



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¿A dónde van los muñecos de nieve cuando se acaba el
invierno?

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Sánchez Gómez, Ana

Tutor/a: Giner Martínez, Francisco

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Álbum infantil ilustrado que trata el concepto de pérdida a través de la relación de un niño con su muñeco de nieve durante los últimos días de invierno. El trabajo consta de la elaboración del texto, las ilustraciones realizadas por medio de la técnica collage y la maquetación del libro.

PALABRAS CLAVE

Ilustración; libro; digital; narrativa; diseño; álbum ilustrado.

ABSTRACT

Children's picture book that reflects on loss through the relationship between a child and his snowman during the last days of winter. The project covers every step from writing, to illustrations made with collage and book layout.

KEYWORDS

Illustration; book; digital; narrative; design; picture book

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el fi rmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Ana Sánchez Gómez.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi tutor Paco por su guía y paciencia.

A Irene y Lorena por navegar esta época tan confusa junto a mí.

Y a mis padres por apoyarme incondicionalmente siempre.



Fig 1. Detalle interior libro, Jorge y Pedro tomando una foto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	7
2. OBJETIVOS	8
2.1. PRINCIPAL.....	8
2.2. SECUNDARIOS.....	8
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCOTEÓRICO	10
4.1. LIBRO ILUSTRADO PARA NIÑOS.....	10
4.2. REFERENTES.....	11
4.2.1. <i>La pérdida en la literatura infantil</i>	11
4.2.2. <i>Referentes artísticos</i>	12
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	13
5.1. BRIEFING / PAUTAS DEL ENCARGO	13
5.2. CONTENIDO TEXTUAL	14
5.2.1. <i>Personajes</i>	15
5.2.2. <i>Desarrollo y moraleja</i>	16
5.3. DESARROLLO DEL CONTENIDO GRÁFICO	18
5.3.1. <i>Diseño de personajes</i>	18
5.3.2. <i>Bocetos y composición</i>	20
5.3.3. <i>Estilo. Técnica de collage</i>	21
5.4. MAQUETACIÓN Y TIPOGRAFÍA	26
5.5. RESULTADO	27
5.5.1. <i>Prototipo final</i>	27
5.5.2. <i>Difusión</i>	28
5.5.3. <i>Presupuesto</i>	29
6. CONCLUSIONES	30
7. ODS	31
8. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS	32
9. ÍNDICE DE FIGURAS	35

1. INTRODUCCIÓN

Se ha desarrollado para el proyecto de Final de Grado un libro ilustrado infantil, realizando el recorrido desde la escritura de la historia hasta la ejecución de la parte gráfica para llegar al producto final, en el que se trata como tema principal la pérdida de un ser querido a través de la metáfora de un muñeco de nieve que se derrite al llegar la primavera.

Esta memoria recoge las diferentes fases que se han llevado a cabo dentro de ese proceso de forma ordenada y cronológica. Se comenzará con la búsqueda de referentes conceptuales y gráficos pasando de ahí al abocetado de la historia y la parte visual. La memoria comprende desde esta parte inicial de preproducción hasta la producción que sería la realización del prototipo final y todas las fases que lo componen; redacción del manuscrito, ilustraciones y abocetado, collage, edición digital, maquetación... para finalmente la preparación para su posterior envío a imprenta.

Para hablar de todo esto primero tendremos que tratar la motivación y justificación conceptual detrás de este proyecto y la metodología que se ha planteado para resolverlo. Seguiremos con la definición de libro ilustrado y veremos los referentes que han influenciado textual y gráficamente este proyecto. Aquí terminará la fase de investigación y se pasará a narrar el proceso práctico que se ha acometido para la creación del libro, desde el manuscrito hasta las artes finales, pasando por su ilustración. Por último hablaremos del presupuesto, su futura divulgación y las conclusiones extraídas.

1.1. JUSTIFICACIÓN

“Pese a que la muerte y las situaciones de duelo son una realidad inevitable por las que todos pasamos en algún momento de nuestras vidas, aún no hemos conseguido abordarlas plenamente desde el punto de vista pedagógico. Una educación completa requiere el tratamiento de todos aquellos temas que afecten a nuestra condición de seres humanos, siendo nuestra finitud un ámbito sobre el que profundizar para un completo crecimiento y desarrollo a nivel personal y social”

(Colomo Magaña, E. (2016). Pedagogía de la Muerte y Proceso de Duelo. Cuentos como Recurso Didáctico. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 14(2). <https://doi.org/10.15366/reice2016.14.2.004>.)

El sentido que le damos a la muerte en nuestra vida viene marcado por gran variedad de factores, tanto externos como internos, que nos acompañan de la mano desde que venimos al mundo. Es importante para comprender la pérdida que la muerte es universal, inevitable e irreversible (Font, E. y Sánchez, M. (15 de febrero de 2021). *¿Cómo explicar la muerte a los niños?*. Clínic Barcelona. <https://www.clinicbarcelona.org/noticias/como-explicar-la-muerte-a-los-ninos>.). Argumentan De la Herrán y Cortina ((2007) Fundamentos para una Pedagogía de la Muerte. *Revista Iberoamericana de Educación*. (ISSN: 1681-5653)) que es frecuente en la sociedad actual la evitación del trato sobre este tema con los niños para evitarles sufrimiento y protegerlos del mismo. Sin embargo, la pérdida de una persona cercana es un trance por el que probablemente pasemos todos, por lo que introducir en la vida del niño este concepto puede llevar a un entendimiento temprano del ciclo de la vida y el paso del tiempo, de manera que se normalice y se rehuya de toda interpretación dramática y trágica de este proceso universal. (Colomo Magaña, E. (2016).) Este proyecto pretende ser una oportunidad para hablar sobre la pérdida de un ser querido con los más pequeños a través de una historia de amistad entre un niño y su mejor amigo; el muñeco de nieve de su jardín. El aprender el significado de la muerte es una buena oportunidad para revalorizar la vida y el momento presente, ya que es el único lugar donde vivimos. No se trata de hecho de una historia sobre la muerte sino sobre la vida.

2. OBJETIVOS

2.1. PRINCIPAL

- 1.1.1. El objetivo principal de este proyecto es la elaboración de un libro ilustrado comprendiendo todos los pasos desde la creación de la historia hasta la impresión del prototipo final, maquetado con ilustraciones originales realizadas mediante técnica mixta de collage y retoque digital.

2.2. SECUNDARIOS

- 1.1.2. Tratar, mediante la historia, el concepto de muerte, pérdida o ausencia de un ser querido, de manera sencilla, para que sea comprendida por un niño de entre 3 y 6 años.
- 1.1.3. Ayudar a la normalización de la divulgación sobre la muerte como tema pedagógico en espacios infantiles como la escuela.

3. METODOLOGÍA

Para mantener una estructura ordenada en el proceso de trabajo, éste se ha basado en el método de resolución de problemas del diseñador italiano Bruno Munari, que explica en su libro *Design as Art*. (Munari, B. (1966). *Pen-*

guin Classics). Ésta consiste en establecer un problema a solucionar y para hacerlo, investigar y aprender sobre la cuestión y problemas parecidos ya resueltos. A partir del análisis de estos datos se comienza con la fase creativa y se itera y se experimenta hasta llegar a la solución por medio de una verificación.

Primeramente, se establece un problema a resolver, en este caso; realizar un proyecto editorial ilustrado infantil que hable sobre la pérdida y el paso del tiempo. Se continúa con una búsqueda de referentes e inspiración para acotar las posibilidades e ir tomando decisiones sobre el formato al que se quiere llegar. Una vez se formula este concepto inicial a partir de una lluvia de ideas general, lo primordial es establecer los objetivos y resultados finales que se quieren alcanzar. De esta manera, se indica un destino y lo siguiente es idear el mejor camino para alcanzarlo. Es en este punto cuando se procede a realizar una lista detallada de las tareas y pasos a seguir, por orden cronológico y organizadas en diferentes apartados, del proceso, diferenciando las que van dirigidas al prototipo y trabajo práctico; y las referentes a la memoria. En esta organización, también se han separado teniendo en cuenta si serían realizadas en medio digital o analógico. Una vez la lista comprendía desde el principio hasta la finalización del proyecto, se asignó mediante un diagrama de Gantt las fechas y plazos en los que deberían realizarse cada tarea.



Fig 2. Diagrama de Gantt

Era de crucial importancia pensar bien las fechas de forma realista para poder confiar en dicha organización y centrarse en la parte práctica del proyecto, pero según se ha avanzado, se han corregido algunos de estos plazos para adaptarlos o mejorar el proceso de trabajo. Es así como se empezó con una fase de lluvia de ideas sobre la historia e idea inicial a la vez que se realizaba la búsqueda de referentes más concretos y bibliografía.

Después se ha pasado a una segunda fase visual, donde se plantea la forma y contenido del libro a nivel gráfico. Esta fase es la más costosa y ocupa el mayor tiempo. Como la técnica elegida para el desarrollo de las ilustraciones, el collage, contaba con gran cantidad de pasos, era de vital importancia el tener claro el diseño de las páginas, dónde iría el texto y el guión de color, para así tomar la ruta más acertada para llegar a esos resultados. En esta fase se define el carácter de los personajes y su representación gráfica, la cohesión de ellos mismos con el resto de elementos y el universo visual de las ilustraciones.

Cuando se concreta el estilo se pasa a abocetar la maquetación de los pliegos que conforman la historia. Un mismo texto puede interpretarse de muchas maneras y es aquí donde se trabaja para llegar a la forma que más beneficie al producto final a nivel artístico y que facilite su comprensión. Tras varias versiones, se llega a los bocetos definitivos, y, por último, se establece un guión de color. Comienza aquí la fase de producción, cuando se crean las ilustraciones en formato analógico, y posteriormente se retocan digitalmente para ser maquetadas junto al texto.

Una vez se revisa y se hacen los cambios pertinentes, se preparan los archivos de artes finales para llevarlos a imprenta.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LIBRO ILUSTRADO PARA NIÑOS

El libro ilustrado es una obra literaria cuya unidad es la página, en el que texto e imagen se complementan para darle un significado completo. Los dirigidos hacia el público infantil tienen en cuenta las necesidades de este público para adaptar el nivel de dificultad de lectura, las temáticas a tratar y las preferencias visuales de los niños. En ocasiones se intercambian los conceptos de libro y álbum ilustrado, pero entre los autores especializados en este tema se ha llegado a la concepción de que en un álbum ilustrado la ilustración ofrece información nueva y puede prescindir del texto (que es complementario) mientras que en un libro ilustrado imagen acompaña a texto y viceversa, se necesitan la una a la otra. (Bosch Andreu, E. (2007) Hacia una definición de álbum. *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil: ANLIJ*, ISSN-e 2660-7395, ISSN 1578-6072, Nº. 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2550892>).

4.2. REFERENTES

En este apartado se habla de las obras referentes por su temática y seguidamente de autores y artistas que han servido de referencia a nivel artístico y gráfico por su uso de la técnica de collage.

4.2.1. La pérdida en la literatura infantil

A pesar de ser un tema profundo y complicado para tratar en casa con los más pequeños, ya existen en el mercado una buena variedad de libros ilustrados que hablan sobre el tema desde diferentes puntos de vista. A continuación vamos a comentar sólo algunos que se han considerado relevantes por su enfoque.

- **El Árbol de los recuerdos.** (Teckentrup,B. (2013). Editorial Nubeocho.)

Este libro nos cuenta la historia de un zorro que fallece de anciano en un lugar tranquilo, como es el bosque donde vive y en ese mismo sitio acaba creciendo un gran árbol. Los valores importantes que se extraen de este libro son la representación de la muerte como algo que puede ser perfectamente tranquilo y natural; y la importancia del legado o recuerdo que nos dejan aquellos seres queridos que se marchan. Al igual que en este proyecto, el crecimiento de la naturaleza (un árbol en este caso y una zanahoria en el nuestro), simboliza la continuidad de la vida a pesar de la pérdida.



Fig 3. Pliego interior del libro *El árbol de los recuerdos* de Teckentrup.

- **No es fácil pequeña Ardilla.** (Ramón, Elisa. (2003). *Editorial Kalandraga.*)

La historia relata el duelo de una pequeña ardilla que acaba de perder a su madre. Las páginas nos hacen navegar por esa afluencia de sentimientos de la protagonista y sobre todo por la ausencia y el espacio vacío, que perdura ya que se niega a que nadie ocupe el lugar de su madre. El punto de inflexión en esta historia surge cuando su padre le habla de sus propios padres para que sepa que él sabe el proceso por el que está pasando. Finalmente entiende que mientras ella recuerde a su madre y todo lo que le ha enseñado, siempre la acompañará. Es una bonita historia sobre cómo todos experimentamos pérdidas duras en nuestras vidas y compartirlo puede aliviarnos dolor y sufrimiento.

- **¿A donde vamos cuando desaparecemos?** (Minhós, I y Matoso, M. (2020). *Planeta Tangerina.*)

Este referente difiere de los anteriores en que no plantea la narrativa de una historia lineal ni un personaje protagonista. Se dedica a explorar en sus páginas las posibles respuestas a las grandes preguntas como la que da título a la obra a través de la observación del mundo y la realidad, conjurando hipótesis coloridas. El libro pretende introducir en la vida del niño el concepto de finitud y le plantea diversos escenarios posibles en los que acabamos ‘cuando desaparecemos’. Lo abstracto de la historia la hace versátil para usarla en cualquier tipo de contexto y con las creencias particulares de cada entorno.

4.2.2.Referentes artísticos

- **Eric Carle** (1929-2021. Nueva York, Estados Unidos.), fue un mítico ilustrador y escritor estadounidense de libros infantiles, siendo su obra más conocida “La Pequeña Oruga Glotona” (1969). Su estilo es muy reconocible y trabajaba con recortes de papel que él mismo pintaba en su estudio. Puede verse en su página web una ejemplificación de cómo crea sus ilustraciones con este proceso.



Fig 4. Pliego interior del libro *¿A dónde vamos cuando desaparecemos?* de Minhós y Matoso.



Fig 5. Eric Carle trabajando en una ilustración con técnica de collage.



Fig 6. Ilustración de Juliana Penkova.

- **Juliana Penkova** (s.f. Sofía, Bulgaria), es una artista búlgara especializada en ilustración editorial para revistas y libros infantiles. En sus obras utiliza diferentes técnicas a la vez como collage, lápices de colores y acrílico.
- **Emily Schofield** (2001. Manchester, Reino Unido), es una ilustradora proveniente de Manchester que comprende en su obra un gran rango de medios y técnicas, destacando el gouache y el collage. Está especializada en ilustración infantil y su obra a menudo muestra escenas de naturaleza y criaturas fantásticas o animales. Emily ha sido un gran referente para el proyecto debido a la gran documentación que hace de su proceso a la hora de trabajar en collage que ha servido de gran ayuda a la hora de establecer un flujo de trabajo para este proyecto.



Fig 7. *Why the sky is far away*, Emily Schofield.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

5.1. BRIEFING / PAUTAS DEL ENCARGO

El presente trabajo se trata de un autoencargo que nace de motivaciones personales.

¿A dónde van los muñecos de nieve cuando se acaba el invierno? (2024) es un libro ilustrado que pretende acercar de manera orgánica y con tacto a los niños de entre 3-6 años al concepto de la pérdida, para potenciar su gestión de emociones ante los problemas y la tolerancia a la frustración frente a situaciones que puedan causarles impotencia o desasosiego. Para ello se emplea un cuento donde el protagonista tiene que enfrentarse ante la realidad inmediata que será la pérdida de su mejor amigo una vez termine el invierno y una nueva estación comience.



Fig 8. Boceto a lápiz de Pedro y Jorge.

Las ilustraciones deberán tener un carácter naíf¹ y simpático para suavizar y acompañar el duelo y la percepción del paso del tiempo. Es de importancia que los personajes sean agradables y memorables para que llamen la atención a los lectores dentro de esta franja de edad. El recuerdo que termine dejando la historia deberá ser uno positivo; a través de la aceptación del futuro finito y la pérdida se encontrará un motor motivacional para el disfrute del presente y la vida.

5.2. CONTENIDO TEXTUAL

El texto del libro es original y tiene una longitud de 28 páginas (excluyendo en este recuento la cubierta y las guardas). Se escribió un manuscrito a partir de la idea inicial que ha sido modificado conforme ha avanzado el proyecto para adaptarse bien al público objetivo. El primer manuscrito era demasiado complejo y largo para un público infantil por lo que se buscaron referentes y se estudió el lenguaje indicado para dichas edades. Finalmente se acortó considerablemente y se reescribió con frases cortas y sencillas para amoldarse mejor a la comprensión de los lectores jóvenes.

Aunque la historia trata sobre la pérdida, se ha evitado usar las palabras ‘muerte’ y ‘vida’ durante todo el texto. Era importante que se reforzase la idea y moraleja de disfrutar el presente frente a hacer referencia directa al duelo.

“Es necio quien dice que teme la muerte, no porque es temible una vez llegada, sino porque es temible el esperarla. Porque si una cosa no nos causa ningún daño con su presencia, es necio entristecerse por esperarla. Así pues, el más espantoso de todos los males, la muerte. no es nada para nosotros porque, mientras vivimos, no existe la muerte, y cuando la muerte existe, nosotros ya no somos.” (Oyarzún R., P. (1999). Epicuro: carta a Meneceo. *Onomazein*, (4), 403–425. <https://doi.org/10.7764/onomazein.4.22>)

La ausencia se representa de forma no textual a través de las ilustraciones finales. En esta historia, a pesar de que se trata sobre la muerte de un ser querido, es más importante la representación de la vida que la del deceso, que se trata como algo natural e inevitable. Esto lo vemos reflejado en el epílogo final: “Después de este invierno, disfrutaré de la lluvia y el viento en otoño, del sol del verano y la nieve de año nuevo. Ahora me paro a escuchar cantar los pájaros, porque en invierno se van a otra parte.” (páginas 25 y 26)

1 adj. Dicho del arte o de una obra artística: Que se caracteriza por reflejar la realidad con deliberada ingenuidad, aparentemente infantil, y con poesía y simplicidad. Apl. al arte, u. t. c. s. m. (Real Academia Española, s.f., definición 1)



Fig 9. Boceto digital de Pedro

Aquí se ve claramente como el protagonista acepta los sucesos propios de cada estación y adapta su vida a ellos, al presente, dando un paso hacia una actitud más madura.

5.2.1. PERSONAJES

Encontramos dos personajes principales en el libro, siendo uno de ellos el narrador de la historia.

Pedro

Es un niño de 7 años inquieto y cariñoso. Podemos conocerle a través de su narración de los hechos y la relación que establece con Jorge. Es una persona alegre, lo que se ve reflejado en su atuendo y en el uso de una paleta de color con rojos intensos, haciendo referencia a su vivacidad y carácter. Establece un fuerte vínculo de amistad con Jorge, con el que juega todas las tardes. La amistad con Jorge le hará madurar ya que tiene que aceptar la naturaleza efímera y volátil de la vida y disfrutar del presente. La narración de Pedro es sencilla, propia de su edad, pero con matices emocionales que nos transmiten su estado de ánimo. Un elemento clave a destacar del discurso de Pedro en el libro que nos desvela su carácter fantasioso y su edad es al principio del libro, cuando presenta a su amigo Jorge '(...)Le puse uno de mis gorros de lana para que no pasara frío.' (página Una característica del personaje que vemos a través de su diálogo y cómo presenta su realidad inmediata es su franqueza y naturalidad. Nos relata de forma clara y sencilla las habilidades de su amigo a la vez que los puntos débiles 'He descubierto que los muñecos de nieve son excelentes jugadores de ajedrez. Aunque no son muy buenos deportistas'. (páginas 8, 9 y 10). Es por ello que cuando aprecia cambios en la apariencia de Jorge lo confronta con la honestidad y curiosidad directa de un niño, sin rodeos '¿Por qué cada vez eres más pequeño?' (página 14). Ya que el libro está narrado por él y el público al que va dirigido está iniciándose en la lectura, era necesario que nuestro personaje contase con estas cualidades para que tuviese una manera de expresarse clara, sencilla y fácilmente comprensible. Al final del libro vemos un cambio en su discurso ya que tiene un matiz más maduro, fruto de la experiencia que ha vivido que le ha hecho aprender y cambiar su punto de vista ante la vida y cómo vivirla.

Jorge

Es un muñeco de nieve que Pedro ha creado en su jardín. Es un buen amigo y acompaña a Pedro en todos sus juegos. Llegado el momento, le explica que no volverán a verse cuando llegue la primavera ya que los muñecos de nieve sólo aparecen en invierno. Jorge actúa como amigo y una especie de

mentor para Pedro, ya que le plantea su ausencia venidera de forma natural y sencilla, utilizando esta futura realidad como motivación para aprovechar el tiempo que tienen juntos. Es por esto también que su personalidad y carácter se mantiene más estático y estable frente a la evolución de Pedro y actúa como base segura y de confianza. Sus diálogos son muy escuetos salvo la conversación que mantienen ambos sobre su partida. A Jorge se le conoce más de manera tangencial por lo que cuenta Pedro y por las ilustraciones.



Fig 10. Boceto collage con edición digital de Pedro y Jorge

5.2.2. Desarrollo y moraleja

La historia está contada en primera persona siendo Pedro el narrador y comienza presentando a su nuevo amigo Jorge. Se ha decidido así para aportar la visión personal e infantil del niño y contar la historia a través de sus ojos para hacerla más cercana a los lectores más jóvenes. Es también importante hacerlo de esta manera para establecer un vínculo emocional íntimo con los personajes y su amistad.

La primera parte de la historia nos retrata la relación de ambos y las diferentes actividades que realizan juntos como leer, jugar al ajedrez, deportes, volar cometas, etcétera... Este recurso se emplea también para simbolizar el paso de los días. Una vez se tenía la idea principal de la historia y su desenlace, idear esta parte fue el segundo mayor reto a nivel narrativo ya que había que elegir escenas representativas de la relación entre ambos y sus respectivas personalidades. Después de un tiempo en el que somos espectadores de sus divertidas aventuras, llega el nudo de la historia: Pedro se da cuenta

de que a Jorge el gorro cada vez le está más holgado y ya no es tan alto como él. Es entonces cuando decide preguntarle a qué se debe y Jorge explica que una vez llegue la primavera, él tendrá que irse por su naturaleza invernal. Esto provoca desasosiego en el protagonista ya que no quiere perder a su amigo y así lo expresa. Jorge lo consuela, animándolo a disfrutar del tiempo que tienen juntos en vez de lamentarse por algo que aún no ha pasado, aunque se tenga la certeza de que pasará, dando a entender que lo mejor que se puede hacer ante algo inevitable es aceptarlo y tomar acción en aquello que sí le corresponda a uno mismo. Se expresa en el libro con una analogía sencilla: ‘Si te pasas el invierno pensando en la primavera, no disfrutarás esta estación. ¿Así que, a qué jugamos hoy?’ (página 17). Este último tramo anima a Jorge a dejar de preocuparse por algo futuro que no puede cambiar y traerlo de vuelta al presente, donde sí puede actuar.



Fig 11. Guarda final portada.



Fig 12. Guarda final contraportada.

Las siguientes páginas son otra secuencia de momentos y juegos juntos en el que se intuye el paso del tiempo y se ve lo estrecha que es su relación. Finalmente, Pedro, un día, se encuentra con el jardín vacío porque ya ha llegado la primavera y se muestra su aceptación ante la pérdida de Jorge con una ilustración en la que abraza la zanahoria que hacía de nariz a su querido compañero de aventuras.

Lo que nombraría como epílogo de la historia serían las dos últimas páginas donde se reitera esta idea latente de disfrutar el presente mientras se tenga con la misma analogía de las estaciones, esta vez, recitada por Pedro . En la última página podemos ver que ha plantado la zanahoria que pertenecía a Jorge y crece frondosa y feliz, mostrando el ciclo de la vida y el eterno cambio y crecimiento de la naturaleza.

5.3. DESARROLLO DEL CONTENIDO GRÁFICO

5.3.1. Diseño de personajes

El comienzo del proceso visual da lugar con bocetos de los personajes para encontrar una manera de representarlos que reflejara su carácter y el de la propia historia. Es de suma importancia construir personajes que sean fieles al universo de la historia para que los lectores puedan sumergirse en este. Se quería buscar que a pesar de sus diferencias en carácter, ambos causaran simpatía y cercanía y tuvieran una imagen reconocible y recordable. Se exploraron así diferentes formas y proporciones para ambos y seguidamente, su paleta de color. Todas estas características visuales individuales nos quieren decir algo sobre el personaje. A parte del tono de conversación que tenga cada uno, el lenguaje no verbal es de gran importancia para que el lector pueda figurarse la personalidad de los personajes a través de sus expresiones, vestimenta, colores y proporciones (de las diferentes partes que los componen, entre ellos y con el contexto). Para llegar a los diseños finales se hizo un largo proceso de abocetado y exploración del que se produjeron variados diseños de los cuáles se eligieron los potenciales finales y se acabaron refinando para llegar a los resultados definitivos. El proceso creativo que se ha seguido es el generar gran cantidad de opciones a partir de una decisión previa (por ejemplo; los personajes serán un niño y un muñeco de nieve) para luego volver a tomar una decisión de la que se vuelve a abrir el campo de opciones y cambios. Es así como poco a poco se va refinando el diseño visual de la historia, abriendo y cerrando caminos, siguiendo una línea de decisiones que cada vez se hacen más concretas. Un punto importante que se ha tenido en cuenta en el diseño de los personajes es que finalmente se acabarían elaborando con técnica de collage, es decir, con recortes de papel; por lo que tenía que ser un diseño traducible y alcanzable en este medio.

JORGE

En el caso de Jorge, Se decidió que contase con tres partes principales, tres montones de nieve apilados. Algo que se quería conseguir era un equilibrio entre una figura estable y que transmitiese confianza junto con un cierto desorden ya que se trata de un muñeco hecho por un niño y no puede ser perfecto en su forma ni proporciones. Esta estabilidad está transmitida por la forma de triángulo de Jorge, con una base estable y ancha que va disminuyendo en altura. El uso de triángulos en el diseño de personajes puede indicarnos por una parte rasgos afilados o peligro, pero usado de esta forma, para delinear la silueta del personaje, transmite confianza, bienvenida, seguridad y como comentábamos hace un momento, estabilidad. La silueta de Jorge es triangular mientras que todos sus rasgos son redondeados para reforzar más estos rasgos emocionales.



Fig 13. Bocetos iniciales silueta de Jorge



Fig 14. Detalle de la página 4 del proyecto.

Se jugó también con el tamaño y la proporción de la nariz. Tenía que ser del tamaño adecuado para parecer una zanahoria pero no demasiado grande para que su rostro siguiera teniendo un aspecto juvenil. Para contribuir con su apariencia afable y tranquila, siempre aparece con una pequeña sonrisa y ve el mundo a través de dos pequeños ojos redondos.

Se tomó esta decisión en contraste con los grandes ojos expresivos de Pedro para jugar con esa dualidad entre el objeto inanimado y el concepto de amigo invisible, en si de verdad siente o forma parte de la fantasía del niño.

También nos ofrece esto una diferenciación entre los caracteres de ambos; siendo Jorge tranquilo y sosegado, quien sigue a Pedro y este último alguien vivaz y enérgico, quien dirige las actividades de ambos.

PEDRO

Con Pedro se exploraron también las proporciones y el atuendo. La misión a conseguir era retratar un personaje dulce que causase simpatía. Se probaron distintos diseños con vestimenta variada, siempre partiendo de que tendría que ser propia del invierno.

Para crear una imagen reconocible, aparece siempre con el mismo conjunto y se decidió que el punto clave fuera su gorro, el cual tendría a conjunto con Jorge pero en diferente tono. De esta manera se puede ver representado el vínculo que une a ambos, compartiendo un elemento común mientras que el resto de ellos es totalmente diferente. Se decidió que la ropa de Pedro fuera holgada y sus extremidades delicadas y pequeñas, asomando por el camal de los pantalones y las mangas de la chaqueta, para darle un aspecto más hogareño y afable.

El rostro de Pedro está totalmente enmarcado por varios elementos; un gorro, una bufanda y su propio pelo. Éste último se intuye algo despeinado; sosteniendo sus pómulos se escapan del gorro dos mechones puntiagudos y el pelo separado a mitad del rostro está interrumpido por un fino mechón que reposa sobre su nariz.



Fig 15. Detalle de la página x del proyecto.

Mientras que la silueta de Jorge es triangular, en Pedro se intuye una forma rectangular. La parte superior del personaje, la cabeza, ocupa prácticamente el mismo ancho que el comienzo de su torso, creando una línea continua. Las formas rectangulares se usan en diseño de personajes para recrear

personajes con confianza y a menudo se usan en los héroes y protagonistas de la historia. Sin embargo Pedro posee muchas líneas curvas, en especial en la zona superior y del rostro. La combinación de lo circular y orgánico con los extremos y filos rectos nos brindan un personaje seguro y con cualidades bondadosas.

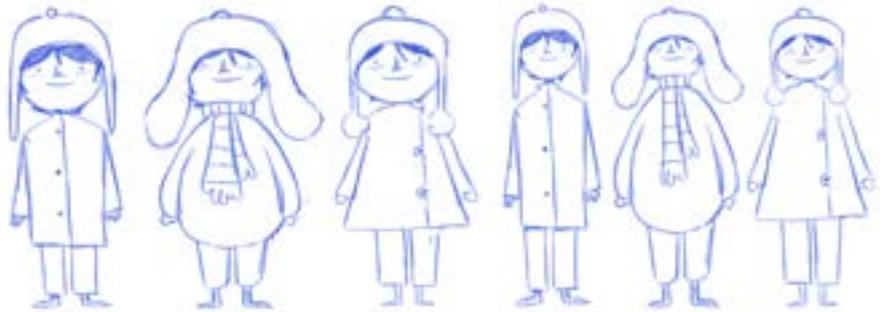


Fig 16. Bocetos digitales de diseños de Pedro descartados.

Hay una parte de Pedro que desea que el tiempo no pase y todo quede como está y como él lo conoce, su lado más obstinado y que rehúye el cambio, porque significa enfrentarse a una situación desagradable. Por otra parte, su redondez nos transmite inocencia, bondad y apertura de mente a nuevas ideas y a evolucionar y madurar. Que se trate de un personaje infantil y que se exprese de manera sencilla para que el público al que va dirigido pueda entenderlo perfectamente no significa que no posea un mundo interior complejo y tenga emociones contradictorias. Podemos apreciar visualmente la vivacidad de Pedro y su gran flujo de emociones a través también de su ropa, donde se combinan estampados diferentes como su chaqueta a cuadros y su bufanda a rayas.

Como todos estos elementos ya nos proporcionaban el contraste suficiente dentro del mismo personaje, la paleta de colores es armoniosa ya que está hecha a partir de colores análogos (colores que se encuentran próximos dentro del círculo cromático). De esta manera presentamos un personaje colorido emocionalmente pero con una imagen cohesionada, que nos transmite su paz interior.

5.3.2. Bocetos y composición

Una vez diseñados los personajes, se pasó al abocetado de acciones que podrían realizar juntos y a realizar pequeñas escenas que podrían formar parte de la composición final, a modo lluvia de ideas. Era importante explorar en estos bocetos la relación entre ambos, sus personalidades y cómo actuaban en contexto. A partir de algunos bocetos se realizó la primera opción de maquetación de pliegos y se exploró en él el posible guion de color, que final-

mente acabaría cambiando totalmente. Todos estos bocetos se hacían en formato analógico o digital indistintamente, ya que era importante para la fase creativa del proyecto el dibujar a los personajes interactuando en multitud de medios diferentes para acostumbrarse a ellos y conocerlos independientemente del formato en que se trabajase.

Hasta que se llega a una idea final, el progreso no es lineal, ya que se exploran muchas ideas y hay dibujos que se siguen desarrollando en las siguientes fases, pero muchos de ellos acaban descartados totalmente y se vuelve a empezar. Sin embargo, estos recortes y esta iteración continua es el motor que hace que nazcan las ideas finales y sin este proceso detrás, no estarían tan enriquecidas y sería un enfoque de los personajes y la historia mucho más plano a todos los niveles: emocional, compositivo, cromático, etc...

5.3.3. Estilo. Técnica de collage

Una vez estudiados los referentes que hemos visto anteriormente, se analizó su proceso de trabajo para entender cómo lograr resultados gráficos similares y crear un proceso propio para este trabajo. Se realizaron entonces pruebas visuales en analógico y/o en digital para testear diferentes acabados. Durante esta fase de pruebas se descartó la idea inicial de incluir recortes de revista, periódico, papeles estampados, etc... y realizar a mano todas las texturas necesarias para las ilustraciones, ya que brindaba mayor control sobre el resultado final. A partir de estos bocetos se estableció un flujo de trabajo con el fin de efectuar la parte gráfica de manera eficiente y ordenada, ya que es un proceso que requiere de varias fases en diferentes medios y era primordial mantener una estructura por pasos numerados que vamos a relatar a continuación.



Fig 17. Collage de Emily Schofield.



Fig 18. Guion de color.

Primeramente, se realizan los bocetos finales de composición de las hojas en escala de grises. Esto nos permite controlar mejor los contrastes y poner toda la atención en los elementos y la conjugación de la parte gráfica con el texto, ya que se tiene que idear a la vez para finalmente obtener un pliego pensado y cohesionado. Esta parte se realizó en formato digital por la eficiencia que permite este medio en el proceso y la facilidad para añadir texto y hacer múltiples pruebas en poco tiempo. El medio digital cuenta con grandes ventajas frente al análogo, ya que nos permite mover los elementos fácilmente de lugar, cambiar contrastes, duplicar elementos o pliegos y deshacer acciones. Por todas estas razones se tomó la decisión de que esta primera fase se realizase en formato digital usando el programa de edición de gráficos rasterizados para pintura digital ProCreate² (2011. *Savage Interactive*. <https://procreate.com/>).

Después de decidir las escenas que formarían la historia, comenzó la fase de color. Para la realización del guion de color se colocaron todos los bocetos de los pliegos a modo de miniatura en un mismo lienzo para ver la secuencia ordenada de imágenes y establecer los colores en base al momento de la historia, y la carga emocional (los sentimientos de los personajes) que queríamos comunicar en cada situación. Se quería buscar la cohesión durante toda la obra y, dentro de esta, que se intuyese un cambio cromático desde el conflicto donde Pedro aprende la verdad sobre su amigo y que fuera gradual; simbolizando ese cambio en la mentalidad del protagonista y el paso del tiempo que da lugar al cambio de estación de invierno a primavera.

2 Procreate es una aplicación de edición de gráficos rasterizados desarrollada y publicada por Savage Interactive para iOS y iPadOS, lanzada en la AppStore (iOS) en 2011. <https://procreate.com/>

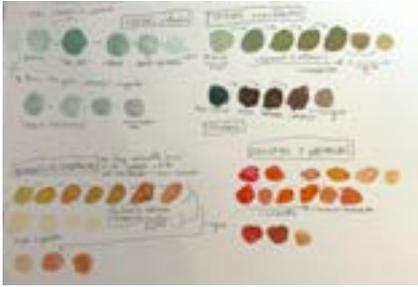


Fig 19. Guion de color pintado en pintura acrílica

El coloreado de los bocetos se realizó también en digital porque nos seguía ofreciendo las mismas ventajas que comentábamos en este proceso. Una vez el resultado fue satisfactorio, se procedió a extraer los colores principales, y a realizar una paleta en papel de esos colores con pintura acrílica y gouache. El motivo de esto era el replicar de manera fiel los colores en el medio analógico, para posteriormente pintar las texturas que se usarían en la composición de los collages. Una vez se llegó a esos colores establecidos por medio analógico, comenzó la segunda fase del proceso.

Se desarrolló esta parte del proyecto en medio tradicional. Se pintaron papeles tamaño A4 de 300 gramos de grosor con pintura acrílica, gouache y acuarela a partir de la paleta cromática que se estableció en la fase previa. La realización de las pinturas fue intuitiva y rápida, ya que la espontaneidad del proceso era lo que enriquecía el resultado final, dando lugar a texturas variadas y orgánicas. Para ello se utilizó primeramente acrílico, y se realizaba la mezcla de colores primarios hasta obtener el tono deseado. Seguidamente se aplicaba al papel con diferentes técnicas que daban distintos resultados visuales. Algunos ejemplos, el empleo de brocha seca con trazos rápidos y pintura espesa, que daban un resultado con más contraste y afilado. También para otras hojas se mojaba previamente la hoja y después se aplicaba la pintura, lo que creaba ondas y contrastes más suaves. Una vez la hoja tenía el tono final buscado, se aplicaban más capas con colores análogos para crear contrastes y ofrecer un resultado más rico visualmente. A la hora de aplicar texturas se utilizaban técnicas o de adición o sustracción. Por ejemplo, una técnica de adición que se ha usado de manera recurrente era el salpicado.

Éste se podía aplicar con mayor o menor cantidad de pintura, más o menos aguada o espesa, y antes o después de pintar. Si se aplicaba salpicado sobre la hoja y luego se pintaba con la brocha encima, las zonas que habían sido salpicadas no absorbían de igual manera la pintura nueva, ya que aún estaban demasiado húmedas; mientras que si se añadía salpicado como paso final, normalmente quedaban estas zonas en relieve y mucho más opacas.



Fig 20. Texturas pintadas

Una técnica de sustracción que se ha usado también en muchas texturas ha sido rascar sobre la pintura a medio secar con distintos elementos, como herramientas y cubiertos de plástico o brochas secas. De esta manera la textura se crea a partir de retirar pintura y descubriendo el fondo, al contrario que las técnicas que comentábamos anteriormente.



Fig 21. Foto del proceso de collage de Pedro

Se realizaron entre 25-30 hojas de texturas que se agruparon cromáticamente para facilitar el trabajo de collage posterior. Estas hojas fueron suficientes para cubrir la extensión de todo el proyecto y no fue necesario repetir este proceso. Algunas de estas texturas fueron escaneadas para usarlas posteriormente en el montaje digital como fondos o para construir elementos que no se hubiesen realizado en la fase anterior, a modo de galería digital de recursos.

Una vez se tenían los materiales disponibles, se llevaron a imprimir los bocetos de los pliegos a tamaño real para tener una referencia en el plano físico de los bocetos y facilitar el montaje del collage y el recorte de las formas.

A pesar de que es una técnica que conlleva intrínsecamente un carácter espontáneo, se quería reducir este posible descontrol al máximo para que los resultados finales no variasen tanto del planteamiento inicial, sobre todo para ahorrar trabajo de post-producción, aunque finalmente, hubo que hacer cambios digitalmente en la fase posterior. Precisamente anticipando estos futuros cambios y para facilitar el proceso, se tomó la decisión de añadir los fondos de manera digital y hacer collage analógico a los personajes y los elementos, para poder aprovechar las ventajas y comodidad del medio digital y montarlos libremente sobre el lienzo posteriormente.



Fig 22. Detalles de texturas escaneadas

Es así como se comenzó a recortar y pegar a partir de las texturas creadas, y a formar los personajes. Para ello se utilizaron unas tijeras de papelería estándar y unas de cuidado personal pequeñas para mayor precisión en los detalles, como los rasgos en el rostro de Jorge. También, para algunos elementos, se rasgó el papel a mano para crear formas orgánicas, y obtener el borde blanco irregular que surge de este tipo de manipulación. Para el pegado de los elementos se usó principalmente pegamento en barra, y, como ayuda, cinta adhesiva estándar y de papel de arroz por su ligereza.

Una vez se montaban los personajes se añadían detalles con lápices de colores y acuarela. Esta pintura a base de agua también se utilizaba para corregir el tono de las texturas si lo necesitaban. Por ejemplo, una vez se crearon las texturas verdes se observó que el resultado eran tonos demasiados fríos y en vez de descartarlas lo que se hizo fue ajustar el tono con acuarela y volverlas más cálidas para que encajaran con la paleta de color del proyecto. La ventaja de usar acuarela es que es semitransparente y al cubrir la hoja, las texturas seguían siendo visibles pero el tono podía ser alterado.



Fig 23. Elementos escaneados.

Finalmente cuando se hubo montado todo, se ordenó por fundas y se escaneó a 600 píxeles por pulgada. El motivo de escoger una resolución tan alta fue para tener rango de acción en la fase de edición y poder hacer los elementos más grandes en caso de que la composición lo requiriese. Un problema que se encontró en la fase de escaneado que no había sido previsto fue que al haber usado papel de tanto gramaje, en algunos elementos compuestos por muchas capas del mismo, como el personaje de Pedro, las capas inferiores quedaban a demasiada distancia del escáner y la imagen final tenía una especie de desenfoque de campo. Esto se solucionó ejerciendo algo de presión con cuidado sobre las hojas manualmente a la hora del escaneado y con posterior edición digital.

Una vez estuvieron todos los elementos escaneados se recortó el fondo en el programa Adobe Photoshop³ y se empezaron a montar las escenas en base a los bocetos. Se añadieron nuevos elementos cogiendo las texturas escaneadas, y recortándolas con la herramienta de selección poligonal, añadiendo posteriormente algo de sombra para simular la técnica de collage. Después se añadieron detalles con un pincel digital con trazado de lapicero en Procreate. En este paso, también se realizaron las ilustraciones a lápiz que pueden verse en los pliegos 4, 7 y 10. Se decidió incluir esta técnica para añadir variación y vistosidad al resultado final, y describir acciones pasadas y anécdotas.

Para finalizar el retoque digital, se vuelve a pasar todo a Adobe Photoshop para realizar ajustes de luz, color y contraste. Para trabajar en el contraste se ven las ilustraciones con un filtro en escala de grises y se ajustan los valores de manera que haya la suficiente diferencia para que se pueda leer con facilidad la imagen y para destacar los elementos principales de la misma. En cuanto al color se incide sobre todo en que pliego esté cohesionado cromáticamente a la vez que se aplican contrastes por tono, en gran mayoría destacando a los personajes sobre el fondo.



Fig 24. Antes y después del primer montaje en digital a la ilustración final.

³ Adobe Photoshop es un programa de edición de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated, creado por los hermanos Thomas y John Knoll y lanzado al mercado por primera vez en 1990. Hoy en día su uso es principalmente para el retoque fotográfico. <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

En la primera parte del libro vemos como los fondos son de tonos más fríos, una naturaleza azulada sobre la que destacan los protagonistas en tonos cálidos y vivos. Conforme va avanzando la historia todo se vuelve más cálido y los personajes empiezan a estar más en sintonía con el ambiente. Esto nos indica que ya no sólo la relación entre ellos es fuerte, sino que con el contexto que les rodea, también, la asimilación del ciclo de la vida y la aceptación del mismo.

5.4. MAQUETACIÓN Y TIPOGRAFÍA

La maquetación comenzó, como apuntaba antes, a la vez que el diseño de los bocetos, y se fueron haciendo pruebas conforme iban avanzando las ilustraciones. El libro está conformado por hojas cuadradas de 21x21 centímetros, de modo que al abrirse queda un pliego horizontal. Una composición vertical hubiera hecho que la historia estuviese visualmente muy centrada en los personajes, y ya que el texto cumple esta función, se tomó la elección de mostrar a los personajes y su contexto, mostrar su relación y las escenas en las que se desarrolla este fragmento de sus vidas. El tema del libro es profundo y trascendental, y el tener un pliego apaisado acompaña este concepto de paso del tiempo. Una vez terminadas las ilustraciones, ya se pudo formalizar la maquetación.

Se ha utilizado un margen de 20 milímetros y dentro del mismo se ha utilizado para estructurar el texto 6 columnas con 4 milímetros de medianil.

La tipografía tenía que cumplir ciertos requisitos para que fuera legible y adecuada para el público objetivo. Se ha elegido por tanto un tamaño de 22 puntos, ya que para la edad de los lectores a los que va dirigido el libro, hay que evitar los textos excesivamente pequeños. Cuando los niños empiezan a leer, lo hacen caracter por caracter, al contrario que los adultos que formamos las palabras según la forma y el contraste de las ascendentes y descendentes de una tipografía (Strizver, I. (2006). *Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography*. John Wiley & Sons Inc.). Hay que evitar las tipografías condensadas y las expandidas para facilitar la legibilidad. Se escogió la tipografía Andika (2008, SIL Internacional. <https://software.sil.org/andika/>), desarrollada por SIL International, especialmente diseñada para aquellos primeros lectores y pensada en facilitar su lectura. Es importante elegir una tipografía sencilla y con caracteres que les resulten reconocibles, y se asemejen a los que se usan para enseñarles a escribir, por eso se eligió una tipografía con 'a' y 'g' minúsculas de un sólo piso, ya que se asemeja más a la escritura a mano. La altura de la 'x' es amplia, lo que facilita la legibilidad en textos pequeños, y todos los caracteres parecidos como por ejemplo 'r', 'm' y 'n' poseen pequeñas diferenciaciones en la curvatura del trazo que evita la confusión entre



Fig 25. Texto display Andika font

ellas. Es una tipografía sans serif que tiene un grosor no variable, lo que evita excesivos contrastes y por lo tanto facilita su lectura (SIL International. 24 de agosto de 2017. *Andika Design*. SIL LANGUAGE TECHNOLOGY. SOFTWARE FOR LANGUAGE DEVELOPMENT. <https://software.sil.org/andika/design/>)

5.5. RESULTADO

5.5.1. Prototipo final

Esta memoria recoge hasta la preparación de las artes finales para su envío a imprenta. El prototipo final está pensado para ser un libro con encuadernación en cartóné o tapa dura con acabado brillante que se mostrará ante el tribunal en la presentación presencial del Trabajo Final de Grado. Al no necesitar ningún tipo de manipulado excepcional como troqueles o solapas, estas artes finales estarán distribuidas en tres documentos distintos. El primero que se genera será para la portada, contraportada y lomo, al que se le sumará a las medidas del libro unos 5 milímetros de sangrado. El segundo estará compuesto por las guardas del libro y finalmente el tercero serán los pliegos interiores, ambos con un sangrado de 3 milímetros. Todos ellos serán exportados en CMYK y con una resolución de 300 píxeles por pulgadas. A continuación se han incluido un mockups digitales de cómo quedaría la impresión.



Fig 26. Mockup portada y contraportada.



Fig 27. Mockup interior libro, Jorge y Pedro jugando.



Fig 28. Detalle mockup interior libro, zanahoria.



Fig 29. Mockup interior libro, atardecer.

5.5.2. Difusión

La difusión del presente trabajo se plantea realizar después de la finalización del mismo a través de editoriales de libros infantiles y concursos de literatura infantil e ilustración. Se han reunido aquí algunos de ellos:

- La Granja Editorial. Es una editorial de artistas emergentes e independientes que hacen llamadas abiertas a proyectos a lo largo del año.
- Alaestrella Editorial, especializada en cuentos y libros ilustrados.
- Bookolia, como la anterior, se dedican a la edición de libros ilustrados independientes.
- Editorial Libre Albedrío. Editorial independiente especializada en libros ilustrados infantiles y para todos los públicos.

5.5.3.Presupuesto

A continuación se ha realizado un presupuesto del proyecto y otro del precio unitario del libro.

Se ha partido de un salario de 15€ por hora trabajada.

MANO DE OBRA			
Item	Precio unitario	Cantidad	Total
Investigación	15,00 €	20	300,00 €
Propuesta	15,00 €	20	300,00 €
Ilustración y diseño	15,00 €	80	1.200,00 €
Collage	15,00 €	70	1.050,00 €
Edición digital	15,00 €	50	750,00 €
Maquetación	15,00 €	4	60,00 €
	15,00 €		3.660,00 €

Fig 30. Presupuesto de mano de obra

MATERIAL			
Item	Precio unitario	Cantidad	Total
Papel de acuarela	9,20 €	2	18,40 €
Pintura acrílica	8,00 €	5	40,00 €
Pinceles	10,00 €	1	10,00 €
Pegamento y cinta adhesiva	4,00 €	1	4,00 €
Escaneado	0,10 €	60	6,00 €
			78,40 €

Fig 31. Presupuesto de material

6. CONCLUSIONES

Finalmente, se consideran obtenidos los resultados esperados y marcados por los objetivos al comienzo del proyecto. Se ha desarrollado un proyecto editorial ilustrado infantil, desde la escritura del texto, hasta la elaboración de las artes finales para su envío a imprenta, el cual marcaba nuestro objetivo principal.

A nivel gráfico se ha conseguido un resultado llamativo y en línea con los intereses y gustos del público objetivo. De igual manera, el contenido ha cumplido con su cometido establecido en los objetivos secundarios; transmitir un mensaje profundo a través de un discurso sencillo y de corta extensión. Esto sin duda ha supuesto un reto y, se han realizado multitud de cambios e iteraciones en el proceso para llegar al resultado final; que se ha enriquecido de cada una de esas rectificaciones. La suma de todos los bocetos y pruebas, hayan pasado o no el corte para convertirse en un pliego final del libro, han hecho posible llegar al producto final.

Aparte del reto técnico y de investigación que suponía, en mi caso la organización de tareas en el tiempo ha sido lo más complicado, tratándose de un proyecto tan extenso. Se ha ganado mucha experiencia en este campo y ha sido un buen ejercicio de introspección personal y académica, para seguir mejorando en los siguientes, sean en el ámbito de la educación o profesional. Algo que se aprende desde el primer momento en el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, es la importancia de las habilidades transversales y las dotes necesarias para llevar a cabo proyectos complejos que constan de gran cantidad de fases. Esto es algo que he podido ejercitar en este libro y que hacen de mi proceso de trabajo lo que es hoy en día.



Fig 32. Detalle boceto

7. ODS

Este proyecto puede alinearse con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

ODS 3. Salud y bienestar.

El cuento y su moraleja están íntegramente relacionados con la salud mental y el bienestar infantil, ya que busca dotar a los niños de las habilidades emocionales para ir encajando realidades y situaciones que se escapan a su control de manera sana en su vida.

ODS 4. Educación de calidad.

Aunque no se trate de un proyecto divulgativo en sí, defiende la educación temprana sobre la pérdida y el acercamiento de los pequeños lectores hacia el transcurso del tiempo. Está dirigido a una etapa de aprendizaje donde los niños pueden empezar a generar sus propias ideas sobre el mundo y este libro es un pequeño grano de arena para ayudar a generar un juicio propio.

8. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Adobe Photoshop (1990. Knoll, T. Knoll, J. *Adobe Systems Incorporated*. <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

Bosch Andreu, E. (2007) Hacia una definición de álbum. *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil: ANILIJ*, ISSN-e 2660-7395, ISSN 1578-6072, Nº. 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2550892>)

Bravo Tejera, C. y García de Valle, Marta. (Julio de 2020). *Proyecto Nube*. [Proyecto profesionalizador]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20819>

Colomo Magaña, E. (2016). Pedagogía de la Muerte y Proceso de Duelo. Cuentos como Recurso Didáctico. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 14(2). <https://doi.org/10.15366/reice2016.14.2.004>.

Coria Maya, M.P. y Hernández García, M.E. (19 noviembre de 2019). *Análisis de la metáfora de muerte en la literatura infantil y juvenil*. Licenciatura en Psicología Educativa. <http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/1634>

De La Herrán, A., y Cortina, M. (2007). Fundamentos para una Pedagogía de la Muerte. *Revista Iberoamericana de Educación*. (ISSN: 1681-5653).

Font, E. y Sánchez, M. (15 de febrero de 2021). ¿Cómo explicar la muerte a los niños?. Clínic Barcelona. <https://www.clinicbarcelona.org/noticias/como-explicar-la-muerte-a-los-ninos>.

Lapeña Gallego, G. (15 de septiembre de 2013). *Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado*. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia. <https://revistas.uvigo.es/index.php/AIJIJ/article/view/915/899>

Marcén, J. (2021). *El manejo de las emociones a través del cuento infantil*. Editorial Inclusión. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=R7paEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=cuentos+infantiles+tolerancia+frustraci%C3%B3n&ots=_DKmLDd-BF&sig=jVDCWerRaA1tD2WR-wbwwUoWGA#v=onepage&q&f=false

Moral Anel, S. (2018). *LA ILUSTRACION EN LA LITERATURA INFANTIL: UNA APORTACIÓN EN PRIMERA PERSONA*. Facultad de Educación y Trabajo Social. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/32359>

Oyarzún R., P. (1999). Epicuro: carta a Meneceo. *Onomázein*, (4), 403–425.

<https://doi.org/10.7764/onomazein.4.22>)

ProCreate (2011. *Savage Interactive*. <https://procreate.com/>)

Real Academia Española. (s.f.). Naíf. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 17 de Mayo de 2024, de <https://dle.rae.es/na%C3%ADf?m=form>

Sánchez Castro, I. (2017). *LA MUERTE Y LA LITERATURA INFANTIL: UNA SELECCIÓN DE CUENTOS PARA SU TRATAMIENTO EN LAS AULAS DE PRIMARIA*. Trabajo de Fin de Grado. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26934/TFG-G2626.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

SIL International. 24 de agosto de 2017. *Andika Design*. SIL LANGUAGE TECHNOLOGY. SOFTWARE FOR LANGUAGE DEVELOPMENT. <https://software.sil.org/andika/design/>

9. ÍNDICE DE FIGURAS

1.	Detalle interior libro, Jorge y Pedro tomando una foto.	6
2.	Diagrama de Gantt	10
3.	Pliego interior del libro <i>El árbol de los recuerdos</i> de Teckentrup.	12
4.	Pliego interior del libro <i>¿A dónde vamos cuando desaparecemos?</i> de Minhós y Matoso.	13
5.	Eric Carle trabajando en una ilustración con técnica de collage.	13
6.	Ilustración de Juliana Penkova.	14
7.	<i>Why the sky is far away</i> , Emily Schofield.	14
8.	Boceto a lápiz de Pedro y Jorge.	15
9.	Boceto digital de Pedro	16
10.	Boceto collage con edición digital de Pedro y Jorge	17
11.	Guarda final portada.	18
12.	Guarda final contraportada.	18
13.	Bocetos iniciales silueta de Jorge	19
14.	Detalle de la página 4 del proyecto.	20
15.	Detalle de la página x del proyecto.	20
16.	Bocetos digitales de diseños de Pedro descartados.	21
17.	Collage de Emily Schofield.	22
18.	Guion de color.	23
19.	Guion de color pintado en pintura acrílica	24
20.	Texturas pintadas	24
21.	Foto del proceso de collage de Pedro	25
22.	Detalles de texturas escaneadas	25
23.	Elementos escaneados.	26
24.	Antes y después del primer montaje en digital a la ilustración final.	26
25.	Texto display Andika font	27

26.	Mockup portada y contraportada.	28
27.	Mockup interior libro, Jorge y Pedro jugando.	29
28.	Detalle mockup interior libro, zanahoria.	29
29.	Mockup interior libro, atardecer.	29
30.	Presupuesto de mano de obra	30
31.	Presupuesto de material	30
32.	Detalle boceto	

31 ÍNDICE DE FIGURAS