

**TFG**

---

**CUENTO ILUSTRADO**

**Presentado por Maria Luz Mallón Guillot  
Tutor: Carmen Lloret Ferrándiz**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

El proyecto consiste en un cuento ilustrado de 20 páginas realizado integrando diferentes técnicas tradicionales y digitales y dirigido a un lector adulto.

Narra uno de los episodios de abuso sexual y maltrato infantil dentro del hogar que sufre una niña por parte de alguien de su familia, y desde el punto de vista de la niña. Recoge sus emociones así como las maneras que encuentra de escapar de la situación, inventando mundos imaginarios mediante las disociaciones.

En el cuento se han utilizado recursos aprendidos durante la carrera como el movimiento, la composición, las diferentes técnicas empleadas y la utilización del color para diferenciar los puntos de giro del relato y para integrarlos y darles coherencia.

Los objetivos del proyecto son utilizar el arte secuencial para expresar las sensaciones de la niña a lo largo de todo el relato; hablar y denunciar una problemática que desgraciadamente es muy frecuente: la de los abusos sexuales en la infancia, poniendo al lector ante estas situaciones que la sociedad no quiere enfrentar; y hablar de un mecanismo de defensa como es la disociación que usa la mente para escapar ante situaciones de amenaza y que funciona en este cuento como elemento para crear mundos imaginarios dentro de una misma realidad.

**Palabras claves:** arte secuencial, abuso sexual infantil, disociación, transformación, metamorfosis.

## ABSTRACT

The project consists of a 40 page picture book made integrating different traditional and digital techniques and aimed at an adult reader.

Narrates an episode of sexual abuse and child maltreatment in the home suffering from a child by a family member, and from the point of view of the girl. Collect her emotions as well as finding ways to escape the situation by inventing imaginary worlds using dissociations.

In the story have been used resources learned during the career, as moving, composition, the different techniques used and the use of color to differentiate the turning points of the story and to integrate them and give them coherence.

The project objectives are to use sequential art to express the feelings of the girl throughout the story; talk and report a problem that is unfortunately very common: the sexual abuse in childhood, placing the reader in these situations that society does not want to face; and discuss the dissociation as a defense mechanism which is used by the mind to escape from threatening situations. The dissociation works in this story as an element to create imaginary worlds within the same reality.

**Keywords:** sequential art, child sexual abuse, child maltreatment, dissociation, transformation, metamorphosis.

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por permitirme estudiar una carrera como Bellas Artes  
A Rodrigo y a Esperanza, por su apoyo incondicional y su inestimable ayuda.

A Carmen, mi tutora, por su guía, sus consejos y su comprensión.

A Calypso, Alba, Natalia, Salva y Guille por su ayuda y su apoyo.

## ÍNDICE

1. Introducción .....	pág. 6
2. Objetivos y metodología .....	pág. 7
3. Cuerpo de la memoria .....	pág. 8
3.1. Abuso sexual infantil .....	pág.8
3.2. La disociación .....	pág. 8
3.3. Etapas de desarrollo creativo .....	pág. 10
3.3.1. Elección del tema .....	pág. 10
3.3.2. Preproducción .....	pág. 11
3.3.2.1. Partes o acciones del relato final .....	pág. 13
3.3.3. Creación del guión del relato .....	pág. 14
3.3.4. Técnicas utilizadas en las ilustraciones finales .....	pág. 14
3.3.5. Maquetación .....	pág. 15
3.3.6. La portada .....	pág. 16
3.4. Estructura del relato .....	pág. 16
3.5. Guión .....	pág. 17
3.6. El color verde .....	pág. 23
3.7. Personajes .....	pág. 24
3.7.1. El agresor .....	pág. 24
3.7.2. La niña .....	pág. 25
3.8. Referentes y antecedentes .....	pág. 28
4. Conclusiones .....	pág. 32
5. Bibliografía .....	pág. 33
6. Índice de imágenes .....	pág. 34

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo Final de Grado es un cuento ilustrado de 40 páginas (20 dobles páginas), realizado con técnicas digitales y tradicionales como acuarela, tinta china, caña, y lápices, y dirigido a un lector adulto.

La razón por la cual decidí centrarme en el arte secuencial para el Trabajo Final de Grado es sencilla: me encanta contar historias con dibujos. Para ello he necesitado aprender recursos para expresar el movimiento, para organizar la composición y el color y para desenvolverme en las técnicas empleadas.

Por otro lado, decidí hablar del abuso sexual infantil por ser un tema poco tratado. Antes de escoger este tema, quería hablar de algo duro, contar una historia que ocurriera con frecuencia, que no dejara indiferente a quien lo leyera, y que no tuviera un final feliz ni un final triste, sino que fuera como la vida misma: un pedacito de historia entre infinitas historias. Nunca me han llamado la atención las hadas y los magos que no tienen más trasfondo. Como dice el protagonista de *El salvaje*: “la vida no es así”<sup>1</sup>. Por esta razón, decidí que esta historia tuviera un final que no es un final de lo que ocurre con los protagonistas, sino que es simplemente el final del relato. No me interesaba contar si la historia de esta niña en concreto tiene un final feliz, si atrapan al monstruo, o si la niña se hace mayor y consigue superarlo. Me interesaba contar algo mucho más sencillo: lo que ocurre en ese momento desde el punto de vista de la niña.

Otro tema del que se habla en el proyecto es del mecanismo de disociación. Durante el desarrollo de la memoria explicaremos qué es. Ya que el relato se centra en el momento del abuso, era muy importante que la disociación estuviera presente. Es la razón, además, de las transformaciones de los protagonistas.

A la vista de lo expuesto, la estructura de lo que se encontrará en esta memoria es la siguiente:

- Abuso sexual infantil: empezamos explicando qué es y cómo se da, para poner en situación al lector.
- Disociación: en este capítulo se define este mecanismo, cómo puede darse y qué función tiene.
- Etapas del desarrollo creativo: aquí se enumeran y se abordan las partes del proceso de preproducción y producción, así como los dibujos de las primeras ideas y personajes y el proceso de creación de las páginas finales.
- Estructura del relato.
- Guión.
- El color verde: se explica la importancia de este color por su simbología y

---

1 MC KEAN, D.; ALMOND, D. *El Salvaje*, p.12

por ser el elemento unificador de todo el relato.

- Personajes: en este apartado se desglosa a los dos personajes, describiéndolos física y psicológicamente (así como a sus transformaciones).
- Conclusiones del trabajo: reflexión de los resultados obtenidos y de las posibles vías alternativas para desarrollar el trabajo.
- Bibliografía consultada.
- Índice de imágenes.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos que se han abordado en este Trabajo Final de Grado son los siguientes:

- Hablar del abuso sexual infantil de una manera que el lector no quede indiferente, así como ponerle delante una problemática que la sociedad no quiere mirar.
- Denunciar que estas situaciones ocurren muy frecuentemente, así como que pueden estar ocurriendo en cualquier lugar y en cualquier familia.
- Expresar emociones y hacer entendible la historia básicamente por la utilización del movimiento, el color, el estilo y la técnica con la que se desarrolla la historia, así como la colocación de las imágenes y el orden de éstas.
- Hablar del mecanismo de disociación que utilizan los niños como defensa para salir a flote en situaciones traumáticas.

La metodología empleada con tal de cumplir estos objetivos ha sido, además de la lectura de referentes del arte secuencial, la consulta de varios artículos de psicología que explican qué es la disociación y cómo ayuda a los niños en procesos traumáticos, diferentes campañas de prevención del maltrato, así como la asistencia a un seminario de terapia familiar donde se abordó el maltrato y el abuso en la infancia. También se han utilizado recursos de referentes cinematográficos y novelísticos, además de recursos aprendidos durante la carrera acerca de cómo resolver la composición, el movimiento, el color, las técnicas empleadas, etc.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1. ABUSO SEXUAL INFANTIL

Ya que el tema principal del proyecto es el abuso sexual en la infancia, lo primero que vamos a hacer es explicar qué es.

López, Hernández y Carpintero (1995) indican que es preciso definir el abuso sexual infantil a partir de dos conceptos: el de coerción y el de asimetría de edad. La coerción (mediante fuerza física, presión o engaño) ha de considerarse por sí misma como criterio suficiente para etiquetar una conducta de abuso sexual a un menor. Por otra parte, la asimetría de edad impide la verdadera libertad de decisión y hace imposible una actividad sexual común, ya que las experiencias, el grado de madurez y las expectativas de los participantes son muy diferentes.<sup>2</sup>

Los niños, sobre todo cuando son muy pequeños, no se plantean que un adulto (y menos un adulto de su familia) pueda hacerles daño, porque se supone que deben dejarse cuidar por ellos. Por eso los abusos sexuales son situaciones de indefensión extrema para ellos.

Cuanto más se conozcan el agresor/a y la víctima, más incrementa la duración, la intensidad y el grado de violencia que acompaña al abuso sexual. Los recursos de que se disponen los autores/as de los abusos para presionar al menor son tan numerosos que la víctima está en una posición de mayor indefensión.<sup>3</sup>

Además, un menor víctima de abusos por parte de un miembro de su familia lo tiene más difícil para defenderse, ya que las personas de su alrededor también dan por hecho que su cuidador no va a hacerle daño, por lo que estará condenado al silencio.

A todo lo anterior, por si fuera poco, se le une el sentimiento de culpabilidad del que el agresor se encarga de que tenga la víctima, y que incapacita todavía más a ésta para que pida ayuda. De este modo, la situación continúa. “La vergüenza, los remordimientos y la convicción de que sólo a ellos/as les pasan estas cosas los aterroriza, y no dicen nada por miedo a ser castigados”<sup>4</sup>.

### 3.2. LA DISOCIACIÓN

Es preciso que antes de entrar en materia, aclaremos en qué consiste la disociación, y para ello vamos a ayudarnos de un artículo llamado *La diso-*

---

2 ASOCIACIÓN CATALANA PARA LA INFANCIA MALTRATADA. *Programa Rompe el Silencio*, p. 13

3 *Op. Cit.*, p. 22

4 ALONSO, J.M. *et al.* *¡Eh! ¡No te despistes!* p. 25

*ciación en niños y adolescentes traumatizados: esa gran desconocida (I y II).*

El autor del artículo la describe así:

Es un mecanismo de defensa natural que utilizamos cuando una situación es sobrecargante para la mente humana. Es transitorio. Otras formas de disociación normales son evadirse, ensoñarse, conducir y no darnos cuenta de cuántos kilómetros hemos recorrido, buscar las gafas cuando las llevamos puestas...<sup>5</sup>

Cuando se vive un trauma a temprana edad y además es algo continuado en el tiempo, como es el caso de la historia de la niña de este cuento, la disociación es, quizás, la única manera que encuentra la mente para sobrellevar lo que está pasando.

ante la imposibilidad de escapar o de huir, a la persona no le queda otra solución que distanciarse de lo que está ocurriendo, alejarse de sus procesos conscientes de atención y memoria e, incluso, sentir que lo que se está viviendo no está ocurriendo, es irreal (se le denomina el fenómeno de la desrealización) o sentir que uno está fuera de su cuerpo y de su mente (despersonalización).<sup>6</sup>

En este artículo se explican los indicadores nucleares de la disociación. Hemos seleccionado algunos de ellos para crear este proyecto, pero es conveniente explicar también otros indicadores para que se entienda mejor en qué consiste este mecanismo:

- AMNESIA: A veces los niños, tras el acto traumático, no recuerdan partes de lo sucedido, y otras veces ni siquiera recuerdan que eso pasó. En mi proyecto no he utilizado la amnesia como recurso en el relato ya que me centro en el momento en el que el acto traumático está sucediendo, y no en lo que pasa después.

- CONDUCTAS DE TRANCE: “Con niños crónicamente abusados, las conductas de trance llegan a ser habituales incluso con estresores de intensidad media.”<sup>7</sup> Esto quiere decir que una vez aprendido el mecanismo de disociación, que funciona en el momento del acto traumático para sobrellevar la situación, los niños pueden disociarse también en situaciones donde el estrés que les genera no sea tan intenso. El autor del artículo explica que “un indicador de trance es que los niños pequeños tengan alucinaciones visuales

---

5 GONZALO, J.L. *La disociación en niños y adolescentes traumatizados: esa gran desconocida (I)*. En web.

6 *Ibíd.*

7 GONZALO, J.L. *La disociación en niños y adolescentes traumatizados: esa gran desconocida (II y final)*. En web.

o auditivas de personas que identifican como amigos imaginarios”<sup>8</sup>, y que “pueden crear estados del self de diferentes edades, roles, afectos y conductas que pueden directamente referirse a sus traumáticas experiencias (el héroe, el perpetrador, la parte loca...)”<sup>9</sup>. En este proyecto se han utilizado sobre todo este indicador de disociación. Cuando la niña se convierte en mujer loba, cuando la niña aparece con una espada, cuando la niña escapa nadando por el agua como si fuera un pez, incluso cuando el agresor se convierte en un monstruo con tentáculos y la niña lucha contra él, como si se tratara de un combate que pudiera vencer... todas estas situaciones están contadas desde el punto de vista de la niña, y son en realidad conductas de trance que la mente de la niña utiliza para distanciarse de lo que le está ocurriendo.

- ALUCINACIONES VISUALES O AUDITIVAS: Este indicador de disociación es muy parecido al anterior. “La presencia de voces e imágenes de objetos que flotan, caras, figuras o sombras son frecuentemente característicos de niños con trastorno disociativo.”<sup>10</sup> En mi proyecto utilizo recursos como la mano que se repite, que se ve enorme ante la niña, o cuando ella está durmiendo en la habitación y los tentáculos aparecen. La intención es que no se sepa exactamente si lo que vemos es un sueño que ella tiene acerca de lo que ha ocurrido un rato antes, si está recordando partes de lo que ha pasado, o si está pasando en ese momento.

- DESPERSONALIZACIÓN O DESREALIZACIÓN: La despersonalización es “la existencia de una parte del yo que observa y experimenta”<sup>11</sup>, y la desrealización “implica un sentimiento de irrealidad o no familiaridad con el ambiente propio, y distorsiones del espacio/tiempo”<sup>12</sup>.

### 3.3. ETAPAS DE DESARROLLO CREATIVO

A continuación vamos a detallar el proceso de ejecución del proyecto, el cual ha sido muy importante para el resultado final.

#### 3.3.1. Elección del tema

En primer lugar, la elección del tema: monstruos, mundos imaginarios y abuso sexual en la infancia; y si concretamos un poco más, la disociación como modo de escapatoria de la mente ante esta situación.

Los monstruos son seres que me han interesado siempre por su relación psicológica con la persona que los crea, ya que son creados para cubrir una

---

8 *Ibíd.*

9 *Ibíd.*

10 *Ibíd.*

11 *Ibíd.*

12 *Ibíd.*

función (pueden ser pacíficos y divertidos como los amigos imaginarios o terroríficos como los monstruos que se esconden debajo de la cama de los niños). También me resultan interesantes porque pueden acoplarse al diseño formal que tú elijas, pudiendo inventar cualquier ser que te imagines. Pero el monstruo que aparece en esta historia es un monstruo que equivale a una persona real: un abusador sexual, un pedófilo.

Por otro lado, escogí tratar el tema del abuso sexual infantil porque es algo que me influye personalmente por conocer personas a las que les ha pasado y porque es un tema del que no se habla en nuestra sociedad, y creo importante denunciarlo abiertamente.

### 3.3.2. Preproducción

Una vez escogido el tema, iniciamos el proceso de preproducción. En un principio pensamos en varias acciones diferenciadas, que se trataban de mundos imaginarios donde la protagonista viajaba mientras era abusada, mediante la disociación. Estas acciones no estaban ordenadas en este momento, simplemente era un primer intento de confeccionar ideas de personajes en los que la protagonista se transformara, y que juntas irían resolviendo lo que sería la idea conjunta del proyecto.

Una de las primeras ideas era que la niña se convirtiera en un ave fénix. Este ser mitológico tiene una gran relación con recobrar fuerzas desde las cenizas y poder volar, siendo capaz de superar cualquier situación desagradable y transformarse, incluso, en un ser mucho más grande y fuerte de lo que era. Finalmente esta idea se descartó al elegir otras acciones. Estos fueron algunos bocetos:

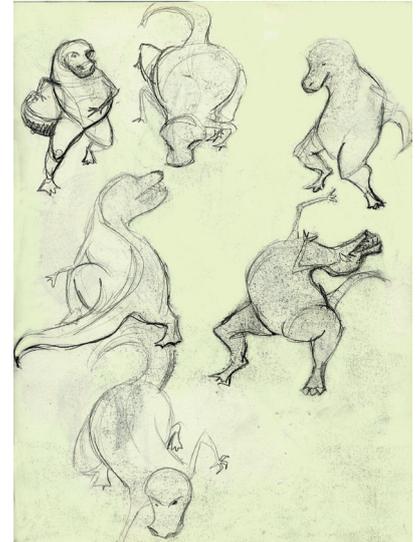


Fig. 1 y 2. Ideas ave fénix. Lápiz y tintas sobre papel. 2014.

Otra de las ideas, que también se descartó, fue crear un dinosaurio que en

Fig. 3 y 4. Ideas del dinosaurio. Lápiz sobre papel. 2014

un principio fuera un juguete de la niña, y que acabara ayudándola:



A continuación, algunos dibujos sobre la idea de escapar:



Fig. 5, 6 y 7. Ideas de escapar. Lápiz. 2014.

La idea de la mano como elemento recurrente la teníamos desde un principio. En esta etapa no nos preocupaban aspectos como que la niña pareciera una niña o que el agresor fuera enorme en comparación con ella, sino plasmar la idea de intentar escapar, de luchar o de transformarse y el movimiento corporal que estas acciones conllevan.



Fig. 8, 9 y 10. Ideas de la mano. Lápiz. 2014.

**3.3.2.1. Partes o acciones del relato final.** Creemos conveniente crear un punto específicamente, dentro de la preproducción, para enumerar de qué se trataban las acciones en las que pensamos en un principio y que finalmente se convirtieron en puntos de giro del guión del relato final. Reiteramos que estas acciones no llevaban un orden literario sino que juntas, conformaban la clave del relato:

- La niña se convierte en un pez ante la impotencia de no poder escapar. Una mano estrangula, estampa y estruja al pez. Éste derrama fluidos que chorrean por el brazo del agresor, y por estos fluidos derramados, el pez escapa, alcanzando el agua, en donde se transforma en un gran dragón. Los fluidos son a la vez una metáfora de los fluidos corporales que se segregan durante cualquier relación sexual.



Fig. 11 y 12. Ideas del pez. Lápiz. 2014.



- El agresor está agarrando a la niña, que aparece como si tuviera el tamaño de una muñeca. Ella huye subiendo por el gigantesco brazo de él. En esta parte predomina el color verde oscuro, que también será el color predominante en las otras acciones.

- Situaciones sexuales explícitas. Cabe aclarar aquí que escribimos *explícitas* porque en el resto de la historia, aunque a primera vista la niña consiga escapar, esto ocurre sólo en su imaginación gracias al mecanismo de disociación. Así, esta parte que ahora desarrollamos se refiere a situaciones que claramente vemos que son actos sexuales (felaciones, coito, masturbaciones...) También cabe destacar de esta parte que habrán imágenes donde las situaciones sexuales parezcan consentidas y otras donde claramente se vea que no, ya sea porque el tratamiento de la imagen cuente con colores fríos y oscuros, o porque veamos que la niña ni siquiera mira al agresor o intente apartarse.

- El agresor es un monstruo con tentáculos. La niña intenta escapar defendiéndose con una espada. Predomina el blanco y negro junto con algún verde.

- El agresor coge violentamente a la niña por el cuello. Ante la imposibilidad de escapar, se convierte en mujer loba, forcejea con el agresor (que aparece como un monstruo en algunas imágenes) y consigue escapar.

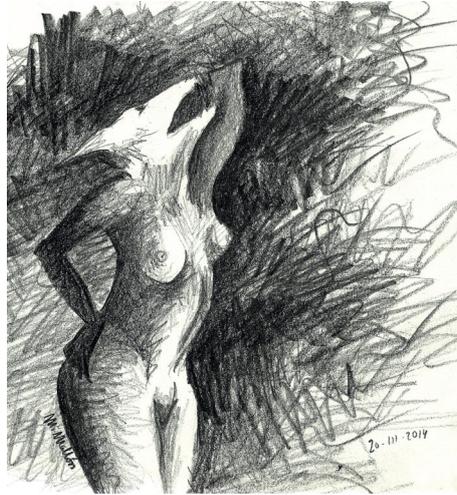
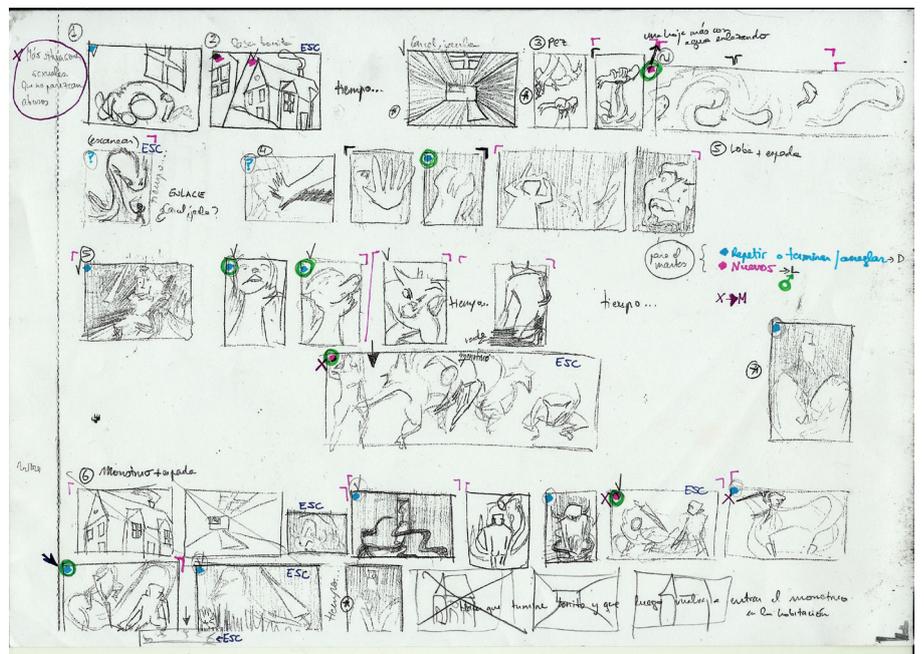


Fig. 13, 14 y 15. Ideas de la loba. Tintas y lápiz sobre papel. 2014.

### 3.3.3. Creación del guión del relato final

Una vez claras estas acciones, tras haber hecho bocetos, pruebas, etc. coloqué todos los dibujos delante de mí, y pensé una manera de organizar todo en una misma historia, ya que el nexo de unión era el punto de vista de la niña ante los abusos sexuales. Para ayudarme, dibujé en una hoja el guión gráfico, para luego poder pensar también en cómo integrarlo todo para la maquetación.

Fig. 16. Guión gráfico del cuento. 2014.



### 3.3.4. Técnicas utilizadas en las ilustraciones finales.

Para la creación de las ilustraciones de este cuento se han utilizado tanto técnicas tradicionales como digitales. Como técnicas tradicionales, éstas han sido la acuarela (tanto en pastillas como en lápices acuarelables), las tintas chinas (de color negro y verde), manejadas tanto con pinceles como con

caña, y el lápiz de grafito utilizado en los dibujos con tramas. Como técnica digital, se ha pintado y dibujado desde una tableta mediante el programa Adobe Photoshop gestionando distintos tipos de pinceles del programa. Todas estas técnicas se han mezclado con tal de conseguir imágenes potentes que cumplieran los objetivos del proyecto.

### 3.3.5. Maquetación

Una vez claras las imágenes que serían colocadas en el resultado final, fueron escaneadas y maquetadas de forma digital, retocando o añadiendo elementos a las ilustraciones con Adobe Photoshop, o juntando varias ilustraciones realizadas manualmente en una misma página e integrándolas añadiendo elementos: dibujando y pintando con Photoshop. Después maquetamos todas las páginas con Adobe InDesign.

Para la integración de las ilustraciones en papel en una misma página del cuento, se han escaneado y retocado con Photoshop. Una vez claro el guión definitivo, se han ido añadiendo elementos a la página que unificaran las ilustraciones que, escaneadas, se habían metido en una misma página. Por ejemplo, dibujando más tentáculos que unieran dos imágenes escaneadas. En otras ocasiones se han cogido texturas de aguadas de tinta china en el papel de acuarela, y amplificadas, se han utilizado como fondo de la página. La herramienta que más se ha utilizado es la de *deformar*, para crear imágenes con perspectivas rotas e imágenes sin lógica que crearan desconcierto. Se ha jugado con la opacidad de las capas y las características de estas para unirlo todo.

Todas las imágenes están pensadas para que se lean la página de la izquierda y la derecha como un conjunto.

La primera doble página que vemos tras la portada tiene un fondo neutro de color verde que une con el resto del cuento, donde vemos la autoría y el lugar y fecha de realización de la obra, los agradecimientos, y la Licencia Creative Commons: “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, así como los logotipos de la Universitat Politècnica de València y de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

Fig. 17. Página del cuento. Digital. 2014.



Desde la etapa inicial queríamos poner el menor texto posible para el cuento y que la historia se entendiera básicamente por las imágenes. Pero esto no era un objetivo fundamental, ya que lo más importante era que se

entendiera de qué habla la historia. Conforme fuimos maquetando, me di cuenta de que no me hacía falta texto, pero era necesario poner al lector en un lugar y tiempo determinados, así que creamos una imagen con una frase que nos sitúa en un tiempo y espacio determinado: puede estar pasando en cualquier momento y en cualquier lugar. Por otro lado, creímos importante introducir el cuento con una definición de disociación, así que añadimos una doble página con fondo neutro con la descripción.

Fig. 18. Página del cuento. Digital. 2014.



### 3.3.6. La portada.

Por último, diseñamos una portada y contraportada coherente con lo que el lector encontrará en el cuento. Titulamos el cuento como *Muda*, por dos razones: por muda como transformación, como una serpiente que muda su piel; y por muda como la imposibilidad de hablar y como silencio.

Está realizada con tinta china y caña para el dibujo y digitalmente para el color, utilizando una textura de una aguada para el tejado.

Fig. 19. Portada y contraportada del cuento. Técnica mixta. 2014.



## 3.4. ESTRUCTURA DEL RELATO

Como hemos dicho antes, el cuento consta de puntos de giro (las acciones en las que pensé primero) que en un principio son inconexos, pero que se unen por nexos visuales y por ser mundos que crea la protagonista de la historia dentro de la misma historia.

1- Planteamiento: Empieza con este texto: “Había una vez, en un lugar tal vez muy cercano, quizás en este preciso momento...” El nexo de unión de

esta imagen con las siguientes son los tentáculos y el color verde de fondo. Continúa con imágenes de relaciones sexuales entre una menor y un hombre adulto. El nexa que une estas imágenes con las de después es la ventana.

2- Nudo: Aparece la casa y la habitación con la niña en la cama. Los colores se vuelven oscuros. Se repite la ventana y la cama como nexa con lo anterior y con lo que viene después.

3- Primer punto de giro: Una mano agrade a un pez, que escapa por sus propios fluidos hasta el agua, donde nada y se convierte en un dragón. Elemento recurrente: la mano del agresor.

4- Segundo punto de giro: La mano de un hombre se acerca a la niña, que escapa corriendo por el brazo. Elemento recurrente: el color verde, que predomina en todas las imágenes, y la mano del agresor.

5- Tercer punto de giro: La niña se convierte en mujer loba y acaba escapando del agresor. Predomina el color verde y morado. Elementos recurrentes: la mano y el color verde.

6- Cuarto punto de giro: El agresor es un monstruo con tentáculos y la niña lucha contra él con una espada. Predomina el blanco, el negro y el verde. Elementos recurrentes: el color verde y los tentáculos.

7- Desenlace: Plano subjetivo desde el punto de vista de la niña. El monstruo se va porque ya ha terminado. Predomina el color verde. Después aparece, primero, la habitación, de colores oscuros y luego la casa, de colores claros, que son a la vez elementos unificadores que enlazan con el principio del relato.

### 3.5. GUIÓN

Vamos a hablar del guión teniendo en cuenta que las páginas izquierda y derecha del cuento están pensadas como una sola composición y se cuenta algo común. Las imágenes del cuento completo se encuentra en Anexos:

PLANTEAMIENTO: En la primera página encontramos una imagen de color verde oscuro, con unas masas ondulantes que hacen referencia a los tentáculos del monstruo pero que en este punto no se sabe lo que son (interpretación libre para el lector), y un texto que dice: "Había una vez, en un lugar tal vez muy cercano, quizás en este preciso momento..." Éste es el único texto

Fig. 20, 21, 22. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.

del que consta el cuento.



Pasamos la hoja y vemos imágenes de relaciones sexuales entre un hombre adulto y una chica muy joven, que no se sabe si es adolescente o una niña, y que son abusos sexuales pero pueden entenderse como relaciones sanas, o no, ya que en este momento se ve como algo ambiguo. Hay una ventana repetida que hace de nexo de unión con lo que viene después.



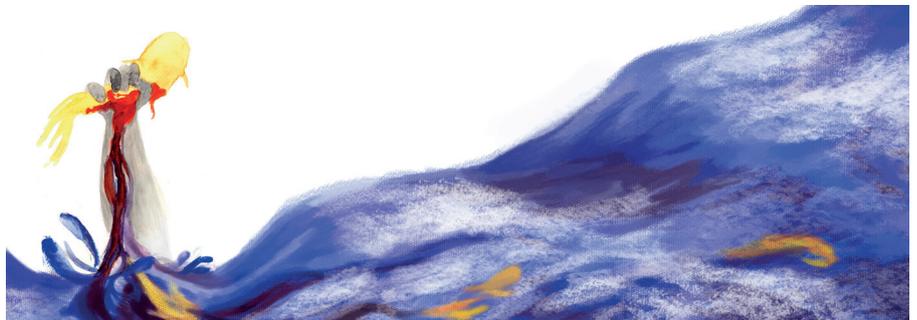
NUDO: Seguidamente, la imagen de una casa pintada con tintas de color, con el detalle de una ventana, vista desde la calle (página de la izquierda); y a la derecha una habitación con vista de picado apuntando a una cama con una niña tumbada en posición fetal, una ventana y una puerta. Los colores de la habitación son oscuros (negro y blanco).



PRIMER PUNTO DE GIRO: A continuación, líneas de dibujo de los pies de la niña y parte de la cama y de la ventana sobre fondo muy oscuro, unen las páginas anteriores con una imagen de una mano agrediendo a un pez. El pez derrama unos fluidos que parecen sangre. Pasamos la hoja. La mano estruja al pez, que derrama más y más fluidos que caen al agua. El pez escapa por

ellos y nada.

Fig. 23, 24, 25 y 26. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.



En las siguientes dos dobles páginas, vemos al pez nadando y transformándose en una especie de dragón que sale del agua amenazando a la silueta de un hombre pequeñito.



SEGUNDO PUNTO DE GIRO: A partir de aquí, los colores en general se vuelven oscuros. Aparece la imagen de la habitación negra vista desde picado, y a la derecha, tentáculos verdes que atrapan la imagen de la niña durmiendo

Fig. 27, 28 y 29. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.

y una mano grande con sombra verde que va a agarrarla.



En la siguiente doble página, una mano enorme que se repite, la cara del hombre y la niña durmiendo sobre el fondo oscuro de la habitación.



Le sigue una doble página con una mano cogiendo a la niña, que es del tamaño de una muñeca, y la figura del agresor. La niña trepa por su brazo y escapa corriendo. El fondo es de color verde.



TERCER PUNTO DE GIRO: Ahora empieza la parte donde la niña se convierte en mujer loba. Primero una doble página donde a la izquierda la vemos a ella con una máscara de un lobo en la cabeza y una espada en la mano. A la derecha dos imágenes de transformación, donde la mano, de color verde,

está agarrando a la niña por el cuello, y esta se convierte en loba.

Fig. 30, 31 y 32. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.



En la siguiente ya es una mujer loba. Hay tentáculos por toda la imagen, que intentan agarrar a la loba. También aparece el agresor. A la derecha, la mujer loba aparece como adulta, con pechos formados y con mucha rabia.



En la última doble página de esta parte, a la derecha del todo, una imagen de la loba de espaldas, descansando. A la izquierda, en grande, el horizonte y el sol trasladándose por el cielo, metáfora del paso del tiempo.



CUARTO PUNTO DE GIRO: Vuelve a aparecer la ventana a la izquierda, uniendo el relato con la siguiente acción. A la derecha vemos, desde picado, a la niña tapada por las sábanas, despierta en la cama. Predomina el color

verde.

Fig. 33, 34 y 35. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.



La siguiente doble página está cubierta de tentáculos verdes. A la derecha, un plano subjetivo de la habitación desde el punto de vista del agresor (el monstruo) desde el pasillo. La niña aparece con una espada dispuesta a plantarle cara.



Pasamos la hoja. Tres imágenes en tinta china sobre blanco, sobre un fondo verde oscuro. En estas imágenes el monstruo enreda a la niña con sus tentáculos. Ella intenta desprenderse con su espada. En el medio la imagen de una felación. A la derecha vuelve a aparecer la mano de él.



Siguiente doble página. A la izquierda, primer plano de la cabeza del monstruo vista desde atrás. A lo lejos, sus tentáculos luchan contra la niña. Hay tentáculos por toda la imagen, y a la derecha, el monstruo aparece ente-

ro. La niña hace un corte en sus tentáculos.

Fig. 36, 37 y 38. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.



En la siguiente doble página, a la izquierda y abajo, una secuencia de movimientos de la niña usando su espada. A la derecha, la niña en posición de defensa con la espada. Aquí no aparece el monstruo.



DESENLACE: Cuando pasamos la hoja, vemos una aguada en verdes. A la izquierda tentáculos de color más claro. A la derecha, la imagen en plano subjetivo desde el punto de vista de la niña. Ella agarrándose las piernas, desnuda. El monstruo ha terminado. Se va. Los tentáculos tardan más en irse que él.



### 3.6. EL COLOR VERDE

A lo largo de prácticamente todo el relato, está presente el color verde. No es un color verde con el que se pretenda transmitir la frescura de la naturaleza, ni es un color verde esperanza. Es un verde mezclado con azules y negro,

un color oscuro envolvente que hace referencia durante el cuento a los períodos de trance disociativos por los que pasa la niña. He elegido este color porque para mí, es un color que en esta historia transmite que algo va mal. Lo relaciono con el miedo extremo y con la despersonalización. Pero independientemente de lo que pueda transmitir, es el color que une toda la historia.

### 3.7. PERSONAJES

Hay dos personajes que durante el relato pueden transformarse. Vamos a describir a cada uno desde el punto de vista formal y psicológico, así como a sus transformaciones.

#### 3.7.1. El agresor

Para explicar psicológicamente a este personaje, vamos a ayudarnos de un artículo encontrado en internet que describe las características comunes de un pederasta.

Cualquier adulto podría ser un abusador sexual, y la mayoría de ellos son personas que los niños de los que abusan conocen. El 30% de los niños abusados sexualmente han sido víctima de algún familiar, mientras que el 60% han sido víctima de un adulto que no era un familiar pero sí un conocido. Esto significa que sólo un 10% de los niños abusados han sido atacados por un completo extraño". En el cuento, el agresor es alguien que vive en la misma casa que la niña. No se sabe quién es exactamente, pero podría ser el padre, el hermano mayor, el tío, el padrastro o un amigo que visita la casa habitualmente.<sup>13</sup>

"La mayoría de ellos son hombres, independientemente de si sus víctimas son de sexo masculino o femenino."<sup>14</sup> He decidido que el personaje de esta historia sea masculino porque refleja a la mayoría de agresores sexuales, y porque me interesaba que la diferencia entre la víctima y el agresor fuera la máxima posible para afectar emocionalmente más al lector. La máxima diferencia siempre es un niño o niña y un hombre adulto que es su referente, y quien debería ser su cuidador y no su abusador. Ante esta situación la víctima sólo puede caer en el silencio, ya que no tiene a quién pedir ayuda, pues la persona que debería prestársela es quien le está dañando. "Los abusadores buscan niños vulnerables a sus tácticas, porque carecen de apoyo emocional o no reciben suficiente atención en casa. Intentarán convertirse en la figura "paterna" para el niño."<sup>15</sup> Esto sucede cuando el agresor es una persona que no pertenece al contexto familiar. Pero cuando éste es el padre o un miembro del núcleo familiar, el agresor lo tiene mucho más fácil, pues no necesita



Fig. 39. Boceto de los personajes. Lápiz. 2014.

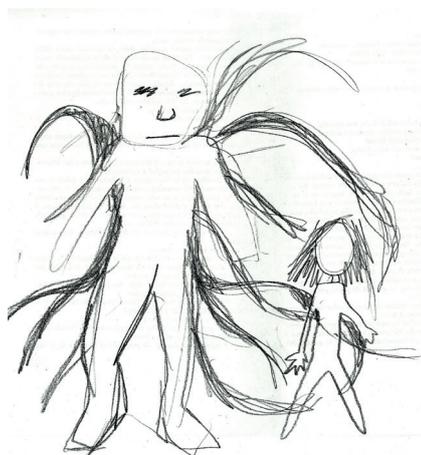


Fig. 40. Boceto de los personajes. Lápiz. 2014.

13 GUERRA,R; GONZÁLEZ, P. *Cómo identificar a un abusador de niños o pederasta*. En web.

14 *Ibid.*

15 *Ibid.*



Fig. 41. Ilustración para el cuento. Tinta china sobre papel. 2014.

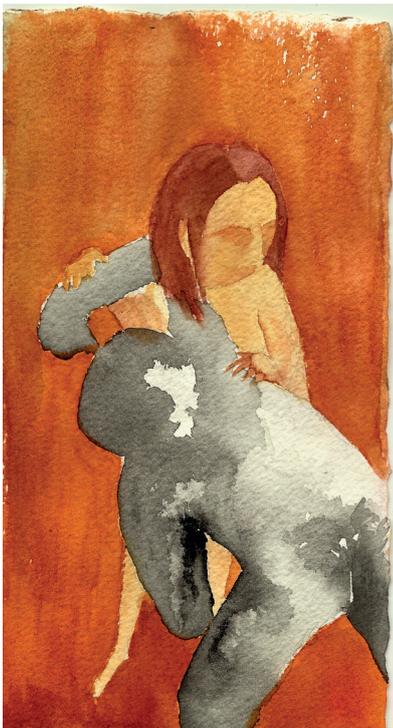


Fig. 42. Ilustración para el cuento. Acuarela sobre papel. 2014.

convertirse en el referente para el niño o la niña, porque ya lo es, además de imposibilitar una escapatoria para la víctima.

Atendiendo a esta descripción psicológica, decidí una manera de proyectar esta personalidad en el diseño del personaje final:

1- Cuando el agresor aparece como una persona (no como un monstruo), es una persona construida con líneas rectas y con puntas. Esto hace que su imagen sea más agresiva. El trazo es casi siempre negro o verde oscuro, creado con tinta china y caña, y su interior blanco, a veces con algunos tonos de color muy claro que funciona como un recorte. A diferencia de la niña protagonista, no tiene una cara reconocible, pues era preferible que la cara pudiera ser la de cualquier persona. Físicamente es un hombre normal, pero mucho más grande que la niña (puesto que es un adulto). Puede tratarse de un hombre de cualquier edad, adulto, con unas expectativas totalmente diferentes a las de la niña. Quizás no se plantea el daño que hace con sus actos, o quizás lo sabe pero se pone excusas con las que se convence de que puede seguir haciéndolo, como que a ella le gusta, o que en realidad no es para tanto. También puede que se lo plantee y ni siquiera le importe.

2- Cuando éste aparece como monstruo, sigue manteniendo los rasgos puntiagudos y rectos, sin relleno, pero de él salen unos tentáculos que le sirven para agarrar, atrapar y evitar la escapatoria de la niña. Estas masas están inspiradas en el personaje de ciencia ficción Venom, de Spiderman, y en mi proyecto son la metáfora del miedo que siente la niña cuando el agresor se acerca (los tentáculos llegan antes que él, como el miedo) y de la sensación de asco, impotencia y miedo que ella sigue sintiendo cuando él ya se ha ido (los tentáculos llegan antes y tardan más en marcharse que el monstruo). Está dibujado con caña y tinta china, lo que resulta en una línea superficial del dibujo del hombre gruesa. Los tentáculos están rellenos de tramas, también con caña y tinta.

Como todo lo que sucede en la historia está contado desde el punto de vista de la niña, también el agresor está dibujado según lo ve ella. Es alguien enorme y muy fuerte físicamente en comparación con ella, capaz de capturarla cuando a él se le antoje.

Atendiendo a sus movimientos, estos son pausados pero firmes. Tiene la convicción de que lentamente llegará hasta la víctima, y no necesita moverse rápido. Sus tentáculos se mueven más rápido que él, sigilosamente, como un susurro.

### 3.7.2. La niña

La otra protagonista, la niña, responde a una niña cualquiera. No sabemos con quién vive exactamente, pero es una persona menor de edad, de cualquier clase social y de cualquier lugar. Todo el relato se cuenta desde su punto de vista: desde sus miedos, su rabia, su impotencia, su indefensión...

La edad de la niña está entre la niñez y la preadolescencia. Hemos elegido esta edad para el cuento tras la lectura de un artículo que ya hemos citado

anteriormente: *Cómo identificar a un abusador de niños o pederasta*<sup>16</sup>, que afirma que los preadolescentes son especialmente vulnerables, por ser muy atractivos para los agresores sexuales porque cumplen una doble condición: la de seguir siendo niños a la vez que empiezan a manifestar los primeros signos de madurez sexual. Sin embargo, la intención no es que la duración temporal del relato sea exclusiva a la edad que tiene la niña en éste. En el cuento, los abusos suceden en esta edad, con una persona que convive con la niña, pero estos abusos no serían de la intensidad con la que suceden en el relato si no se hubieran mantenido continuamente durante un largo periodo de tiempo. Por lo tanto, estamos hablando de una niña de unos 11 ó 12 años, en el umbral entre la niñez y la preadolescencia, que es y ha sido víctima de abusos sexuales intrafamiliares durante un periodo de tiempo relativamente largo.

Por otro lado, hablamos de una niña con una gran capacidad de imaginación, que utiliza durante períodos de trance disociativos para alejarse de lo que le ocurre. Esto, además, quiere decir que es una niña inteligente, puesto que ha desarrollado un mecanismo que le ayuda a sobrevivir durante procesos traumáticos que amenazan su integridad.

A lo largo del proceso de preproducción he una búsqueda de un diseño de este personaje, pero conforme fui avanzando me di cuenta de que era preferible no tener un diseño fijo, sino que se reconociera a la niña a través de la idea en conjunto de la ilustración donde la vemos y de la idea de todo el relato. Colocamos aquí algunos de los bocetos del diseño de la niña que pensamos en un primer momento:

Fig. 43, 44 y 45. Ideas para la niña protagonista. Lápiz. 2014.



Fig. 46 y 47. Ideas de la niña protagonista. Lápiz. 2014.



A continuación, vamos a describirla formalmente, ya en el cuento terminado, en cada una de sus transformaciones, y también detallaremos la descripción metafórica de estas:



Fig. 48. Ilustración para el cuento. Tinta china sobre papel. 2014.

1- La niña (sin transformación): pintada con acuarelas, con colores claros que destacan entre el color verde oscuro de algunas imágenes. Sus rasgos son redondos, a diferencia del agresor. Su cuerpo es delgado y con curvas y viste con pijama. Otras veces no tiene color, simplemente está dibujada a línea con lápiz. Esta niña es una niña asustada que intenta encontrar un poco de seguridad entre el caos. En algunas imágenes en las que hay actos sexuales con el agresor, la niña está dibujada con tinta china con línea, como el agresor, o con pinceladas. Esta niña dibujada sólo con línea también es una niña asustada. La vemos pero ella no está. Probablemente esté inmersa en un proceso de despersonalización disociativo, que enlaza con las imágenes donde está transformada.

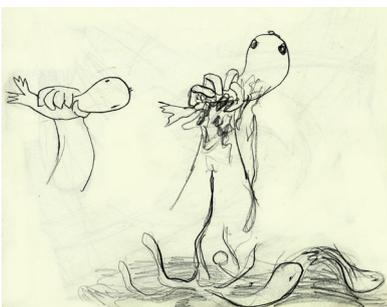


Fig. 49. Boceto del pez. Lápiz. 2014

2. El pez. Cuando la niña se siente atrapada, siente que las manos del agresor la tocan, se siente agredida, el agresor la toma por el cuello e incluso siente que su cuerpo segrega fluidos, escapa mentalmente por ellos (los fluidos). Se siente como un pez cuando es apartado vivo del agua, que en un último intento de huida, se agita violentamente hasta que logra escapar. La niña escapa por los fluidos que derrama el pez, llega al agua y nada libremente, transformándose en un dragón. El dragón representa la evolución hacia un ser más grande que el agresor. Un dragón que podría derribar a cualquiera, y por lo tanto, ahora que es un un ser poderoso no tiene qué temer.

3- La mujer loba. Como en el caso del pez, la protagonista se transforma en loba cuando el agresor la está cogiendo del cuello para que se esté quieta. Está dibujada a líneas para crear la textura del pelo. Es el cuerpo de una mujer adulta, con pechos desarrollados, con cabeza y cola de loba. Esta loba siente la rabia que la niña no es capaz de sentir en otras partes del relato, y simboliza la mujer adulta y luchadora a la que puede llegar a ser esta niña.



Fig. 50 y 51. Ilustraciones para el cuento. Lápiz, tinta china y digital. 2014.

Es un guiño también a la obra *Mujeres que corren con los lobos*, de Clarissa Pinkola, que afirma que existe una mujer salvaje dentro de cada mujer, que tiene una fuerza poderosa y sabia<sup>17</sup>.

4- La niña con la espada. Es también una niña, pero un poco más mayor. Esta niña siente la fuerza necesaria para creer que puede enfrentarse al monstruo y aparece luchando contra los tentáculos de éste. Realmente, las únicas transformaciones formales en esta niña es que ahora tiene una espada que sabe utilizar y que es un poco más mayor. La verdadera transformación es su transformación psicológica, ya que ahora su mente piensa que hay una posibilidad de librarse del monstruo. El dibujo es a tinta china con caña o con pincel.



### 3.8. REFERENTES Y ANTECEDENTES

A continuación vamos a detallar los referentes que de una manera u otra ayudaron, inspiraron o sirvieron como base en el proyecto:

- *The Sandman*: este corto de animación muestra perspectivas rotas e imágenes que no son lógicas que dan sensación de desasosiego y situación rota. A lo largo del cuento de este proyecto se utiliza mucho este recurso. En este corto también se toca el tema de los miedos infantiles, utilizando además la iluminación y el sonido para crear una atmósfera de terror.

- Venom, personaje de *Spiderman*: es un simbiote malvado y despiadado del universo Marvel. Es un súper villano de apariencia parecida a Spiderman, pero más musculado, de color oscuro y con unas masas negras que salen de su cuerpo. De él surgió la idea para crear al personaje del agresor cuando se



Fig. 52. Paul Berry. Fotograma del cortometraje *The Sandman*. 1991. Obtenido en: <<http://cinedeplastilina.wordpress.com/>>

convierte en un monstruo, ya que este monstruo tiene una especie de tentáculos o masas que le sirven para agarrar a la niña y que han sido inspiradas en Venom.

Fig. 53. Juan Hernández y Nar!. Marvel Premier. 2012. Obtenido en: <<http://www.thevenomsite.com/search/label/Trading%20Cards%20-%20Venom>>

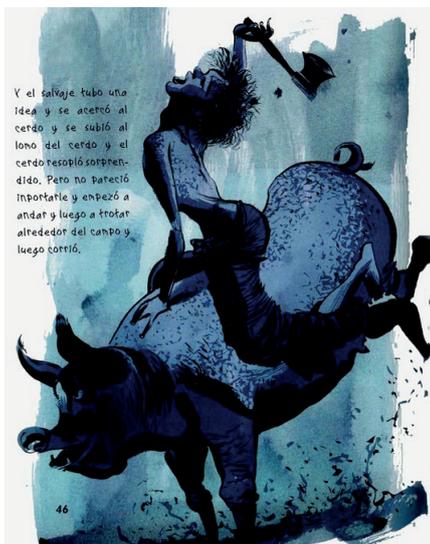


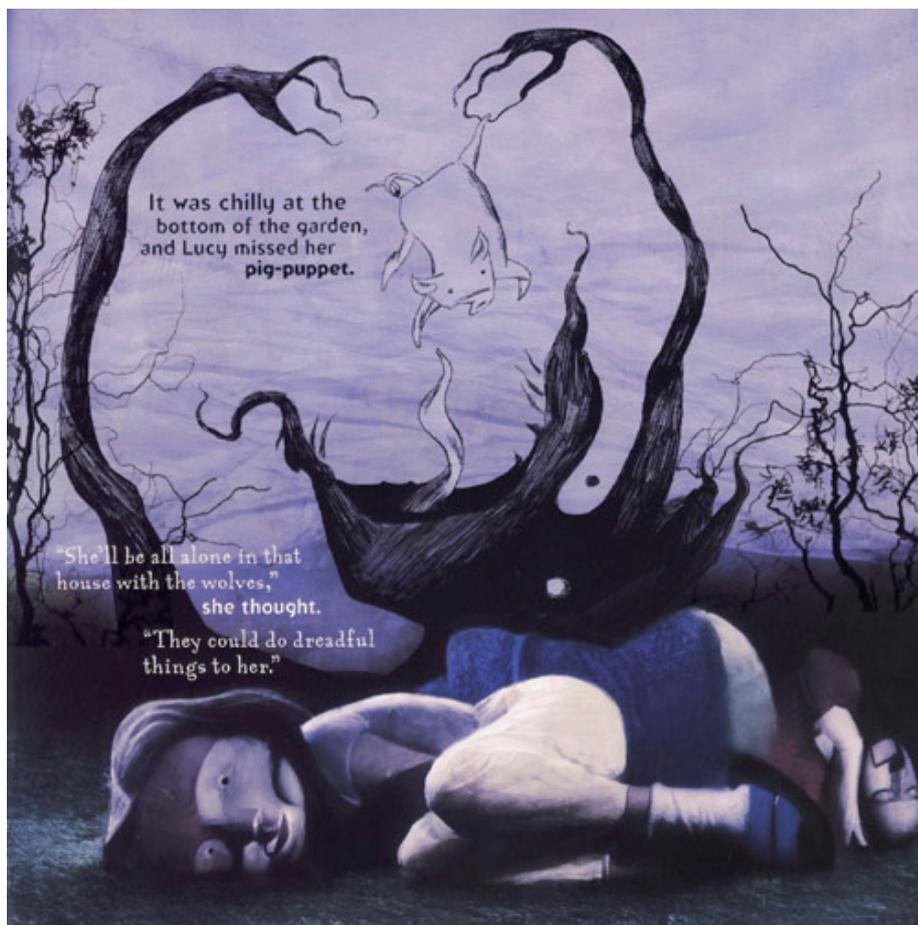
Fig. 54. Dave McKean y David Almond. Página de *El Salvaje*. 2008. Tomado de <<http://www.nosedecomics.com/>>

- *El Salvaje*: es una novela gráfica donde el protagonista, un niño al que otro niño le hace bulling en el colegio, crea un cuento con texto e imágenes donde proyecta sus miedos y sus ganas de vengarse del otro niño, creando un personaje que es su alter ego, quien vive en el bosque de su pueblo y se come a la gente.

- *Los lobos de la pared*: como referente de cuento ilustrado que integra imágenes realizadas con diferentes estilos y técnicas en una sola página, resolviendo perfectamente la composición. En este proyecto esto era de vital

importancia porque se ha utilizado el mismo proceso en el desarrollo creativo, es decir, imágenes de diferentes tamaños, técnicas, colores y composición pero que formaban la idea, y que luego se han integrado en las páginas.

Fig. 55. Dave McKean y Neil Gaiman. Página de *Los lobos de la pared*. 2008. Obtenida en: < <http://www.trazosdetinta.com/coraline-y-los-lobos-de-la-pared-de-neil-gaiman-y-dave-mckean.php>>



- *Sucker Punch*: La protagonista de esta película crea otros mundos imaginarios donde baila y lucha para poder sobrellevar la situación por la que está pasando. Su padrastro la ingresa en un sanatorio después de que matara por accidente a su hermana de un disparo, cuando intentaba defenderle de su padrastro, que estaba abusando de ella. En este sanatorio, con la excusa de que estaba loca, le van a realizar una lobotomía. Pero además, las chicas ingresadas son utilizadas como objetos sexuales para hombres con dinero. El baile y la lucha en dos mundos imaginarios paralelos le ayudan a sobrellevar esa situación. Son dos mundos con mucha acción. En este cuento se ha intentado crear también esa sobrecarga de acción, que es una manera de embotar a la mente para que no escuche ni sienta lo que pasa en la realidad.

Fig. 56. Zack Snyder. Fotograma de la película *Sucker Punch*. 2011.



- *Cómic contra el abuso sexual infantil*: es un blog donde se publica un webcómic que trata la prevención y la situación del abuso sexual en la infancia, explicando cómo se sienten los niños víctimas de este tipo de maltrato y explicando que, a pesar de marcar para toda la vida, es posible superarlo incluso salir fortalecido tras experiencias traumáticas.

- *El dios de las pequeñas cosas*: es una novela donde aparece una parte en el relato que cuenta una situación de abuso a un niño por parte de un desconocido, cuando el niño sale de una sala de cine a mitad de una película a comprar una limonada. Explica muy detalladamente las tácticas que utiliza el desconocido para convencerle y cómo el niño se evade mientras ocurre el abuso, incluso cómo el abusador le amenaza después, muy sutilmente.

- *Le chapeau*: es un corto de animación dibujada donde también se aborda el tema del abuso sexual infantil mediante metamorfosis de los personajes. Una bailarina exótica recuerda este incidente de su infancia, cuando fue abusada sexualmente.

- Artículos sobre disociación.

- *Cómo identificar a un abusador de niños o pederasta*. En este artículo hemos encontrado el perfil que suelen tener los agresores a niños.

- Seminario: *Cómo mantenerse a flote cuando hay temporal*: Intervención con familias en las que aparece violencia y abuso. Maltrato infantil y abuso sexual en la infancia. Impartido por: Esperanza García Cuenca y Luis Bermejo Grau. Organizado por: Centro de Terapia Familiar Fase 2. Con una duración de 12 horas. Celebrado en Valencia los días 22 y 23 de mayo de 2009.



Fig. 57. Michele Cournoyer. Fotograma del cortometraje *Le chapeau*. 1999.

## 4. CONCLUSIONES

Atendiendo a los objetivos y metodología planteados al principio, vamos a reflexionar acerca de cómo han sido cumplidos y de qué manera:

Se ha utilizado el movimiento, el color, la colocación de las imágenes atendiendo a la composición, recursos del arte secuencial para unificar todo el relato (como la reiteración de elementos que aparecen en él), así como la integración en el cuento de diferentes estilos y diferentes técnicas que se han aprendido durante el grado para crear un relato ilustrado entendible, que expresa las emociones que siente la protagonista al mismo tiempo que se denuncia el tema del que quería hablar: el abuso sexual y el maltrato infantil. Por otro lado, nos hemos basado en información de artículos de psicología que explican qué es el abuso sexual infantil, otros que explican las características más comunes de los abusadores sexuales y otros que hablan de la disociación, para utilizarla como elemento que une la realidad que vive la protagonista con su creación de otras realidades para sobrellevar la situación, lo que evidencia la crudeza de una vivencia de abuso sexual. También se han utilizado referentes del arte secuencial y audiovisual, tanto por el tema del que hablan como por los recursos que emplean para integrar todo el relato.

A lo largo del desarrollo del trabajo he percibido que éste no necesitaba de más texto que en la primera página para situar al lector en un lugar y tiempo determinados, ya que la falta de texto quizás suponía un problema para entender todos los detalles del cuento pero no para la comprensión en conjunto del relato.

Teniendo en cuenta la falta de tiempo para realizar el Proyecto, ya que tenía que atender otras asignaturas del grado que necesitaban de mucho tiempo, creo que el resultado del trabajo práctico evidencia de modo notorio los objetivos marcados.

Atendiendo a las debilidades y fortalezas del trabajo, pienso que el diseño de la protagonista, que está justificado como una niña preadolescente con un largo historial de abusos sexuales, hubiera impactado más si hubiera sido el de una niña más pequeña.

A pesar de las dificultades que he ido encontrando por el camino, creo que he sabido adaptar y encontrar soluciones viables.

Por último, otra posible vía para el desarrollo del trabajo sería la publicación del cuento como webcómic, de manera que llegara a más gente. Podría hacerse seccionando el relato en sus partes y publicando cada parte periódicamente, o publicarlo todo junto de golpe. Esta vía de publicación necesitaría de un lugar donde colgarlo en la red, y unos botones para pasar las hojas de modo interactivo.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, J.M. *et al.* *¡Eh! ¡No te despistes!*: Guía pedagógica para la prevención del abuso sexual y otros malos tratos infantiles. Programa para Ciclo Medio y Ciclo Superior. Guía para padres y madres. Barcelona: 2001.
- ASOCIACIÓN CATALANA PARA LA INFANCIA MALTRATADA. *Programa Rompe el Silencio*: Programa de prevención del abuso sexual y otras formas de maltrato. Barcelona: 2002.
- BERRY, P. *The Sandman* [cortometraje]. Inglaterra: s.p. 1991.
- COURNOYER, M. *Le chapeau* [cortometraje]. Canadá: L'Office National du film du Canada, 1999.
- GONZALO, J.L. *La disociación en niños y adolescentes traumatizados: esa gran desconocida (I)*. En: Buenos tratos. Guipuzkoa, 2014. [Consulta: 2014-06-02]. Disponible en: <<http://www.buenostratos.com/2014/06/la-disociacion-en-ninos-y-adolescentes.html>>
- GONZALO, J.L. *La disociación en niños y adolescentes traumatizados: esa gran desconocida (II y final)*. En: Buenos tratos. Guipuzkoa, 2014. [Consulta: 2014-06-16]. Disponible en: <[http://www.buenostratos.com/2014/06/la-disociacion-en-ninos-y-adolescentes\\_16.html](http://www.buenostratos.com/2014/06/la-disociacion-en-ninos-y-adolescentes_16.html)>
- GUERRA, R.; GONZÁLEZ, P. *Cómo identificar a un abusador de niños o pederasta*. En: wikiHow. [Consulta: 05-2014] Disponible en: <<http://es.wikihow.com/identificar-a-un-abusador-de-ni%C3%B1os-o-pederasta>>
- MCKEAN, D.; ALMOND, D. *El Salvaje*. Bilbao: Astiberri, 2008.
- MCKEAN, D.; GAIMAN, N. *Los lobos de la pared*. Bilbao: Astiberri, 2008.
- RED HISPANOAMERICANA CONTRA EL ABUSO SEXUAL INFANTIL. *¡A.S.I, nunca más!*. [Consulta: 2014]. Disponible en: <<http://comicontraelabusosexualinfantil.blogspot.com.es/>>
- ROY, A. *El dios de las pequeñas cosas*. Barcelona: Anagrama, 2006.
- SNYDER, Z. *Sucker Punch*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 2011.

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Nº Figura	Descripción	Página
1 y 2	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas ave fénix. Lápiz y tintas sobre papel. 2014.	9
3 y 4	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas del dinosaurio. Lápiz sobre papel. 2014.	10
5, 6 y 7	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas de escapar. Lápiz. 2014.	10
8, 9 y 10	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas de la mano. Lápiz. 2014.	10
11 y 12	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas del pez. Lápiz. 2014.	11
13, 14 y 15	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas de la loba. Tintas y lápiz sobre papel. 2014.	12
16	Maria Luz Mallón Guillot. Guión gráfico del cuento. 2014.	12
17	Maria Luz Mallón Guillot. Página del cuento. Digital. 2014.	15
18	Maria Luz Mallón Guillot. Página del cuento. Digital. 2014.	16
19	Maria Luz Mallón Guillot. Portada y contraportada del cuento. Técnica mixta. 2014.	16
20, 21 y 22	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	18
23, 24, 25 y 26	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	19
27, 28 y 29	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	20
30, 31 y 32	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	21
33, 34 y 35	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	22
36, 37 y 38	Maria Luz Mallón Guillot. Páginas del cuento. Técnica mixta. 2014.	23
39	Maria Luz Mallón Guillot. Boceto de los personajes. Lápiz. 2014.	24
40	Maria Luz Mallón Guillot. Boceto de los personajes. Lápiz. 2014.	24
41	Maria Luz Mallón Guillot. Ilustración para el cuento. Tinta china sobre papel. 2014.	25
42	Maria Luz Mallón Guillot. Ilustración para el cuento. Acuarela sobre papel. 2014.	25
43, 44 y 45	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas para la niña protagonista. Lápiz. 2014.	26
46 y 47	Maria Luz Mallón Guillot. Ideas para la niña protagonista. Lápiz. 2014.	27
48	Maria Luz Mallón Guillot. Ilustración para el cuento. Tinta china sobre papel. 2014.	27
49	Maria Luz Mallón Guillot. Boceto del pez. Lápiz. 2014.	27
50 y 51	Maria Luz Mallón Guillot. Ilustraciones para el cuento. Lápiz, tinta china y digital. 2014.	28

52	Paul Berry. Fotograma del cortometraje <i>The Sandman</i> . 1991. Obtenido en: < <a href="http://cinedeplastilina.wordpress.com/">http://cinedeplastilina.wordpress.com/</a> >	28
53	Juan Hernández y Nar!. <i>Marvel Premier</i> . 2012. Obtenido en: < <a href="http://www.thevenomsite.com/search/label/Trading%20Cards%20-%20Venom">http://www.thevenomsite.com/search/label/Trading%20Cards%20-%20Venom</a> >	29
54	Dave McKean y David Almond. Página de <i>El Salvaje</i> . 2008. Tomado de < <a href="http://www.nosedecomics.com/">http://www.nosedecomics.com/</a> >	29
55	Dave McKean y Neil Gaiman. Página de <i>Los lobos de la pared</i> . 2008. Obtenida en: < <a href="http://www.trazosdetinta.com/coraline-y-los-lobos-de-la-pared-de-neil-gaiman-y-dave-mckean.php">http://www.trazosdetinta.com/coraline-y-los-lobos-de-la-pared-de-neil-gaiman-y-dave-mckean.php</a> >	30
56	Zack Snyder. Fotograma de la película <i>Sucker Punch</i> . 2011.	31
57	Michele Cournoyer. Fotograma del cortometraje <i>Le chapeau</i> . 1999. Obtenida en: < <a href="http://encirculos.blogspot.com.es/2012/02/100-as-lxxxii-le-chapeau-1999-michele.html">http://encirculos.blogspot.com.es/2012/02/100-as-lxxxii-le-chapeau-1999-michele.html</a> >	31