

**TFG**

---

**EL BOSQUE DE LUM**

**UN RELATO ILUSTRADO**

**Presentado por Paula Moreno Piquer**

**Tutor: Carlos Plasencia**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2015-2016**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN/SUMMARY

Lum y el bosque es un libro ilustrado. Pertenece a una serie de tres relatos, con temática y simbología similar. Este proyecto es sólo el desarrollo del primer relato, el antecesor de los demás y por tanto el precursor de la trilogía. En el trabajo se desarrollará el diseño de personajes y escenarios, el estudio de la ilustración como plano narrativo que ayude al lector a captar la esencia espiritual del relato y la maquetación y el diseño de la obra como un producto editorial que contenga los mismos aspectos y que ayude a que el resultado general sea armónico y uniforme.

“Lum Forest” is an illustrated book. It belongs to a series of three stories, with a similar theme and symbolism. This project is only the development of the first story, the predecessor of others and therefore the forerunner of the trilogy. At work the design of characters and scenerys, studying illustration and narrative level to help the reader to grasp the spiritual essence of the story and the layout and design of the work as an editorial product containing the same issues and develop to help the overall effect is harmonious and uniform.

### PALABRAS CLAVE/ KEY WORDS

Diseño, libro ilustrado, relato gráfico, ilustración, arte digital, diseño editorial/ Design, illustrated book, graphic story, illustration, Digital art, editorial design

## AGRADECIMIENTOS

Quería agradecer en primer lugar a mi tutor, Carlos Plasencia por la incondicionable ayuda que me ha prestado sobre todo en el desarrollo de la memoria que sin sus anotaciones se me hubiese hecho imposible completar. Por otra parte, también quería agradecer a otros profesores que me han ofrecido ayuda y alternativas a pesar de que no tenían el por qué hacerlo.

Y finalmente quería agradecer a mi familia su aportación como “clientes” del proyecto, dandome una visión desde un punto de vista menos artístico.

# INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Objetivos principales</b>	6
2.1.1. Objetivos secundarios	6
<b>2.2. Metodología</b>	7
2.2.1 El texto	7
2.2.2 Story Board	7
2.2.3 Diseño Interior	8
2.2.4 Diseño Personajes	8
2.2.5 Ilustraciones	9
2.2.6 Elementos del Diseño	10
<b>3. DESARROLLO Y PRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>3.1. Análisis y estudio</b>	<b>10</b>
3.1.1 Referentes Literarios	10
3.1.2 Referentes Diseño Editorial	11
3.1.3 Referentes artísticos	13
<b>3.2 Diseño personajes y escenarios</b>	<b>16</b>
3.2.1 Simbología, significado y sensaciones	16
3.2.2 Color como transmisor de sentimientos	19
<b>3.3 Diseño interior</b>	<b>19</b>
3.3.1. <i>Story Board</i>	19
3.3.2. Jerarquía visual	19
3.3.3. Del plano al boceto.	20
3.3.4. Página	20
3.3.5. Tipografía	22
<b>3.4. Ilustraciones finales</b>	<b>23</b>
3.4.1. Serie acuarela	23
3.4.2. Serie digital.	26
3.4.3. Serie mixta	29
<b>3.5. Maquetación Final</b>	<b>31</b>
3.5.1. Formato	31
3.5.2. Estructura Final	31
<b>3.6. Impresión y prototipo</b>	<b>37</b>
3.6.1. Primera impresión	37
3.6.2. Encuadernación	38
3.6.3. Impresión Prototipo Final.	39
<b>4.CONCLUSIONES</b>	<b>40</b>

<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>41</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMAGENES</b>	<b>43</b>
<b>7. ANEXO</b> (Documentos aparte)	
<b>7.1. Texto</b>	
<b>7.2. Maquetación</b>	

# 1. INTRODUCCIÓN

*Lum y el Bosque* es el primer libro ilustrado de una trilogía que abarca tres relatos relacionados entre sí por los temas que tratan: espiritualidad, represión, sentimientos y estigma.

El proyecto es concebido como una serie de relatos que guardé para presentar por separado. Decidí retomar el proyecto narrativo para poder trabajarlo desde el punto de vista de un diseñador e ilustrador, uniendo así los tres ámbitos más importantes en mi trabajo creativo. De esta forma, podría sumergir mejor al lector en las sensaciones que asolan el libro y al protagonista, creando una experiencia visual.

Está pensado para un público preadolescente por el relato fácil, la relación de principio, nudo y desenlace y la simplicidad “aparente” de la historia ayudada por las obras que lo acompañarán. A pesar de que el *target* sea para este tipo de público, también está pensado para aquellas personas que les gusten este tipo de relatos y obras.

La historia se desarrolla en algún punto del siglo XVII, en un mundo precario, rural y aislado, lleno de nieve, un eterno invierno. Lum, el protagonista, es un joven de catorce años que vaga en solitario y sin rumbo por las planicies y las sendas que plagan el bosque. Está absorto en su día a día, cazando y moviéndose de un lado a otro porque es consciente de que le siguen unas “sombras”. De noche, estas se hacen visibles y le llaman para que se unan a él. Lum, indiferente a sus llamadas, sigue con su vida.

En el nudo encontramos un personaje que aparece en el bosque y que incita a Lum a abandonar el bosque y a escapar de las sombras. Se llama Rufus, y es un cazador que vive cerca. A pesar de la insistencia del cazador, Lum rechaza su propuesta. Teme abandonar el bosque. El cazador ante su negativa, lo visita todos los días hasta que finalmente nuestro protagonista cede y acompaña a Rufus hasta su aldea. Allí empezará a ser consciente de la maldición que le persigue, en este caso la Tristeza y plantearse si quiere seguir siendo su prisionero.

El relato no es más que una metáfora transversal de la realidad que los niños, o los adultos se enfrentan en determinados momentos de pánico o estrés: la evasión del problema.

A pesar de que al final del relato Lum resuelve su dilema interno y asume enfrentarse al problema real, no vemos jamás ese problema, porque lo que interesa en el relato no es cómo afronta un conflicto que podía ser de cualquier índole (familiar, escolar, personal...). Si no, cómo la evasión de este problema le ha generado un estado de tristeza, un estado indiferente que él cree que merece y que es donde debería estar. En el bosque. La creación de

este mundo frío y onírico como escudo de su miedo a la realidad es lo que vislumbramos en todo el relato. Es aceptar la evasión y salir a enfrentar el problema lo que vemos en el final.

“La angustia es una emoción tóxica que te provoca vivir en un estado continuo de malestar, tristeza, dolor, desazón, queja y lamento. Además, dicha angustia es la responsable de que cambie por completo tu manera de escuchar y de hablar, así como la toma de decisiones que son las que te permiten avanzar en tu vida”<sup>1</sup>

Para ejecutar el proyecto, se ha desarrollado un apartado visual adaptado al relato y que pueda hablar por sí sólo de las sensaciones que asolan a nuestro Protagonista, por lo que las ilustraciones en un primer momento contarán con colores fríos, y formas extrañas y ambiguas.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES

Uno de los objetivos principales del proyecto es el desarrollo de un estilo visual taciturno y nostálgico, tanto con las ilustraciones como para el diseño interior del libro, acorde con el relato y que ayude al lector a entender y experimentar la atmosfera por donde se mueve o siente nuestro protagonista. De esta forma, aunque el relato no sea en primera persona, resulta más fácil identificar los sentimientos de Lum.

Llevar a cabo una buena coherencia narrativa y gráfica entre los distintos elementos de diseño que contiene el libro, ya no sólo con las imágenes, sino también con la tipografía, el color, el diseño de página, la organización editorial y el acabado.

En este punto destacaré la exploración que supone el diseño interior de un libro ilustrado y cuales son las limitaciones o libertades que se me plantean en el camino.

En la misma línea de cohesión en las obras, desarrollaré la ambientación del relato y los personajes principales, los cuales estarán influenciados en gran medida por sentimientos negativos del mundo de Lum.

#### 2.1.1. Objetivos Específicos

Conseguir ejecutar un trabajo que se acerque bastante a un producto editorial que se pueda comercializar.

Experimentar con las técnicas tradicionales y las más novedosas formas de acercamiento técnico en algunas ilustraciones y elementos del diseño.

---

1 STAMATEAS, B. *Emociones Tóxicas*. Vergara. 2008

## 2.2. METODOLOGÍA

En un principio, esbozo un *contra-briefing*<sup>2</sup> que me ayude a poder dividir las tareas y entender bien qué se quiere conseguir en cada una de ellas.

Para abordar este proyecto que contiene varios ámbitos gráficos, con la máxima coordinación, he de dividir la metodología que voy a utilizar en algunas fases y azaptarme a cada área del trabajo independientemente. Esto no significa que trabaje de forma independiente en cada apartado, puesto que son necesarios todos en la formación de la obra. Pero para tener toda la tarea organizada era preciso llevar este tipo de metodología.

### 2.2.1. El texto

En primer lugar, es la revisión y corrección total del cuento. Como soy la escritora del mismo, he de asegurarme que todos los puntos de la historia cuadren y se puedan adaptar sin dificultad a este formato ilustrado y al mapa editorial que después voy a establecer.

La revisión del texto ha de ser lo más meticulosa posible, puesto que cada párrafo será la base para la historia visual que desarrollaré en un *Story Board*<sup>3</sup>, necesario para la elección de las ilustraciones, lo cual desarrollaré más adelante.

Una vez acabado ese punto, analizo bien los lugares y los personajes que aparecen en la historia y cómo los he descrito en ella. A pesar de que como autora del relato ya he preconcebido una escueta imagen mental de ellos, la descripción me ayuda a elaborar una lista de adjetivos que se transforman inmediatamente en referencias visuales y características principales de los mismos. Es en este momento cuando comienzo una rigurosa búsqueda visual de personas y paisajes en películas y documentales que me pueda aportar ideas para el vestuario, el peinado y los escenarios donde se establece la acción.

Esta primera búsqueda me proporciona buen material para empezar con los primeros bocetos y conceptos anatomicos en conjunto de varias ideas artisticas que en otro punto hablaré.

### 2.2.2. Story Board

Desde un punto de vista cinematografico, trato de imaginar las escenas que compondrán el libro, cómo se situarian los personajes en el espacio, sus gestos incluso también los contraplanos en los que se obvia que hay dialogos.

El *Story Board* es muy simple, pero llega a ser importante para priorizar las escenas más interesantes y aquellos planos que pueden darnos las pistas para caracterizar mejor a un personaje. Cuando tengo la larga lista de planos, selecciono los más interesantes, y espero a tener el mapa interior diseñado

---

2 *Contra-briefing: planteamiento de la metodología de un proyecto o la idea del mismo*

3 *Story Board: conjunto de planos secuenciados que cuentan una historia, se acompañan normalmente de textos.*

para poder elegir los planos definitivos y pensar en la mejor composición de la ilustración.

### **2.2.3. Diseño Interior**

Independientemente de la búsqueda de referencias visuales y anatómicas, empiezo a desarrollar el mapa de diseño editorial. Este mapa será la base donde los bloques de texto, las imágenes y los títulos se organizarán en armonía jerárquica. Es necesario estudiarla con profundidad y hacerlo con pruebas, puesto que una mala organización visual puede cansar o agobiar al lector. Para ello, tomo como referente diversas revistas, cuentos y libros gráficos que utilizaré como referentes principales.

Teniendo en cuenta que el relato tiene tres capítulos, esto me ayuda a organizar mejor la información que quiero mostrar por lo que diseñando el interior he llegado hasta el límite de veintidós páginas, sujetas al cambio, por supuesto.

En primer lugar, para la jerarquía de las páginas, elijo los cuadros de texto y las dimensiones de las ilustraciones. Éstas se verán influidas por la importancia de la escena, por el plano en el *Story Board* o por el personaje que se aborda en el momento.

Decido así que los planos de personaje acoplan mejor en dimensiones grandes, mientras que el paisado ayuda al contexto y a la atmósfera.

### **2.2.4. Diseño Personajes.**

Es necesario establecer unas normas básicas y morfológicas en los personajes, al menos en el protagonista que aparecerá más de una vez, por lo que estudiaré su fisonomía, y el cambio de sus expresiones aunque sólo vaya a ver un pequeño cambio en todas ellas. (Lum es muy inexpresivo a causa de la tristeza)

En este apartado también estudiaré cuáles son los colores que acompañarán en su vestimenta, su pelo, el cabello, la forma y el tono en el que aparecerán.

### **2.2.5. Ilustraciones**

Teniendo en cuenta que ya sé lo que va a mostrar cada ilustración gracias al *Story Board*, empiezo a esbozar la mejor composición y la técnica que quiero para cada obra. Por supuesto, ambas cosas vienen influidas por el diseño de página.

Dividiré las obras en tres tipos, una serie completamente en acuarela que presentará el entorno, una serie íntegramente con tableta digital, y una última que será una fusión de ambas.

Como he comentado con anterioridad, al trabajar las áreas independientemente, en el momento en el que ya tengo clara técnica y composición, ya tengo un buen material de archivo y referentes, además de multitud de esbozos que cumplen las normas de estilo y de fisonomía de los personajes



-deformadas por los sentimientos del libro-. También tengo bastante conseguido el vestuario de cada personaje y los colores que llevarán tanto en la ropa como en elementos físicos -piel y ojos-, siempre con la base que hay en el libro y mi idea preconcebida.

La princesa está triste... ¿Qué tendrá la princesa?

Los suspiros se escapan de su boca de fresa,  
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.

La princesa está pálida en su silla de oro,  
está mudo el teclado de su clave sonoro,  
y en un vaso, olvidada, se desmaya una flor<sup>4</sup>

### 2.2.6. Elementos del Diseño

Para abordar esta parte, he necesitado tener una buena parte de las ilustraciones bastante terminadas, ya que me ayuda a asentar el estilo en el que estoy trabajando.

Empiezo a buscar la tipografía que mejor se adapta, primero a los títulos y luego al cuerpo del relato. Para los títulos diseñaré yo misma la tipografía, para poder jugar con la composición.

Por otra parte, empiezo a diseñar los adornos que tendrán las esquinas o paredes de las páginas en ciertos momentos de la historia para aportar dinamismo a la estructura editorial. Estos vendrán íntegramente inspirados de las ilustraciones por lo que probablemente utilice algunos de los primeros esbozos del bosque y los árboles.

En cuanto a la textura de la página iré experimentando con técnicas tradicionales para envejecer el papel y técnicas en photoshop para crear la mejor opción que se adapte al diseño interior y a las ilustraciones. Los colores que utilizaré serán de la misma gama que en las obras y los títulos, probablemente matices fríos, azules y grises.

## 3. DESARROLLO Y PRODUCCIÓN

### 3.1. ANÁLISIS Y ESTUDIO

Cuando decidí hacer el proyecto sobre uno mis relatos, tenía muy claro que quería llevar a la realidad algo que fluctuaba en mi mente de manera constante: un libro. Las tareas que voy a desempeñar tienen bases independientes y muy dispares, aunque la puesta en común de todas las referencias y estudios previos serán la base para la producción.

Por lo que, el estudio de referentes voy a dividirlo también cómo he hecho en la metodología, puesto que considero que trabajo en campos distintos

4

DARÍO, R. *La princesa está triste*.

aunque su fin sea el de complementarse unos a otros.

### 3.1.1. Referentes literarios

Aunque lo que nos interesa del libro es en general el producto que vamos a realizar y su campo gráfico, en mi proyecto tiene la misma o más importancia la base narrativa, gracias a la cual podemos desenvolver un abanico expresivo del relato. Por lo que a continuación expondré con brevedad las obras literarias que me han llevado a ejecutar *El bosque de Lum*.

#### 3.1.1.1. Emociones tóxicas.

de Bernardo Stamateas. Se trata de un libro que he leído con sumo interés y que me ha gustado mucho porque describe a la perfección las 15 emociones tóxicas que privan e impiden a las personas ser felices, además de dar soluciones para afrontarlas y superarlas.

A pesar de ser un libro de autoayuda, a sido clave para el desarrollo del estado emocional del protagonista. En el libro, identifica varias de las peores emociones que puede experimentar el ser humano. Lo curioso es que todas ellas se implantan en la mente y a pesar que con consecuencia actúan negativamente sobre los demás, no los afecta de primera mano, son emociones que nacen y mueren en la mente del sujeto, sin incluir a nadie más de manera directa.

Presté especial interés en los síntomas que acarréan la ansiedad y la angustia, como barreras invisibles, autoboicoteando al sujeto desde el primer minuto.

#### 3.1.1.2. Morfología del Cuento

de Vladimir Propp, un lingüista ruso. Este libro trata del análisis de los componentes más comunes de los cuentos populares rusos. Se publicó en 1982, aunque no fue hasta el 58 cuando fue un hallazgo sorprendente para la visión renovada de la literatura de la época.

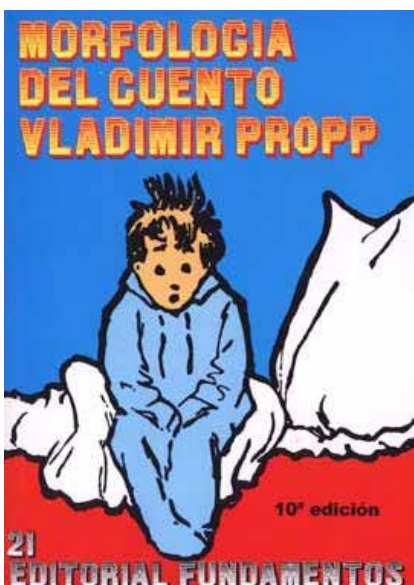
En *Morfología del Cuento* (*Morfológuiya skazki*) desarrolló un sistema analítico para encontrar una serie de puntos recurrentes en la narrativa que creaban una estructura constante en todos los relatos, a esto se le conoce como “las funciones de Vladímir Propp”

Son una serie de 31 puntos que aparecen de forma usual en casi todos los cuentos de hadas populares europeos. Su función es básica y la mayor parte de las veces respeta el orden en el que aparecen. Por poner algunos ejemplos de sus funciones podría nombrar “Engaño” cuando el héroe es engañado de una u otra manera por el protagonista; “Partida” cuando el héroe se marcha; “Regalo” el héroe recibe un objeto mágico; “Castigo” el antagonista es castigado por el héroe.

Este libro ha sido esencial en el desarrollo del cuento, de su narración y personajes, puesto que a pesar de que no he seguido sus funciones, si que las he estudiado y he decidido aplicarlas de una manera diferente en mi relato,



1. *Emociones Tóxicas*. B. Stamateas



2. *Morfología del Cuento*. V. Propp

en esencial con la función de “Engaño” y “Partida”

### 3.1.2. Referentes Diseño Editorial.

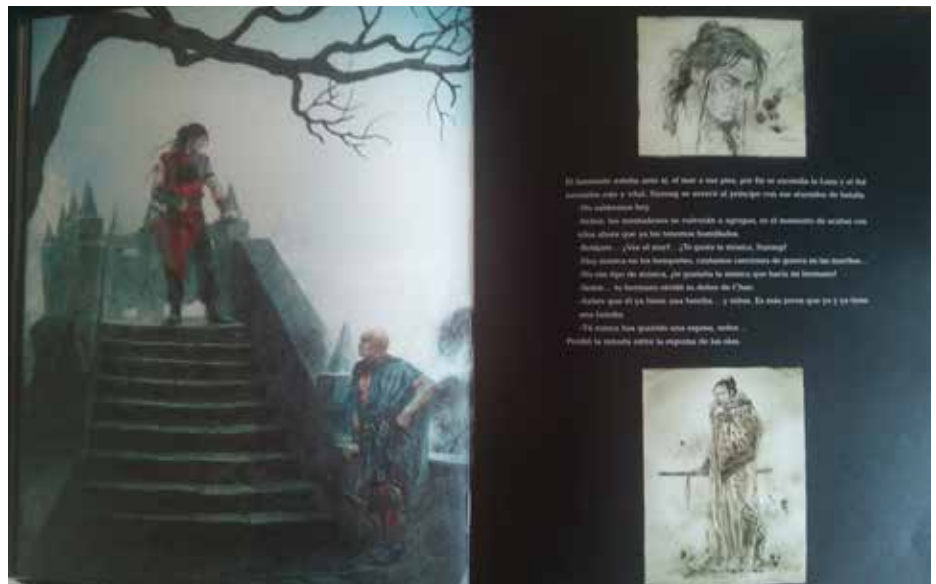
Para este apartado, no solo me he fijado en el mapa editorial, si no también en la tipografía utilizada, los elementos del diseño y de página.

Cabe destacar que otros diseñadores han influido en mi obra en un apartado más específico como es la tipografía, lo cual veremos más adelante.

#### 3.1.2.1. Dead Moon

En cuanto a referentes en diseño he de explicar en primer lugar la obra de Dead Moon de Luis royo y Rómulo Royo. Presentada sobre fondos de texturas negras, llenas de una variedad de bocetos, obras finales y demás una variedad artística infinita, Dead Moon es una historia ilustrada con mínima expresión del color, priorizando en los blancos, en los negros y rojos que resaltan sobre todas las demás formas, ayudadas del formato oscuro donde se presenta y se expone. Me gusta en especial el trato que hace con la mayoría de las ilustraciones. Al ser una obra de carácter fantástico, adapta la acuarela y las tintas con mucha expresión y dinamismo.

Sobre algunas ilustraciones, se ha decidido a desdibujar los bordes para adaptarlas mejor a la página, y en otras obras, se puede ver marcos específicos que centran y unifican el proyecto en sí, esto me parece muy interesante.



4. Interior Dead Moon.

#### 3.1.2.2. Favole

También tengo que nombrar el libro de Victoria Francés, Favole, un conjunto de tres libros sobre una historia de temática gótica y oscura. Sin embargo, yo hablo de la última edición de 2011 en la que ha recogido la mayoría de los trabajos de la trilogía y los han reunido en un solo tomo, mucho más cuidado en diseño y editorialmente.

Para empezar, la base es la misma, presenta un cuadro sombrío, gótico,

avanzando que será una historia siniestra.

Las letras negras, legibles, se extienden sobre un fondo de color crema, adornado por motas oscuras, simulando ser papel antiguo, lo cual ayuda a una mayor cohesión con los dibujos, bocetos y trabajos de la autora. El hecho de prescindir del blanco funciona porque evoca al lector a un tiempo más remoto.

Utiliza con frecuencia las bandas para adornar el exterior de las ilustraciones y otorga así una mejor unión entre imágenes. Son varios los motivos y los diseños por lo que actúa como algo único que no deja indiferente. Esto es en lo que más me fijo de su trabajo porque también desarrollaré estos sobre alguna de las páginas.

Me gusta mucho el tratamiento tipográfico que han ejecutado en los títulos de capítulos. Puesto que toma importancia la narración en estos puntos. También me fijo en el interliniado y la aliniación de los cuadros de texto para sostener mi libro de un modo parecido, puesto que la legibilidad es buena y funciona con las imágenes.



5. Portada *Favole* 2012 V. Francés.

6. Interior *Favole* 2012.



### 3.1.2.3. El monje y la hija del verdugo.

Por otro lado me gustaría hablar de El monje y la hija del Verdugo. De este hombre. Edición única. que corresponde también al formato que me gusta en cuanto a su diseño interior, aunque las letras de este sean negras sobre fondo blanco, lo cual me gusta también y me ayuda a plantearme mi propio resultado final. Las ilustraciones que contiene sólo son acabados, pero como en el libro *Dead Moon* hay una variedad cromática mínima y tiene una expresión de las sombras y las tintas que me gusta en especial para este tipo de contenido gótico que habla una historia religiosa y pasional. La organización de las imágenes es puramente adornativa por que en este tomo, hay mucho más contenido narrativo.





6. *Peter Pan*. A. Rackham

He de destacar que en este libro, todas las ilustraciones se ven influidas por el tiempo histórico y las sensaciones desagradables que se plantean en él, algo en lo que he examinado con lupa para mi propio proyecto.

### 3.1.3. Referentes artísticos

Estos son los artistas cuya técnica o concepto me ha interesado, y he estudiado para llegar a poder desarrollar algunas de las ilustraciones.

#### 3.1.3.1. Arthur Rackham

Es un ilustrador inglés reconocido por su labor a principios del siglo XX. Se dedicó a la ilustración de cuentos infantiles en acuarela y tintas. Algunos de sus trabajos son *Los cuentos de los hermanos Grimm* (1900) *Alicia en el País de las Maravillas* (1907) o *Peter pan* (1906) En sus proyectos, aborda una visión fantásica y rica en detalles telúricos, donde las hadas y los monstruos son sus elementos primordiales.

Ha decir verdad, no sabría decir que es lo que más me gusta en su trabajo, pero he de destacar su exquisita elección de matices pasteles y gamas de colores siempre muy apagadas, eso responde en gran medida a una meticulosa observación de la naturaleza en Inglaterra, dónde el sol no brilla demasiado, de ahí que sus trabajos carezcan de tonos vivos y resplandecientes, en mi opinión, ayuda a la introspección al mundo fantásico.

Por otro lado he de hablar de las composiciones las cuales siempre vienen recreadas por elementos del bosque , como los ríos, las montañas, los árboles caídos. Siempre de la mano de los personajes de los cuentos.

#### 3.1.3.2. Yoshitaka Amano

Es un artista gráfico japonés. Es conocido principalmente por su participación en el diseño de escenarios y personajes de algunas sagas Final Fantasy.



7. *JAPAN 1*, Yoshitaka Amano.

8. *Hiten 22*, Yoshitaka Amano.

También por el elenco de personajes de la serie *Vampire Hunter D*, una serie vampírica de los años noventa.

Su trabajo se caracteriza por un movimiento de la línea muy fluida, personajes de rostro triste y lánguido y un uso de la acuarela y la tinta china para los espacios y los ropajes, muy ricos en detalles gráficos y motivos telares.

El tratamiento de los fondos como masas de color uniformes llenos de matices y remarcación de una línea sencilla pero llena de fluidez es lo que me lleva a admirar su obra.

### 3.1.3.3. Mark Ryden y Nicoletta Ceccoli

Los expongo juntos porque ambos comparten algunas características en su trabajo y Ryden es la influencia principal de Nicoletta.

Mark Ryden es un pintor americano del Surrealismo Pop, las obras que me decantan personalmente para esta obra, son aquellas en las que juega con los estereotipos americanos y la inocencia que reproducen sus gigantes niñas -muñecas de los cincuenta con una mirada fría, distante. Ojos gigantes, boca y nariz pequeña-, el universo Ryden recoge en mayor o menor medida una oleada de sensaciones inocentes, infantiles disfrazadas de todo tipo de acciones lujuriosas, de doble sentido o estigmatizadas.

Muy parecido a Mark Ryden tenemos a Nicoletta Ceccoli. En sus ilustraciones (parecidas en temática a las del anterior citado) hay una extensa variedad de contenido infantil. Niñas, todas niñas, con sus juguetes, también apostadas en un universo fálico, sexual, pero lleno de nostalgia, de ruptura, abandono, melancolía. Esto es sin ninguna lo que me atrae de su trabajo. La transmisión de emociones negativas, reprimidas, que se desprenden de un sujeto en un universo onírico intocable, incuestionable.





9. *Dulcis Agata*. Nicoletta Ceccoli

10. *Awakening The Moon*. M. Ryden

11. *Separator*, L Royo.

#### 3.1.3.4. Luis Royo

Es un famoso artista gráfico español, conocido principalmente por ser precursor en los años noventa del cómic, en esencial de lo erótico y sexual, siempre orientado hacia una temática épica, o de ciencia-ficción. No todas sus ilustraciones tienen el elemento erótico por excelencia, y muchas de ellas prescindan de figuras humanas. Los escenarios, casi siempre post-apocalípticos o en guerra antojan rebeldía y atracción por lo porhibido.

Su técnica es tradicional, hace uso de las tintas, las acuarelas, el óleo sobre papel y lienzo; y después emplea el aerógrafo para algunas de sus escenas las cual las dota de texturas frágiles, suaves y etéreas. Cada trabajo tiene infinidad de detalles en la ropa o en los fondos.

La temática épica con el uso de la técnica de trabajo es lo que más me atrae de él. Capaz de imaginar un mundo tan trágico y lleno de fuerza y saber transmitirlo.

#### 3.1.3.5. Irakli Nadal

Es una artista digital nacida en Georgia. Su trabajo se compone principalmente de reinterpretaciones de fotografías de moda, en las que ella interfiere y cambia a su gusto algunos rasgos de las modelos para hacerlos más aññados e irreales, por lo que el resultado final es llamativo y realmente exquisito.

Su modo de trabajo es totalmente digital, empezando de cero en cada trabajo, primero tintando grandes zonas hasta llegar a los detalles más precisos que necesitan de zoom o de un cuidado especial. Me llama especial atención la perfecta armonía que compone en sus trabajos en el que la ilustración y el realismo se unen para formar grandes proyectos.



12. *Girl*, Irakli Nadal

13. *White*, Irakli Nadal







14. Fisionomía Lum



15. Primer Concepto de Lum a color

### 3.2. DISEÑO PERSONAJES Y ESCENARIOS

A continuación explicaré el proceso en el que me he basado para hacerme una idea global del estilo que quería, después de repasar los referentes, para los primeros bocetos de los personajes y su representación, el tiempo de la historia, los lugares donde transcurre y de que forma gráfica sería mejor enfocarla. Después de leer varias veces el relato y analizar entre líneas, obtengo datos para la simbología, el color y la deformidad que van a presentar mis personajes y el espacio.

#### 3.2.1. Simbología, significado y sensaciones.

Como ya he mencionado, el libro es el resultado de una experiencia depresiva del protagonista.

Concretamente, Lum es la representación de la evasión de un problema; lo cual le lleva a un pozo de tristeza.

Nuestro protagonista, en su vida real (la cual no nos importa porque puede deberse a miles de motivos) tiene un problema que no ha sabido enfrentar. El motivo de su depresión, de su *maldición*, no es relevante. Lum recrea en su mente un espacio -el bosque- donde poder estar “vivo” donde “no sufre”, donde aunque no se siente bien, no padece y no hay más riesgo que el que él mismo conoce: las sombras -los pensamientos negativos- que pueden llegar a consumirlo.

Vemos a Lum solo por el mismo motivo: no quiere que nadie le ayude a enfrentar el problema, por lo que nada en la tristeza como zona de confort y de evasión.

La tristeza que le hace dejar de vivir y sentir, es la que observamos en todo momento dentro del relato y que impregna cada célula del libro. Su entorno y aquello que vive en él, no es más que la forma que adopta el sentimiento



crónico para manipular su vida, por lo que los rasgos del lugar y de los personajes se ven inclinados a deformarse y transmitir estas emociones.

### 3.2.1.1. Personajes

Los personajes que aparecen a lo largo de la historia tienen la única misión de manipular a nuestro protagonista, Lum. De igual manera, lo hace el entorno y las sombras influyendo directamente en su estado de ánimo.

*Lum* es el personaje principal del relato. Es un chico de catorce años. Elegí el momento en que el niño aún no ha experimentado totalmente la adolescencia, porque en ese momento, los niños y las niñas reaccionan de forma similar ante muchos sentimientos. Por ese motivo Lum tiene un aspecto androgino e inocente.

Nuestro protagonista está influido morfológicamente por sentimientos nostálgicos; tiene unos ojos grandes y transmisores de tristeza (gracias también al azul del iris). Una cabeza desproporcionada del cuello y del cuerpo, puesto que la mente es la creadora de todas las sensaciones. Boca pequeña, (la tristeza limita la expresión verbal) y la piel pálida y transparente como el cabello<sup>5</sup>.

**Cazador Rufus** es el cazador que aparece en el bosque para hacer compañía a Lum y cuya única motivación es la de animar al joven a salir del bosque y llevarlo a su aldea. Presento a Rufus como un hombre corpulento, de unos cuarenta y muchos años, de expresión bonachona. Siempre se carcajea por lo que tiene arrugas alrededor de los ojos y el surco nasal pronunciado por el lado izquierdo (símbolo facial de poca confianza) En el relato se habla de que tiene el pelo y la barba espesos. Su piel es curtida y oscura.



16. Fisionomía de Cazador Rufus

<sup>5</sup> En este párrafo se hace referencia a las características principales que están ligadas con lo emocional y la comunicación no verbal.

Como se ve en el relato, Rufus es una personificación que adoptan las sombras para obligar a Lum a doblegarse, por lo que la mirada de Rufus tiene cierto deje receloso.

**Bruja Olma** se describe en el cuento como una mujer anciana, de aspecto sucio y con el pelo enmarañado como si fuese parte de un árbol, cosa que influirá en su fez. Se muestra ansiosa y alterada.

Como se intuye en el libro, Olma también es una personificación de las sombras que han tratado de obtener una apariencia inofensiva sin poder ocultar los deseos de integrar y someter a Lum.

**El otro Lum** es la única ayuda que recibe Lum, en el libro se le refiere como “el mago” Es su parte consciente, aquella que quiere que luche y siga adelante con su vida. Por lo que su forma física es idéntica al del protagonista.

**Sombras** son el resultado de los pensamientos negativos de Lum que lo han llevado a estar en la deprimente atmosfera. Se presentan como formas oscuras incorpóreas capaces de adoptar cualquier forma. Nacen de los árboles, que son los pensamientos más oscuros que han arraigado en su mente.

#### 3.2.1.1. Entorno

**El Bosque** está inspirado en los parajes y arboledas de Siberia y escandinavia por lo que he tenido cuidado de introducir los árboles y los troncos autóctonos de allí, como serían el los pinos y los cedros siberianos<sup>6</sup>. Los he dibujado en su forma seca y nevada simbolizando la desesperación en la que se retuerce Lum.



6 Estos dos árboles son los más habituales en las regiones nevadas del norte de Europa, por lo que son los principales en representarse de forma creativa.

17. Detalle de Paseo por el Bosque.  
El bosque de Lum.

Este bosque representa la mente de Lum, el lugar donde la tristeza a sembrado su casa y adormece todas las demás sensaciones positivas. Por lo que los árboles se representan de colores fríos y formas ambiguas.

La aldea integrada en el mundo, también se vislumbra de la misma manera, por lo que los únicos cambios que hay son las pocas cabañas que hay.

### 3.2.2. Color como transmisor de sentimientos

El uso del color es un elemento muy importante a la hora de diseñar el mundo por donde se mueve Lum, y ya no hablo sólo en las ilustraciones, donde los tonos son los máximos referentes de las sensaciones, si no que, también hablo del plano editorial, donde el estudio de los colores como reflejo del estado anímico del protagonista se reparte por las páginas, acompañándonos en cada momento. Por ese motivo, el uso de los colores sucios, siempre mezclados con los fríos, marrones fríos, verdes fríos, azules son esenciales por el recuerdo al bosque, pero también al desgaste y a la melancolía.

“Quien nada sabe sobre los efectos universales y el simbolismo de los colores, jamás podrá emplearlos adecuadamente”<sup>7</sup>

Destaca el uso del blanco por el contraste que hace en sí sobre estos tonos. El blanco, el color de la pureza y de la inocencia esta presente en la nieve, helada, pero también sobre la piel y el pelo del protagonista, hablándonos sobre el cansancio y sobre la debilidad.

## 3.3. DISEÑO INTERIOR

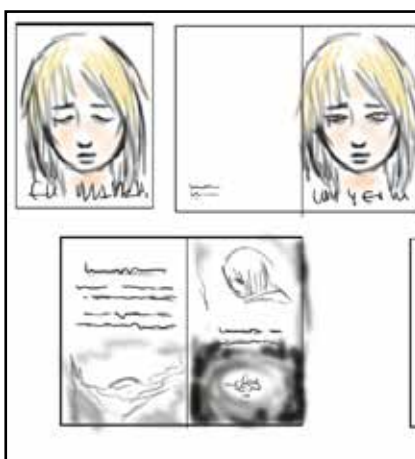
El diseño interior y cómo se reparten los diferentes elementos que configuran la composición es lo que sin duda alguna me ha llevado a replantear la obra más de una vez. Para poder analizar mejor el proyecto, decidí ejecutar cada asunto punto por punto y no intermezclarlos hasta que estuviesen del todo claros.

### 3.3.1. Story Board

El *Story Board* que he diseñado es muy simple, donde ni si quiera se puede ver las sensaciones negativas, pero llega a ser importante para priorizar las escenas más interesantes y aquellos planos que pueden darnos las pistas para caracterizar mejor a un personaje. Cuando tengo la larga lista de planos, selecciono los más interesantes, y espero a tener el mapa interior diseñado para poder elegir los planos definitivos y pensar en la mejor composición de la ilustración.

### 3.3.2. Jerarquía visual

Una vez escogidos algunos de los planos que ayudarán a desarrollar las



18. Boceto descartado del diseño interior

ilustraciones, empiezo a diseñar varias plantillas con diferente organización visual. Me decanto por aquellas en las que el texto ocupa importantes bloques y tiene la misma importancia que la ilustración.

Al examinar los referentes editoriales en los que basé mi composición de página, entendí que la imagen tenía que tener un protagonismo desmedido en cuanto al texto por lo que tampoco me convenció del todo esta idea para todas las páginas. Como escritor, quería darle la misma importancia a ambas cosas, puesto que sin el relato, no existiría las imágenes así que empecé a organizarlas de forma que los ámbitos fueran equitativos.

### 3.3.3. Del plano al boceto

A continuación explicaré el método en el que me baso para pasar uno de los planos elegidos a una composición adecuada para el libro. Finalmente tendremos un boceto base para iniciar la ilustración.

En este caso he escogido el plano en el que se presenta un nuevo personaje que descubre Lum, el cazador. Para mostrarse con buenas intenciones, el cazador levanta las manos para dejar ver que no está armado. En el plano no se aprecia ni los rasgos ni el deje malicioso del cazador, que en la ilustración final sí se puede observar. Decidí que, por el plano y la importancia del gesto, lo mejor era acercar el plano y apaisarlo sin mostrar del todo las manos “pacíficas” para enseñarnos su sospechosa mirada.



19. Detalle Story Board. El Bosque de Lum.



20. Boceto Rufus el Cazador.

21. Ilustración Final Rufus el Cazador.

### 3.3.4. Página

La página, es para mí, el elemento de unión más importante de este proyecto, por lo que no quería rezagarla a un simple blanco o negro. Quería integrar la página en el plano compositivo dentro del relato, otorgándole un importante papel atmosférico, pues gracias a la página podemos adentrarnos aún más en el bosque de Lum.

Para la textura tenía claro desde un principio que lo más adecuado sería apostar por colores que imitaran la humedad y el frío. Por otra parte, quería imitar la rugosidad que dan los papeles tradicionales desde el propio Photoshop por lo que hice varias pruebas fotográficas y de diseño integrando ambas técnicas. Para asegurarme un dinamismo y que contrastasen con ciertos momentos de la historia, he trabajado tres texturas.

Cada diseño esta pensado para un momento de la historia determinado, y se puede ver una evolución del color, de los más sucios a los más puros.

Para que no siempre se vea la misma textura, aplico distintos tamaños y zonas en las páginas, de esa forma consigo que no se vea lo mismo en cada fondo, aumentando por ejemplo el tamaño de la plantilla o estrechandolo en alguna parte en especial.



22. Textura página 1



23. Textura página 2



24. Textura página 3

#### 3.3.4.1. Elementos de página

Con el propósito de añadir más dinamismo y profundidad al universo que no sólo se quedase en las ilustraciones, he diseñado algunos elementos que actúan como marcos y adornos para las paredes y las esquinas de las páginas. Aquí podemos ver algunos de los ejemplos sobre fondos neutros, ya que como he comentado son claros y translúcidos.



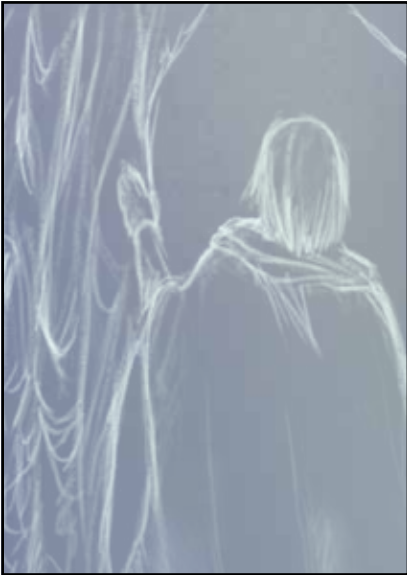
25. Detalle elemento decorativo.

26. Detalles elementos decorativos.



He jugado con la opacidad y la transparencia para que de aire fresco a la composición de la página y que el lector pueda disfrutar de un nuevo contenido visual diferente al convencional. Imito la textura de grafito, aportando textura.





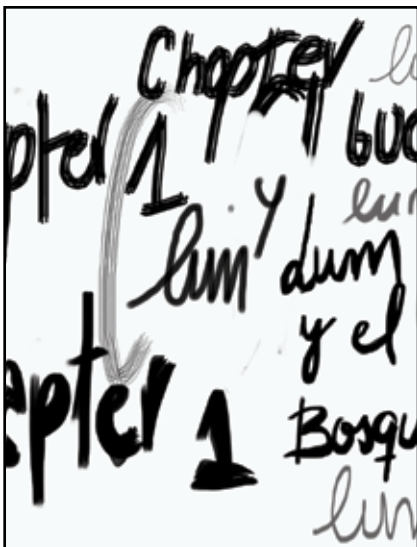
27. Ilustración decorativa. El bosque de Lum

Son importantes en este sentido, que las piezas recuerden al bosque o al marco contextual donde nos encontramos, por ese motivo hay ramas, flores y árboles.

### 3.3.5. Tipografía

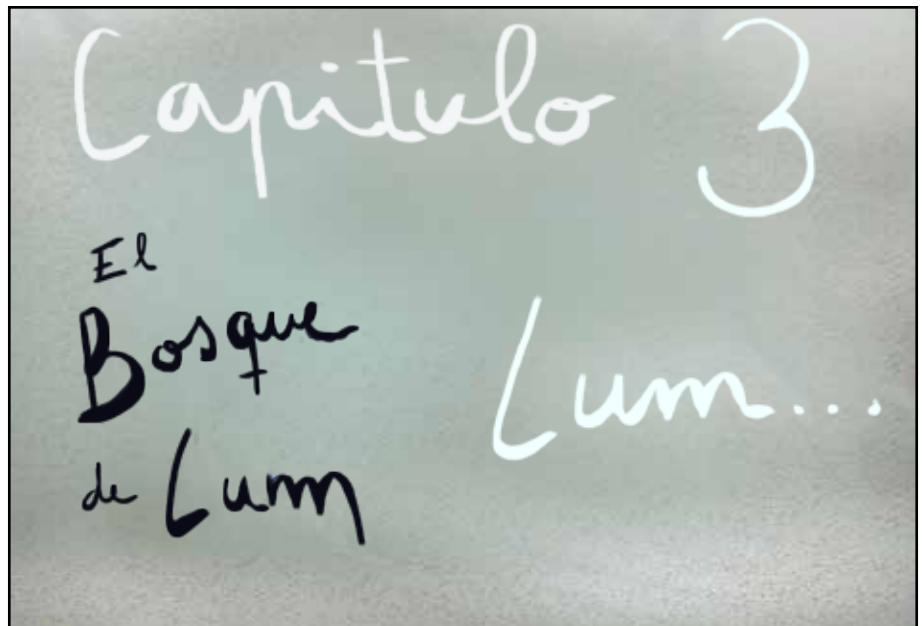
Ésta importancia por el escrito me lleva a involucrarme con el título y los enunciados de los capítulos. No quería simplemente seleccionar una letra adecuada y colocarla en el diseño. Así que tomando en cuenta los referentes tipográficos y hacer varias pruebas -tanto en letras preestablecidas como diseñadas por mí- decidí que lo mejor para el relato era un estilo infantil para recordar el carácter del protagonista y una línea destintada e irregular para matizar la inestabilidad emocional que sufre. Las letras largas e inacabadas sugieren un carácter triste y las vocales pequeñas hablan de una persona reservada y callada.

“La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa. Una obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido”<sup>8</sup>



28. Pruebas de tipografía

29. Elecciones finales Tipografía.



Como la textura de la página es definitivamente en colores grisáceos y azulados, los títulos acompañarán el estilo con blancos rotos, recordando así la nieve y evocando elementos de un bosque. En este aspecto tiene bastante influencia el modo de trabajo de Stefan Sagmeister<sup>9</sup>

El uso crudo y directo que hace de la tipografía es lo que me inclinó a fijarme en su trabajo, sobre todo en las portadas de Cd's en las que su estilo es

8 RUDER. E. *Manual del diseño editorial*, Santillana, México D.F, 2000, 1ª Edición

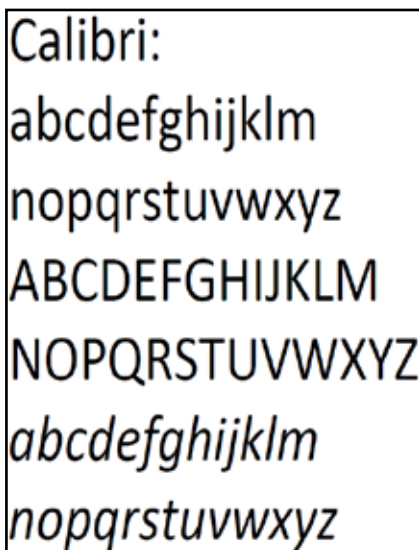
9 Diseñador Austriaco, conocido por ser uno de los más polémicos del momento.

más retórico y estético, llegando a sobrepasar los límites de los espacios en los que se puede o no usar tipografía.

Después de estudiar cuales son las letras más propias en los libros establezco una lista de comparaciones en las que empiezo a colocar de forma figurada el texto sobre el fondo. Para ello escogo las letras, Helvetica, Calibri, Arial, Book Antigua, Times New Roman y Century Gothic.

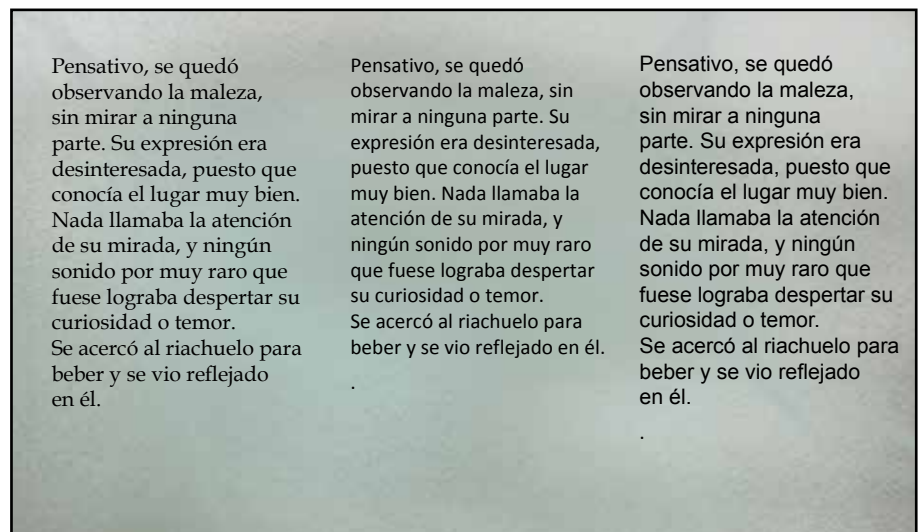
Estudio cuales son los mejores interlineados que se adaptan mejor a mi libro y empiezo a utilizar las letras; finalmente me decanto por Calibri, una letra de *palo seco*<sup>10</sup> que le aporta un tono serio para todo tipo de público y claro al relato; además de gran legibilidad.

En un primer momento el tamaño elegido para el cuerpo es punto 12, pero teniendo en cuenta el formato del libro se ha de reducir al menos dos puntos para que la tipografía no quede demasiado llamativa.



30. Letra Calibri

31. Comparativas tipografía sobre textura



### 3.4. ILUSTRACIONES FINALES

A continuación se muestran las series donde están reunidas las ilustraciones. En esta presentación empezaremos por hablar de la idea general, plano-boceto, la representación, simbología y la técnica. Haciendo algún inciso para algún detalle que vea oportuno explicar.

#### 3.4.1. Serie acuarela

Esta serie es la de menos tamaño en general. Ninguna supera el A4. Las obras destacan por la presencia de elementos telúricos y climáticos, como la nieve como protagonista, esto se debe a la facilidad de la transparencias que aporta la acuarela como técnica y la textura que nos da el papel. En su ma-

yoría, están tratadas con un breve bocetaje con gafito, una base aguada de aclaros hasta llegar a los oscuros, donde se han detallado algunos elementos con tinta china en tono sepia.

El uso de la línea y del trato “abocetado” que tiene en sí las obras, son las premisas en las que me he basado, de este modo hay frescura y dinamismo, aún cuando las obras de otras series hay mucha menos por esa dedicación a lo minucioso. En esta serie quería abordar la fluidez, la espontaneidad y la riqueza de menos es más.

**El chico del bosque** En el libro, vemos como alguien o algo llama a Lum, esto se ve reflejado en la ilustración donde su nombre, a través de las ramas que le envuelven.



32. El chico del Bosque. El bosque de Lum

**Lum y el cazador.** En esta ilustración podemos ver escenificado con un contraplano dramático, como el nuevo personaje levanta las manos para presentarse ante Lum que se muestra defensivo. Aunque no vemos el rostro de nuestro protagonista, podemos deducir que está crispado y desconfiado por el compuesto de los árboles, tratados en acuarela y cera blanca, que no se muestran sólo estáticos, sino que tienen formas de lo más rebuscadas demostrando las sensaciones de Lum.



33. Lum y el cazador. El bosque de Lum



**El cuervo y la aldea.** La idea principal era representar el nuevo entorno donde va Lum, en un claro alejado del bosque, aún así, siguen presentes los elementos taciturnos en la composición y en la figura principal que es el cuervo, este como su simbología indica, es de mal auguro.



34. El cuervo y la aldea. El bosque de Lum

**A través de los árboles.** En esta ilustración podemos observar la soledad que respresenta esta soledad en Lum, árboles largos, separados y secos, totalmente anónimos y desprovistos de hojas.



35. A través de los árboles. El bosque de Lum

### 3.4.2. Serie digital

Contrariamente a la serie de acuarela, las obras que he tratado digitalmente son bastante más grandes de entre 70 cm a 120. Cuanto más grandes puedo trabajar con mucha más facilidad y cuidar mejor los pequeños detalles que asolan sobre todo en los rostros, como son la textura de la piel o del iris.

En general, las obras digitales son rostros o primeros planos, puesto que gracias a la facilidad de las herramientas digitales puedo manejarme más cómodamente o reajustar algunas formas o colores que en los medios tradicionales serían más difíciles de cambiar. Gracias a las opciones de borrado puedo reconsiderar mejores opciones o empezar desde un punto en concreto sin que le afecte lo más mínimo al dibujo. A pesar de que utilizo la herramienta digital como técnica, siempre intento imitar los trazos y algunas técnicas tradicionales como el pastel o la acuarela.

El modo de trabajo empieza con el trazo en línea de los volúmenes y composición, una vez asegurado esto, empiezo con una paleta de oscuros y cálidos, luego aplico masas de colores bastante uniformes para luego ir pincelada a pincelada hacia veladuras digitales de color. En ese momento aplico los matices de la luz y los detalles como la rugosidad de la piel que trato punto a punto o los brillos oculares.

**Paseo por el bosque.** esta obra nos muestra desde un primer momento cuál es la vida de Lum, con la textura y los colores se transmite el frío y con el negro y el gris la necrosis en la que se envuelve cada tronco.





36. Paseo por el bosque. El bosque de Lum

**Retrato de Lum**, en este retrato se puede observar bien la técnica que utilizo con la piel, intentando imitar incluso el vello que viste la fez.

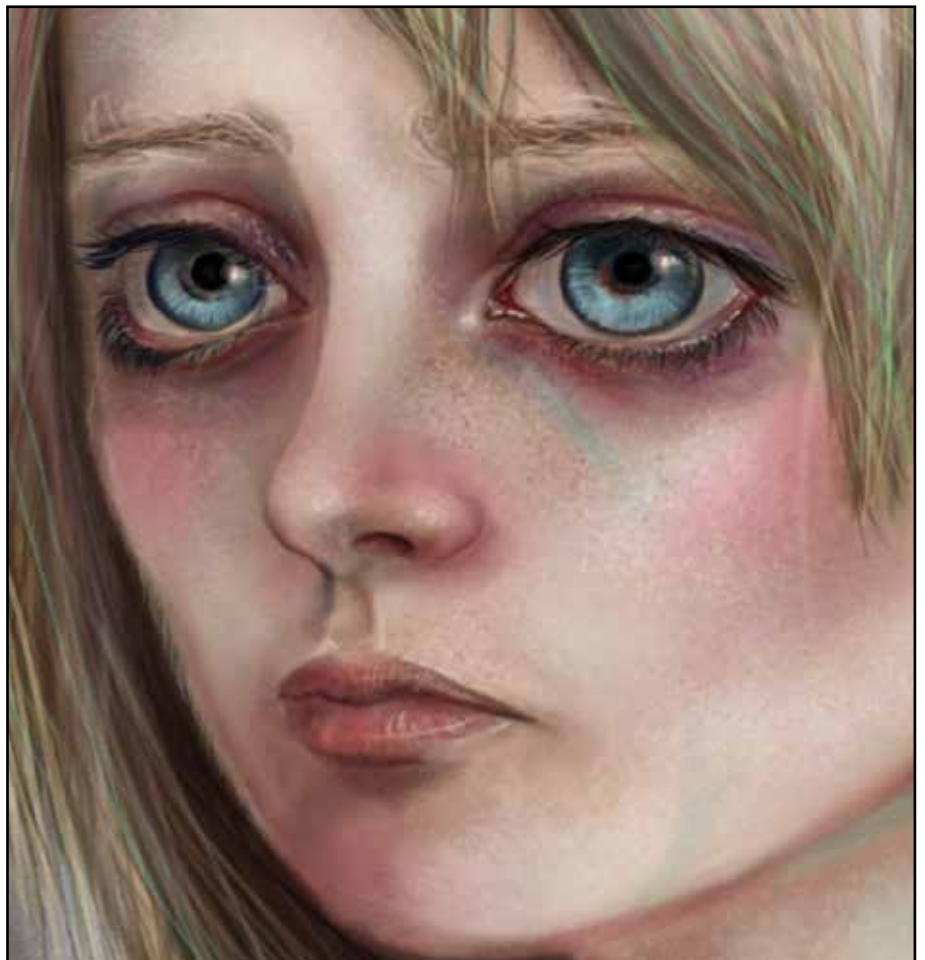
Este es el resultado de la aplicación de la fisionomía del personaje y las características físicas que debía presentar, tal y como en los bocetos tenía trabajado. He tenido especial cuidado en la casi inexpresiva mirada, eje de la obra. El cabello esta compuesto línea a línea, la unión de estas recrea la ilusión de una masa.

En la siguiente imagen en aumento se puede visualizar bien la técnica:



37. Retrato de Lum. El bosque de Lum

38. Detalle Retrato de Lum. El bosque de Lum



**Rufus el cazador**, en la misma línea de trabajo tenemos el retrato del cazador del que he hecho ejemplo anteriormente para hablar sobre el proceso del plano a la ilustración en el que me baso. Esta obra es importante para el proyecto por que muestra un personaje que está dominado y creado por las sombras.

Para imitar el pelo de la capucha y que tubiese ese aspecto, decidí jugar con la opacidad. Se ha de destacar que para jugar con la impresión realista, decidí que el fondo debía de ser meramente ilustrativo, muy poco detallado y recordando a las series en acuarela.



39. Rufus el cazador. El bosque de Lum

**La llama y las sombras.** Contribuyendo en buena parte a la anterior serie de acuarela en técnica y esbozo fluido, esta obra contiene dos partes. La primera pertenece al marco de la ilustración. Se puede ver como las líneas y manchas que recrean el bosque y las sombras son de estilo diferente a la figura central, enmarcada por la luz del fuego.

En la segunda parte de la ilustración añadí la figura de Lum y el fuego, esbozado a grafito. De esta forma rompía un poco con la estética del conjunto.

Este trabajo es el único que contiene tonos cálidos saturados y es para simbólicamente expresar, la llama de la esperanza que aún pervive en el protagonista y aleja a las sombras aunque él piense que no.

Esta ilustración contiene de nuevo un letrero, parte de la narración, trabajado con la tipografía diseñada para la obra. Está destinada a ocupar dos páginas por lo que es bastante ancha.

La obra esta pensada en gran tamaño para que ocupe dos hojas enteras y que no haya ningún tipo de cuadro de texto, sólo un letrero en el que se pueda leer "Lum"



40. La llama y las sombras. El bosque de Lum

### 3.4.3. Serie mixta

Los trabajos que se reúnen en este apartado contienen buena parte de su composición y trabajo en acuarela y grafito, mientras que otra parte ha sido ejecutada en tableta digital. Por lo general su dimensión es de A3, por lo que se puede considerar que son los proyectos “medianos” del libro.

La redimensión es otro de los puntos que me lleva a a utilizar esta técnica en mixto puesto que algunas ilustraciones se quedan pequeñas a mi parecer y es necesario aplicar nuevas medidas.

**Portada Lum Duerme.** Este último retrato de Lum que vemos como portada principal es la última ilustración del libro, al ser utilizada como un elemento estético también, no quería utilizar las mismas técnicas y colores que había usado en las ilustraciones interiores por lo que a primera vista se nota la presencia del blanco y los colores fríos que en el otro retrato de Lum no estaba. Esto se debe a que esta ilustración es una imagen visual de su interior y no de su exterior.

Para esta obra, empecé por un esbozo a lápiz sin sombreado y con una capa de acuarela más bien orientativa del color. En esta fase apliqué los colores del pelo y los de las venas que enmarcan las mejillas. A continuación a lápiz acuarelable y pasteles remarqué las zonas más oscuras y algunos detalles.

En la segunda fase, después de escanear el dibujo, empiezo a analizar para cohesionar bien el color en todas las zonas.



**Lum despierta**, Lum despierta es la misma que la de la portada, pero gracias al medio digital pude aplicar los cambios necesarios para que realmente fuese otro dibujo. Para ello trabajé como base *Lum duerme* y empecé a borrar y a proporcionar las zonas según la nueva débil expresión de Lum. La clara diferencia entre ambas partes de la cara y los ojos es el reflejo de que, no somos perfectos y que esa imperfección, aquello que nos permite fallar, se imprima en nuestro ser, en el físico y en el alma.



41. Lum Duerme El bosque de Lum

42. Lum Despierta. El bosque de Lum

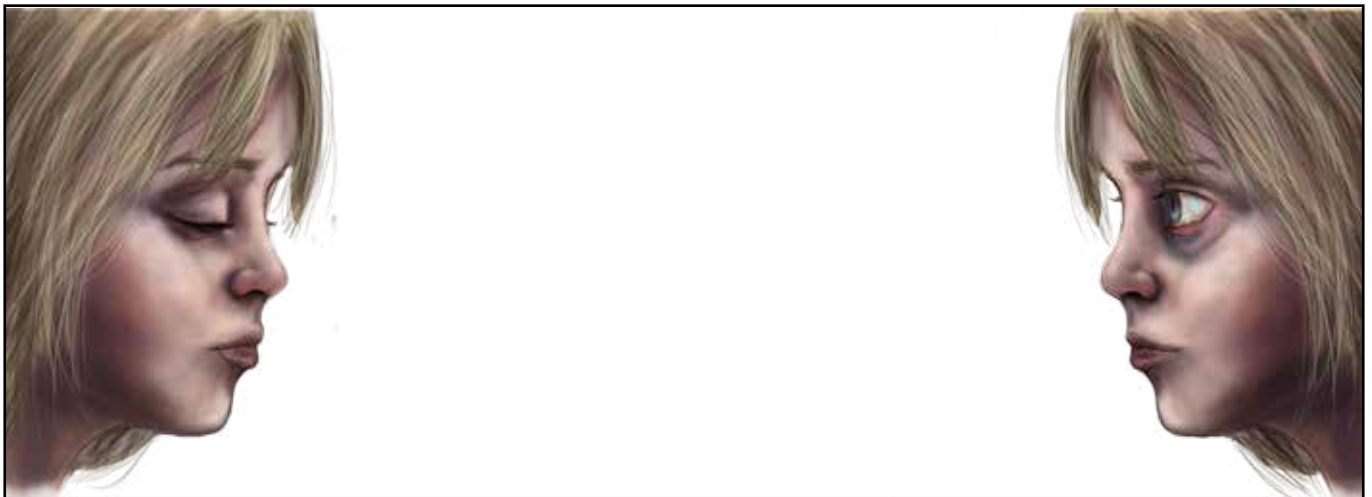
**Olma, la bruja.** Esta ilustración se realizó primero a grafito, luego empiezo a entintar algunas zonas con acuarela, para más tarde acabar los detalles y texturas con la tableta digital. La textura del pelo recrea la corteza y las ramas de los árboles que se unen con la propia ropa, creando una criatura que proviene de la floresta.



43. Bruja Olma El bosque de Lum

44. Detalle Bruja Olma. El bosque de Lum

**Lum y Lum**, esta es la última ilustración mixta, creada sobre un fondo transparente, dos rostros de perfil se observan. La técnica es la misma que con las últimas, aunque esta presenta la diferencia de que esta pensada para aparecer en las dos caras de la página, como un marco.



45. Lum y Lum. El bosque de Lum

### 3.5. MAQUETACIÓN FINAL

#### 3.5.1. Formato

El formato es una parte fundamental para el diseño de un libro, sobretodo si el apartado gráfico es bastante importante, por lo que no me he sorprendido al contrar los formatos más grandes en las recomendaciones para los libros ilustrados o infantiles.

El formato que tenía pensado desde un primer momento era de 260 mm por 360 mm. Pero a lo largo de la investigación y la comparación con las obras que eran de ese tamaño empecé a tener mis serias dudas, puesto que un libro tan grande es poco práctico, pero muy llamativo y es totalmente una experiencia visual. Finalmente, decidí ser un poco más reticente y tomar el libro un poco más pequeño, 2400 x 3100mm.

#### 3.5.2. Estructura Final

Después de todo el estudio comprendido para realizar el trabajo final, se entiende que la variedad de planteamientos editoriales es muy amplia y se basa en la necesidad del producto y de la información a abordar en él.

En general, para cualquier maquetado son imprescindibles multitud de elementos por los que se dividen la tarea, algunos de los cuales podrían ser la Cubierta, el Sumario, Prólogo..

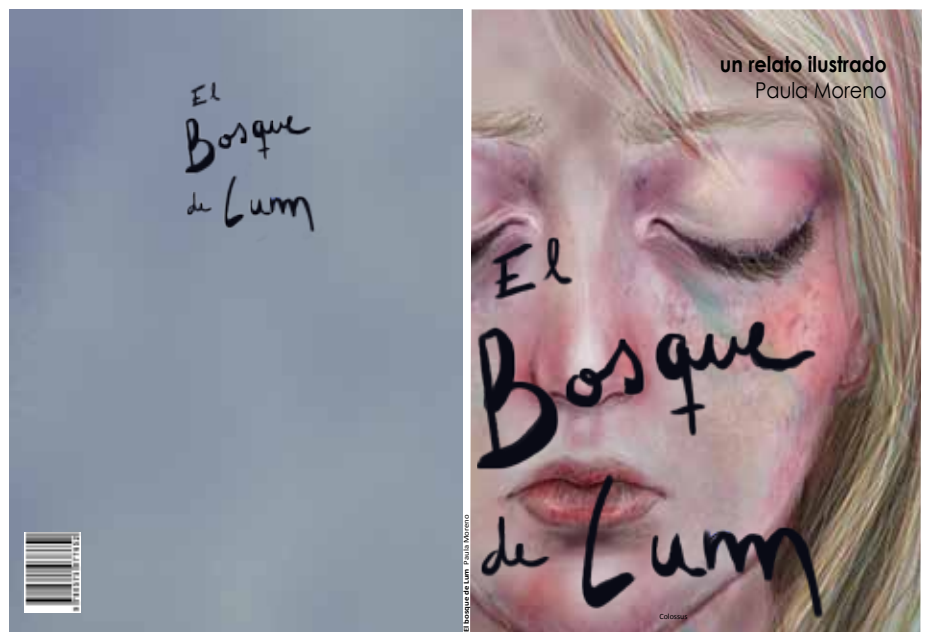
Para El bosque de Lum, un cuento alrededor de las veinte páginas se prescinden algunos de esos elementos, por el simple hecho de que la cantidad de información es muy breve como para necesitar de una guía como es un

Sumario o la nula necesidad de descanso visual, por lo que las separatas también son elementos prescindibles para este trabajo, a mi parecer. En cuanto a función de la historia un prólogo y un epílogo se compondrían sólo por una frase.

A continuación mostraré cuales han sido las decisiones tomadas para la maquetación y el análisis de sus elementos aún sin imprimir. Cabe destacar, que es el punto de unión más importante, en el que los tres ámbitos que hemos trabajado se unen para complementarse; el plano narrativo, el plano ilustrativo y el diseño interior.

### 3.5.2.1. Cubierta, portada interior, lomo y contraportada

Sobre una anchura de 480 mm se aplica una división entre la portada y la contraportada dejando un espacio entre ambas de 4 mm, el cual es está reservado para el lomo que mostrará de una forma sencilla el nombre del libro y el autor en un fondo blanco.



47. Portada, lomo y contraportada El bosque de Lum

La *cubierta* contiene parte de una de las ilustraciones modificada y adaptada; la imagen nos habla de alguien que parece estar durmiendo, por lo que, sólo podemos ver parte del rostro de Lum con los ojos cerrados. Sobre su mejilla se puede leer el título en negro. En la esquina superior derecha podemos leer el autor, el sobretítulo y abajo del título, se lee una editorial fantasma “Colossus” creada sólo para cumplir con mayor realismo un encargo editorial.

En la *contraportada* he escogido uno de los fondos del interior y lo he modificado, añadiendo el título de la obra redimensionado. Centrado y abajo se lee de nuevo el título de la obra con su correspondiente tipografía. Aún así he tratado que la contraportada quede vacía, insomne, muy adecuado a mi



parecer con la historia. Se puede ver también un código de barras falso.

Al abrir el libro, nos encontramos una página en blanco, en la siguiente podemos ver relegada a una columna pequeña y discreta los datos de la editorial, del libro, empresa y otros datos figurados.

En la página gemela, encontramos la ilustración completa que tenemos en la cubierta, sobre la frente del protagonista podemos ver el nombre del libro, más pequeño; es el antecesor de la historia. El punto de inicio, la *portada interior*.

### 3.5.2.2. Cuerpo de la Obra

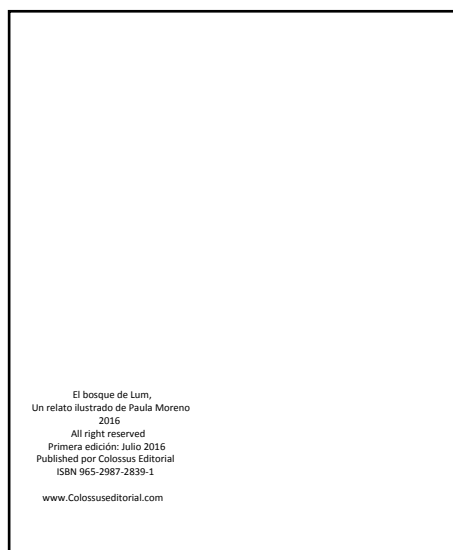
Esta es la parte donde se encuentra relatado el cuento y se extiende hasta veinte páginas en este formato.

El bosque de Lum se reparte en tres capítulos como forma de que la información quede organizada de un modo uniforme. De este modo tenemos la misma cantidad visual de ilustraciones y damos a entender que la historia va avanzando; ya que como he comentado anteriormente en el diseño interior (véase apartado maquetación interior) los fondos, de tonos sucios a más intensos, preceden el avance anímico del protagonista.

Como he explicado en la división de tareas en la metodología, las páginas del libro y su composición no siempre son igual y comparten más bien una idea de libertad y dinamismo, mucho más propio de un libro infantil, por lo que la limitación de la sangría y de las líneas guía. El texto se establece en una caja de 28 mm, a 30 mm del margen izquierdo y derecho, aunque del inferior y superior es muy variable según la organización de página.

Las ilustraciones tienen varios tamaños y según la composición de la página y la importancia las he redimensionado.

A continuación expondré la mayor parte de las hojas de forma ordenada y conforme su impresión; a pesar de que apenas se puede leer, es visible la composición y las sangrías que he utilizado para la elaboración del material y su organización dentro de este formato. (50x30)



48. Página de datos interior. El bosque de Lum

49. Portada interior El bosque de Lum



50. Páginas 4 y 5 El bosque de Lum



51. Páginas 6 y 7 El bosque de Lum



52.. Páginas 8 y 9 El bosque de Lum

Capítulo 2



Al día siguiente abrió los ojos paulatinamente. Pensando que, todo era un sueño. Pero como cada mañana, estaba en aquel río claro.

Lum abrió los ojos y reunió el equipaje para desplazarse a otra zona. Aquella mañana se adelantó en un claro bastante seco, donde se le buscaba un poco apariencia fresca. Allí abundaban los animales. Por lo que Lum salió después de tiempo y cazar conejos y perdices. Podía pasar varias horas en movimiento, no tenía otra cosa que hacer, si ninguna inquietud.

Después de comer estuvo toda la tarde buscando un nuevo lugar donde descansar, cerca de los límites del bosque. De pronto Lum escuchó algo y miró hacia unos arbustos cuchillo en mano.

—¿Es que está ahí. Sal a ver.

A continuación los arbustos se movieron de forma basta y se escuchó un quejido. Lum bajó el cuchillo. De pronto un hombre se presentó delante de ellos enroscando las manos. Era alto, corpulento con espesa barba oscura.

—(Disculpa)—dijo azorado—. Me he perdido. Yo... (Al por Dios! Escóndese cuchillo muchacho! Lum no hizo caso.

—(Lo sospechaba... mummur Dan— la cabeza.

El hombre colocó una mano detrás de la cabeza.

—Me he perdido... confuso—. Venga a cazar y mi caballo hay. Me he empezado a oler... —sañudo el conejo—. Estaría muy agradecido si pudieras pasar la noche aquí... no conozco la zona... Me nombre es Rufus.

Lum lo observó, examinándolo.

—¿De dónde eres?

Rufus juró las manos.

—Venga... en un pueblo muy cerca.

—Mañana temprano te conduciré hasta el camino principal, no te puedes quedar mucho en este bosque —le hizo un gesto para que se sentara a él.

A pesar de que Rufus era un hombre bruto tenía una mirada muy profunda y sonrió agradecido cuando Lum le ofreció el madero del conejito que había cazado.

—(Cómo te llamas chico?— quiso saber Rufus.

—Puedes llamarme Lum.

—¿Y de dónde eres?

—Fui al sentó junto a ellos cuando empezó a anochecer.

—Veo aquí desde hace unos años.

Rufus frunció el ceño mientras mordisqueaba algunos huesos.

—¿A qué? (¿A ver si te disculpa— vino un momento— Eres la primera persona que conozco que vive aquí durante tanto tiempo... (Nadie es capaz de sobrevivir aquí (Eres mago...?

Lum negó con la cabeza.

—No lo soy. Simplemente conozco bien el lugar, en todos sus aspectos— explicó—. Y tú no deberías pasar más de una noche aquí. Por eso mañana te acompañaré muy temprano para poder a tu pueblo antes del anochecer.

—(¿No puedo pasar dos noches aquí? (Por el frío disculpa— preguntó Rufus sorprendido.

Lum negó con la cabeza.

—Debes de tener mucha luz —respondió con seriedad—. Y la gente con luz no sobrevive aquí.

53. Páginas 10 y 11 El bosque de Lum



Lum evocó la imagen de aquel otro joven que le vistaba, alto y de cabello claro. Sus finas facciones conseguían hacer creer que era su amigo, pero en realidad no lo es. Primero observó a Lum desde lejos, entre las siluetas de los árboles, luego desapareció.

—Siempre empieza hablando de lo frío que es el bosque, habla de las hojas heladas de los árboles, de la luz del sol blanco que se filtra entre las copas casi muertas. Y da la sensación extraña que deja el agua en sus ríos. "Cuando toca el agua no la noto fría, solo recuerdo que está fría" —le dijo Lum—. Luego me mira con aquellos gelidos ojos, y me pregunta si sé que son los sordos. Me habla de de ellos, me salvan de ellos. Me dice que quieren acabar conmigo, que me quieren consumir. Luego me vuelve a preguntar si sé que, pero ante mí ya abundan negativas se levanta y se va. Antes solito suspiraría que no me doliera nada, pero ahora también me da igual. Lo suelo pensar cómo un visitante nocturno, cómo la luna menguante que una nevada ocasional. —requirió con profesionalidad—. A veces no sé si es real o no. Pero sí sé que cuando él se va, las sombras vuelven.

Rufus arqueó las cejas, se quedó helado.

—(Me das verdaderos escalofríos, Lum! hichoroso... y esas sombras... —las miró de soslayo, luego se inclinó hacia Lum—. Ten cuidado, muchacho... No debes acercarte a ese mago. Ten algo para defenderte —le entregó un puñal de hoja oscura—. Yo no necesitaré más. Pero ten mucho cuidado, puede destruir cualquier cosa... —Muevas gracias.

—Si no quieres salir del bosque, al menos por el momento, podría hacerte compañía a veces. Paso por aquí todos los días.

Lum asintió, agradeciendo aquel gesto.

A la mañana siguiente nada más salir al sol se puso en marcha. Lum acompañó a Rufus hasta una bifurcación unas millas al oeste. Desde allí pudo ver el pequeño pueblo, rodeado por el blanco bosque. Parecía asentarse en un simple claro de tierra encharcada, donde la nieve no llegaba del todo. Las casas eran de madera muy oscura, húmeda.

—Puedes venir conmigo, Lum. Ahí no estás seguro —le ofreció Rufus.

Lum rechazó su oferta con pesar. Temía que las sombras le siguieran y acabasen con Rufus y con aquel pueblo. Lum negó con la cabeza, sabiendo cuáles eran los riesgos. Y aunque las ganas se acumulaban en su corazón, al mismo tiempo nacían los miedos.

—Las personas que no aman, no temen. —se susurró a sí mismo.

—(¿Qué tengo luz? —se carcajeó Rufus—. Seré en el blanco de los ojos, muchacho.

—Entiendo que nunca has conocido esta infame maldición. Las criaturas en este bosque se guían por la luz. Y no hay nada que más les guste que controlarla. Esperaran a que te descubras.

—Y entonces (¿qué haces viviendo en este lugar con esto?

—No puedo salir de aquí —confesó—. Tengo una maldición.

Rufus arqueó una ceja.

—¿Es es el motivo por el que vives aquí?

—En este bosque la maldición no me duele, solo es ruido al fondo de mi mente. Si salgo de aquí... entonces dolerá.

Rufus se compadeció del joven.

En aquel momento las sombras se removieron entre los árboles y Rufus pudo vislumbrar de qué hablaba Lum. Las observó con mucho interés, asombrado, incluso con temor.

—(¿No has buscado ayuda para la maldición?

Lum removió el fuego con un palo.

—En realidad, sí que alguien puede ayudarme. Algunas noches, viene a visitarme un extraño joven. Creo que es un mago —explicó Lum—. Sus ojos son la entrada al frío inferno —hizo una larga pausa—. A veces hablamos desde la noche, y me sorprende que conozca cual es la solución a mi maldición, pero no me lo quiere decir. No la he usado tampoco. Creo que en realidad me da igual saberlo. Nada me espera fuera de este bosque, no hay mejor vida en ningún otro lado —se encogió de hombros.

Rufus lo miró largamente.

—Dices que te habla... (¿Qué te dice...?

54. Páginas 12 y 13 El bosque de Lum



Tal y como le había dicho Rufus, el cazador le empezó a visitar algunos días. Si venía de mañana, lo ayudaba a cazar, y luego preparaban un buen aperitivo, el mejor que podían encontrar en aquellas tierras nevadas y solitarias. Lum le enseñaba algunos rincones secretos del bosque, y él en cambio, se veían por la tarde, decididos sentarse para charlar junto al fuego. Lum le pedía con asiduidad que le hablara del pueblo, lo cual disfrutaba mucho.

—Cuando es primavera, lo cual no ocurre a menudo, salen muchísimas flores, de distintos colores. Me niños corren a buscar flores y la gente se va.

Da tra día, Lum acompañaba al cazador hasta la entrada del pueblo. Rufus le ofrecía algo, pero Lum, aunque dudaba, siempre acababa por rechazarlo.

Un día, sin embargo, mientras iban de camino a la bifurcación, Rufus le detuvo y le miró con pesar.

—Me dijiste el día que te conocí que tenes una maldición. En no puedo vive una brujía, puede que te ayude con eso que te atormenta. Así podrás abandonar de una vez por todas ese maldito bosque y las sombras esas no te consumirán del todo.

Lum lo miró esperanzado.

—(¿Qué...?

—Es una brujía muy importante y buena, viene de la naturaleza pura, la gente del pueblo acude a ella para curar sus maldiciones, o a veces para saber combatirlos. No podrás sobrevivir con esas cosas detrás de ti todo el tiempo... —

—(¿Qué quieres decir?

—No debería haberme ido. Las sombras fueron justas al dejarme pudrirme ahí.

—(¿Es porque es horrible. Ningún hombre debería haber ahí. Es la casa de las brujas y de las pesadillas. Nada bueno te traerá vivir allí. Y por supuesto no aguantar tu maldición esa cosa esa, de eso estoy seguro. (No te sientes mejor aquí?

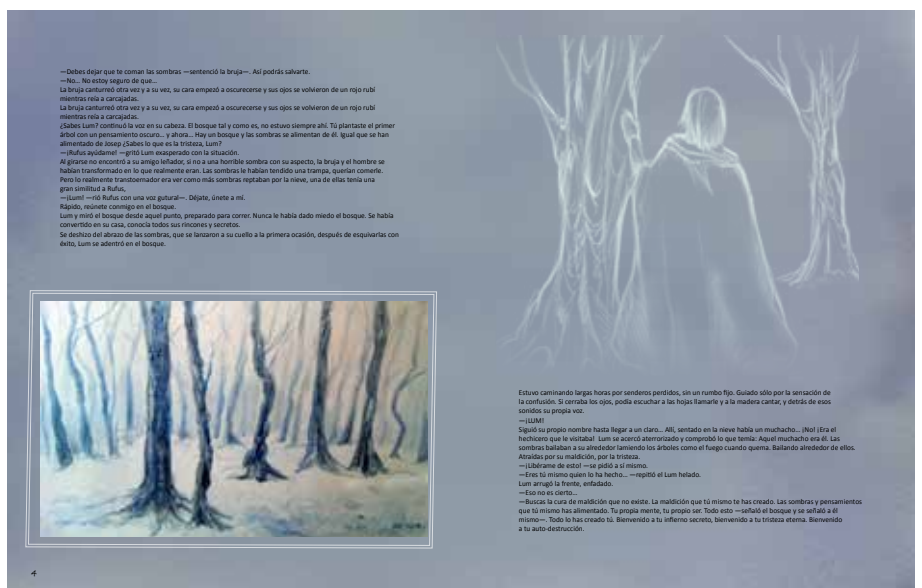
—No. Dentro del bosque no siento nada, aquí —dijo tocándose el pecho—. Aquí empiezo a sentir... —(¿Qué razón puede tener un muchacho tan joven para abandonar a su vida? (¿Qué es eso que te perturba tanto? Luc cerró los ojos y se dejó caer en la cama que le había dispuesto Rufus.

—(¿La verdad es que no sé si lo recuerdo. Solo tengo la sensación de que alguien me abandonó en ese lugar, con esta horrible maldición que no me deja salir de esa penumbra... Ese bosque... Me tiene prisionero.

55. Páginas 14 y 15 El bosque de Lum



56. Páginas 15 y 16 El bosque de Lum



57. Páginas 17 y 18 El bosque de Lum





## 58. Páginas 19 y 20 El bosque de Lum



## 59. Páginas 21 y 22 El bosque de Lum



### 3.6. IMPRESIÓN Y PROTOTIPO.

#### 3.6.1. Primera impresión.

Antes de imprimir el primer prototipo, recojo todo el material para hacer las primeras impresiones de prueba, puesto que como el archivo contiene tantas imágenes con transparencias, es probable que no todas las imprentas las puedan procesar correctamente.

Imprimo las imágenes en un menor tamaño, pero con un papel similar, para poder comprobar que el resultado es satisfactorio o que al menos llegue a ser positivo.

Para fijarme en las soluciones que podía darme el gramaje estuve largas horas inspeccionando en una librería la sección que contenía la editorial Nor-

ma<sup>11</sup> ya que sus maquetados y resultados impresos cuidan mucho del aspecto de los colores y la textura de sus hojas.

Finalmente, para el interior se eligió papel offset con 120 de gramaje, para la portada, papel couche mate con 350 de gramaje.

### 3.6.2. Encuadernación.

Me interesaba, antes de saber que mi cubierta sería a cartón, introducir el modelo de encuadernación japonesa, la primera históricamente, pero la relación con los materiales y la introducción al campo editorial como producto vendible me hizo cambiar de idea, puesto que si el libro se tubiese que hacer en cadena, la encuadernación japonesa supondría mucho más coste que otras encuadernaciones más tradicionales, como es la encolada, la más utilizada para los libros.



60. Ejemplo encuadernación japonesa

Así que después de estudiarlo me decanté por encuadernación en rústica<sup>12</sup>. En principio quería la fresada con cosido, con una tapa blanda, me parecía la más adecuada pero por el precario volumen de hojas, (ya que se tienen que hilar cierta cantidad de papel), no era posible llevarla a cabo, por lo que finalmente me decidí por la encolada tradicional.

### **Encuadernación en rústica**



61. Encuadernación rústica ejemplos

11 Editorial especializada en comic y novela ilustrada.

12 Tipo de encuadernación en la que el libro cosido está forrado por una tapa blanda.

3.6.3. Impresión Prototipo Final.



62. Prototipo final.

## 4. CONCLUSIÓN.

La realización del proyecto; desde la primera letra del cuento hasta la última imagen que coloqué en el inDesign, me ha hecho replantearme cuál ha sido la dirección en la que quiero encaminarme al menos durante una parte de mi vida, que no toda: El proceso de texto-imagen, la reinterpretación, la ilustración que apoya la prosa o el poema. Construir, de un modo u otro, una perfecta unificación del mundo de las artes y el de las letras; hablando como propio la narración.

Una de las cosas de las que me he dado cuenta, es, que un proyecto se puede abordar de muchas formas, y que cada persona se siente más cómoda aplicando su propia metodología. La obsesión por el trabajo bien hecho, seguir las pautas que estipula la educación y los libros creo que merma la creatividad de una forma inimaginable. Con lo cual he de decir que por seguir mis propias maneras me he encontrado más dificultades. Aún así, aprenderé de esas faltas para que no me vuelvan a ocurrir.

Una de esos fallos es que carecer de las herramientas necesarias o que estas no puedan proporcionarte los recursos que pides, te pueda detener. Me refiero a los amigos de un artista: el papel, los lápices, el ordenador... Sobre todo este último. Más de una vez he tenido que reniciar el proyecto de otra forma por no tener un buen equipo con el que trabajar.

El tiempo, la administración del valioso tiempo. Algo que he sin ninguna duda, he subestimado.

Lo cierto es que, trabajar con tantos procesos ilustrativos al mismo tiempo, me ha hecho aprender las formas de complementarlos y de disfrutar de las técnicas. He podido comprobar cuales son mis facilidades en cuanto a cada una de ellas y he sido capaz de comprender que una técnica tradicional puede llevar más fácilmente las sensaciones y la espiritualidad que con la técnica digital aún no he podido lograr, a pesar de que estas últimas son las que más trabajo me han dado.

Estoy muy contenta de la inmersión que he hecho en el mundo editorial. Jamás habría pensado que la ilustración en la que me muevo casara también en este aspecto y me he realmente sorprendido de los resultados que he conseguido.



## 5. FUENTES

### BIBLIOGRAFÍA

AMBROSE, Gavin.; HARRIS, Paul. *Bases del diseño: Metodología del Diseño*, Badalona (Barcelona) Parramón Arts & Design. 2013

AUSTIN, Mark Wigan. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Gustavo Gili. Barcelona, 2007

BUEN UNNA, Jorge. *Manual del diseño editorial*. Santillana, México D.F, 2000, 1ª Edición

EVANS, Peter. *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*. Norma Editorial, Madrid, 2009

FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito, 2000.

HERNÁNDEZ, Juan. *Cine y Literatura: Una metáfora visual*. JC Clementine, 2005

LEONARD, Neil.; AMBROSE, Gavin. *Bases del diseño gráfico 02: Investigación en el Diseño*. Parramón Arts & Design. Barcelona, 2013

MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili. Barcelona, 1983

RODARI, Gianni. *Guía didáctica. Gramática de la fantasía: introducción al arte de contar historias*. Del Bronce, 2002, España.

SCHONLAU, Julia. *Handmade illustrators. Novela gráfica y Cuentos*. Instituto Monsa de Ediciones. Barcelona 2007

WARDE, BEATRICE: *La copa de cristal. La tipografía debería ser invisible*. Campgráfic. Valencia, 2005

WITHROW, S. Y DANNER, A. *Diseño de personajes para novela gráfica*, Gustavo Gili, 1ª Edición. 2009

ZAPPATERRA, Yolanda. *Diseño Editorial: periódicos y revistas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1ª Edición. 2008

## WEBGRAFÍA

CREATIVOS ONLINE, *Pintura digital retratos* [Última consulta: 2016-07-11] Disponible en:

<<http://www.creativosonline.org/blog/pintura-digital-retratos.html>>

CIARA MOLINA, *colores y emociones*, [Última consulta: 2016-08-10] Disponible en:

<<http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/>>

DE CONECTOS, *Tristeza* [Última consulta: 2016-07-21] Disponible en:

<<http://deconceptos.com/ciencias-naturales/tristeza>>

ESTUDIO AYLLÓN, *Tipografía algo más que letras* [Última consulta: 2016-08-24] Disponible en:

<<http://estudioayllon.com/tipografia-algo-mas-que-letras/>>

GODUARTE, *jerarquía visual tipográfica*, [Última consulta: 2016-08-24] Disponible en:

<<http://es.slideshare.net/goduarte/jerarquia-visual-tipografica>>

INTELIGENCIA EMOCIONAL, *barreras afectivas*, [Última consulta: 2016-06-12] Disponible en:

<[http://www.inteligencia-emocional.org/cursos-gratis/barreras-afectivas/no\\_quiero\\_ocuparme\\_de\\_mis\\_sentimientos.htm](http://www.inteligencia-emocional.org/cursos-gratis/barreras-afectivas/no_quiero_ocuparme_de_mis_sentimientos.htm)>

LA MENTE ES MARAVILLOSA, *Cuando la tristeza invade nuestro cerebro* [Última consulta: 2016-06-14] Disponible en:

<<https://lamenteesmaravillosa.com/cuando-la-tristeza-invade-nuestro-cerebro/>>

LANCETALENT, *Como aplicar la jerarquía visual en tus diseños*, [Última consulta: 2016-08-14] Disponible en:

<<https://www.lancetalent.com/blog/como-aplicar-la-jerarquia-visual-en-tus-disenos/>>

MIQUE, *La importancia del color en el diseño gráfico*, [Última consulta: 2016-08-24] Disponible en:

<<http://www.mique.es/la-importancia-del-color-en-el-diseno-grafico/>>

PINTEREST, *Ilustración Digital*, [Última consulta: 2016-07-29] Disponible en:

<<https://es.pinterest.com/explore/ilustraci%C3%B3n-digital-937717983239/>>

PRINT HAUS, *Cómo es el proceso de impresión de un libro* [Última consul-

ta: 2016-07-21] Disponible en:

<<http://www.printheus.es/como-es-el-proceso-de-impression-de-un-libro/>>

TIERRA ADRENTRO, *Diseño editorial más allá de la página*, [Última consulta: 2016-07-19] Disponible en:

<<http://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/disenio-editorial-mas-alla-de-la-pagina/>>

REVISTA BABAR, *Dos hermanas menores acuarela y literatura infantil*, [Última consulta: 2016-08-20] Disponible en:

<<http://revistababar.com/wp/dos-hermanas-menores-acuarela-y-literatura-infantil/>>

RINCON PSICOLOGÍA, *Bloqueo emocional un mecanismo de defensa* [Última consulta: 2016-08-24] Disponible en:

<<http://www.rinconpsicologia.com/2014/01/bloqueo-emocional-un-mecanismo-de.html>>

## 6. ÍNDICE DE IMAGENES

1. <i>Emociones Tóxicas</i> . B. Stamateas	
2. <i>Morfología del Cuento</i> . V. Propp	10
3. Interior <i>Dead Moon</i> . L. Royo	10
4. Portada <i>Favole</i>	11
5. Interior <i>Favole</i> 2012. V. Francés.	11
6. <i>Peter Pan</i> . A. Rackham	12
7. <i>JAPAN 1</i> , Yoshitaka Amano.	13
8. <i>Hiten 22</i> , Yoshitaka Amano	13
9. <i>Dulcis Agata</i> . Nicoletta Ceccoli	13
10. <i>Awakening The Moon</i> . Mark Ryden	14
11. Separator, L. Royo	14
12. <i>Girl</i> , Irakli Nadal	15
13. <i>White</i> , Irakli Nadal	15
14. Fisionomía Lum	15
15. Primer Concepto de Lum a color	16
16. Fisionomía de Cazador Rufus	16
17. Detalle de Paseo por el Bosque. El bosque de Lum	17
18. Boceto descartado del diseño interior	18
19. Detalle Story Board. El Bosque de Lum.	19
20. Boceto Rufus el Cazador.	20
21. Ilustración Final Rufus el Cazador	20

22. Textura página 1	20
23. Textura página 2	21
24. Textura página 3	21
25. Detalle elemento decorativo.	21
26. Detalles elementos decorativos	21
27. Ilustración decorativa. El bosque de Lum	21
28. Pruebas de tipografía	22
29. Elecciones finales Tipografía.	22
30. Letra Calibri	22
31. Comparativas tipografía sobre textura	23
32. El chico del Bosque. El bosque de Lum	23
33. Lum y el cazador. El bosque de Lum	24
34. El cuervo y la aldea. El bosque de Lum	24
35. A través de los árboles. El bosque de Lum	25
36. Paseo por el bosque. El bosque de Lum	25
37. Retrato de Lum. El bosque de Lum	26
38. Detalle Retrato de Lum. El bosque de Lum	27
39. Rufus el cazador. El bosque de Lum	27
40. La llama y las sombras. El bosque de Lum	28
41. Lum Duerme El bosque de Lum	29
42. Lum Despierta. El bosque de Lum	30
43. Bruja Olma El bosque de Lum	30
44. Detalle Bruja Olma. El bosque de Lum	30
45. Lum y Lum. El bosque de Lum	30
47. Portada, lomo y contraportada El bosque de Lum	31
48. Página de datos interior. El bosque de Lum	32
49. Portada interior El bosque de Lum	33
50. Páginas 4 y 5 El bosque de Lum	33
51. Páginas 6 y 7 El bosque de Lum	34
52.. Páginas 8 y 9 El bosque de Lum	34
53. Páginas 10 y 11 El bosque de Lum	35
54. Páginas 12 y 13 El bosque de Lum	35
55. Páginas 14 y 15 El bosque de Lum	35
56. Páginas 15 y 16 El bosque de Lum	36
57. Páginas 17 y 18 El bosque de Lum	36
58. Páginas 19 y 20 El bosque de Lum	36
59. Páginas 21 y 22 El bosque de Lum	37
60. Ejemplo encuadernación japonesa	37
61. Encuadernación rústica ejemplos	38
62. Prototipo final.	39



