



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Nunu no quiere salir de la cama. Proyecto de libro ilustrado infantil sobre la depresión.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Pastor Fernández, Nayra

Tutor/a: Alcaraz Mira, Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

Realización de la preproducción y producción de un libro ilustrado sobre la depresión escrito con un lenguaje amable que invita al lector a reflexionar y entender más sobre la salud mental. La obra está dirigida a un público infantil/juvenil, pudiendo el público adulto ser partícipe de la misma.

Realizado mediante ilustración digital, el libro narra la vida de Nunu y cómo este se verá envuelto en una serie de emociones que le harán sentir mal; donde aprenderá que lo más importante en ese tipo de circunstancias es saber pedir ayuda.

La investigación realizada previamente para la elaboración del proyecto engloba temas técnicos sobre la ilustración y educación mencionados en este documento, explicando también el proceso creativo seguido para su procedimiento.

## PALABRAS CLAVE

Libro ilustrado, infantil, ilustración, depresión, salud mental, literatura.

## RESUM

Realització de la preproducció i producció d'un llibre il·lustrat sobre la depressió escrit amb un llenguatge amable que convida al lector a reflexionar i entendre més sobre la salut mental. L'obra està dirigida a un públic infantil/juvenil, podent el públic adult ser partícip d'esta.

Realitzat mitjançant il·lustració digital, el llibre narra la vida de Nunu i com este es veurà embolicat en una sèrie d'emocions que li faran sentir malament; on aprendrà que el més important en aquest tipus de circumstàncies és saber demanar ajuda.

La investigació realitzada prèviament per a l'elaboració del projecte engloba temes tècnics sobre la il·lustració i educació esmentats en este document, explicant també el procés creatiu seguit per al seu procediment.

## PARAULES CLAU

Llibre il·lustrat, infantil, il·lustració, depressió, salut mental, literatura.

## ABSTRACT

Realization of the pre-production and production of an illustrated book about depression written with friendly language that invites the reader to reflect and understand more about mental health. The work is aimed at a children/youth audience, and the adult audience can participate in it.

Made using digital illustration, the book narrates the life of Nunu and how he will be involved in a series of emotions that will make him feel bad; where he will learn that the most important thing in these type of circumstances is to know how to ask for help.

The research carried out previously for the development of the project encompasses technical topics on illustration and education mentioned in this document, also explaining the creative process followed for its procedure.

## KEYWORDS

Illustrated book, children's book, illustration, depression, mental health, literatura.

*A mi yaya Carmen; ojalá lo hubieras visto terminado.*

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	9
2. OBJETIVOS.....	10
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	10
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
3. METODOLOGÍA.....	10
4. MARCO TEÓRICO.....	13
4.1. LIBRO POP-UP.....	13
4.2. CONTEXTO HISTÓRICO.....	13
4.2.1. Origen de los libros móviles.....	13
4.2.2. Evolución de los libros móviles.....	15
4.2.3. Desarrollo de los libros móviles para el público infantil.....	15
4.2.4. La edad de oro de los libros móviles y desplegables en el S.XIX.....	16
4.2.5. El nacimiento del término pop-up.....	20
4.3. TIPOS DE MECANISMOS MÓVILES.....	21
4.3.1. Transformación de la imagen.....	21
4.3.2. Movimiento de la imagen.....	24
4.3.3. Profundidad de la imagen.....	25
4.4. REFERENTES.....	26
4.4.1. <i>Le Petit Prince (1943)</i> .....	26
4.4.2. <i>El Monstruo de Colores (2012)</i> .....	27
4.4.3. <i>Yo mataré monstruos por ti (2011)</i> .....	27
4.4.4. <i>Felicity Wishes (1999_)</i> .....	27
4.4.5. <i>Maisy's Pop-up Playhouse (1995)</i> .....	28
4.5. LA NECESIDAD DE REPRESENTACIÓN DE LAS ENFERMEDADES MENTALES EN LIBROS INFANTILES.....	28
5. LIBRO POP-UP «NUNU NO QUIERE SALIR DE LA CAMA».....	29
5.1. PREPRODUCCIÓN.....	29
5.1.1. De la sinopsis argumental al guion literario.....	30
5.1.2. Diseño de personajes.....	31
5.1.3. Diseño de fondos.....	32
5.1.4. Bocetado de las páginas.....	33
5.1.5. Planteamiento de los mecanismos móviles.....	34
5.1.6. Portada, contraportada y guardas.....	35
5.1.7. Artes finales.....	36
5.2. PRODUCCIÓN.....	37
5.2.1. Typesetting y maquetación.....	37
5.2.2. Encuadernación.....	37
5.2.3. Bibliía.....	38
6. CONCLUSIONES.....	38

7. BIBLIOGRAFÍA.....	39
8. ÍNDICE DE FIGURAS.....	44
9. ANEXOS.....	47

# 1. INTRODUCCIÓN

La memoria de este proyecto documenta el proceso que abarca desde la etapa de preproducción hasta la producción del libro pop-up titulado Nunu no quiere salir de la cama. La idea de este proyecto surge de la necesidad de abordar las enfermedades mentales desde una perspectiva más accesible y comprensible para los niños, con el objetivo primordial de educarlos y permitirles comprender de manera apropiada temas tan complejos como la depresión.

La propuesta de Nunu no quiere salir de la cama se centra en la narrativa de Nunu, un feliz perrito que disfruta de una vida feliz y plena, repleta de momentos felices. No obstante, a pesar de este aparente bienestar, Nunu comienza a experimentar un malestar indefinido que le desconcierta, sumiéndolo en un estado de ánimo sombrío del cual no comprende la causa. En lugar de compartir sus sentimientos con su familia, opta por ocultar su inquietud, lo que agudiza aún más su angustia.

El libro pop-up se ha elaborado utilizando herramientas digitales: las ilustraciones han sido creadas empleando el programa de Procreate y el diseño y la edición se han llevado a cabo con los programas de Adobe Photoshop y Adobe InDesign respectivamente, consiguiendo crear una presentación visualmente atractiva y coherente con la historia y la técnica escogida.

El libro comenzó a realizarse previamente en la asignatura de Diseño Editorial: del Libro Impreso al Libro de Artista. Debido al escaso tiempo disponible y problemas personales ajenos al Máster, se decidió emplear este Trabajo de Final de Máster (TFM) como una oportunidad para continuar y perfeccionar la obra, con la meta de presentarla a potenciales editoriales.

La realización del Grado en Bellas Artes y la participación en varias asignaturas del Máster en Producción Artística, incluyendo la mencionada anteriormente y la conocida como Ámbito Profesional y Contextos en el Mercado de la Ilustración, han sido determinantes para el avance exitoso de este proyecto, gracias a los conocimientos y habilidades adquiridos en dichas áreas educativas.

La influencia de obras literarias como El Principito (1943), Valeria Varita (1999\_), Maisy's Pop-up Play House (1995), El monstruo de colores (2012) o Yo mataré monstruos por ti (2011) han sido referentes importantes durante el proceso de desarrollo del proyecto; especialmente en la creación de los



mecanismos móviles.

Siguiendo la línea de investigación propia del Máster, se llevó a cabo una indagación sobre la depresión infantil, la enfermedad central abordada en la obra que se ha producido. El propósito principal de ello ha sido obtener los conocimientos necesarios para capturar de manera precisa y evitar cualquier tipo de interpretación errónea que pueda sugerir falta de sensibilidad hacia la enfermedad o una estigmatización indebida.

La memoria recopila de manera organizada los pasos implicados en la metodología requerida para la creación de un libro pop-up, abarcando desde la concepción de la idea, los objetivos y la metodología; hasta el marco teórico y el desarrollo final de la maqueta. Todos estos aspectos se encuentran detallados en la bibliografía de producción adjunta como **Anexo II**.

## **1.1. JUSTIFICACIÓN**

La depresión infantil es una problemática que, a pesar de su importancia, ha sido pasada por alto en muchas ocasiones o estigmatizada, lo que ha generado una falta de comprensión y apoyo adecuado para los niños que la experimentan. Esta realidad evidencia la necesidad urgente de abordar el tema de manera integral y responsable.

Es esencial educar tanto a niños como a adultos acerca de este tema, con el fin de eliminar los estigmas y promover una mayor comprensión sobre los desafíos emocionales que enfrentan los más jóvenes. Además, proporcionarles un espacio de visibilidad y comprensión es fundamental para construir una sociedad más empática y solidaria que brinde el apoyo necesario a quienes lo necesitan.

Este proyecto no solo representa una oportunidad para profundizar en el conocimiento sobre la enfermedad y su impacto en los niños, sino también para contribuir activamente a la sensibilización y la promoción de una mayor comprensión y apoyo en la sociedad. Al centrarse en la creación de un libro pop-up como herramienta educativa, se busca desarrollar una manera innovadora y efectiva de transmitir información sobre la depresión infantil, llegando de manera accesible y significativa tanto a los niños como a los adultos.

## 2. OBJETIVOS

Este proyecto plantea una serie de objetivos, los cuales se dividen en el general y los específicos.

### 2.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar una investigación sobre la depresión infantil con el propósito de desarrollar y producir un libro pop-up que aborde el tema de manera precisa.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender nuevas herramientas y competencias durante la experiencia en el campo de la creación de libros, y fortalecer nuestro currículum con el trabajo realizado.
- Gestionar de manera apropiada el tiempo disponible.
- Lograr una narrativa envolvente, fluida y dinámica que eduque de manera efectiva al lector sobre la depresión infantil.
- Utilizar los conocimientos obtenidos durante el transcurso del Máster para aplicarlos de manera efectiva en el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Publicar el proyecto más adelante en una editorial nacional.

## 3. METODOLOGÍA

En esta sección se describen las distintas técnicas utilizadas para llevar a cabo la preproducción y producción de Nunu no quiere salir de la cama; así como el enfoque y la planificación establecida para dar vida a este libro.

El proyecto comenzó a realizarse durante el año académico 2022-2023 y se completó a lo largo de 2024, abarcando un extenso período de desarrollo y ejecución que permitió la elaboración y creación del mismo.

Durante la fase de preproducción, se realizó una investigación detallada sobre el tema en cuestión. Se creó un mapa conceptual detallado como herramienta para estructurar y organizar las ideas clave, así como recopilar información relevante previa a realizar un análisis más profundo; pasando desde enlaces de interés a referentes clave. Antes de seguir con el desarrollo del proyecto, este enfoque permitió establecer una base sólida y bien fundamentada. El mapa conceptual se elaboró mediante la plataforma online

de Miro (Fig. 1), y puede ser consultado a través del [enlace<sup>1</sup>](#) adjunto.

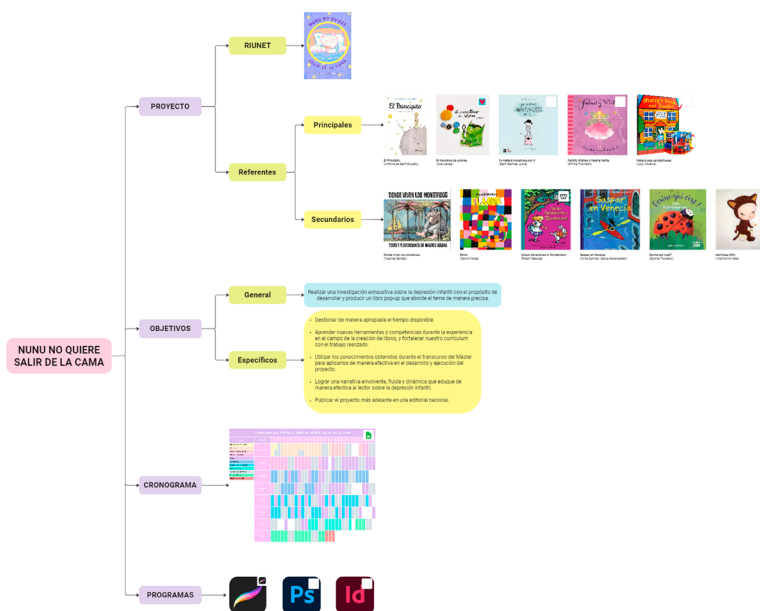


Fig. 1. Miniatura del mapa conceptual creado en Miro.

Tras analizar los referentes, se identificaron los elementos de interés que se querían incorporar en el libro, lo que facilitó la definición del estilo visual. Una vez completada la escritura del libro y obtenido la aprobación del profesor, se procedió a estructurar el índice del proyecto, que sería fundamental para la creación tanto de esta memoria como del proyecto final.

Para gestionar el tiempo de manera eficiente y cumplir con los plazos de entrega, se creó un cronograma detallado -adjuntado como **Anexo I** para mejor visualización- (Fig. 2) que especifica las distintas etapas del proyecto, según se describe en el epígrafe 5 de este documento, junto con sus respectivos plazos. También se creó una carpeta compartida en Drive para guardar todos los archivos relacionados con el proyecto, con la intención de mejorar la organización del trabajo.

Además, se acordaron reuniones de supervisión con el tutor para garantizar un seguimiento adecuado del progreso del proyecto.

1 [https://miro.com/app/board/uXjVK0nMCco=?share\\_link\\_id=755641438113](https://miro.com/app/board/uXjVK0nMCco=?share_link_id=755641438113)

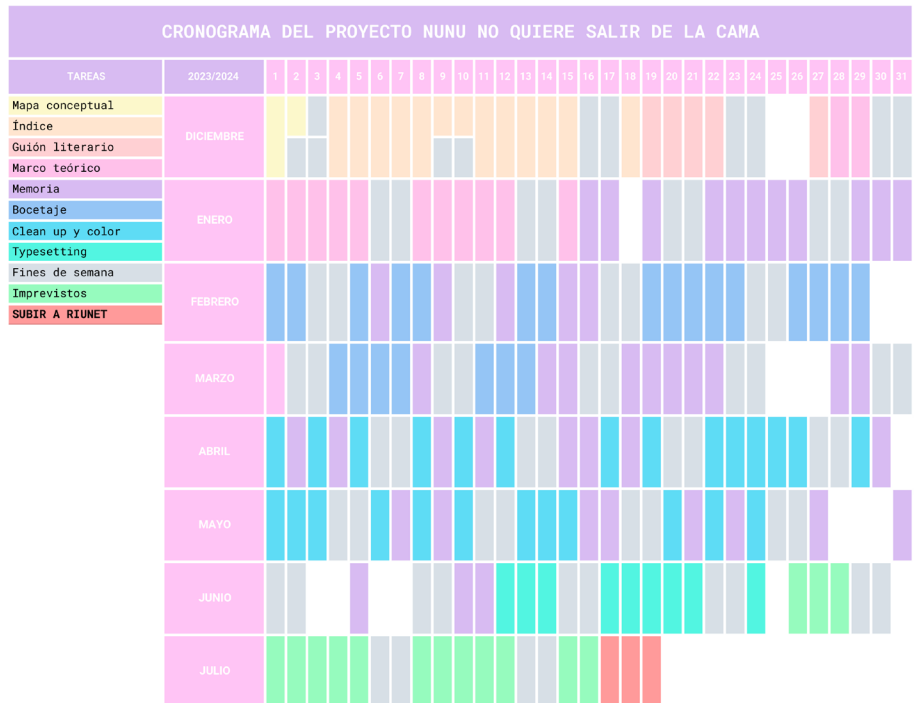


Fig. 2. Cronograma general del proyecto.

El proceso de redacción de esta memoria se inició al principio del año académico 2023-2024 y se fue desarrollando de forma progresiva, pasando por múltiples etapas de revisión, investigación y elaboración a lo largo del tiempo. Se logró profundizar en los temas tratados gracias a un enfoque gradual, que permitió integrar continuamente nuevos conocimientos y perspectivas a medida que el trabajo avanzaba hacia su conclusión final.

La producción artística de este proyecto se ha realizado mediante técnicas digitales. Esto ha sido posible gracias al empleo de software especializado en dibujo digital -como Procreate y Photoshop- para la creación de las ilustraciones; y Adobe Indesign para la maquetación del proyecto.

Siguiendo esta metodología, se trabajó de acuerdo a las pautas establecidas y se completaron sin contratiempos las diversas fases definidas para lograr con éxito la preproducción de Nunu no quiere salir de la cama. Este proceso ha sido detallado y documentado en el epígrafe cinco, el cual será abordado más adelante.

## 4. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este proyecto aborda la historia del libro pop-up, explorando su evolución desde las primeras volvelles medievales hasta las sofisticadas ediciones contemporáneas. Se analizan los diversos tipos de mecanismos móviles, como las solapas, panoramas y escenas tridimensionales; que han permitido que estas obras capturen la imaginación de lectores de todas las edades.

Además, se presentan los referentes que se han tenido en mente para la realización de la obra; y se aborda el tema de la necesidad de representación de las enfermedades mentales en libros infantiles, con el objetivo de promover la comprensión y empatía desde temprana edad.

### 4.1. LIBRO POP-UP

Un libro pop-up es un tipo de libro que va más allá de las páginas planas; se le denomina libro tridimensional. Al abrirse, muestra elementos móviles que saltan hacia adelante y crean efectos visuales y táctiles sorprendentes. Se pueden incluir en estos elementos figuras en relieve, escenas desplegadas vertical u horizontalmente, pestañas que se levantan y otros efectos interactivos. Son famosos por capturar la imaginación del lector y ofrecer una experiencia de lectura única y emocionante.

Se caracterizan por su ingeniosa combinación de papel y arte, siendo valorados tanto por su aspecto artístico como por su habilidad para educar y divertir. Se emplean para enseñar conceptos educativos, contar historias y como artículos de colección. Pueden tratar una gran variedad de temas y estilos, desde literatura infantil hasta arte y diseño, y son apreciados por su originalidad y habilidad para sorprender al lector.

Antes de explorar más detalladamente el término como se conoce en la actualidad, es importante profundizar en el origen y la subcategoría del mismo.

### 4.2. CONTEXTO HISTÓRICO

#### 4.2.1. *Origen de los libros móviles*

Se desconoce quién introdujo el primer artificio mecánico en un libro, aunque uno de los primeros ejemplos de los que se tiene constancia data de la época medieval. **Lambert**, canónigo de Saint-Omer (1061-1150) diseñó



Fig. 3. Mecanismo móvil del libro Liber Floridus (Lambert, 1121).



Fig. 4. Volvelle del libro Ars Magna Generalis (Llull, S.XIV).

una enciclopedia compilada entre 1090 y 1120 que recopila extractos de unas 192 obras diferentes, donde lleva a cabo un registro cronológico de sucesos hasta el 1119.

Dentro del Liber Floridus (1121) (Fig. 3), conocido también como el Libro de las Flores, se abordaban una variedad de temas que incluían aspectos bíblicos, astronómicos, geográficos, filosóficos y de historia natural. El libro utilizaba solapas semicirculares para ilustrar de forma efectiva estos conceptos (Bedworth, 2022). Además de facilitar la comprensión de los conocimientos presentados, esta técnica también brindaba una experiencia visualmente impactante para los lectores.

A principios del siglo XIII, el monje benedictino **Mathew Paris** (1200-1259) produjo una serie de libros que escribió e ilustró, destacando entre ellos la Chronica Majora (1259-1253): Desde la creación hasta el presente, una narrativa de la historia humana. En ellos empleó la volvelle o volvela<sup>2</sup>, el primer móvil de papel denominado como tal (Bedworth, 2022).

La volvelle es un mecanismo giratorio construido con papel, pensado como herramienta para para calcular festividades cristianas y religiosas, la posición astrológica de las estrellas y expresar conceptos espirituales.

El ocultista, escritor, filósofo y poeta catalán **Ramon Llull** (1232-1316) también incorporó Volvelles en sus libros para ilustrar sus teorías filosóficas de manera efectiva. Llull dividió cosas e ideas en grupos y usó un disco giratorio o volvelle para ilustrar sus teorías (Lindberg, 1979).

En la Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escoria aún se conserva un compendio de sus obras y filosofía llamado Ars Magna Generalis (Fig. 4) (manuscrito del siglo XVI que no llegó a ser siquiera considera libro en su momento) que trataba de explicar la existencia de Dios mediante la numerología.

El volumen está formado por círculos giratorios que permiten plantear “preguntas” filosóficas sobre varios temas, como la virtud, el bien y el mal, así como Dios. Se podían deducir las respuestas correctas o incorrectas a las preguntas planteadas mediante un número limitado de combinaciones. Las respuestas consideradas correctas tenían su base en los dogmas de la Iglesia Católica. Este libro ha sido interpretado por muchos como un precursor de la computadora y la inteligencia artificial, ya que se le consideraba una verdadera máquina pensante (Martin, 2015).



Fig. 5. Mecanismo móvil del libro Calendarium (Regiomontanus, 1417).



Fig. 6. Mecanismo móvil del libro Catoptrum microcosmicum (Remmelin, 1613).

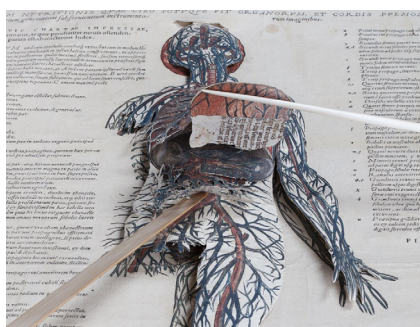


Fig. 7. Mecanismo móvil del libro De humani corporis fabrica (Vesalius, 1543).

#### 4.2.2. Evolución de los libros móviles

La invención de la imprenta por Gutenberg en 1450 marcó el comienzo de una nueva era en la edición de libros, reemplazando poco a poco a los manuscritos y estableciendo las bases para futuros avances en el campo del papel. Los científicos de aquella época se beneficiaron de esto y lo emplearon en sus manuales de astronomía, donde incluyeron pliegues y texturas para explicar fenómenos como las fases de la luna. Esto se puede observar en el libro escrito por **Johannes Regiomontanus** (1436-1476) llamado Calendarium (1476) (Fig. 5) y el manual de anatomía Catoptrum microcosmicum (1613) (Fig. 6) escrito por **Johann Remmelin** (1538-1632).

En el ámbito de la medicina, los libros con solapas superpuestas permitían a los lectores descubrir distintas secciones del cuerpo humano (Bedworth, 2022). Un ejemplo de esto es la obra de **Andrea Vesalius** (1514-1564) conocida como De humani corporis fabrica (1543) (Fig. 7). El libro mostraba ilustraciones detalladas de la anatomía humana en capas superpuestas, creando un impactante efecto visual.

No fue hasta la segunda mitad del siglo XVIII cuando los libros móviles se centraron en el público infantil.

#### 4.2.3. Desarrollo de los libros móviles para el público infantil

F. J. Harvey Darton (1932) considerado una autoridad en lo que respecta a libros infantiles, creía firmemente que:

Before 1770, there were virtually no books produced ostensibly to give children spontaneous pleasure, and not primarily to teach them, not solely to make them good, nor to keep them profitably quiet. (. ...) There were plenty of schoolbooks and guides to conduct, but none which would openly allow a child to enjoy himself with no thought of duty nor fear of wrong. [Antes de 1770, los libros para niños se centraban principalmente en enseñarles y fomentar su buen comportamiento para que se mantuvieran quietos, careciendo casi por completo de opciones destinadas a brindar diversión espontánea. (. ...) Existían numerosos libros de texto y guías de conducta, pero ninguna que le permitieran a un niño disfrutar sin preocuparse por sus responsabilidades o tener miedo de hacer algo mal.] (p.1)

Fue el editor londinense **Robert Sayer** (1725-1794) quien cambió la dinámica mediante la creación de los libros Harlequinades (Fig. 8) -también conocidos como Metamorfosis- en honor al popular personaje del teatro de pantomima; el cual fue protagonista en muchas de sus obras.



Fig. 8. Libro Harlequin's Metamorphoses (Sayer, 1765).

Estos libros estaban compuestos por hojas impresas que se plegaban perpendicularmente en cuatro partes. La ilustración se dividía horizontalmente por el centro, formando dos solapas que podían abrirse hacia arriba o hacia abajo; permitiendo combinarlas para crear diferentes escenas y producir variaciones divertidas.

Los Harlequinades ganaron mucha popularidad tanto en Inglaterra como en otros países, consiguiendo de esta forma dejar atrás las ventas locales y permitiendo su expansión en el mercado internacional. Además, otras editoriales plagiaron su idea y realizaron por su cuenta obras de temática similar (Ortega, s.f.).

#### 4.2.4. La edad de oro de los libros móviles y despleables en el S. XIX

La gran revolución de los libros móviles ocurrió con la introducción de la litografía en 1798. Esta innovación posibilitó la producción en masa y estimuló la creatividad de los editores, dando lugar a libros con efectos de túnel y carrusel basados en avances de animación e ilusiones ópticas. Ejemplos de esto son: S. & J. Fuller, William Grimaldi, Dean & Son, Raphael Tuck, Ernest Nister y Lothar Meggendorfer entre otros.



Fig. 9. Libro The History of Little Fanny (S. & J. Fuller, 1811).

Alrededor de 1810, la creación de los Paper Doll Books (Fig. 9) le otorgó un lugar en la historia de los libros móviles a la editorial londinense **S. & J. Fuller**. Estos libros incluían siete u ocho figuras recortadas sin rostro y varios atuendos. Se podía insertar una cabeza desmontable en un bolsillo de papel, lo que permitía mostrar al personaje con diferentes trajes. Estos pequeños libros que solían contener cuentos moralizantes -de ilustraciones coloreadas



a mano- eran considerados caros incluso para la época.

Otro de los primeros libros móviles fue *The Toilet* (1821) (Fig. 10) ilustrado por el artista **William Grimaldi** (1751-1830). Esta obra es una recopilación de dibujos moralizantes del tocador de su hija que el autor realizó con el fin de enseñarle virtudes. En cada página aparecía ilustrado un objeto del tocador y al levantarse la solapa, revelaba una escena moralizante relacionada con ello. Su hija, Stacy, fue la encargada de recopilarlos y publicar la obra.



Fig. 10. Ejemplo de desplegable del libro *The Toilet* (Grimaldi, 1821).

Los **peepshow book** (Fig. 11-14) -también conocidos como *tunnel books*- son otra variante de los libros móviles. Poco se sabe sobre el origen de estas innovaciones, pero se cree que evolucionaron a partir de los que usaban los feriantes en los circos y ferias ambulantes. Estas creaciones solían ser muy detalladas y representaban escenas de historias conocidas o eventos de la actualidad de la época (Solarat, 2022). Los peepshows contaban con una portada y una contraportada rígidas y paneles laterales unidos en forma de acordeón; ya fuera por los lados o por la parte superior e inferior. Las ilustraciones se veían a través de un agujero en la cubierta y, cuando el libro se extendía, se conseguía generar un efecto tridimensional.

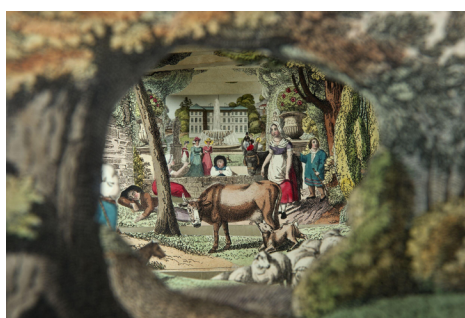


Fig. 11-14. Peepshow Teleorama N°1 desglosado (Müller, 1824-1825).



Fig. 15. Toy-book The Wonderful Lamp o Aladdin (Dean & Son, 1880).



Fig. 16. New Scenic Book Nº 2 Robinson Crusoe (Dean & Son, 1865-1872).

En 1800, Thomas Dean fundó en Londres la editorial **Dean & Son**, la primera dedicada a la producción a gran escala de los llamados “toy-books” (libros-juguete) (Fig. 15). Cuando su hijo George se hizo cargo de la editorial, abrió talleres de producción con artistas y artesanos que crearon numerosos libros. Entre estos, destaca una serie de cuentos de hadas y aventuras publicadas bajo el título *New Scenic Books* (1856) (Fig.16).

Los diseñadores utilizaban el principio del *peepshow book*, con escenas recortadas alineadas una detrás de otra para dar un efecto tridimensional. Cada capa se fijaba a la siguiente mediante un trozo de cinta que salía por detrás de la parte superior y, al tirar de ella, toda la escena surgía en perspectiva.

Según Peter Haining (1979) Dean se autoproclamó inventor de los libros móviles e innovó con otros formatos a los que denominó “dibujos vivos”. Estos libros permitían que, al tirar de una lengüeta situada en la zona inferior de la página, un mecanismo hiciera que los personajes se movieran.

Además, Dean fue el primero en emplear el sistema de las persianas venecianas en sus láminas transformables. Estas ilustraciones eran cuadradas u ovaladas, divididas en cuatro o cinco secciones iguales mediante ranuras horizontales o verticales. Al tirar de una lengüeta ubicada en el lateral o en la parte inferior de la ilustración, se mostraba un dibujo nuevo que anteriormente estaba tapado por el primero.

Raphael Tuck fue el primer editor en desafiar seriamente a Dean & Son. Al mudarse de Alemania a Inglaterra, trajo consigo artículos de papel de lujo, entre ellos grabados realizados con técnica de cromolitografía; algo que Dean no poseía en aquel entonces.

Tuck y sus hijos fundaron en Londres la editorial **Raphael Tuck & Sons**, publicando su famosa colección de libros infantiles con despleables y escenarios tridimensionales llamada *Father Tuck’s Mechanical Series* (1890)



Fig. 17. Libro In Fairyland (Raphael Tuck & Sons, 1900).



Fig. 18-19. Ejemplos de despleables del libro *Little Pets Panorama Pictures* (Nister, 1890).

Para producir estos libros, Tuck, al igual que Dean, creó estudios editoriales y de diseño en Londres, donde creaban y montaban los volúmenes. Sin embargo, toda la impresión se realizaba en Alemania, donde los equipos y técnicas de impresión a color que allí empleaban, permitían la mejor reproducción de la época (Haining, 1979).

**Ernest Nister** (1842-1909), otro editor destacado del siglo XIX, estableció su empresa en Nuremberg. Destacó por sus libros llamados *Panorama Picture Books* (1890), que contaban con figuras troqueladas (Fig. 17-18) -cuidadosamente unidas por guías de papel- que se levantaban automáticamente al pasar la página; creando efectos tridimensionales. Este diseño permitía a los lectores disfrutar de escenas en movimiento que cobraban vida con cada vuelta de página. Además, contrató a un equipo de ilustradores para desarrollar un estilo propio para sus obras: niños con mejillas sonrosadas retratados en entornos rurales idealizados (Dawson, 1991).

A diferencia de sus contemporáneos, **Lothar Meggendorfer** (1847-1925) no se conformaba con una sola acción en cada página. En ocasiones, hasta cinco partes de la ilustración se movían simultáneamente y en distintas direcciones. Creaba intrincadas palancas -ocultas entre las páginas- que dotaban a sus personajes de amplias posibilidades de movimiento (Fig.20). Utilizaba diminutos remaches metálicos para fijar las palancas, permitiendo que una sola lengüeta activara múltiples movimientos (Random House [RH], 1985). Este tipo de mecanismos están presentes en su libro *Comic Actor* (1891).



Fig. 20. Mecanismo móvil del libro *Always jolly! A Movable Toybook* (Meggendorfer, 1891).

Este autor también empleó los mecanismos de tipo persiana que ya anteriormente usaban Dean & Son y Ernest Nister; así como los panoramas desplegables (Fig. 21). Estos últimos estuvieron presentes en títulos que más tarde se comercializarían por su popularidad y llegarían hasta España. Un ejemplo de ello es *Casa de Muñecas* (s.f.) traído a España por la Editorial Bruguera.



Fig. 21. Libro *Internationaler Circus* (Meggendorfer, 1887).

#### 4.2.5. El nacimiento del término *pop-up*

Durante la Primera Guerra Mundial, la producción de libros móviles disminuyó a causa de la alta demanda de mano de obra en otras tareas más prioritarias. La calidad y cantidad de los libros móviles se vio gravemente afectada, y no fue hasta 1929, con la formación del equipo compuesto por el editor S. Louis Giraud y el inventor de juguetes ópticos Theodore Brown que consiguieron resurgir.

**S. Louis Giraud** (1879-1950) trabajaba en el periódico londinense *Daily Express* como responsable del departamento de publicidad. Gracias a esto, en la publicación promocional del 1929 del *Daily Express Children's Annual* (Fig. 22) pudo integrar los "self erecting living models" (maquetas vivientes) en los que tanto él como **Theodore Brown** (1870-1938) habían estado trabajando (University of North Texas Digital Library [UNT], s.f.).



Fig. 22. Anuario *Daily Express Children's Annual* (Giraud y Brown, 1930).

Aunque el término por aquel entonces aún no se había concebido, este anuario ya se podía considerar un libro *pop-up* actual. Cada anuario contenía al menos cinco páginas dobles que se desplegaban automáticamente al abrir el libro, con ilustraciones que podían verse desde cualquier punto de vista. Giraud continuó su carrera como creador de libros apartado del *Daily Express*, y junto a la editorial independiente *Strand Publications*, publicó otros ejemplares de nuevas historias; caracterizadas por su originalidad y su bajo coste de adquisición.



Fig. 23. Libro The Pop-up Mickey Mouse (Blue Ribbon Books, 1933).

La editorial americana **Blue Ribbon Books** centró su obra en los cuentos infantiles, llegando a colaborar con Walt Disney (Fig. 23) para crear varios libros protagonizados por el personaje de Mickey Mouse (Carothers, 1980, como se citó en Montanaro, 1993). En 1932, esta editorial empleó por primera vez el término pop-up para describir las ilustraciones móviles.

A pesar de que en la actualidad este término ya se ha globalizado, en su momento, la **editorial Molino** adquirió los derechos de publicación de estos libros y tradujo el término como “ilustración sorpresa” (Penguin Random House Grupo Editorial [PRH], s.f.).

Hoy en día, a pesar del progreso tecnológico, los libros pop-up siguen gozando de gran popularidad entre jóvenes y adultos. Abrir uno de estos libros permite al lector sumergirse en un universo detallado donde las historias cobran vida y la lectura se convierte en una aventura visual e interactiva muy absorbente; dejando en claro que la combinación entre creatividad y narrativa física posee un encanto duradero que las tecnologías modernas aún no han sido capaces de superar.

### 4.3. TIPOS DE MECANISMOS MÓVILES

En los últimos años, ha sido evidente el avance significativo en las técnicas utilizadas para la creación de libros móviles, que han evolucionado notablemente al incorporar elementos cada vez más sofisticados como cuerdas, gomas, acetatos, objetos diversos, e incluso la integración de luz y sonido mediante microchips.

Esta evolución ha llevado a un nivel de complejidad tal que algunos libros ahora pueden ofrecer experiencias sensoriales ampliadas, incorporando texturas táctiles y aromas específicos que no solo enriquecen, sino que transforman la interacción del lector con la narrativa, proporcionando una experiencia de lectura más inmersiva y cautivadora.

Con los datos recopilados, se ha desarrollado una división en categorías tipológicas de los tipos de despleables; que tiene en cuenta las características formales de los mecanismos empleados y la finalidad que persiguen.

#### 4.3.1. Transformación de la imagen

En los libros pop-up, la transformación de imágenes es un recurso ingenioso y visualmente impactante donde una ilustración inicial, al ser manipulada por el lector, revela gradualmente otra imagen que estaba oculta detrás. Este proceso no solo añade una capa de interactividad y sorpresa a la experiencia de lectura, sino que también permite explorar diferentes escenas



Fig. 24. Encartes del libro Griffin & Sabine: An Extraordinary Correspondence (Bantock, 1991).



Fig. 25. Imágenes combinadas en el libro Famous Faces (Messenger, 1995).

o momentos narrativos de manera fluida y artística.

Algunos de los mecanismos que se incluyen en esta categoría son: encartes, imágenes combinadas, imágenes transformables, panoramas, solapas y troquelados.

### Encartes

Se consideran encartes las cartas y otros documentos incluidos en el libro, que funcionan como elementos independientes a modo de reproducción de los originales. Libros como el de Griffin & Sabine: An Extraordinary Correspondence (1991) (Fig. 24) de Nick Bantock emplean esta técnica.

### Imágenes combinadas

Al dividir las páginas ilustradas en dos, tres o más secciones, permite al lector decidir sobre el orden de las mismas, dando lugar a divertidas variaciones de la ilustración original; o en su defecto, la visualización completa de la obra si así lo desea. Este tipo de libros suelen emplear una encuadernación en espiral o canutillo para facilitar la movilidad de las piezas. Norman Messenger aplicó esta técnica en su libro Famous Faces (1995) (Fig. 25).

### Imágenes transformables

Estas pueden ser de tres tipos: por transformación horizontal, vertical o circular; y el efecto se consigue mediante superposición y solapas.

En los dos primeros casos, dos imágenes están cortadas en laminas y superpuestas entre sí. Al tirar de una lengüeta, las laminas de una imagen se deslizan sobre la otra a modo de persiana veneciana, transformando la imagen principal y creando una nueva. Ernest Nister emplea esta técnica en su libro Favourite Animals (1990) (Fig. 26).



Fig. 26. Imagen transformable del libro Favourite Animals (Nister, 1990).

Si el dibujo es circular, se emplean dos discos ilustrados y cortados en sectores circulares superpuestos entre sí. Haciendo uso de una solapa, el disco superior se desliza sobre el inferior; creando un efecto de diafragma en el que una imagen se disuelve en otra.

### Panoramas

Se consigue doblando todas las páginas en forma de acordeón. La ilustración ocupa cada una de ellas y solo es posible visualizarla en su totalidad cuando se despliega la tira por completo; formando así una única ilustración continua. Un claro ejemplo es el libro *Days in Catland* (1895) de Louis Wain (Fig. 27).



Fig. 27. Panorama del libro *Days in Catland* (Wain, 1895).

### Solapas

Es el mecanismo más simple de los mencionados. Compuesto por una pieza plana que, al ser levantada hacia arriba, revela una ilustración previamente oculta. *Nunca contentos* (1945) de Bruno Munari (Fig. 28) hace uso de ellas para contar su historia.



Fig. 28. Ejemplo de solapa del libro *Nunca contentos* (Munari, 1945).



Fig. 29. Ejemplo de troquelados del libro *Behind the Curtain* (Lee, 1994).

### Troquelados

Suele realizarse en hojas que se alejan del formato convencional (rectangular) y presenta perforaciones. El recorte de algunas páginas puede ser diferente al de otras, creando variaciones de la imagen inicial a medida que se superponen varias. *Behind the Curtain* (1994) (Fig. 29) de Christian Lee utiliza este tipo de mecanismo.

#### 4.3.2. Movimiento de la imagen

El movimiento de la imagen es un recurso bastante empleado en los libros pop-up, puesto que permite convertir las ilustraciones estáticas en objetos animados que el lector debe activar par que se realice la acción y, por tanto, se cuente la historia. Algunos de los mecanismos incluidos en esta categoría son: articulaciones o lengüetas y ruletas.

#### Articulaciones o lengüetas

Algunos libros cuentan con imágenes que cobran vida al tirar, empujar o deslizar una palanca de papel. Este dispositivo activa el mecanismo encargado de crear movimientos basados en giros producidos por rótulas y articulaciones de papel, metal o plástico. El libro *Merry Company: A Funny Movable Toybook* (1891) (Fig.30), creado por Lothar Meggendorfer, emplea esta técnica.



Fig. 30. Ejemplo de lengüeta y el movimiento generado del libro *Merry Company: A Funny Movable Toybook* (Meggendorfer, 1891).



### Ruletas

Se emplea un disco giratorio que, al ser rotado, consigue que la imagen visible se transforme y dé paso a la siguiente. Ernest Nister emplea este mecanismo en su libro *Buttercup Pictures* (1899) (Fig. 31).



Fig. 31. Ejemplo de ruleta usada en el libro *Buttercup Pictures* (Nister, 1899).

#### 4.3.3. Profundidad de la imagen

El objetivo de este tipo de mecanismos es conseguir que la escena representada genere un efecto de relieve y tridimensionalidad. Algunos de los mecanismos que se incluyen en esta categoría son: libros carrusel, libros túnel o peepshow, pop-up y teatrillos.



Fig. 32. Libro carrusel *Cinderella* (Eulalie, 1935).

#### Libros carrusel

Esta clase de libro se caracteriza por la flexibilidad de sus pastas, las cuales se abren 360 grados hasta tocarse entre sí. De esta forma, construyen una especie de tiovivo donde las ilustraciones y los textos se distribuyen alrededor del eje formado por el lomo del libro. *Cinderella* (1935) de Eulalie (Fig. 32) utiliza este tipo de mecanismo.

#### Libros túnel o peepshow

El contenido se alarga como un acordeón formando un escenario multicapa gracias a las páginas troqueladas espaciadas una detrás de otra y soportadas por paneles laterales; que pasan de estar planas a adquirir perspectiva. Al mirarse desde un extremo, el lector es capaz de apreciar el efecto de profundidad buscado. Algunos libros incluyen una especie de mirilla en la portada para incrementar la sensación. Ejemplos de ellos son los creados por S. & J. Fuller, en concreto *Masquerade* (1826) (Fig. 33); una copia de este está expuesta en el Museo Victoria and Albert (V&A) de Londres.



Fig. 33. Vista frontal del peepshow *Masquerade* (S. & J. Fuller, 1826).



Fig. 34. Ejemplo de pop-up del libro *Sailing Ships* (Meer, 1984).

### Pop-up

Algunos libros emplean estructuras tridimensionales con autonomía suficiente para desplegarse sin tocarlas -empleando únicamente la energía que genera el lector al abrir la página- y volviendo a su estado plano al cerrar el libro. Van der Meer emplea este tipo de mecanismo en su libro *Sailing Ships* (1984) (Fig. 34).

### Teatrillos

Al abrir el libro, se muestra un escenario donde se encuentran diferentes capas en las que están ubicados los decorados y personajes que ilustran el tema del libro. Sergei Prokofiev junto a Barbara Cooney crearon el libro *Peter and the Wolf* (1985) (Fig. 35) que implementa este mecanismo.



Fig. 35. Ejemplos de escenarios empleado en el libro teatrillo de *Peter and the Wolf* (Prokofiev y Cooney, 1985).

## 4.4. REFERENTES

En este apartado se presentan los referentes que se recopilamos antes de iniciar la producción de la obra artística relacionada con esta investigación. Estos referentes, obtenidos del mapa conceptual mencionado en el epígrafe 3, han sido seleccionados cuidadosamente para servir como guía e inspiración durante la realización del proyecto.

Este proyecto se apoya en una serie de referentes recopilados previamente a la producción y extraídos del mapa conceptual mencionado en el epígrafe 3. La selección de dichos referentes ha servido de inspiración y orientación durante la realización del proyecto.

### 4.4.1. *Le Petit Prince* (1943)

El principito (Fig. 36) es una obra escrita por el novelista y aviador francés Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944). Traducida a más de 250 idiomas, esta obra es una fábula filosófica conocida por su profunda simplicidad y riqueza

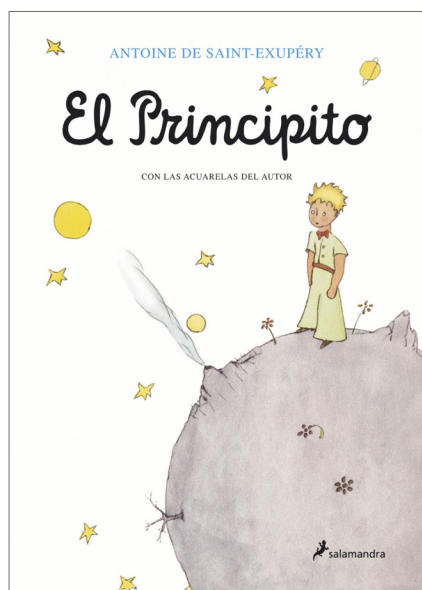


Fig. 36. Portada del libro *El Principito* (Exupéry, 1943).



Fig. 37. Portada del libro *El Monstruo de Colores* (Llenas, 2012).

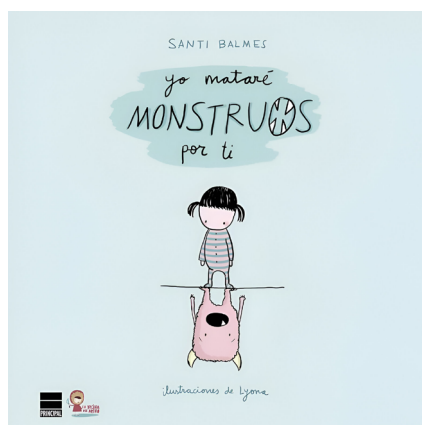


Fig. 38. Portada del libro *Yo mataré monstruos por ti* (Balmes, 2011).

simbólica que ha dejado un legado duradero en la literatura universal.

El libro aborda temas profundos como la crítica a la sociedad adulta, la importancia de la amistad y el amor, y la necesidad de mantener la inocencia y la imaginación de la infancia. Su estilo poético y sencillo, combinado con ilustraciones del propio Saint-Exupéry, hace que tanto niños como adultos puedan disfrutar y reflexionar sobre su mensaje.

Esta obra ha servido de gran inspiración para el proyecto, puesto que Nunu pretende llegar tanto al público infantil como al adulto; pudiendo ser disfrutada por todos y abordando también un tema profundo -y en ocasiones tabú- ofreciendo un mensaje sobre el que reflexionar independientemente de la edad.

#### 4.4.2. *El Monstruo de Colores* (2012)

*El Monstruo de Colores* (Fig. 37) es uno de los libros más conocidos de Anna Llenas (1977\_), dirigido principalmente a niños pequeños y diseñado para ayudarles a comprender y gestionar sus emociones de una manera visual y accesible. La autora escribió esta obra porque cree en la importancia de ayudar a los niños a entender sus emociones desde una edad temprana. (Llenas, 2022). La manera de narrar la historia, así como la simplicidad de las formas en sus dibujos han sido de gran utilidad en la creación de este proyecto.

#### 4.4.3. *Yo mataré monstruos por ti* (2011)

*Yo mataré monstruos por ti* (Fig. 38) es una novela gráfica creada por Santi Balmes (1970\_) e ilustrada por Lyona (1979). Esta obra no solo narra la historia de Martina y su relación con los monstruos de la oscuridad -miedo infantil a la oscuridad-, sino que también ofrece lecciones emocionales y estrategias para lidiar con el miedo y la adversidad. Esto la convierte en una obra útil tanto para niños que enfrentan temores similares como para adultos que buscan comprender y apoyar a los niños en situaciones difíciles.

La elección tipográfica escogida, así como la fluidez narrativa de la historia y el estilo de dibujo empleado han sido elementos clave a tener en cuenta para la producción del proyecto.

#### 4.4.4. *Felicity Wishes* (1999\_)

*Felicity Wishes* (Fig. 39), también conocido como *Valeria Varita* en España, es una serie de libros pop-up infantiles creada por la autora británica Emma Thomson (s.f.). Estos se centran en las aventuras de Valeria Varita, una

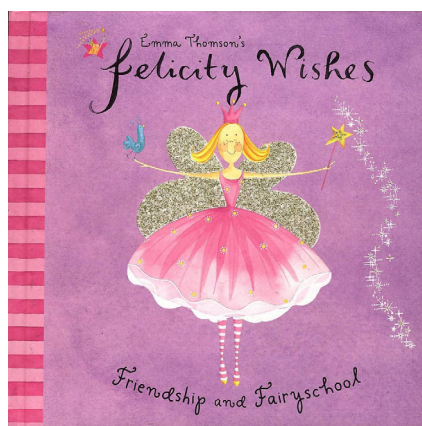


Fig. 39. Portada del libro Felicity Wishes (Thomson, 1999).



Fig. 40. Portada del libro Maisy's Pop-up Playhouse, actualmente renombrado como Maisy's House and Garden (Cousins, 1995).

pequeña hada que vive en el mundo mágico de Lila Springs.

La serie explora temas como la amistad, la creatividad, la resolución de problemas y la importancia de ser amable y comprensivo con los demás.

Valeria Varita ha sido -y sigue siendo- un gran referente para el proyecto, puesto que estos fueron los primeros libros pop-up que la artista de Nunu no quiere salir de la cama descubrió de niña. Con ellos ha crecido y, en cierto modo, por ellos ha llegado a ser quien es.

#### 4.4.5. *Maisy's Pop-up Playhouse (1995)*

*Maisy's Pop-up Playhouse* (Fig. 40) es un libro infantil interactivo protagonizado por Maisy, un personaje creado por la autora e ilustradora británica Lucy Cousins (1964\_). Este libro se ha concebido como una casa tridimensional que brinde una experiencia de juego mientras los niños leen. El libro fomenta la creatividad y la imaginación a través del juego. También ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras finas mientras interactúan con las pestañas y elementos desplegables del libro.

Para la realización de este proyecto se ha tenido en cuenta la idea de figuras móviles con la que los lectores puedan jugar y divertirse; al igual que en *Maisy's Pop-up Playhouse*.

## 4.5. LA NECESIDAD DE REPRESENTACIÓN DE LAS ENFERMEDADES MENTALES EN LIBROS INFANTILES

La representación de enfermedades mentales en libros infantiles es un tema de creciente importancia en el ámbito de la literatura para niños. A medida que la comprensión y la concienciación sobre la salud mental avanzan, se vuelve esencial que los libros infantiles reflejen esta realidad para ayudar a los jóvenes lectores a entender y manejar sus propias emociones y las de quienes los rodean.

Los libros infantiles tienen un poder inmenso para influir en el desarrollo emocional y social de los niños. Según un artículo de la revista *Debates del Consejo Escolar de la Comunidad de Madrid* (Bermejo, s.f.), la literatura infantil puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje socioemocional, permitiendo a los niños comprender mejor sus propias emociones y las de los demás (Más allá de la diversión: Los inesperados beneficios de la lectura en la salud de la infancia, párrafo 2). Esto es especialmente importante cuando se trata de temas tan complejos como la depresión, que a menudo están rodeada de estigma y malentendidos.

La inclusión de personajes que enfrentan enfermedades mentales en libros para niños puede ayudar a fomentar la empatía y la comprensión. Un informe de la Global Partnership for Education (Pinto, 2019) señala que las historias pueden servir como puntos de referencia para los niños, modelando estrategias de afrontamiento y resolución de problemas (Children's literature enriches social and emotional development, párrafo 2). Al identificarse con los personajes, los niños pueden aprender a manejar sus propias emociones y desarrollar una mayor empatía hacia los demás.

Es fundamental seleccionar libros que representen con precisión y sensibilidad las enfermedades mentales. Deben estar correctamente redactados y ser adecuados según la edad en lo que respecta a su contenido y nivel de lectura. Además, deben evitar estereotipos y presentar personajes que ofrezcan soluciones realistas y seguras a los problemas.

Así pues, la representación de enfermedades mentales en los libros infantiles proporciona una oportunidad no solo para promover la educación emocional, sino para fomentar la empatía y eliminar el estigma asociado a la salud mental desde temprana edad; garantizando además que los niños reciban el apoyo necesario para su desarrollo emocional y social.

## **5. LIBRO POP-UP «NUNU NO QUIERE SALIR DE LA CAMA»**

Una vez finalizado el marco teórico y conceptual del proyecto, se inicia la exploración del proceso artístico, especificando en detalle cada una de las etapas experimentadas y brindando una explicación detallada sobre las decisiones tomadas durante todo el recorrido. El desarrollo práctico de este libro pop-up se divide en dos partes principales -junto a sus correspondientes fases- detalladas a continuación.

### **5.1. PREPRODUCCIÓN**

En el proceso de preproducción, se lleva a cabo el desarrollo creativo, así como las ideas y su planificación. Contiene distintas fases, desde el diseño de personajes, fondos, guion literario; hasta el bocetaje de las páginas, planteamiento de los pop-up, creación de la portada, contraportada y guardas.

Una correcta preproducción permite el desarrollo fluido del proyecto, asegurando que llegue a la fase de producción sin contratiempos.

### 5.1.1. De la sinopsis argumental al guion literario

Nunu es una obra enfocada a un público tanto infantil como adulto, concebida para sanar heridas y prevenir la apertura prematura de otras. Desde el principio se tuvo claro que la idea que se planteaba abarcar iba a enfocarse en las enfermedades mentales, puesto que los proyectos que la artista lleva a cabo suelen transitar -en mayor o menor medida- por el conocido arte confesional.

Con esta obra, se pretende dotar a los niños (y no tan niños) de un espacio seguro donde sentir y dejarse conocer, donde poder elegir cuánta información del texto van a analizar o simplemente disfrutar de una lectura agradable; poder volver a él las veces que lo necesiten o simplemente guardarlo en un rincón y no abrirlo más. Con esto en mente, se creó una sinopsis que definiera bien la idea que posteriormente se convirtió en tagline, logline y storyline.

#### **Sinopsis**

A Nunu le gusta dibujar, la sopa de su mamá y los abrazos calentitos; siempre ha sido un perrito muy, muy feliz. Una mañana, Nunu despierta y se da cuenta de que ya no lo es tanto y no sabe por qué.

#### **Tagline, logline, storyline**

**Tagline:** Nunu lucha contra sus propios miedos internos, pero descubre que la verdadera valentía está en abrirse y buscar ayuda, guiado por el amor y la comprensión de su madre.

**Logline:** Un perrito que ha perdido la alegría de vivir se enfrenta a sus oscuros miedos con la ayuda y el amor incondicional de su madre, descubriendo que nunca está solo en su lucha.

**Storyline:** Nunu siempre había sido feliz. Un día su vida perfecta se desmorona cuando una tristeza inexplicable lo atrapa, llenando su mente con pensamientos oscuros y sombras aterradoras. Cada día se vuelve más difícil levantarse de la cama, y Nunu se siente más aislado y asustado. Su madre, al notar el cambio en él, se sienta a su lado, ofreciéndole amor y apoyo sin juzgarlo. Nunu comprende que no está solo y finalmente exterioriza sus miedos y angustias. Con un corazón aliviado y la promesa de pedir ayuda siempre, Nunu encuentra nuevamente la paz y la felicidad, sabiendo que el amor de su madre siempre estará allí para protegerlo.

Teniendo la idea bien definida se elaboró el guion literario -puede ser consultado en el **Anexo II-**, estructurado en estrofas de cuatro versos para facilitar su correcta maquetación posterior. El vocabulario escogido -así como

su narrativa- son simples, alejados de términos complejos o presuntuosos; se busca un acercamiento más directo hacia el público infantil para que sean capaces de comprender el mensaje.

### 5.1.2. Diseño de personajes

El diseño de personajes se abordó con la idea en mente del público infantil. Este libro tan solo cuenta con dos personajes: Nunu y su mamá; puesto que se creyó óptimo para el desarrollo de la historia e innecesario añadir alguno más.

Ambos están representados como animales simples que experimentan sentimientos y emociones complejas (Fig. 41). Esta personificación busca no solo acercarse al público infantil, sino permitir que cualquiera se identifique con los personajes y pueda adquirir el lugar del mismo.

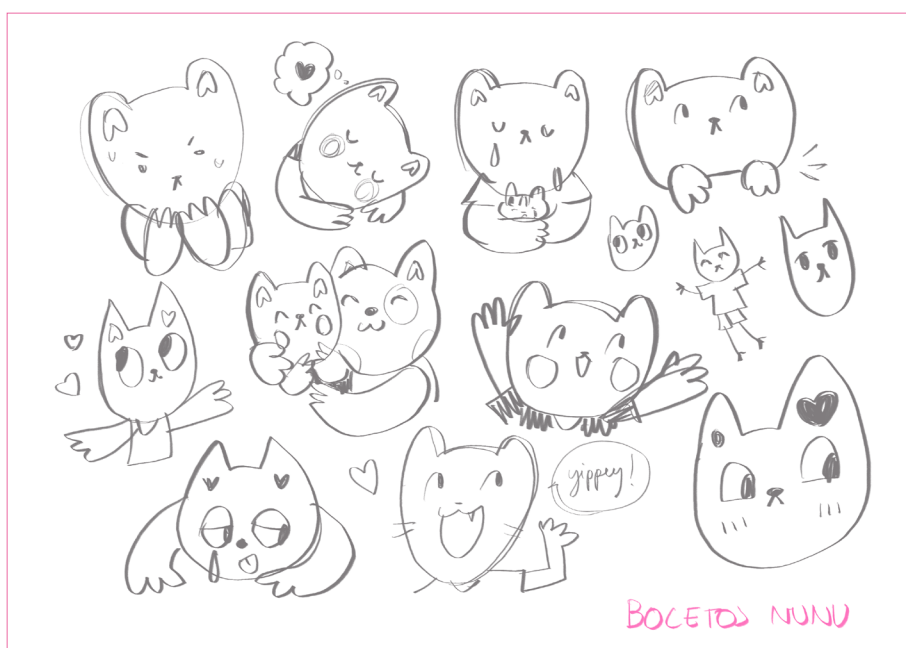


Fig. 41. Bocetos creados para el diseño del personaje Nunu.

Al eliminar cualquier rasgo humano y no evidenciar el género del mismo, el lector puede sumergirse en la historia con mayor facilidad, permitiendo una mejor asimilación de los conceptos. Ambos personajes son amigables y no albergan malas intenciones en su interior. Para conseguir que se comprendan estas cualidades, se emplearon formas circulares en sus diseños.

#### Nunu

Personaje principal del proyecto. Es un pequeño perro antropomorfo infantil que refleja ternura y vulnerabilidad. De mejillas regordetas y pelaje blanco, su apariencia invita al cariño y la empatía. Va vestido con su conjunto

favorito de rayas y siempre lleva consigo un peluche en forma de tigre que le regaló su madre. Su habitación y pertenencias son coloridas, lo que refleja su mundo interior lleno de imaginación y creatividad. Nunu pasa la mayor parte del tiempo en su cama luchando con la depresión.

#### **Mamá de Nunu:**

Personaje secundario. Es también un perro antropomorfo pero su figura busca evidenciar la calidez y comprensión de una figura materna siempre presente en la vida de su hijo. Tiene un pelaje castaño con manchas irregulares, lo que le da un aspecto distintivo y acogedor. Su presencia constante y su afecto incondicional proporcionan un refugio seguro para Nunu en sus momentos de tristeza y angustia.

#### **5.1.3. Diseño de fondos**

De forma general, este proyecto requiere de un entorno principal, mientras que los otros son secundarios. Nunu pasa la mayor parte de la historia encerrado en su habitación -sinónimo de lugar seguro- por lo tanto, debe ser un reflejo de su personalidad y gustos.

Para ello, se realizó una búsqueda de habitaciones de la época de los 2000 que tuviesen colores vibrantes y estuviesen abarrotadas de juguetes. Se buscaba conseguir una sensación de desorden organizado que además mostrase inconscientemente al lector que Nunu es una persona querida a la que no le falta de nada. De esta forma se puede mostrar la diferencia entre bienestar emocional y material. A pesar de la conexión existente que puede darse entre estos dos fenómenos, en este proyecto se busca enfatizar la importancia de percibir que tus emociones no tiene por qué estar ligadas a tus bienes materiales.

Por otro lado, las paredes de la habitación están repletas de estrellas y las sábanas son mullidas y con corazones simbolizando su refugio, puesto que Nunu se pasa los días en cama y es su manera de protegerse del exterior. La idea de añadir un metro con las alturas de cada integrante de la familia marcadas (Fig. 42) pretende mostrar la buena relación que existe dentro de la familia. Para mayor comprensión de lo mencionado con anterioridad, se creó una prueba de ambientación donde situar los objetos de la habitación (Fig. 43).



Fig. 42. Habitación de Nunu vista desde su cama.





Fig. 44-45. Ejemplos de texturas y gradientes empleados para la creación de los entornos secundarios.



Fig. 43. Prueba de ambientación de la habitación de Nunu (entorno principal).

Los fondos secundarios fueron diseñados con menos detalle en contraposición al fondo primario. Para ello se han empleado gradientes y texturas simples (Fig. 44-45). De esta manera se pretende omitir información poco relevante para conseguir que la figura de Nunu y sus emociones destaquen por encima de todo.

#### 5.1.4. Bocetado de las páginas

Una vez finalizado el guion y teniendo claro el diseño tanto de fondos como de personajes, se realizó una maqueta física para delimitar el texto de cada hoja y visualizar mejor cómo iba a quedar el proyecto (Fig. 46-47). Una vez se tuvo claro, se elaboró un archivo digital en Procreate donde se realizó una planificación de las páginas junto a bocetos muy simplificados para previsualizar las acciones de los personajes, incluyendo también una idea simplificada de los pop-up que irían en cada hoja.

Tras esto, cada página se trabajó individualmente, abocetando más en detalle las ilustraciones y dejando los huecos pertinentes para el typesetting posterior.

Se buscó un equilibrio entre composiciones estáticas y dinámicas. Las estáticas son en su mayoría primeros planos de Nunu o planos objeto que permiten dar más detalles sobre el personaje. Las dinámicas están pensadas para realizarse con mecanismos móviles, como los primeros que se crearon de las flores o el dibujo de Nunu (Fig. 46-47). De esta forma, las páginas

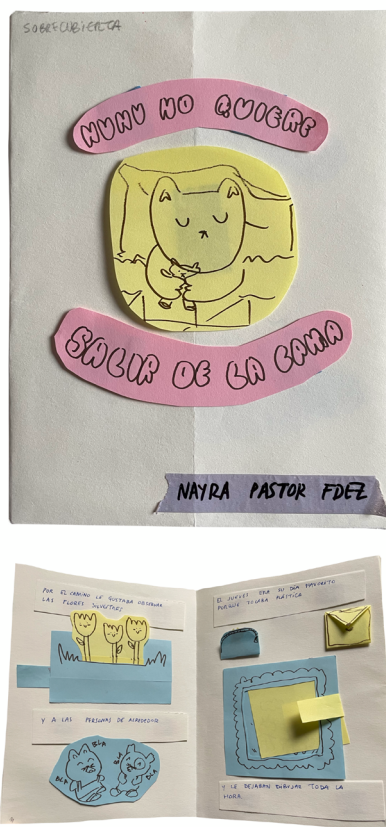


Fig. 46-47. Prueba de maqueta física del proyecto y los primeros mecanismos móviles.

carentes de mecanismos móviles no están sobrecargadas y el lector no se siente abrumado al comenzar la lectura.

La composición final en el proyecto ha estado marcada por los referentes mencionados en el epígrafe 4.4, que fueron de gran ayuda para entender los pop-up y la línea estilística que debían seguir las ilustraciones. Además, contar con los tomos en físico permitió consultar mejor los mecanismos.

### 5.1.5. Planteamiento de los mecanismos móviles

El planteamiento de los mecanismos móviles en este proyecto se centró en la selección de aquellos que combinaran efectividad visual y facilidad de ejecución. Se optó principalmente por solapas y pop-up debido a su simplicidad y el impacto que generan. Estos mecanismos permiten interacciones dinámicas sin complicaciones técnicas excesivas, facilitando una experiencia de lectura más fluida y atractiva. Se diseñaron solapas que al levantarse revelan detalles ocultos, como en el armario de Nunu, donde se encuentra su ropita guardada (Fig. 48), lo que añade una capa de interactividad y sorpresa para el lector además de mostrar con facilidad la acción.

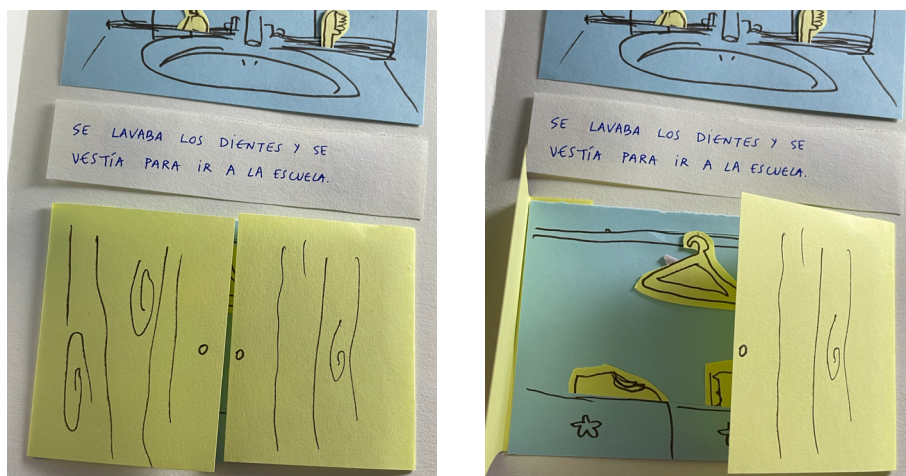


Fig. 48. Prueba de mecanismo móvil del armario de Nunu.

Además, dado que el libro es extenso, el uso predominante de solapas y pop-up ayudó a mantener el grosor del libro dentro de límites manejables. Mecanismos más complejos habrían añadido volumen, dificultando su manejo y almacenamiento; así como su producción en masa. De esta manera, se logró un equilibrio entre interactividad y practicidad, garantizando que el libro sea atractivo y accesible sin sacrificar la calidad de la experiencia.

### 5.1.6. Portada, contraportada y guardas

Para llevar a cabo la realización de la portada, contraportada y guardas primero se realizó una lluvia de ideas, donde se evaluaron diferentes enfoques y se tomaron en consideración nuevos referentes como Maurice Sendak (1928-2012), David Mckee (1935-2022) o Robert Sabuda (1965\_).

Además, se tuvo en cuenta la primera impresión que buscaba transmitir la portada; puesto que según la editorial Adastra (2023) esta no solo cumple una función estética, sino que también es crucial en el proceso de comercialización y conexión emocional con los lectores. La primera impresión es crucial, ya que define tanto la identidad visual como temática de la obra, logrando captar fácilmente la atención en una concurrida librería o durante una búsqueda en línea. Una portada bien diseñada también es capaz de comunicar el género, tono y estilo del libro, guiando al lector hacia la experiencia literaria que están buscando. Este punto de partida le invita a explorar más allá, creando un puente entre él y el libro.

Tras varias ideas, se tomó la decisión de representar a Nunu en su cama junto a su peluche (Fig. 49), destacando así el lugar donde encuentra refugio y reflejando su estado emocional. Este diseño se inspiró en libros infantiles (Fig. 50) que utilizan el entorno del personaje para mostrar su mundo interior.



Fig. 49. Arte final de la portada del libro sin el texto colocado.



Fig. 50. Portada del libro Donde viven los monstruos (Sendak, 1963).



Fig. 51. Arte final de la contraportada del libro sin el texto colocado.

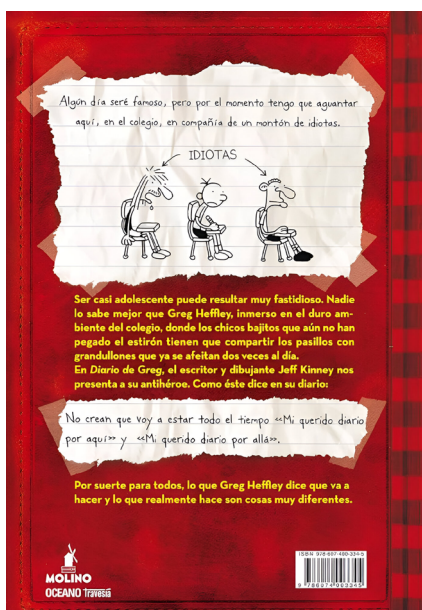


Fig. 52. Contraportada del libro Diario de Greg (Kinney, 2007).

Por otro lado, la contraportada (Fig. 51) está formada por la pared de la habitación de Nunu junto a una nota de post-it adherida con celo infantil, donde va situada la sinopsis. Este enfoque pretende que la sinopsis se perciba como una nota personal y directa, reflejando el tono íntimo y cálido del libro. La búsqueda de referentes como Diario de Greg (2007) (Fig. 52) y otros libros que emplean como recurso gráfico elementos cotidianos de manera creativa fueron de gran ayuda para el acabado final.

Finalmente, las guardas utilizan la textura de las sábanas de Nunu, consiguiendo una continuidad visual con la portada y la contraportada.

### 5.1.7. Artes finales

Una vez completado el bocetaje de todo el proyecto, se inició el proceso de entintado y color. Se llevaron a cabo múltiples pruebas con diferentes pinceles hasta encontrar los adecuados (Fig. 53), que presentan una textura rugosa similar a la de un lápiz grueso y otra similar a los crayones que se usaban en preescolar. Esta textura no solo añade carácter a las ilustraciones, sino que encaja con la temática y el tono de la obra.



Fig. 53. Pruebas de pincel.



Fig. 54. Pruebas de color con la paleta cromática escogida.

La paleta cromática escogida (Fig. 54) incluye una amplia gama de tonos cálidos y vibrantes que consiguen resaltar las escenas y captar la atención. El libro de Eva Heller (1948-2008) sobre la psicología del color fue de gran ayuda para comprender el significado de los colores. Por ello, en la paleta se observan tonos predominantes de morado y rosa, relacionados con la infancia, las ilusiones y la magia.



Fig. 55. Arte final sin texto de una de las páginas del proyecto.

Las pruebas iniciales permitieron ajustar la técnica hasta lograr el efecto deseado, asegurando que cada ilustración cumpliera con los niveles de calidad requeridos por el proyecto; tal cual se muestra en la Figura 55.

## 5.2. PRODUCCIÓN

La producción es la segunda etapa del proyecto donde se realiza el montaje final del mismo. Se compone de distintas fases de desarrollo; desde el typesetting y la maquetación hasta su posterior encuadernación artesanal.

### 5.2.1. Typesetting y maquetación

El texto y su correcta colocación desempeñan un papel fundamental en la obra. Más allá de simplemente contar una historia, el texto enriquece la experiencia de lectura al introducir nuevos vocabularios, conceptos y emociones.

Por ello, la elección de la fuente no debía tomarse a la ligera. Una fuente adecuada no solo facilita la legibilidad, sino que también complementa el tono y el estilo tanto del texto como de las ilustraciones. Las fuentes diseñadas específicamente para libros infantiles suelen ser más amigables y accesibles, con características como letras redondeadas y espaciado adecuado entre caracteres para facilitar la lectura fluida.

Se realizó una búsqueda exhaustiva de tipografías que cumplieran con los requisitos mencionados anteriormente, asegurando además que estuvieran disponibles bajo licencias gratuitas para uso personal y público.

Finalmente, se escogió la tipografía conocida como Hynings Handwriting (Fig. 56), puesto que ya se había trabajado con ella con anterioridad y los resultados siempre habían sido excelentes. Esta pertenece al grupo conocido como “handwriting” o fuentes manuscritas, las cuales son tipografías diseñadas para capturar el encanto único de la escritura humana, añadiendo un toque personal incluso a los elementos digitales (Peate, s.f.).

Cuando las ilustraciones estuvieron terminadas, se procedió a exportarlas como imágenes individuales para luego integrarlas en el documento final y realizar los ajustes finales necesarios utilizando el programa Adobe InDesign.

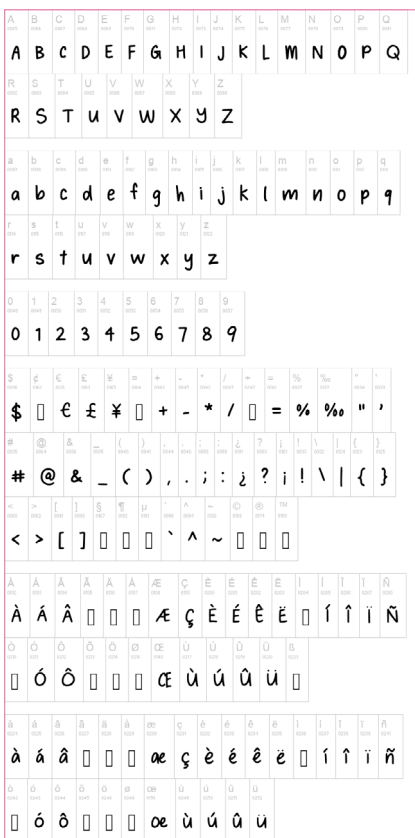


Fig. 56. Mapa de caracteres de la fuente Hynings Handwriting.

### 5.2.2. Encuadernación

Para el proceso de montaje del libro, se realizaron pruebas en papel de las primeras estrofas de la historia. De este modo, se pudo evaluar tanto el tipo de papel más adecuado como el diseño óptimo de los despleables móviles.

Estas pruebas han sido esenciales para asegurar que la encuadernación artesanal -que se completará este verano- cumpla con los estándares de calidad y diseño esperados.

### 5.2.3. *Biblia*

Este documento es crucial para la difusión y presentación del proyecto a editoriales, ya que una biblia bien elaborada generará mayor interés y hará que el proyecto se perciba como atractivo y profesional, cualidades esenciales para facilitar su futura producción, distribución y venta.

La biblia, adjunta en el epígrafe 9 (**Anexo II**) se ha elaborado con el propósito de recopilar de manera profesional todas las etapas del proceso de creación -mencionadas a lo largo de este proyecto- de forma más extensa y detallada.

## 6. CONCLUSIONES

La creación de este libro pop-up ha sido de los trabajos más complejos a los que se ha enfrentado la artista en mucho tiempo. Este TFM, marcado por la muerte de un ser querido y problemas personales derivados de ello, tuvo que ser aplazado un año entero y no pudo ver la luz hasta ahora. Volver a él fue recordar todo lo vivido, así que se tuvo que hacer de tripas corazón y seguir adelante con el proyecto.

Este ha sido el primer acercamiento que se ha tenido al mundo del pop-up de manera seria, por lo que la carga de trabajo se intensificó al desconocer por completo el campo y tener que realizar una investigación previa exhaustiva para comprenderlo mejor. No obstante, siempre es reconfortante echar la vista atrás y ver el proceso y el aprendizaje adquirido a lo largo del camino.

La investigación teórica, así como la redacción detallada del proceso seguido, la identificación de referentes relevantes y la correcta documentación del tema han sido de ayuda para dotar de coherencia al mismo.

Respecto a la obra realizada, a pesar de no haber llegado la fecha límite con el proyecto completamente terminado, se considera que se ha conseguido un buen resultado. No obstante, durante el verano se planea finalizar el montaje de la encuadernación artesanal y crear una versión del libro ilustrado sin elementos pop-up más económica que pueda ser lanzada a la venta de manera autónoma en el caso de que las editoriales conciban la versión original demasiado costosa.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Antoine de Saint-Exupéry. (s.f.). Busca Biografías. <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/1687/Antoine%20de%20Saint-Exupery>

Arenas, P. (30 de junio de 2016). *Los libros Pop Up: una historia con más de 900 años*. 20 Minutos. <https://www.20minutos.es/noticia/2785209/0/libros-pop-up-biblioteca-nacional/#:~:text=Fue%20la%20editorial%20americana%20Blue,se%20ha%20movido%20la%20denominaci%C3%B3n>

Ars Magna. Raimundo Lulio. (s.f.). Piaf. <https://www.piafsl.com/ars.php>

Babelia. (31 de marzo de 2017). *Anna Llenas: “No me gustan los cuentos que repiten estereotipos”*. El País. [https://elpais.com/cultura/2017/03/31/babelia/1490969385\\_482041.html](https://elpais.com/cultura/2017/03/31/babelia/1490969385_482041.html)

Bedworth, C. (19 de diciembre de 2022). *The Surprising History of Pop-Up Books*. DailyArt Magazine. <https://www.dailyartmagazine.com/pop-up-books/>

Bermejo, M. (s.f.). *Leer para crecer: Cómo la lectura en la infancia fomenta el desarrollo personal y emocional*. Revista Debates. [https://www.educa2.madrid.org/web/revistadebates/articulos\\_11/-/visor/leer-para-crecer-como-la-lectura-en-la-infancia-fomenta-el-desarrollo-personal-y-emocional](https://www.educa2.madrid.org/web/revistadebates/articulos_11/-/visor/leer-para-crecer-como-la-lectura-en-la-infancia-fomenta-el-desarrollo-personal-y-emocional)

Coelho, F. y Arancibia, C. (s.f.). *El Principito: análisis y resumen del libro*. Cultura Genial. <https://www.culturagenial.com/es/libro-el-principito/>

Dawson, M. (1991). *S. Louis Giraud and the Development of Pop-up Books*. Antiquarian book monthly review.

Editorial Aداstra. (11 de septiembre de 2023). *La Importancia de la Portada del Libro: El Poder del Diseño en la Comercialización Literaria*. <https://editorialadastra.com/blogs/news/la-importancia-de-la-portada-del-libro-el-poder-del-diseno-en-la-comercializacion-literaria>

Farnós, A. (22 de octubre de 2021). *Santi Balmes, músico, escritor y ‘niño’: “¿Qué sentido tiene en el 2021 purificar una iglesia?”*. El Confidencial. [https://www.elconfidencial.com/cultura/2021-10-22/santi-balmes-love-of-lesbian\\_3310191/](https://www.elconfidencial.com/cultura/2021-10-22/santi-balmes-love-of-lesbian_3310191/)

Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Antoine de Saint-Exupéry*. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. [https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/saint\\_exupery.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/saint_exupery.htm)

Filmoteca Online. (20 de julio de 2021). *Filmoteca Online: LOS LIBROS DE LOTHAR MEGGENDORFER*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=32jKEvQ30D8>

GLOSSARY OF POP-UP TERMS [Glosario de términos pop-up]. (s.f.). The Pop-up Lady. <https://popuplady.com/about-pop-ups/glossary-of-pop-up-terms/>

Haining, P. (1979). *Movable Books: An Illustrated History*. New English Library.

Harvey, D. (1932). *Children's books in England* [Libros infantiles en Inglaterra]. Cambridge University Press. <https://archive.org/details/childrensbooksin0000dart>

Haspo, B. (26 de octubre de 2023). *The Spooky Secrets Behind Pop-up Books!* [¡Los espeluznantes secretos de los libros pop-up!]. Library of Congress Blogs. [https://blogs.loc.gov/preservation/2023/10/pop-up-books/#:~:text=The%20first%20official%20%E2%80%9Cpop-up,Library%20of%20Congress%2C%202014\\*\\*https://blogs.loc.gov/preservation/2023/10/pop-up-books/](https://blogs.loc.gov/preservation/2023/10/pop-up-books/#:~:text=The%20first%20official%20%E2%80%9Cpop-up,Library%20of%20Congress%2C%202014**https://blogs.loc.gov/preservation/2023/10/pop-up-books/)

Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG.

Herskovic, V. y Matamala, M. (s.f.). *Somatización, ansiedad y depresión en niños y adolescentes*. Science Direct. Recuperado el 1 de enero de 2024 de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864020300213>

Hijano, S. (s.f.). *Desplegando la historia: el fascinante mundo de los Libros Pop Up*. <https://www.domestika.org/es/blog/12108-desplegando-la-historia-el-fascinante-mundo-de-los-libros-pop-up>

*Juguetes Victorianos III*. (21 de enero de 2011). La Casa Victoriana. <https://lacasavictoriana.com/tag/lothar-meggendorfer/>

Karst, P. y Lew-Vriethoff, J. (2018). *The Invisible String*. Little, Brown Books for Young Readers.



Lindberg, S. G. (1979). *Mobiles in Books: Volvelles, inserts, pyramids, divinations, and children's games. The Art of Lull. The Private Library, Third Series* (2), 50-52.

Llenas, A. (s.f.) *Anna Llenas ilustración y diseño gráfico*. Recuperado el 15 de enero de 2024 de <http://www.annallenas.com/ilustradora-y-disenadora-grafica.html>

Manglano, P. (s.f.). *Depresión en el niño y adolescente*. Clínica Universidad de Navarra. <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/depresion-infantil-adolescente>

Martin, R. (23 de julio de 2015). *Decoding the Medieval Volvelle*. Getty. <https://blogs.getty.edu/iris/decoding-the-medieval-volvelle/>

Mol, S. E. y Bus, A. G. (2011). *To read or not to read: A meta-analysis of print exposure from infancy to early adulthood* [Leer o no leer: Un metaanálisis de la exposición a la letra impresa desde la infancia hasta los primeros años de la edad adulta]. *Psychological Bulletin*, 137(2), 267–296. <https://doi.org/10.1037/a0021890>

Montanaro, A. R. (1993). *Pop-up and Movable Books: A bibliography*. Metuchen NJ: Scarecrow Press. <https://archive.org/details/popupmovablebook0000mont>

Mul, A. P. (29 de febrero de 2016). *Libros pop-up*. Literatura SM. <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop>

Nieda, T. y Miyazaki, H. (2014). *The Art of Ponyo on the Cliff*. Viz LLC.

Oliver, D. (11 de octubre de 2023). *Anna Llenas, autora de 'El monstruo de colores': "Con un libro no tenemos suficiente para aprender a gestionar las emociones. ¡Ojalá fuera tan fácil!"*. El País. <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2023-10-11/anna-llenas-autora-de-el-monstruo-de-colores-con-un-libro-no-tenemos-suficiente-para-aprender-a-gestionar-las-emociones-ojala-fuera-tan-facil.html>

Ortega, A. M. (s.f.). *HISTORIA DE LOS LIBROS MÓVILES Y DESPLEGABLES*. EMO Palencia. <https://emopalencia.com/desplegables/historia.htm>

Ortega, A. M. (s.f.). *LA TÉCNICA DE LOS LIBROS MÓVILES Y DESPLEGABLES*. EMO Palencia. <https://www.emopalencia.com/desplegables/tecnica.htm>

Paper peepshows. (s.f.). *Victoria and Albert Museum*. <https://www.vam.ac.uk/articles/paper-peepshows>

Penguin Random House Grupo Editorial. (s.f.). *Nuestros sellos*. <https://www.penguinrandomhousegrupoeditorial.com/sello/molino/>

Peate, S. (2020). *17 of the best handwriting fonts for a personal touch* [17 de las mejores fuentes de escritura a mano para dar un toque personal]. Fabrik Brands. <https://fabrikbrands.com/best-handwriting-fonts/#:~:text=Handwriting%20fonts%2C%20or%20handwritten%20>

Pilar, V. (6 de enero de 2022). *“Como adultos, hemos de hacernos cargo de nuestras emociones”*. Diario de Sevilla. [https://www.diariodesevilla.es/entrevistas/anna-llenas-ilustradora-autora-infantil-emociones\\_0\\_1645035482.html](https://www.diariodesevilla.es/entrevistas/anna-llenas-ilustradora-autora-infantil-emociones_0_1645035482.html)

Rhea. (16 de abril de 2022). *¿Por qué es tan importante el lenguaje de las formas?*. 21 Draw. [https://www.21-draw.com/es/why-is-shape-language-so-important/?d\\_currency\\_code=multi](https://www.21-draw.com/es/why-is-shape-language-so-important/?d_currency_code=multi)

Solarat, C. (22 de diciembre de 2022). *El libro ‘peepshow’ del siglo XIX, el precursor de la realidad virtual*. Cultura Inquieta. <https://culturainquieta.com/literatura/el-libro-peepshow-del-siglo-xix-el-precursor-de-la-realidad-virtual/>

*The Genius of Lothar Meggendorfer*. (1985). Random House.

Emma Thomson. (s.f.). *Felicity Wishes*. <https://www.emmathomsonbooks.com/brands/felicity-wishes/>

Ugalde, H. (13 de mayo de 2008). *Tipología de libros móviles y desplegables (Tipos de mecanismos y libros pop-up)*. Libros Pop-Up Books Cards. <https://librospopup.blogspot.com/2008/05/tipologa-de-libros-mviles-y.html>

University of North Texas Digital Library. (s.f.). *UNT Libraries: Pop-up and Movable Books: A Tour Through Their History, S. Louis Giraud*. <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/giraud.htm>

University of North Texas Digital Library. (s.f.). *UNT Libraries: Pop-up and Movable Books: A Tour Through Their History, Lothar Meggendorfer*. <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/meggendorfer.htm>

University of North Texas Digital Library. (s.f.). *Un recorrido por su historia: Lothar Meggendorfer*. <https://exhibits.library.unt.edu/es/libros-desplegables/lothar-meggendorfer/>

Walker Books. (2022). *An Interview With Lucy Cousins*. [Archivo de Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/682936700/7cb8ffdcea>

We School. (s.f.). *¿Quién inventó los libros pop up?*. <https://we-school.es/quien-invento-los-libros-pop-up/>

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Fig. 1.</b> Miniatura del mapa conceptual creado en Miro.	<b>11</b>
<b>Fig. 2.</b> Cronograma general del proyecto.	<b>12</b>
<b>Fig. 3.</b> Mecanismo móvil del libro Liber Floridus (Lambert, 1121).	<b>14</b>
<b>Fig. 4.</b> Volvelle del libro Ars Magna Generalis (Llull, S.XIV).	<b>14</b>
<b>Fig. 5.</b> Mecanismo móvil del libro Calendarium (Regiomontanus, 1417).	<b>15</b>
<b>Fig. 6.</b> Mecanismo móvil del libro Catoptrum microcosmicum (Remmelin, 1613).	<b>15</b>
<b>Fig. 7.</b> Mecanismo móvil del libro De humani corporis fabrica (Vesalius, 1543).	<b>15</b>
<b>Fig. 8.</b> Libro Harlequin's Metamorphoses (Sayer, 1765).	<b>16</b>
<b>Fig. 9.</b> Libro The History of Little Fanny (S. & J. Fuller, 1811).	<b>16</b>
<b>Fig. 10.</b> Ejemplo de desplegable del libro The Toilet (Grimaldi, 1821).	<b>17</b>
<b>Fig. 11.</b> Peepshow Teleorama N°1 desglosado (Müller, 1824-1825).	<b>17</b>
<b>Fig. 12.</b> Peepshow Teleorama N°1 desglosado (Müller, 1824-1825).	<b>17</b>
<b>Fig. 13.</b> Peepshow Teleorama N°1 desglosado (Müller, 1824-1825).	<b>17</b>
<b>Fig. 14.</b> Peepshow Teleorama N°1 desglosado (Müller, 1824-1825).	<b>17</b>
<b>Fig. 15.</b> Toy-book The Wonderful Lamp o Aladdin (Dean & Son, 1880).	<b>18</b>
<b>Fig. 16.</b> New Scenic Book N° 2 Robinson Crusoe (Dean & Son, 1865-1872).	<b>18</b>
<b>Fig. 17.</b> Libro In Fairyland (Rafael Tuck & Sons, 1900).	<b>18</b>
<b>Fig. 18.</b> Ejemplos de desplegables del libro Little Pets Panorama Pictures (Nister, 1890).	<b>19</b>
<b>Fig. 19.</b> Ejemplos de desplegables del libro Little Pets Panorama Pictures (Nister, 1890).	<b>19</b>
<b>Fig. 20.</b> Mecanismo móvil del libro Always jolly!: A Movable Toybook (Meggendorfer, 1891).	<b>20</b>
<b>Fig. 21.</b> Libro Internationaler Circus (Meggendorfer, 1887).	<b>20</b>
<b>Fig. 22.</b> Anuario Daily Express Children's Annual (Giraud y Brown, 1930).	<b>20</b>
<b>Fig. 23.</b> Libro The Pop-up Mickey Mouse (Blue Ribbon Books, 1933).	<b>21</b>

<b>Fig. 24.</b> Encartes del libro Griffin & Sabine: An Extraordinary Correspondence (Bantock, 1991).	<b>22</b>
<b>Fig. 25.</b> Imágenes combinadas en el libro Famous Faces (Messenger, 1995).	<b>22</b>
<b>Fig. 26.</b> Imagen transformable del libro Favourite Animals (Nister, 1990).	<b>22</b>
<b>Fig. 27.</b> Panorama del libro Days in Catland (Wain, 1895).	<b>23</b>
<b>Fig. 28.</b> Ejemplo de solapa del libro Nunca contentos (Munari, 1945).	<b>23</b>
<b>Fig. 29.</b> Ejemplo de troquelados del libro Behind the Curtain (Lee, 1994).	<b>24</b>
<b>Fig. 30.</b> Ejemplo de lengüeta y el movimiento generado del libro Merry Company: A Funny Movable Toybook (Meggendorfer, 1891).	<b>24</b>
<b>Fig. 31.</b> Ejemplo de ruleta usada en el libro Buttercup Pictures (Nister, 1899).	<b>25</b>
<b>Fig. 32.</b> Libro carrusel Cinderella (Eulalie, 1935).	<b>25</b>
<b>Fig. 33.</b> Vista frontal del peepshow Masquerade (S. & J. Fuller, 1826).	<b>25</b>
<b>Fig. 34.</b> Ejemplo de pop-up del libro Sailing Ships (Meer, 1984).	<b>26</b>
<b>Fig. 35.</b> Ejemplos de escenarios empleado en el libro teatrillo de Peter and the Wolf (Prokofiev y Cooney, 1985).	<b>26</b>
<b>Fig. 36.</b> Portada del libro El Principito (Exupéry, 1943).	<b>27</b>
<b>Fig. 37.</b> Portada del libro El Monstruo de Colores (Llenas, 2012).	<b>27</b>
<b>Fig. 38.</b> Portada del libro Yo mataré monstruos por ti (Balmes, 2011).	<b>27</b>
<b>Fig. 39.</b> Portada del libro Felicity Wishes (Thomson, 1999).	<b>28</b>
<b>Fig. 40.</b> Portada del libro Maisy's Pop-up Playhouse, actualmente renombrado como Maisy's House and Garden (Cousins, 1995).	<b>28</b>
<b>Fig. 41.</b> Bocetos creados para el diseño del personaje Nunu.	<b>31</b>
<b>Fig. 42.</b> Habitación de Nunu vista desde su cama.	<b>32</b>
<b>Fig. 43.</b> Prueba de ambientación de la habitación de Nunu (entorno principal).	<b>33</b>
<b>Fig. 44.</b> Ejemplos de texturas y gradientes empleados para la creación de los entornos secundarios.	<b>33</b>
<b>Fig. 45.</b> Ejemplos de texturas y gradientes empleados para la creación de los entornos secundarios.	<b>33</b>
<b>Fig. 46.</b> Prueba de maqueta física del proyecto y los primeros mecanismos móviles.	<b>34</b>

<b>Fig. 47.</b> Prueba de maqueta física del proyecto y los primeros mecanismos móviles.	<b>34</b>
<b>Fig. 48.</b> Prueba de mecanismo móvil del armario de Nunu.	<b>34</b>
<b>Fig. 49.</b> Arte final de la portada del libro sin el texto colocado.	<b>35</b>
<b>Fig. 50.</b> Portada del libro Donde viven los monstruos (Sendak, 1963).	<b>35</b>
<b>Fig. 51.</b> Arte final de la contraportada del libro sin el texto colocado.	<b>36</b>
<b>Fig. 52.</b> Contraportada del libro Diario de Greg (Kinney, 2007).	<b>36</b>
<b>Fig. 53.</b> Pruebas de pincel.	<b>36</b>
<b>Fig. 54.</b> Pruebas de color con la paleta cromática escogida.	<b>36</b>
<b>Fig. 55.</b> Arte final sin texto de una de las páginas del proyecto.	<b>37</b>
<b>Fig. 56.</b> Mapa de caracteres de la fuente Hynings Handwriting.	<b>37</b>

## 9. ANEXOS

La biblia completa se encuentra como Anexo II adjuntada en el proyecto y también puede consultarse desde el siguiente enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1KrenDEvDFIPTB9SdU3\\_BBHLg6vdCTOY8?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KrenDEvDFIPTB9SdU3_BBHLg6vdCTOY8?usp=sharing)