-haria-informe-sobre-abandono-y-adopcion-de-animales-de-compania-2020> [Consulta 10/04/2021]

GABRIELA DEL OLMO RIERA
<https://www.gabrieladelolmo.com> [Consulta 4/12/2020]

ILIAN BREMAN. *Curso creación de cuentos infantiles*. Domestika.
https://www.domestika.org/es/courses/2178-creacion-de-cuentos-infantiles?gclid=Cj0KCQjw6NmHBhD2ARIsAI3hrM0kSoEUqhbInc23gbc-vnb-fYYle7RNeJBjPDHrVOgs-ASgGBgNf-qEaAuoEEALw_wcB [Consulta y realización del curso: 12 de diciembre 2020]

ION COMUNICACIÓN (2020)
<https://www.ioncomunicacion.es/mas-del-90-de-los-perros-abandonados-en-espana-no-estan-identificados-con-microchip/> [Consulta: 10 de mayo 2021]

JANA HORÁCKOVÁ (1989) *El gran libro de los animales*. Madrid: Susaeta.

JAMES P.R. LYELL (1926). *Early Book Illustration in Spain*. Londres: Grafton & Company.

JOAN TORT y PERE TOBARUELA (2003) *Okorobikó una biografía de Jordi Sabater Pi*.Barcelona: Tobaruela

KOLDEWEI JOS y VANDENBROEC y PAUL VERMET BERNARD (2005). *El Bosco: obra completa*. Barcelona: Polígrafa.

LAIA LOPEZ (2018) *Gleaming the art of*. Astronave.

MANUEL BARBERO RICHART (1999) *Iconografía animal Volumen II* .Cuenca: Ediciones de la UCM.

MARÍA ISABEL RODRÍGUEZ LÓPEZ *El arte paleolítico superior*. Eebook

M^ºDOLORES CARMEN MORALES MUÑIZ(1996) *El simbolismo animal en la cultura medieval Serie II* . Medieval, t. 9, 1996, págs. 229-255.

NICOLA BAYLEY
<https://www.carolinesheldon.co.uk/?clients=nicola-bayley> [Consulta:18 de junio de 2021]

PATRICIA B. McCONNEL (2006) *Al otro extremo de la correa*. Barcelona: Viena Ediciones.

REAL SOCIEDAD CANINA DE ESPAÑA. *“Tu mejor amigo en la salud y en la enfermedad, no lo abandones”* < <https://rsce.es/es/salud.html> > [Consulta: 13 de marzo de 2021]

RODNEY ENGEN (1998) *K. Randolph Caldecott: Lord of the Nursery*. Londres: Bloomsbury.

BEATRIX POTTER(1902) *The tale of petter rabbit*. Inglaterra: Frederick Wane & Co

VALERIANO BOZAL (2005) *Francisco Goya, vida y obra vol II*. Madrid.

ZOPLUS. *Perros PPP*. <<https://www.zooplus.es/magazine/perros/adies-tramamiento-canino/perros-potencialmente-peligrosos>> [Consulta: 20 de junio de 2021]

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

- 1.El Bosco, detalle del panel central del tríptico El jardín de las delicias.
- 2.Alberto Durero , grabado Rinoceronte 1515.
- 3.Jordi Sabater Pi, apunte de Copito de Nieve, 1966.
- 4.Beatrix Potter, ilustración perteneciente a su libro The Tale of Peter Rabbit (1893)
- 5.Lynx pardellus- Fauna ibérica:Mamíferos, lámina X. Angel Cabrera Latorre
6. Canis Lupus Deitanus- Real Sociedad Española de Historia Natural. Tomo VII, lámina III. Angel Cabrera Latorre
- 7.“Oli”/Pintura pastel en lámina Canson, 20x30cm Gabriela del Olmo
- 8.Doberman. Serie Animals . Berta Llonch
- 9.Perro en estado líquido Serie Animals . Berta Llonch
- 10.Nicola Bayley ilustración libro La gata de retales, 1983.
- 11.Nicola Bayley ilustración libro La gata de retales, 1983.
- 12.Esther Gili, Postal Navideña
- 13.Esther Gili, Les Scouts
- 14.Laia López, Portada Blue Moon

15. Boceto personaje Homer.
16. Ilustración personaje Homer.
17. Bocetos personaje Homer.
18. Ejemplo evolución ilustración Mushu
19. Bocetos del procedimiento de la ilustración.
20. Personajes peluditos
21. Mockup de maquetación final
22. Mockup de la portada y contraportada

8. ANEXO