

TFG

EL LOBO Y LA LUNA.

ÁLBUM ILUSTRADO

Presentado por Laura Suárez Fernández

Tutora: Nuria Rodríguez Calatayud

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**

“Que la no-violencia sea enseñada a todo nivel en nuestras sociedades durante esta década, para que los niños del mundo se hagan conscientes del significado real, práctico y de los beneficios de la no-violencia en sus vidas de todos los días, con el fin de reducir la violencia y el sufrimiento que esta genera contra ellos y la humanidad en general.”

Llamamiento de los Premios Nobel de la Paz, 1 de julio de 1997.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, Nuria Rodríguez Calatayud, por sus ánimos y esfuerzos por ayudarme en este proyecto y su apoyo en mis primeros pasos como ilustradora.

Mi más sincero agradecimiento a Rocío, Helena y los técnicos del laboratorio de dibujo, por su paciencia y ayuda con el uso de las herramientas, proporcionándome siempre un agradable entorno de trabajo.

A mis padres y a mi hermana, por su apoyo incondicional, consejos y ánimos en los momentos difíciles, gracias por todo.

RESUMEN

“El día que nació, ya se supo que era diferente. Pero eso no le importaba.”

Los álbumes ilustrados que tratan asuntos de tipo psicológico forman parte de una tendencia muy consolidada actualmente, ya sea por considerarse un tipo de manifestación multimedia que responde a los gustos, intereses y formas de percibir en niños y jóvenes, o por transmitir mensajes breves e intensos a través de una combinación enriquecida por el texto y la imagen.

El Lobo y la Luna es un álbum ilustrado que nos cuenta la historia de un lobo que es incapaz de comunicarse con el resto por sus diferencias, se inserta en esta tendencia por ofrecer una moraleja poética que pretende hacer entender que el ser distinto no es negativo, que todas las adversidades se pueden superar teniendo fe en nosotros mismos, porque quien vale la pena apreciará nuestras virtudes.

PALABRAS CLAVE

Ilustración - Integración Social - Autoayuda Infantil – *Bullying*

ABSTRACT

“ The day he was born, already knew he was different . But he did not care.”

Picture books that address issues of psychological type are part of a trend very now consolidated , either considered a type of multimedia manifestation that meets the tastes, interests and ways of perceiving in children, or sending short and intense messages through an enriched by the combination of text and image.

The Wolf and the Moon is a picture book which tells the story of a wolf who is unable to communicate with the rest for his differences. The book is a part of this trend offering a poetic moral, aiming to make children understand that being different is not negative, that all adversities can be overcome by having faith in ourselves, because who deserves will see good in us.

KEY WORDS

Illustration - Social Integration – Self-help Children Book – Bullying

ÍNDICE.	Pág.
1. INTRODUCCIÓN.	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	8
2.1. OBJETIVOS.	
2.1.1. <i>Objetivos fundamentales.</i>	
2.1.2. <i>La soledad infantil desde una sociedad salvaje.</i>	
2.1.3. <i>Un protagonista que pueda generar atracción.</i>	
2.1.4. <i>Buscar una editorial que se complemente a tu estilo.</i>	
2.2. METODOLOGÍA.	9
2.2.1. <i>Metodología teórica.</i>	
2.2.2. <i>Metodología proyectual.</i>	
2.2.3. <i>Metodología artística.</i>	
3. PRAXIS DEL ÁLBUM ILUSTRADO.	12
3.1. DESARROLLAR UNA HISTORIA PARA UNA EDUCACIÓN EN LA NO VIOLENCIA.	
3.1.1. <i>Como se elabora un cuento infantil social.</i>	
3.1.2. <i>Relación de texto e imagen para un álbum.</i>	
3.2. ELABORACIÓN DE LOS PERSONAJES.	16
3.2.1. <i>El lobo.</i>	
3.2.2. <i>La luna.</i>	
3.2.3. <i>Los otros.</i>	
3.3. ESCENOGRAFÍA Y AMBIENTES.	19
3.4. STORYBOARD.	20
3.5. ELABORACIÓN PLÁSTICA.	22
3.5.1. <i>Bocetos y proceso de trabajo.</i>	
3.5.2. <i>De lo manual a lo digital.</i>	
3.6. ARTE FINAL.	25
3.6.1. <i>Guardas.</i>	
3.6.2. <i>Tipografía, diseño editorial y encuadernación.</i>	
3.6.3. <i>Merchandising.</i>	
4. CONCLUSIONES.	33
5. BIBLIOGRAFÍA.	35
5.1. ALBUMES ILUSTRADOS.	
5.1.1. <i>Referentes temáticos.</i>	
5.1.2. <i>Referentes visuales.</i>	
5.2. LIBROS.	
5.3. PELÍCULAS.	
5.4. TFG.	
6. ÍNDICE DE IMÁGENES.	37
7. ANEXOS.	38

1. INTRODUCCIÓN.

El trabajo final de grado *El Lobo y la Luna* ha consistido en la producción de un álbum ilustrado dirigido a niños de entre 3 a 6 años, basado en un texto propio que acoge como trama la soledad y el problema de aceptación¹.

Este álbum se aleja del concepto clásico de álbum ilustrado especialmente por su composición. Su estructura está basada en espacios en blanco que rodean las ilustraciones y permiten al texto posicionarse, dando así una sensación de ventana donde el espectador está observando desde el exterior, entrelazándose la imagen con el discurso narrativo. De esta forma, las ilustraciones recaudan personalidad propia y sitúan al texto como un subtítulo que apoya la historia sin que haya una reiteración mutua.

Otro aspecto importante que lo separan de la noción clásica es la temática, este álbum podría estar relacionado como un libro de autoayuda infantil inconsciente, donde su objetivo es brindar al lector una indicación práctica que ayude afrontar los conflictos que surgen a lo largo de su infancia en lo referente a las relaciones afectivas y sociales². En otras palabras, su finalidad es que cuando el lector termine pueda sentir una sensación de satisfacción personal.

Un matiz que ha condicionado con fuerza el desarrollo del proyecto fue el hecho de que se tratase de una fábula. Las fábulas son composiciones literarias protagonizadas por animales que tienen un cometido didáctico, mediante el cual se hace crítica de las características universales de la conducta humana. Fue complicado concebir una sociedad en pleno corazón de la naturaleza con la inexistencia de los diálogos, pero ese factor también ayudó a la creación del personaje principal por su peculiaridad al no poder expresarse.

El completar este proyecto, tanto la parte escrita como la visual, y la elaboración de una pequeña colección de merchandising temática³, ha incrementado de una manera asombrosa el poder conocer el mundo real de la profesión como ilustrador literario, forjando así, un puente que podrá acercarme al mundo laboral al que quiero pertenecer algún día.

¹ El texto está posicionado en el anexo 1 y la documentación gráfica del álbum ilustrado terminado en el anexo 2.

² Se ha realizado un estudio sobre psicología social escolar partiendo del libro *Introducción de la psicología infantil* OSTERRIETH P., en el punto 3.1. Desarrollar un historia para una educación en la no violencia.

³ La colección de *merchandising* está incluida en el apartado 3.6.3. *merchandasing*.



Fig.1. Portada del álbum ilustrado *La niña silencio*, escrito por Cécile Roumiguère e ilustrado por Benjamin Lacombe. Cuestiona una reflexión sobre el maltrato infantil a través de una niña.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

2.1. OBJETIVOS.

2.1.1. *Objetivo fundamental.*

El objetivo fundamental de este proyecto es demostrar mi capacidad como ilustradora y redactora de álbumes ilustrados en todos sus aspectos a un nivel profesional, pero no sólo de manera productiva ya que también pretendo innovar creando una impresión hacia un tema que es poco hablado y reconocido pero real, como lo es la soledad infantil.

2.1.2. *La soledad infantil desde una sociedad salvaje.*

Actualmente estamos acostumbrados a tratar el tema del *bullying* en el colectivo infantil, atajando los males que este provoca. Se conocen grandes campañas que apoyan la lucha para erradicarlo y sin embargo, este hostigamiento sigue provocando que la mayoría de las víctimas caiga en la soledad infantil que, pese a que se le considere más una enfermedad psíquica, se trata también de un problema social casi desconocido.

Partiendo de la premisa de la oportunidad y adecuación de este álbum como recurso pedagógico para una educación en la no violencia (fig.1), el objetivo principal se basa en tratar directamente con el infante, funcionando como un libro de autoayuda que guarda su característica de álbum ilustrado infantil. Esto ayuda a proporcionar una experiencia vital sobre el niño que puede ser acompañada con la intervención del adulto como guía en la lectura, consiguiendo esa posibilidad de intercambiar interpretaciones que ayudan a crear una unión emotiva.

2.1.3. *Un protagonista que pueda generar atracción.*

La mitología que ha tratado los temas de la creación del mundo y de la humanidad ha evolucionado a lo largo de los años dando lugar a lo que hoy en día se conoce como cuentos infantiles.

Los cuentos favorecen la imaginación de los niños, permitiendo que se integren a su mundo para ofrecer un panorama de su entorno inmediato, ayudando a solucionar problemas a través de los personajes que forman parte de la historia. Estos personajes suelen estar fuertemente asociados a los cuentos de hadas, sin embargo, no todos los cuentos son de hadas, ni todos los personajes son recibidos con el mismo entusiasmo.

Perviven personajes arquetípicos, los cuales ejercen una gran atracción sobre el público infantil por sentirse identificados con ellos, asimismo perdura el mundo animal, tanto por la seducción que provoca por la posibilidad de descargar sus temores centrándolos en la capacidad instintiva del mundo salvaje.

2.1.4. Buscar una editorial que se complemente a tu estilo.

Teniendo en cuenta la amplitud y la constante incorporación de novedades al mercado editorial actual, se consideran mínimas las posibilidades de encontrar una empresa que acceda a publicar un proyecto propio y emergente como lo es este. Partiendo de las recomendaciones que me proporcionaron mi tutora y el libro *Escribir e ilustrar libros infantiles*, elaboré un documento introductorio que contuviera los aspectos esenciales del álbum para poder presentarlo a cualquier editorial que estuviera interesada en evaluarlo.

Sin embargo, llegados a este punto surgió la cuestión: ¿Qué editorial podría estar inclinada a valorar el proyecto? Orientarse hacia su línea editorial era lo primordial, ya que las editoriales buscan que estos sean complementarios con su estilo, perfil de trabajo o temática. Finalmente, pude realizar el contacto y el álbum está actualmente en una valoración comercial.

2.2. METODOLOGÍA.

Haciendo referencia al conjunto de procedimientos que tuve que realizar para alcanzar el objetivo propuesto, lo primero que tuve que decidir era que mi TFG se centraría en la elaboración de un álbum ilustrado infantil completo y a partir de ahí, determinar con mi tutora la temática, personajes y si yo iba ser la autora.

El hecho de escribir yo misma el texto condicionó metodológicamente el proyecto, porque a pesar de que incrementaría la dificultad y esfuerzo, esta circunstancia me permitiría una mayor libertad en su producción.

2.2.1. Metodología teórica.

2.2.1.1. Estudio psicológico sobre la soledad infantil.

El interés hacia la ilustración dirigida a niños y el tema del aislamiento social me llevó a alejarme del campo de investigación de la Facultad de Bellas Artes y acercarme más al campo de conocimiento de la Psicología infanto-juvenil. Este carácter de la psicología se encomienda del estudio del comportamiento de los niños desde su nacimiento hasta la pubertad centrándose en el desarrollo físico, cognitivo, perceptivo, afectivo y social.

Intentando dar una respuesta a esta circunstancia, centrándome en el análisis, búsqueda y selección de un repertorio de libros, documentales y profesionales, he investigado qué tipo de obras infantiles como álbumes ilustrados podrían abordar los diversos temas centrales que están relacionados con conflictos que se producen en relación con las manifestaciones de la violencia o la soledad en niños, emprendiendo así un estudio sobre la variable del factor ambiental⁴, que procede de la influencia de los padres, compañeros de colegio o amigos.

La soledad es una emoción difícil de sobrellevar, sobre todo en la infancia porque en esta etapa los niños no cuentan con los recursos emocionales

⁴En la psicología evolutiva infantil se conoce dos variables que indican en el desarrollo, el factor ambiental, que parte del entorno del niño y el biológico, determinado por la genética.

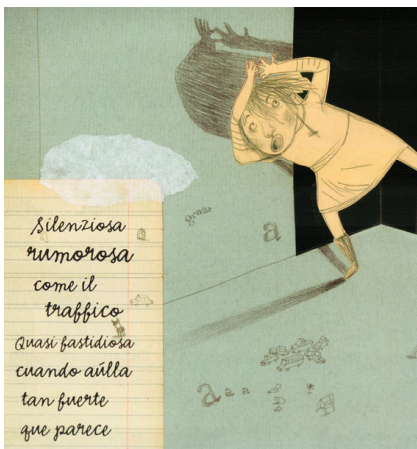


Fig.2. Ilustración del álbum ilustrado *Háblame*, escrito por Marco Berrettoni e ilustrado por Chiara Carrer.

necesarios para hacer frente a esa falta de integración o de sensación de inferioridad. Esta cuestión puede llevar a conflictos sociales tanto en entornos escolares como familiares, provocando que ese aislamiento sea por elección propia. Sin embargo, hay diversas causas por las cuales los niños pueden sufrir esa incomunicación sin ser de manera voluntaria como un hábito social, impuesto por un determinado sector de la sociedad escolar o una enfermedad.

El espectro autista es un trastorno del desarrollo cerebral que se caracteriza por tener una alteración de la interacción social, de la comunicación y el comportamiento restringido. Una de las singularidades del autismo más difíciles de afrontar es el interactuar con otras personas, ya que para una persona que padece esta enfermedad, sobre todo un niño, le resulta un gran reto expresarse y que los demás lo entiendan. Llegados a este punto se ocasiona frustración y estrés, haciendo que forjar amistades sea realmente difícil por no poder interpretar las conductas sociales o reconocer las pausas naturales de una conversación, este tipo de incomunicación produce un aislamiento sobre el niño, que lleva a la soledad infantil o el *bullying*.

El *bullying* es un tipo de maltrato físico y psicológico de tipo dominante que se caracteriza por ser una reiteración encaminada a conseguir intimidar a una persona implicando un abuso de poder, la víctima queda expuesta física y emocionalmente generando diversas consecuencias psicológicas que retraen al niño y provocan la soledad infantil. Asimismo, suelen ser más propensos al acoso escolar aquellos que poseen diversidades funcionales o simplemente, son diferentes a los demás.

2.2.1.2. Estudio gráfico y referentes.

A partir de esta cuestión y como cité anteriormente, intenté dar una contestación a esta situación investigando de manera centrada en la búsqueda de álbumes y libros ilustrados que resultaran representativos en una temática tan delicada como lo es la soledad o el autismo, completé así una compilación de referentes gráficos que se relacionaron de manera directa con el proyecto por la edad a la que van destinados y la elaboración de los personajes, consiguiendo un resultado beneficioso tanto en lo artístico como en lo teórico⁵.



Fig.3. Ilustración del álbum ilustrado *Spork*, escrito por Kyo Marclear e ilustrado por Isabelle Arsenault.

También en lo referente a la búsqueda *online*, encontré diversas páginas web que trataban el tema del autismo como *El sonido de la hierba al crecer*⁶ o en álbumes ilustrados como *Háblame* (fig.2), donde desde una aproximación poética explica como es el fenómeno del autismo a través de un niño que cuenta como es su hermana y como se expresa al mundo.

Con respecto al perfil de soledad o el *bullying* que contrarresta a la aceptación social, encontré álbumes como *Hug me* o *Spork* (fig.3), que tratan estos temas de manera efectiva a partir de, en este caso y respectivamente, un

⁵ Ambos estudios, gráficos y teóricos se pueden comprobar en la Bibliografía.

⁶ <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.es>



Fig.4. Ilustración de *Caperucita Roja* interpretada por Ana Juan.

cactus y una cuchara-tenedor que no son capaz de relacionarse con el resto por sus diferencias.

2.2.2. Metodología proyectual.

En lo concerniente a la cuestión metodológica proyectual, lo primero que tuve que desarrollar fue la temática y la elección de la historia. Centrándome en la tarea educativa, podría resultar lógico que se adoptara un estilo pedagógico positivo, pudiendo enseñar al niño a reconocer y exteriorizar sus sentimientos, y asertivo⁷ que le ayudase de manera autónoma a alcanzar una responsabilidad. Luchando así contra conflictos emocionales como la inseguridad, los complejos o la falta de expresividad, que deben ser verbalizados desde el comienzo de la infancia para poder ser sometidos a diálogo.

Las fases que he ejecutado son:

- Elección temática, aceptación social.
- Realización del texto.
- Caracterización de personajes y ambientes.
- Storyboard* y composición de texto con imagen.

Al margen de considerar una temática señalada, llegamos al punto de decidir un entorno y un modelo de personaje que pueda provocar atracción y empatía hacia el lector, apareciendo la figura del lobo. Entre todas las especies de la fauna, este animal como protagonista literario tiene una gran carga simbólica, ya sea por su papel conocido a nivel educativo o por ser la representación de la inmoralidad en todas las obras infantiles de la cultura general como en *La Caperucita Roja* (fig.4), *Los tres cerditos* o *El lobo y los siete cabritos*.

De esta manera, la elección de este tipo de perfil para centrar la historia pareció un buen ejemplo de ayuda para poder transmitir a las nuevas generaciones los valores fundamentales de un comportamiento, convirtiéndose de manera real y a la vez cruel, una ejemplificación de la sociedad actual a través del mundo salvaje relacionado con las jerarquías que representan las manadas de los lobos, cumplidas por todos sus miembros permitiendo un sistema de supervivencia gracias a un firme vínculo físico y emocional.

Se profundizará el análisis del lobo como personaje inadaptado, la figura espiritual de la luna y la repercusión que provoca sobre el mundo infantil en el capítulo 3.2 del cuerpo de la memoria.

2.2.3. Metodología artística.

Con un carácter metodológico artístico fraccio el proyecto en tres puntos:

- Producción plástica.
- Artes finales.
- Merchandising*.

⁷ El estilo pedagógico asertivo es el tipo de educación que está centrada en los hijos, donde se basa una explicación de las normas donde se respeta su individualidad y derechos.

El proceso artístico estuvo basado en una serie de pasos seguidos intuitivamente que comenzaron con un método de trabajo libre y asistemático. La elaboración del diseño de los personajes fueron proyectados con tintas y grafito sobre cuaderno. Este tipo de planificación no se produjo de manera lineal, ya que comenzó con la elección del personaje, pero a medida que la creación del texto iba avanzando, los escenarios y más variaciones del mismo surgían hasta la elaboración del *storyboard*, determinándose y cobrando fuerza entre sí con una conexión que formaban un todo.

Fue interesante, a nivel de experimentación y elaboración plástica, la cuestión de relacionar las técnicas digitales con el trabajo tradicional. Coordiné ambas como un método para mejorar la ilustración en el momento de tener que dirigirme la imprenta, ya que desde un principio me decanté por la técnica tradicional, que en este caso fue el gouache y la acuarela.

Como ya explicaré en el cuerpo de la memoria, la producción de las láminas que conforman el álbum partieron de bocetos realizados al tamaño final que posteriormente pinté, basándome en una gama cromática conjunta que relacionase todo el libro entre sí.

Con respecto a las artes finales retoqué las ilustraciones con el programa Photoshop a través de una Wacom Cintiq⁸ y maqueté el libro en InDesign⁹, imprimiendo a doble cara en impresora digital de la imprenta Arte-Gráfico, que posteriormente con una colaboración mutua elaboramos una encuadernación artesanal rústica, reserva UVI¹⁰ para la portada y serigrafía sobre tela.

También cabe mencionar la colección de *merchandising* o micro-mercadotecnia, que se realizó para el final del proyecto con la idea de aumentar la rentabilidad en el punto de venta obsequiando una visión de profesionalidad. A través de un conjunto de elementos de papelería que explicaré posteriormente, pretendo llamar la atención y dirigir al cliente hacia el álbum, facilitando así la acción de la compra del mismo.

3. PRÁXIS DEL ÁLBUM ILUSTRADO.

3.1. DESARROLLAR UNA HISTORIA PARA UNA EDUCACIÓN EN LA NO VIOLENCIA.

Producir una conexión a través de un cuento con un niño que está sufriendo una conducta que se desvía del patrón estándar del desarrollo es una cuestión esencial. El rechazo por el contacto afectivo o la falta de respuesta en una conversación, son aspectos que impactan profundamente y

⁸La Wacom Cintiq es un tipo de tableta gráfica que se caracteriza por poder visualizar lo que pintas digitalmente, simulando así la técnica tradicional.

⁹InDesign es el programa de maquetación gráfica profesional más utilizado.

¹⁰La Reserva UVI es un acabado que embellece dando brillo a ciertos caracteres en una impresión.

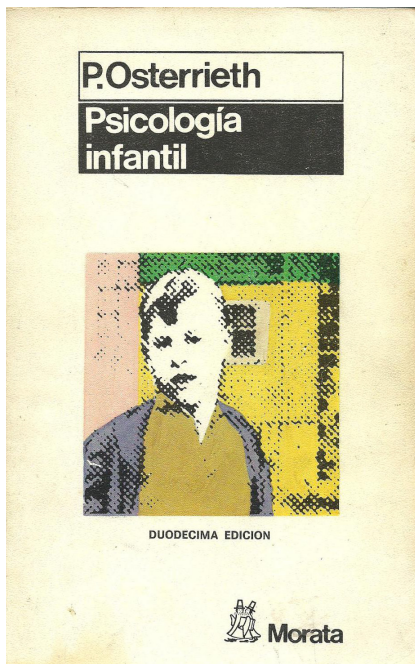


Fig.5. Portada del libro *Psicología infantil*, por P.Osterrieth.

caracterizan a los niños que pueden poseer tanto diversidades funcionales como traumas psicológicos debido a una inadaptación social.

Es por esta cuestión que a partir de una trama clara y precisa, hubo que plantearse una historia que pudiese reflejar un grado de empatía sobre el lector y a la vez tuviera una función pedagógica sobre la exteriorización de los sentimientos más profundos e internos a través de un personaje principal.

La elaboración de un texto en el campo del álbum ilustrado tiene como una de las características esenciales la armonía de éste con la imagen, basándose en una complementación mutua, teniendo esto en cuenta, hubo que plantearse la realización gráfica del mismo a la vez que se desarrollaba el texto.

3.1.1. *Como se elabora un cuento infantil sobre la vida social.*

Partiendo de un proyecto que está dirigido de cara a un público infantil que comienza a los 3 años, se busca una reflexión sobre la realidad que rodea al niño en un momento decisivo de su vida: la evolución de su personalidad. Durante esta exploración social y material, el lenguaje es introducido como un elemento nuevo, a través del contacto verbal dando comienzo a una interacción en la sociedad.

Según el libro *Psicología infantil* (fig.5) de Paul A.Osterrieth¹¹, profesor de la Universidad Libre de Bruselas, a través del papel del adulto, el niño está obligado a tener una determinada visión del universo, iniciándose en el cuadro cultural. A partir de esta etapa, la personalidad infantil se afianza y robustece por presencia de las figuras paternas, provocando de esta forma un aumento de la independencia que está dirigido a una relación social fuera del entorno familiar.

Por esta razón, al encontrarse en una etapa que comienza en el desarrollo escolar, es importante imponer unos valores que pueden ayudar a forjar la personalidad y evitar que se den casos posteriores de violencia, utilizando un elemento pragmático y educativo como un álbum que parte de un proceso mental de la subconsciencia. De esta manera, además de ser un proyecto que tenga función de autoayuda, podría tener un cometido de “más vale prevenir que curar” que ayudará al niño a sentir empatía cara las personas que formen parte e su entorno en un futuro.

Cuando un niño comienza la etapa escolar, se inicia un nuevo período de la existencia donde tiene que construirse a él mismo sin la protección de la figura parental, es por esto que aparece una primera forma de responsabilidad donde se realiza una asimilación intelectual del mundo y de la vida social, formando parte de una sociedad en la que será igual a sus compañeros, tanto en posibilidades físicas como mentales que ayudarán a establecerse a sí mismo.

La importancia de la necesidad de asociación se puede demostrar a través

¹¹Paul Alexander Osterrieth fue un neuropsíquico y autor de la obra de referencia *Crecer a través del aprendizaje. Aprender la educación psicológicamente.*

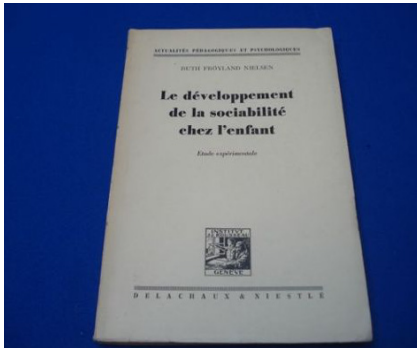


Fig.6. Portada del libro *El desarrollo de la sociedad en niños*, de Ruth Frøyland Nielsen.

de una observación de Ruth Frøyland Nielsen¹² (fig.6) durante sus investigaciones acerca del comportamiento infantil sobre las actividades grupales. Es muy común que los niños actúen en aislamiento, sin embargo, a partir de los 6 años todos los miembros del grupo trabajan en asociación de una manera espontánea con labores lucrativas. Además, es a partir de este punto donde puede surgir una exclusión por parte de los integrantes del grupo cara un individuo en particular, ya sea porque se trate de un niño con retraso de socialización o trastornos afectivos.

Es en el grupo social donde el niño puede obtener las experiencias de la reciprocidad y de la solidaridad, esenciales para su crecimiento mental y equilibrio futuro. Así es como puede aprender a afirmar y defender sus derechos, a pesar de que también es donde puede comenzar los golpes o las discusiones, que generan en violencia. Pero no sólo hay rivalidad en los grupos, ya que también existe el socorro mutuo que ayuda a coordinar el punto de vista propio con el de los demás y la voluntad de entender al resto. Este tipo de experiencia social tiene una gran importancia prolongada en el ámbito de la moral. Por el contrario, en el caso que voy a reflejar en la historia, la ayuda procede del exterior del grupo, haciendo una comparación ideológica con un grupo de sujetos que no sienten empatía a diferencia del personaje exterior, que es más sensible y afectivo cara al protagonista.

Realizar una comparación conceptual entre la manada de los lobos y el grupo social en un entorno escolar es un acierto en el sentido de las similitudes que tienen. En ambos contextos existe una jerarquía, aunque no es común en los entornos infantiles un tipo de liderazgo tan extremo como en una manada, es cierto que uno de los niños suele tener el control y se convierte en el cabecilla, este decide quién es apto para formar parte del grupo y quién no, a partir de este punto, es donde podemos hablar del *bullying* en lo referente a excluir a un integrante hasta el punto de que sienta soledad, estrés o un elevada disminución de la autoestima por su físico, manera de relacionarse o personalidad.

A partir de aquí se puede mencionar como funciona la evolución afectiva en lo referente al desarrollo cognitivo y emocional de los niños, desde un comienzo la seguridad de ser querido es estable debido al entorno familiar, pero a medida que se van abriendo horizontes sociales se empieza a ver el mundo desde una forma objetiva. Ese desarrollo interno se convierte en una vulnerabilidad tanto física como mental, complicando ese comportamiento característico que se convierte, según Osterrieth, en una nueva timidez que no es por un miedo a los demás como lo era anteriormente, si no que es una necesidad de una defensa propia hacia la intimidad psíquica contra las intrusiones exteriores, que los demás podrían considerar pueriles y una razón para mofarse. La edad en la que surge este tipo de cuestiones personales (6

¹²Ruth Frøyland Nielsen fue una maestra y gerente de la enseñanza en las escuelas de Oslo a principios de los años 20 que realizó un estudio con Jean Piaget sobre el desarrollo social infantil.

años) es la edad en la cual se saborean los cuentos y las leyendas, que traen una imagen de yo interior y de un porvenir misterioso al que se dirige.

Aquí es donde comienza la cuestión de elaborar un tipo de historia, un cuento del que pueda sentirse atraído e identificado a partir de la metáfora del personaje del lobo, comprendiéndose a sí mismo como un devorador de hombres que tiene sus debilidades, ya que esta sociedad, salvaje y egocéntrica, no acepta a todos por igual. Pero lo importante es como ayudar al lector a buscar una salida de esa situación límite a la que ha llegado, partiendo de un nuevo comienzo con un entorno que no sea hostil, pueda sentirse cómodo y que sobre todo fluya la confianza personal, haciendo así un recurso al mundo espiritual que refleja la luna, un astro que representa la maternidad, protección, deidad y que fácilmente, se puede relacionar con el lobo debido a la mitología.

3.1.2. Relación de texto e imagen para un álbum.

Abordando la educación en valores a partir de la elaboración de un álbum ilustrado, es importante centrarse en el porqué está realizada la obra, si busca adaptar las relaciones del individuo con el entorno y consigo mismo y enfatizar competencias emocionales y sociales a partir de personajes personificados, enlazando así la teórica con la gráfica para obtener el resultado deseado.

Los álbumes ilustrados tienen una gran repercusión sobre sus lectores por sus mensajes intensos y efectivos que están formados por una combinación armoniosa de texto e imagen.

Ese tipo de relación es lo que define al álbum, ya que el texto en sí tiene como funcionalidad explicar lo que la imagen no nos puede dar, dando libertad y envergadura a la parte gráfica. Para elaborar este proyecto de una manera efectiva tuve que mezclar ambas a la vez, es decir, a partir de tener un personaje idealizado y un entorno, la historia se escribiría enlazándose con la imagen que tendría pensada fragmentándose en una introducción, presentación de un problema, desarrollo y solución del mismo dando fin a la obra.

Desde un comienzo redacté la historia para poder realizar un análisis que me ayudase a definir los conceptos clave de la misma, y a partir de ahí fui elaborando las composiciones que podrían explicarlo todo pero que fuesen escuetas de manera simultánea, dando más consideración a la parte ilustrada. También fue un factor imprescindible el hecho de que estuviera dirigida a los primeros lectores, ya que tendría que formar frases directas, cortas y simples, con palabras fáciles de pronunciar y entender que explicasen lo esencial de la historia.

De esta manera llegamos a la conclusión que mientras se producía la elaboración del texto, también se tuvo que realizar un programa de las viñetas y escenarios del mismo álbum para hacer un todo, que se complementase entre sí y tuviera un concepto claro, conciso y a la vez, efectivo.

3.2. ELABORACIÓN DE LOS PERSONAJES.

El uso de un personaje como un modelo de conducta es una de las formas de enseñar a los niños como comportarse más complejas. Esto se trata del uso de una aproximación sucesiva con un comportamiento determinado a través de un protagonista por el cual los niños puedan sentir simpatía y pudiendo provocar así, una imitación por parte del infante que definirá su modo de actuar en un futuro. Con este tipo de cuestión surgió la idea de cómo representar un modelo de conducta de forma positiva, que enseñe lo perjudicial que es el uso de la violencia sobre los demás y que hacer en el caso de ser la víctima. Con ese concepto y acercándome al campo de la fauna, que es lo que podría interesar más a los niños, haría del lobo un ser más dócil pero a la vez temido, mostrando de manera pragmática una forma de comportamiento que posteriormente beneficiará al personaje.



Fig.7. *Loba Capitolina*. Estatua de Luperca, la loba que amamantó a Rómulo y Remo, fundadores de Roma.

3.2.1. El lobo.

3.2.1.1. Características del lobo y mitología.

El lobo es un mamífero que se caracteriza por ser un depredador voraz, conocido a nivel cultural por representar la inmoralidad y crueldad en los cuentos infantiles.

Sin embargo, según una gran variedad de civilizaciones que surgen del mundo místico, el lobo tiene diversas representaciones, por ejemplo, en la mitología romana está asociado con el dios Marte y con la figura fundadora de la ciudad de Roma (fig.7). En Grecia se relaciona con el dios Apolo, tomando el papel de protector y padre de la figura humana, mientras que en la mitología escandinava es una forma de reintegración cíclica, donde dos lobos gigantes llamados Skoll y Hati persiguen al Sol y a la Luna, provocando así los eclipses.

La estructura social de los lobos tiene un nivel muy estricto de jerarquía, las leyes deben ser cumplidas por todos sus miembros, que deben respetar la figura del macho Alfa junto a su pareja, la hembra Beta. También se conoce que el lobo menos valorado de la manada es el Omega, que es obligado a luchar contra otros lobos en caso de que haya falta de alimento.

Este tipo de sistema ayuda a promover la unidad y orden social en la manada, provocando un vínculo físico y emocional que funciona como un sistema de supervivencia.

3.2.1.2. Un lobo como personaje principal.

La elaboración de un lobo como personaje principal que representase la inadaptación social surgió de la cuestión de cómo crear una incomunicación con el resto de su manada, es decir, crear un problema que fuera la clave para tomar este tema y que fuera la trama de la historia. Desde un comienzo hubo que plantearse una condición física que funcionase sólo

de manera estética, esto es una clave para que el lector pudiese además de diferenciar el personaje principal del resto, ayudar a entender que era rechazado por ser diferente.

Para esa producción estética tuve que realizar un estudio sobre los lobos y sus razas, centrándome en el origen ártico, encontré un lobo característico por ser completamente blanco. Este animal en particular me llamó la atención por el significado metafórico que tiene, ya que en América del Norte (donde pertenecen estos lobos) hay una variedad genética que es conocida como el lobo negro. La mitología apache habla con fuerza de una contraposición en los dos animales, tomando a cada uno como una personalidad del ser que vive en el interior de las personas. Según las tribus nativas, cada uno tenemos una lucha interna que está reflejada por esos dos lobos, donde en blanco representa la bondad y el valor y el negro, la maldad y el odio.

Esa leyenda incitó al proyecto, queriendo hacer entonces, un intercambio de personalidades por el enfrentamiento que tenían esos dos colores, ya que según la sociedad actual, influida por todo tipo de culturas, el color negro siempre está vinculado con la muerte y lo oscuro, mientras que el blanco representa todo lo contrario. Partiendo de ese concepto, me interesaba el hecho de representar una manada antagonista que estuviera compuesta por una masa blanca, pura y elegante, mientras el protagonista representara una imagen de lo opuesto, siendo oscuro y formado con manchas desordenadas que reflejasen su personalidad.

Llegados a este punto surgió la cuestión de la creación física del personaje, sabíamos como serían los demás lobos y también sus personalidades, pero no buscaba en su momento, una figuración del lobo partiendo de un lobo real, quería que el personaje fuese expresivo y pareciese lo que es, un niño. Finalmente, partiendo de que es un animal voraz y esa característica tiene que formar parte de él para que lo condicione con respecto al resto de los animales, encontramos un estilo de lobo que nos convenció por tener facciones tiernas que ayudaría a un niño sentirse identificado con él, ayudando así que pueda crear una relación entre su situación social y la historia.

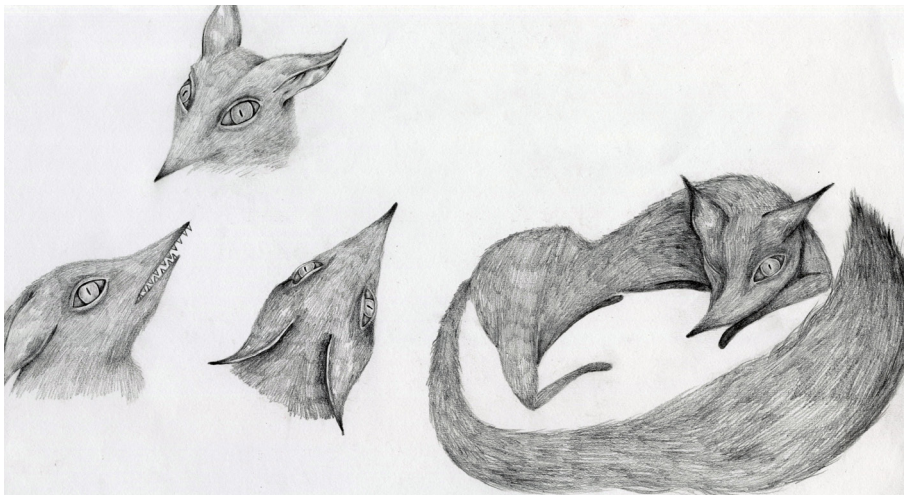


Fig.8. Primer boceto del personaje del lobo. Fue rechazado por ser demasiado agresivo.

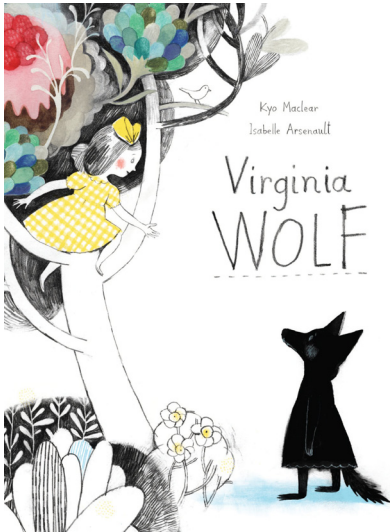


Fig.9. Portada del álbum ilustrado *Virginia Wolf*. Relacionan al personaje principal como un lobo-sombra que representa el misterio.

3.2.1.3. Referentes gráficos sobre el lobo.

El estudio de las referencias gráficas sobre el personaje del lobo ha consistido en el análisis de álbumes y libros ilustrados para niños que tuviesen como protagonista este animal. En la bibliografía se puede comprobar en la lista de referentes temáticos y gráficos los libros que estuve analizando y me han ayudado a la confección final del proyecto. Trabajos como *Virginia Wolf* (fig.9) de Kyo Maclear e Isabelle Arsenault, podrían relacionarse con mi álbum en la medida del uso de un personaje principal que desde un principio se plantea como oscuro, una niña-lobo que representa a la escritora Virginia Woolf y la relación de esta con su hermana. También el libro *Tío Lobo* (fig.10) de Xosé Ballesteros y Roger Olmos, basado en un cuento popular italiano que introduce a los primeros lectores en el género “cuentos de advertencia”. Esta obra en particular tuvo una gran repercusión sobre mí, ya que fue publicada cuando era una niña y pude disfrutarla desde el punto de vista infantil, es por eso que cuando comencé con este proyecto, quise volver a leer este libro, cambiando mi manera de verlo y haciéndome entender cómo reflejar, desde una visión teórica, que todas las acciones tienen consecuencias.

3.2.2. La luna.

Partiendo de un personaje principal completo, hubo que buscar una figura que pudiese ayudar al lobo, un perfil con el que se entablase una amistad que fuera exterior a la manada y al resto de los animales, aquí es donde aparece el personaje de la luna.

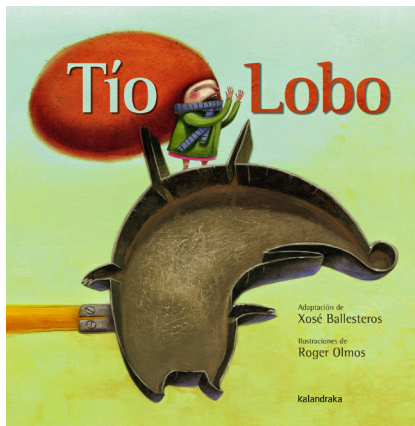


Fig.10. Portada del álbum ilustrado *Tío Lobo*. Utiliza al lobo como antagonista de la historia, castiga a la protagonista por sus malas acciones.

3.2.2.1. La luna en la cultura popular.

La luna siempre se ha presentado como un foco de la noche, formando parte en un gran número de mitologías y leyendas populares que le proporcionan una categoría de deidad. Sus ciclos son iguales a los de la mujer, esto provoca que tuviese una gran adoración con respecto a los cultos de la fertilidad en la antigüedad, representándose como la Diosa Madre.

Se conocen también leyendas que hablan de una conexión de la luna con los animales, como en este caso, el lobo. Un cuento popular oriental habla de que los lobos aúllan a la luna para poder consolarla en sus tristezas, pero también se conocen historias donde la luna toma el papel de traicionera y roba al lobo su sombra, este quiere que se le devuelva lo suyo y por eso aúlla todas las noches.

En lo referente a la historia, la trama se basa en que el lobo protagonista es incapaz de aullar, haciendo así una alusión simbólica cara los niños que no son capaz de comunicarse, ya sea por sufrir una enfermedad como el autismo o una inadaptación social. Esto provoca una franja emocional con el resto de su manada, a pesar de que los estudios dicen que el lobo usa el aullido como método de comunicación para la caza, quise explayar esa función alegando que los lobos de la historia pretenden contactar con la luna. De esta manera, determiné que fuese en particular la luna la que se acercara al protagonista,



Fig.11. Portada del álbum ilustrado, *¿A qué sabe la luna?* de Michael Grejniec.



Fig.12. Portada del álbum ilustrado, *¿Dónde perdió Luna la risa?*. Libro que habla de la búsqueda de la felicidad.

dejando a un lado la obvia relación mística que tienen estos dos personajes. Busco que la historia represente sobre todo lo que sienta el lobo, reflejando su punto de vista y mostrando de manera figurativa las emociones, y como para él, la luna es una luz con la que consigue salir de esa oscuridad social que le ayuda a brillar por sí mismo.

3.2.2.2. Referentes gráficos sobre la luna.

Al igual que en el personaje del lobo, el estudio de las referencias gráficas sobre la luna ha consistido en el análisis de álbumes y libros ilustrados donde apareciera como personaje principal. En la bibliografía se puede comprobar una lista de referentes temáticos y gráficos con los libros que estuve analizando y me han ayudado a la confección final del proyecto. La obra *¿A qué sabe la luna?* (fig.11) ha sido mi mayor referente con respecto a la visualización de esta, este álbum de Michael Grejniec tuvo una gran repercusión cara el público infantil, ya sea por esas ilustraciones suaves o por el texto lleno de ternura que habla sobre los deseos que parecen inalcanzables pero que gracias a la cooperación, consiguen hacerse realidad. Esta representación de la luna junto al libro *¿Dónde perdió Luna la risa?* (fig.12) de Miriam Sánchez y Federico Fernández, han sido un apoyo para la producción de este proyecto mostrando un carácter de la luna que refleja un amor fraternal y puro que hace que ningún niño se sienta indiferente.

3.2.3. Los otros.

La importancia de los personajes secundarios en un álbum ilustrado está relacionado con el tipo de ideología que quieras proporcionar a través de ellos en el transcurso de la historia. En este caso, comenzando con la manada que podría denominarse como los antagonistas, busqué una reflexión basándome en una idea de comunidad que semejase un bloque, es decir, una ideología que es común a través de la forma física que es representada por el tono blanco, siguiendo la forma del patrón que hice con el lobo principal, pero cambiando la expresión del rostro.

A partir de esto es también esencial mencionar los personajes que forman parte de la obra pero no ejercen ningún tipo de acción sobre el protagonista, animales como los conejos, búhos o mapaches que aparecen en escenarios determinados, representan aquellos que lo ven todo pero no hacen nada por temor a ser juzgados. El lobo busca compañeros pero no es aceptado por nadie ya que estos toman su condición como una excusa para evitarlo, es así como este álbum, que prescinde de diálogos, representa también la falta de comunicación en la sociedad infantil actual.

3.3. ESCENOGRAFÍA Y AMBIENTES.

Basándome en un entorno natural donde la vegetación predominase y un estudio escenográfico de bosques o praderas para ubicar a los personajes,



Fig.13. Ilustración despegable del libro *Pedro y el Bosque*.



Fig.14. Ilustración de una escena hogareña en el libro *Home*, de Carson Ellis.

me inspiré en Galicia, de donde provengo, para elaborar el contenido visual de la obra. Conociendo también esa curiosidad hacia la flora por parte de los niños, que siempre desean tener un contacto directo con la naturaleza, procuré que toda la obra tuviese un perfil frondoso que manejase la profundidad en determinados casos, para ejemplificar así los sentimientos del lobo pero a la vez atraer a los niños con juegos cromáticos.

Estas plantas crecen a medida que el personaje se va desarrollando y van cambiando con respecto a las emociones que intenta expresar el álbum, ayudando al niño a entender como va transcurriendo la historia a través de los colores y de los elementos, que van evolucionando también en comparación con el día y la noche.

Fueron de gran ayuda obras como *Pedro y el bosque* (fig.13), escrito por Jaume Cabré e ilustrado por Julia Sardá, donde los árboles, los arbustos y el suelo dan vida a la historia con sus formas, que representan los sentimientos de un niño que se adentró en un bosque buscando por su camión de bomberos. También cabe mencionar la obra *Home* (fig.14), de Carson Ellis, que acoge al entorno floral no sólo como un elemento decorativo, sino que forma parte de la historia como los mismos personajes dándole personalidad y sentimiento a la obra.

3.4. STORYBOARD.

Así pues, *El Lobo y la Luna* es un caso paradigmático de álbum ilustrado en la medida de que texto e imagen se complementan y crean un significado en el nivel superior de la diégesis¹³, debido a que este álbum podría ser visto como un poema en su conjunto, dándole así una característica de álbum-poema. En este caso, el relato puede no ser tan importante como la sucesión de imágenes, pero es innegable que ambos se complementan para poder ofrecer así, una lectura más compleja. Como dice Obiols¹⁴, las ilustraciones tienen esencialmente cinco funciones: mostrar lo que no expresan las palabras, redundar el contenido del texto, embellecer este, captar y mostrar parcelas del mundo que nos rodea y enriquecer a quien la observa. Es en definitiva, un estilo de texto y de imágenes que hacen que este proyecto sea un elemento formativo en dos niveles, la educación literaria por la palabra y la educación artística por las imágenes.

Fue importante saber delimitar las escenas y su información en cuanto a texto e imagen se refiere para crear una secuencia sin estar entrecortada. Partiendo de un formato decidido, el planteamiento general del libro se resolvió con un análisis del texto que seguían una continuidad argumentativa secuencial, terminando así con un total de 20 ilustraciones que

¹³Se denomina diégesis el hecho de contar o recordar una historia.

¹⁴Miquel Obiols es un escritor español que se basa, sobre todo, en la literatura infantil y juvenil.

se distribuirían en 34 caras interiores, dejando la portada, contraportada y guardas sueltas.

Para conseguir un *storyboard* efectivo, se aconseja una línea clara que capte el dinamismo de la secuencia, determinando así la escena de cada página para conseguir una visión de conjunto a través de un hilo conductor. En este caso, al partir de un texto breve que cuenta la historia mediante las acciones y emociones, el procedimiento de creación fue directo, con el desarrollo de las imágenes a medida que la historia se creaba. Desde un comienzo, el texto estaba elaborado para dividirse en cada frase, que tomaría el papel de pie de foto con una función orientativa, conectando la historia. Finalmente tuve que hacer dos *storyboards* diferentes, que conectándose entre sí, funcionaban.

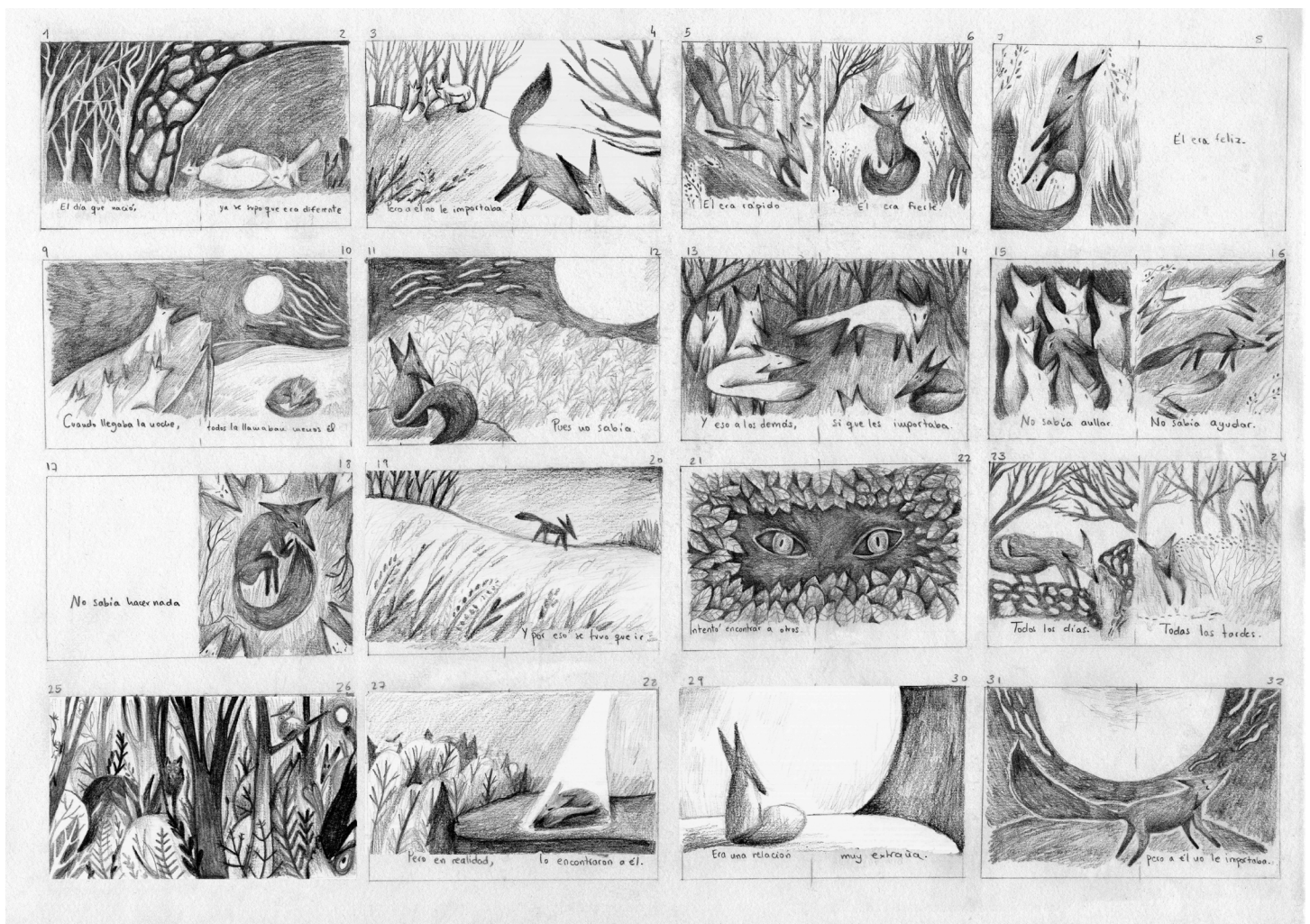


Fig.14. *Storyboard* final del proyecto.

El cambio de proporción de las ilustraciones es un factor fundamental del álbum, esto se realizó por el intento de crear una impresión sobre el lector en el transcurso de la historia. Siendo también, una manera simbólica de contar determinadas situaciones esenciales, como en las páginas 7-8 y 17-18 (fig.14), que muestran dos emociones completamente contradictorias. La maquetación de estas ilustraciones son las únicas que cubren la página, la ra-



Fig.15 y 16. Bocetos a tintas sobre el personaje realizados en un cuaderno formato A4.

zón de esto es que el propio lector pueda hacer una comparación al sostener el libro de una determinada manera, comprobando así una contraposición de cómo se siente el lobo consigo mismo antes de la interacción social, y como se siente después.

Dejando esta cuestión a un lado, me parecía interesante que ya que el libro tiene como trama la inadaptación social, buscar una manera donde se pueda entender esa franja emotiva, es así que representé al lobo siempre en la parte izquierda del pliego cuando hay otros personajes en escena, exceptuando la primera ilustración, donde aún no hubo ningún enfrentamiento, y la que representa el conflicto, que es cuando los demás lobos lo acechan, invadiendo su espacio personal.

3.5. ELABORACIÓN PLÁSTICA.

3.5.1. Bocetos y proceso de trabajo.

Mi proceso de trabajo comenzó con dibujos bocetados en un cuaderno A4, este tipo de soporte era cómodo para transportar y a la vez me permitía apuntar información e ideas que me ayudaban a organizarme (fig. 15 y 16). A partir de tener una colección de bocetos tanto de gouache como de grafito, comencé a utilizar un formato más grande que sería el tamaño real de la ilustración que iba a realizar, estas ilustraciones estarían a tamaño de trabajo, sobre un 10% más grandes que el tamaño definitivo, permitiéndome así una mayor soltura a la hora de pintar.

Los bocetos fueron realizados sobre papel Canson de 180 gramos blanco de dibujo y grafito (fig.17), se utilizaron posteriormente como una hoja de calco que me permitía copiar la línea limpia en el formato final, un papel Canson Basik de Acuarela de 370 gramos en formato A3.



Fig.17. Boceto terminado de una lámina.



Fig.18 y 19. Bocetos a grafito sobre papel A3.

Cuando tuve todas las ilustraciones con un formato de línea, comencé a pintar con gouache y acuarela partiendo de un orden cromático, es decir, pinté separando el álbum en emociones y escenarios para que los colores se complementasen y tuviera una lógica, respetando el discurso narrativo. (fig.20)

A medida que iba acabando las ilustraciones, las llevaba a escanear a 300ppp y a 600ppp con formato TIFF en la máquina EPSON del laboratorio de Dibujo en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos. El hecho de que utilizase ambos calibres fue para tener una variedad de calidades que me permitiesen en un futuro poder imprimir a grandes escalas sin perder las características de las ilustraciones.



Fig.20. Lámina acabada. Gouache y acuarela A3.

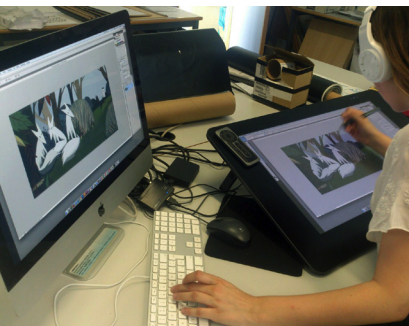


Fig.21 y 22. Uso de la Wacom Cintiq.

Fue en este momento cuando empecé a constatar que los colores de las ilustraciones se perdían en su formato digital, aquí decidí dar uso de la Wacom Cintiq del mismo taller que fue de gran ayuda por su imitación a la técnica tradicional, ya que nunca había utilizado anteriormente una tableta gráfica. Con esta herramienta digitalicé y retoqué todas las imágenes con el programa Photoshop¹³, respetando los colores y añadiendo unos nuevos que pudiesen dar más vida o bajar contraste dependiendo de la ilustración que estaba tratando (fig.21 y 22).

Una de las mayores dificultades del proyecto era que la secuencia narrativa no se viera dañada por el cambio de color drástico que había dependiendo de las emociones del protagonista o la contraposición del día a la noche, sin embargo las técnicas digitales me otorgaron cierta seguridad porque podría comparar las ilustraciones y estar segura de que los colores que utilizaba eran los necesarios. Con esto acabé con una colección de ilustraciones hechas artesanalmente pero con un retoque digital que respetaban una unidad plástica (fig.23).



Fig.23. Lámina terminada a formato digital.

¹³Adobe Photoshop es el programa de edición y creación de imagen más utilizado actualmente.

3.6. ARTE FINAL.

El final de la fase del proyecto fue el diseño editorial, junto a la elaboración de las guardas y el *merchandising*, fueron todas realizadas en el ámbito digital, retomándolo así como una manera de comprobar que no habría ningún contratiempo en el momento de la impresión y poder dejar el proyecto finalizado.

3.6.1. Guardas.

Las guardas fueron elaboradas partiendo de la estructura estética del *pattern*, denominadas como peritexto por Gérard Genette al tratarse de una forma visual que parte del criterio editorial en la literatura, utilizada como una forma semi-narrativa. Fueron elaboradas a medida que el proyecto se iba desarrollando, al tener una visión del libro prácticamente terminada, fue sencillo el hecho de basarse en iconos elementales de la obra y poder así invitar y recordar al lector del contenido a pesar de que fundamentalmente, tiene un cometido ornamental.



Fig.24. Boceto del pattern a gouache y acuarela sobre papel.

Mi método de trabajo con el *pattern* empezó con un boceto a gouache y acuarela realizado a mano que me ayudó a representar de cierta forma los elementos y estudiar sus posiciones (fig.24). Partiendo de este punto, escané la ilustración en el laboratorio y con la herramienta Illustrator¹⁴, vectoricé los elementos para conseguir un mejor acabado. La composición de las plantas y los personajes fueron realizadas a partir de un patrón tradicional

¹⁴Illustrator es el programa más utilizado para la creación de logotipos, iconos, bocetos y tipografía.

de modelaje que se basa en fraccionar la ilustración en 4 partes, rellenando posteriormente las zonas vacías proporcionándome de esta manera, una plantilla infinita (fig.25).

Como tenía pensado y explicaré posteriormente, hice variaciones en el *pattern* cambiando los colores y hasta los elementos del mismo para conseguir así una colección de propuestas que podrían ser utilizadas de forma simultánea tanto en el libro como en el *merchandising* (fig.26 y 27).



Fig.25. Pattern guardas.



Fig.26 y 27. Variaciones del pattern.

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fig.28. Muestra de tipografía Jacob Riley.

3.6.2. Tipografía, diseño editorial y encuadernación.

La maquetación fue producida a partir de la herramienta InDesign, pero la cuestión esencial del diseño editorial de este proyecto fue el uso de una tipografía que tuviese suficiente personalidad y a la vez se complementase con las ilustraciones.

Interesándome en particular en las tipografías de aspecto manual que me ayudarían a dar un efecto personal a la obra, elaboré tradicionalmente muestras de caligrafía con un Pilot Parallel Pen de 1,5 mm. Esta herramienta fue útil para aprender a escribir de una manera determinada y encontrar un estilo que me definiese y que funcionase en el álbum. Sin embargo, partiendo de una búsqueda *online* de tipografías realizadas a mano, encontré la familia Jacob Riley (fig.28), confeccionada por Jessica McCarty, que se parecía mucho al estilo que estaba buscando pero tenía las ventajas de que, al estar la colección tipográfica completa, evitaría los problemas caligráficos que me podría suponer el haber creado la escritura yo misma.

Finalmente, compré la tipografía a través de la página *myfonts.com* como se puede ver la factura en el anexo 3, otorgándome así una marca más personal y el derecho de usarla para este proyecto y trabajos futuros.

Volviendo al factor del diseño total del pliego, tuve que modificar las ilustraciones cara los bordes, para que el efecto de ventana no fuese tan cerrado, provocando a través de un filtro utilizado como máscara de recorte en Photoshop, unos bordes desgastados que permitían que la ilustración fluyera y se acercara más al libro. Después, como dije anteriormente, elaboré una plantilla de maquetación con el programa Indesign, junto al pattern, introducción e ilustraciones, dejando la portada y contraportada en blanco.

A partir de ahí, llegó el momento de hacer pruebas de color para comprobar que el libro se desarrollaba de manera fluida, más adelante, sería el momento de hacer una maqueta que me permitiese encuadernar el libro en pliegos con un método rústico, contactando así con la imprenta Arte – Gráfico, los cuales me ayudaron a poder elaborar el libro de manera artesanal, cosiendo los pliegos y encolándolos después para obtener una primera prueba con Reserva UVI. (fig.29, 30 y 31)



Fig.29 y 30. Prueba con Reserva UVI.

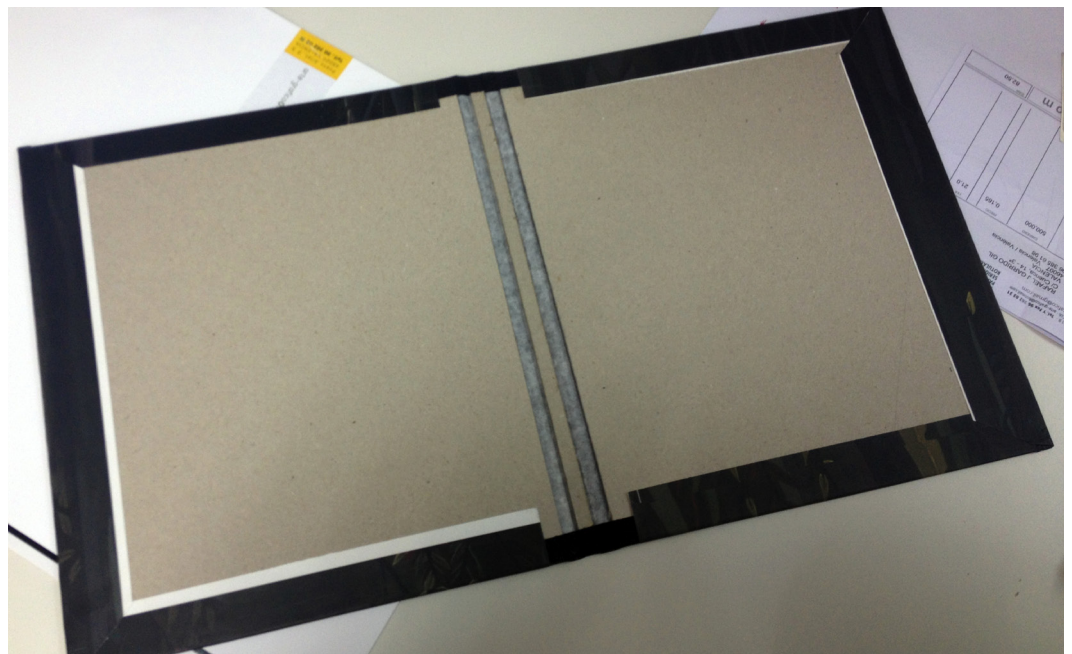


Fig.31. Cartones interiores.

Dejando a un lado la parte interior, en otra planta de InDesign diseñé la portada y contraportada, como el lomo es a tela, tuve que cambiar las proporciones en comparación con el resto, dejando así 3 cm por todo el perímetro para poder doblar el pliegue que rodease el cartón. Ilustré la portada y contraportada de manera separada, quise añadir una ilustración más para que representase lo que quería expresar con el libro pero sin desvelar nada de su interior (fig.32 y 33). Cuando ya había comprobado que las impresiones respetaban los colores, llegó el momento hacer una cubierta final y decidir qué cosas cambiar, como la Reserva UVI, que finalmente fue descartado por oscurecer más la ilustración en vez de abrillantarla.

Para marcar el título de la obra, compré un rotulador permanente blanco y con una plantilla hecha con acetato que corté artesanalmente, estampé un decorado en la tela, terminando así, el álbum ilustrado.



Fig.32 y 33. Portada y Contraportada terminada formato digital.

Fig.34 y 35. Libro terminado, portada y contraportada.



Fig.36. Muestra libro.

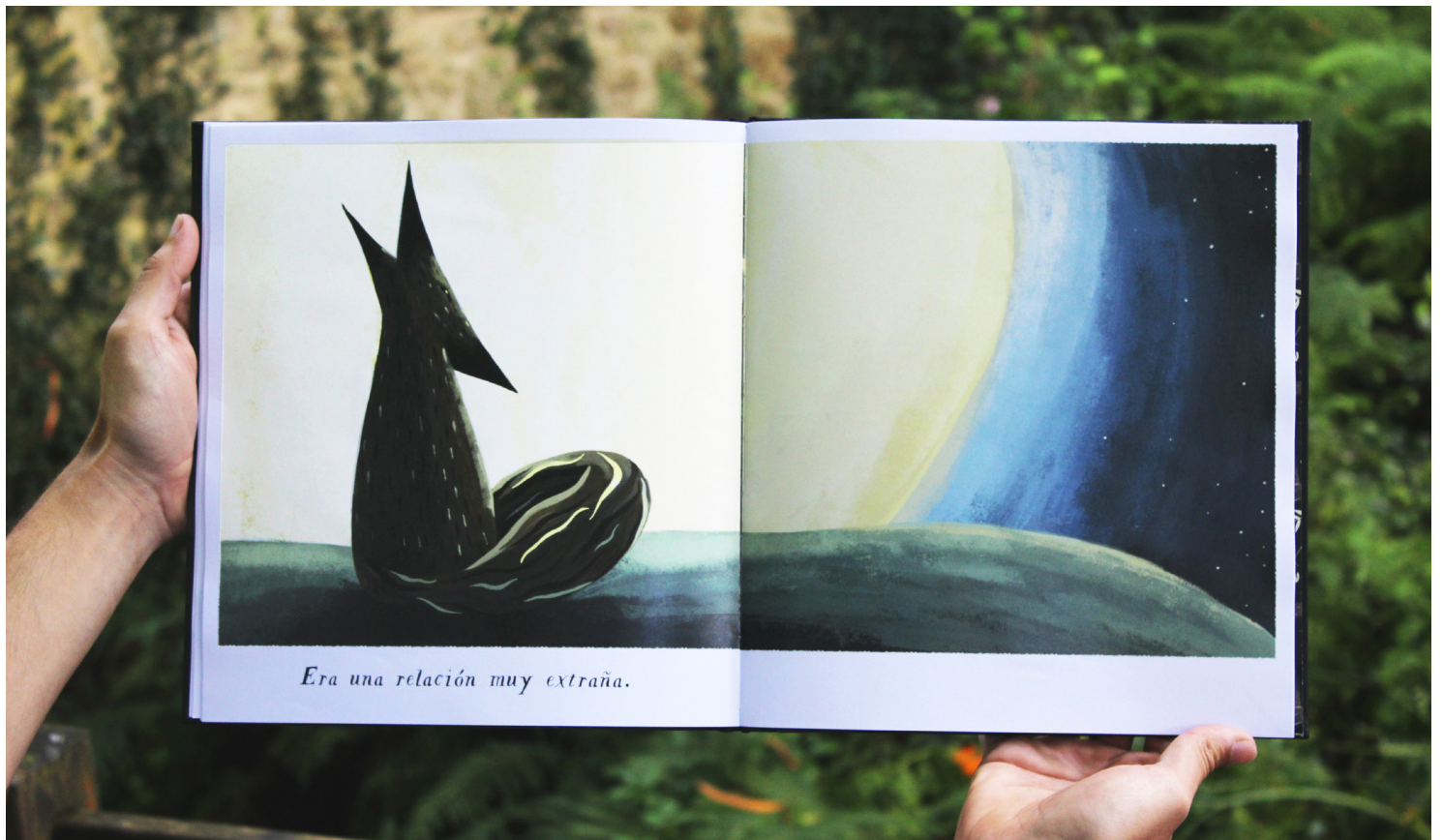


Fig.37 y 38. Muestra libro.

3.6.3. Merchandising.

Una de las razones por las cuales me decanté por añadir una colección de papelería de *merchandising* comenzó con encontrar una gran diversidad de libros que traían regalos como figuras de papel o medidores de pared temáticos, que proporcionaban encanto e incluso ayudaban al comprador a elegir ese libro en particular.

El marca-páginas fue la primera idea que quise aplicar a la colección por la relación que tiene hacia los libros y el campo de la lectura en sí. Quería que el personaje principal participase para vincularlos y que pueda llegar la posibilidad de que ambos se vendan juntos, como libro y obsequio de este. Me interesaba aquellos que interactuaban con las páginas en particular, como una incrustación de la misma y se saliera del tipo de marca-páginas tradicional, es por esto que diseñé dos tipos, uno más pequeño y otro más grande que harían que el lobo mordiese o acechase la hoja. (fig.41)

La técnica utilizada para la producción fue la misma que en los originales, primero la mezcla del gouache con la acuarela para el diseño y elaboración del personaje y retocándolo posteriormente de manera digital para que el color y los detalles no se perdieran. (fig.39 y 40)



Fig.39 y 40. Bocetos formato final.

Fig.41. Muestra marca-páginas.

A partir de uno de los marca-páginas surgieron las pegatinas, el uso de estas le daría un toque a la colección que permitiese añadir la figura del lobezno en libretas, portátiles.. etc. Fueron impresas en un papel de pegatina transparente brillante que respetaba los colores pero a la vez dejaba un borde semitransparente que permitía un mejor acabado.



Fig.42. 43 Y 44. Muestras calendario.



Fig.45. Muestra libreta.

La idea de elaborar un calendario que se complementase con el libro a modo de método propagandístico surgió a partir de observar la colección de ilustraciones en formato miniatura, estas darían pie a los meses y marcarían las fechas donde la luna es llena para dar más coherencia al producto.

Este calendario funciona como un sistema *packaging*, donde los meses están en formato tarjeta y se sitúan en un trozo de madera, lijado y preparado, que funciona como soporte y elemento decorativo, todo se guarda en una caja que está forrada temáticamente (fig 42, 43 y 44).

La elaboración de la misma fue a partir de contactar con un artesano que se dedica a hacer cajas de cartón, *cartoart*. Entre los dos contrapusimos unas medidas y la decisión de hacer la caja como una cajonera, es decir, una caja interior con una cinta que permitiese extraerla junto a una exterior que la cubre.



Finalmente, la venta de piezas de papelería estampadas son un método muy efectivo para conseguir clientes. En este caso quería hacer una colección de libretas estampadas con las variaciones del *pattern* realizadas anteriormente (fig.45). Este tipo de ilustración iría dirigido a todos los públicos, desde niños que van a la escuela y puedan querer llevar esas libretas hasta jóvenes adultos que les guste el diseño y quieran tener un bloc de apuntes o una agenda. Como la temática es floral y animal, soy consciente de que tendrá un éxito más reconocido cara un público infantil, pero también cabe mencionar que actualmente los colores suaves y el estilo *naïf* está en auge y atrae también a los adolescentes.



Fig 46. Colección final. Libro, calendario, pegatinas, marca-páginas y libreta.

4. CONCLUSIONES.

Con el intento de elaborar un álbum ilustrado que se pudiera leer reflexivamente y con una mirada observadora, busco proporcionar al lector una experiencia vital que le ayudará a descubrir el mundo exterior al que pertenece, las relaciones entre los seres de su entorno y la experiencia interior de la humanidad de la que forma parte. La producción de esta manifestación cultural desde un punto de vista tanto teórico como gráfico ha dado como resultado una forma de expresión muy personal, que me ha ayudado a entender de cierta forma una parte de la sociedad que está unida por un sentimiento común, como lo es la soledad. Es por esto, que desde un comienzo no me habría planteado llegar a una publicación con una editorial.

Durante el proceso creativo he tenido que pasar por una serie de preguntas que tuvieron que ser contestadas con una base de experiencias que me proporcionaron los estudios, también surgieron cambiantes estados de ánimo que influyeron en mis decisiones en todo el recorrido hasta el proyecto final a través de una serie de eventos, tanto intuitivos como intelectuales que se manifestaron desde una realidad hasta la elaboración plástica.

Con esto quiero decir que el álbum fue un resultado de un longevo proceso, donde mi tutora y yo tuvimos que resolver problemas tanto teóricos como técnicos que tuvieron como resultado no sólo una reflexión del mismo, sino también una especulación del desarrollo. En otras palabras, estas

cuestiones consistieron un apoyo tanto negativo como positivo y forman una parte importante del proyecto, convirtiéndolo en el resultado final que es actualmente.

Con respecto a la parte gráfica, puedo considerar que a través de los proyectos que fui realizando a lo largo de la carrera, he conseguido definir un estilo propio tanto en la forma como en el uso del color a pesar de que aún le quede mucho por pulir. El haber utilizado técnicas nuevas y perder el miedo hacia lo desconocido me han hecho aprender que tras este trabajo, el camino no va a ser fácil, pero tengo consciencia de mis debilidades y por ello intentaré superarlas.

Como definitiva, esta unión de estudios universitarios han sido un pilar básico en el comienzo de mi trayectoria profesional y por ello quiero dar mi agradecimiento a la Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Además, el tener que consolidar para este proyecto cada uno de los pasos realizados, me ha hecho tomar la percepción de la importancia que tiene esto para lograr mis objetivos futuros. Acercándome así, no sólo a la teoría del mundo literario en el campo de la ilustración, sino también a la psicología infanto-juvenil. Debo considerar esto como una plataforma esencial que me ayudará a elaborar un trabajo responsable frente al público que anhelo dirigirme algún día y que no se habría producido sin este tipo de obligación pedagógica.

Sin embargo, a pesar de que he conseguido cumplir los objetivos que me había planteado, no soy quien de juzgar si el proyecto ha ocupado todos los aspectos conceptuales, artísticos y comerciales. Pero con ello reconozco que ya con la experiencia académica aprendida, no puedo sentir más que una extraordinaria satisfacción cuando veo el proyecto junto al progreso alcanzado y que, en una parte, espero que algún día exista la posibilidad de que *El Lobo y la Luna* pueda publicarse y enseñe a los niños a exteriorizar sus sentimientos, conectar con los demás y sobre todo, aprender a quererse a ellos mismos.

5. BIBLIOGRAFÍA.

5.1. ÁLBUMES ILUSTRADOS.

5.1.1. Referentes temáticos.

- GREJNIEC, M. *¿A que sabe la luna?* Pontevedra: Kalandraka, 2007.
- MACLEAR, K. ; ARSELNAULT, I. *Virginia Wolf*. Canadá: Kids Can Press, 2012.
- MACLEAR, K. ; ARSELNAULT, I. *Spork*. Canadá: Kids Can Press, 2010.
- CABRÉ, J. ; SARDÁ, J. *Pedro y el bosque*. Barcelona: Timunmas, 2016.
- SENDAK, M. *Donde viven los monstruos*. Barcelona: Rayo, 1999.
- CIRAOLLO, S. *Hug me*. London: Flying eye books, 2014.
- SANNA, F. *The journey*. London: Flying eye books, 2016.
- HUGHES, E. *The little gardener*. London: Flying eye books, 2015.
- HUGHES, E. *Wild*. London: Flying eye books, 2013.
- CERRO, M. *Después de la lluvia*. Pontevedra: Kalandraka, 2015.
- CARRER, C. ; BERRETTONI, M. *Háblame*. Pontevedra: Kalandraka, 2010.

5.1.2. Referentes visuales.

- VILLÁN, O. ; BALLESTEROS, X. *El pequeño conejo blanco*. Pontevedra: Kalandraka, 2006.
- NÚÑEZ, O. ; VILLÁN, O. *La cebra Camila*. Pontevedra: Kalandraka, 2004.
- RUIZ JOHNSON, M. *Mamá*. Pontevedra: Kalandraka, 2013.
- LEÓN BARRETO, M. *El camino de Olaj*. Pontevedra: Kalandraka, 2011.
- VOLTZ, C. ; MORANDEIRA, L. *¿Todavía nada?*. Pontevedra: Kalandraka, 2008.
- OFOGO, B. ; ARQUILLÉ, E. *El león Kadinga*. Pontevedra: Kalandraka, 2009.
- OLDHAM, T. *Charlie Harper: An illustrated life*. Los Ángeles: AMMO, 2007.
- ELLIS, C. *Home*. Massachusetts: Candlewick Books, 2015.
- KLASSEN, J. *I want my hat back*. London: Walker Books, 2012.
- KLASSEN, J. *This is not my hat*. London: Walker Books, 2014.
- MAY SMITH, B. *Imelda and the Goblin King*. London: Flying eye books, 2015.
- ROUSSEN, J. ; WALKER, E. *Beautiful Birds*. London: Flying eye books, 2015.
- SEAN, T. ; HUGHES, E. *A Brave Beard*. London: Candlewick Books, 2016.

5.2. LIBROS.

- OSTERRIETH P. Introducción a la psicología infantil. MA: Morata, 1999.
- CHEVALIER J. ; GHEERBRANT A. *Diccionario de Símbolos*. Barcelona: Herder, 1988
- LANDRY, M. *El lobo*. Barcelona: Omega, 2004.
- MASSIMO, I. *Diccionario ilustrado de los monstruos*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, 2000.
- HIGASHIDA, N. ; VALIENTE, S. *Niños con autismo y TGD ¿Cómo puedo ayudarles?* Madrid: Síntesis, 2005.
- SZATMARI, P. Una mente diferente *niños con autismo*. Barcelona: Paidós, 2006.
- CUADRADO, P. ; MITCHELL, D. *La razón por la que salto*. Barcelona: Roca, 2014.
- SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Editorial Acanto, 2014.
- SALISBURY, M ; STYLES, M. *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Blume, 2012.
- SALISBURY, M. *100 joyas de la literatura Infantil Ilustrada*. Barcelona: Blume, 2015.
- MCCANNON D. ET AL, *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Acanto, 2009.
- POE, E. *El gato negro y otros cuentos*. Madrid: El País, 2004.
- BURNETT F. *El jardín secreto*. Barcelona: Zeta Bolsillo, 2007.
- DAHL R. *El superzorro*. Madrid: Alfaguara Clásicos, 2015.
- OBIOLS, N. *Mirando cuentos: lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Barcelona: Laertes, 2004.
- BARTHES, R. *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós, 2009.

5.3. PELÍCULAS.

- SELICK, H. (dir.) *La canción del mar*. Nueva York: Cartoon Saloon, 2009.
- MOORE, T. (dir.) *Los mundos de Coraline*. Nueva York: Cartoon Saloon, 2014.
- BUTLER, C. ET AL, (dir.) *Paranorman*. Nueva York: Focus Features, 2012.
- HOWARD, B ; FELL, S. (dir.) *Zootrópolis*. Nueva York: Walter Disney Animation Studios, 2016.
- GEROMINI, C ET AL,(dir.) *La bella durmiente*. Nueva York: Walter Disney Animation Studios, 1959.
- BRENDA, C. ; ANDREWS, M.(dir.) *Brave*. Nueva York: Walter Disney Animation Studios; Pixar, 2012.
- MINKOFF, R. ; ALLERS, R.(dir.) *El rey león*. Nueva York: Walter Disney Animation Studios, 1994.

WELLS, S.(dir.) *Balto*. Nueva York: Amblin Entertainment, Universal Pictures, 1995.

ANDERSON, W.(dir.) *El fantástico Sr Fox*. Nueva York: Regency Enterprises, Indian Paintbrush, 20th Century Fox, 2009.

ANDERSON, W. ; COPPOLA, R.(dir.) *Moonrise Kindgom*. Nueva York: American Empirical Pictures, Scott Rudin Productions, 2012.

ANDERSON, W.(dir.) *El gran hotel Budapest*. Nueva York: American Empirical Pictures, Scott Rudin Productions, 2014.

Documentos TV. *El laberinto autista*. Madrid: Televisión Española, 2013.

5.4. TFG.

VALERO, I. *Todavía no*. [Álbum ilustrado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015.

6.ÍNDICE DE IMÁGENES.

Fig.1. *La niña silencio*, escrito por Cécile Roumiguière e ilustrado por Benjamin Lacombe. Obtenido de:

<http://viviendoentrepalabr.blogspot.com.es/2015/05/la-nina-silencio-cecile.html>

Fig.2. *Háblame*, escrito por Marco Berrettoni e ilustrado por Chiara Carrer. Obtenido de:

<http://principieprincipi.blogspot.com.es/2011/12/silenziosa-rumorosa-sara.html>

Fig.3. *Spork*, escrito por Kyo Marclear e ilustrado por Isabelle Arsenault. Obtenido de:

<http://www.kidscanpress.com/products/spork>

Fig.4. Ilustración de Caperucita Roja interpretada por Ana Juan.

Obtenido de:

<http://www.yekibud.es/tres-versiones-de-caperucita-roja/>

Fig.5. *Psicología infantil*, por P.Osterrieth. Obtenido de:

<https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2014/10/41948687-psicologia-evolutiva-psicologia-infantil-p-a-osterrieth.pdf>

Fig.6. *El desarrollo de la sociedad en niños*, de Ruth Frøyland Nielsen.

Obtenido de:

<http://prosjekt.hib.no/barnehagepionerene/pionerer/ruth-froyland-nielsen/>

Fig.7. *Loba Capitolina*. Estatua de Luperca, la loba que amamantó a Rómulo y Remo, fundadores de Roma. Obtenido de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Luperca>

Fig.9. *Virginia Wolf*, ilustrado por Isabelle Arsenault y escrito por Kyo Mclear. Obtenido de:
<http://kyomaclearkids.com/books/virginia-wolf/>

Fig.10. *Tío Lobo*, ilustrado por Roger Olmos y escrito por Xosé Ballesteros. Obtenido de:
<http://www.kalandraka.com/es/colecciones/nombre-coleccion/detalle-libro/ver/tio-lobo-1/>

Fig.11. *¿A qué sabe la luna?* de Michael Grejniec. Obtenido de:
<https://entreactividadesinfantiles.wordpress.com/2015/01/13/convier-tete-en-un-exitoso-cuentacuentos-gracias-a-a-que-sabe-la-luna/>

Fig.12. *¿Dónde perdió Luna la risa?* Ilustrado por Federico Fernández y escrito por Miriam Sánchez. Obtenido de:
<http://www.kalandraka.com/fileadmin/images/books/dossiers/dónde-perdió-luna-la-risa-ES.pdf>

Fig.13. *Pedro y el Bosque*, ilustrado por Julia Sardá y escrito por Jaume Caubré. Obtenido de:
<http://yademasmama.com/2016/03/21/un-libro-que-es-una-joya-pedro-y-el-bosque/>

Fig.14. *Home*, de Carson Ellis. Obtenido de:
<https://es.pinterest.com/pin/285486063856519690/>

7.ANEXOS.

- Anexo 1: Texto, El Lobo y la Luna.
- Anexo 2: Documentación gráfica del álbum.
- Anexo 3: Factura de compra de la tipografía *Jacob Riley*.

