

Dimas Blanco y Lucía Moure

# Baldomero y sus amigos

Trabajo de Fin de Grado



A mi abuelo Tacho, con quien tuve la suerte de escribir "*Baldomero y sus amigos*" hace casi 20 años. Hoy, esta historia resurge como un homenaje que celebra todo el tiempo compartido... y el que aún queda por compartir.

Gracias por estar siempre y ser el mejor abuelo del mundo.

Lucía

AUTOR:

Lucía Moure Blanco  
luciamoure@icloud.com

TUTOR

Eduardo Arroyo  
e.arroyo.prof@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria  
Facultad de Comunicación  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2024 - 2025  
Convocatoria Ordinaria



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	7		
PALABRAS CLAVE	7		
OBJETIVOS	8		
METODOLOGÍA	8		
<b>ESTADO DE LA CUESTIÓN</b>	<b>11</b>		
<b>1. LA INFANCIA</b>	<b>11</b>		
1.1. QUÉ ES LA INFANCIA	11		
1.2. PSICOLOGÍA DEL NIÑO	14		
1.2.1. PERCEPCIÓN DE COLORES Y FORMAS EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS	17		
1.2.2. LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS	18		
1.3. LA CREATIVIDAD: ELEMENTO CLAVE EN EL DESARROLLO PLENO	20		
1.4. LA INFANCIA Y LA VIDA ADULTA	21		
<b>2. LA LITERATURA INFANTIL: EL CUENTO</b>	<b>25</b>		
2.1. QUÉ ES LA LITERATURA INFANTIL	25		
2.2. EL CUENTO: DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y TIPOLOGÍAS	26		
2.3. ORIGEN, EVOLUCIÓN Y PRIMEROS EJEMPLOS	32		
2.4. IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DEL NIÑO	34		
<b>3. LA ILUSTRACIÓN</b>	<b>37</b>		
3.1. DEFINICIÓN	37		
3.2. CARACTERÍSTICAS, FUNCIONES Y TIPOLOGÍAS	38		
3.3. ORIGEN Y PRIMEROS EJEMPLOS	40		
3.4. EL ILUSTRADOR	42		
3.5. LA ILUSTRACIÓN EN LA LITERATURA INFANTIL	44		
<b>4. PAUTAS PARA DESARROLLAR UN CUENTO INFANTIL ILUSTRADO</b>	<b>46</b>		
4.1. ESTRUCTURA	46		
4.2. LENGUAJE	48		
4.3. USO DEL COLOR Y FORMAS	49		
4.4. RELACIÓN ILUSTRACIÓN Y TEXTO	50		
4.5. TIPOGRAFÍAS	52		
<b>5. LA REVISTACIÓN</b>	<b>55</b>		
5.1. QUÉ ES LA REVISITACIÓN	55		
5.2. ILUSTRADORES QUE HABLEN DE SU INFANCIA	56		
5.3. ILUSTRADORES QUE REVISTEN SU PROPIA OBRA	60		
	52		
<b>6. BREVE DIAGNÓSTICO DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN</b>			<b>65</b>
<b>DESARROLLO</b>			<b>67</b>
<b>7. PROPUESTA PERSONAL</b>			<b>67</b>
7.1. PRECEDENTES			67
7.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			69
7.3. ESTUDIO DE MERCADO Y POSICIONAMIENTO			70
7.3.1. ANÁLISIS DAFO			70
7.3.2. MAPA DE POSICIONAMIENTO			73
7.3.3. PÚBLICO OBJETIVO Y PROPUESTA DE VALOR			82
7.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA			84
7.4.1. ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS			84
7.4.2. ADAPTACIÓN DEL TEXTO			85
7.4.3. MOODBOARDS DE INSPIRACIÓN			90
7.4.4. DESARROLLO DE LOS PERSONAJES			92
7.4.5. BOCETOS Y STORYBOARD			100
7.4.6. FORMATO Y ACABADOS			106
7.4.7. PALETAS DE COLOR			108
7.4.8. TEXTURAS Y PINCELES			110
7.4.9. USO TIPOGRÁFICO			111
7.4.10. APLICACIÓN DE MARCA			116
<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			<b>118</b>
8.1. CONCEPT ART: PROTAGONISTA			118
8.2. CONCEPT ART: ANTAGONISTA			136
8.3. PERSONAJES SECUNDARIOS			150
8.4. FLUJO DE PÁGINAS, PORTADA, CONTRAPORTADA Y GUARDAS			170
8.5. APLICACIÓN DE MARCA			190
8.5.1. PACK EDICIÓN ESPECIAL			190
8.5.2. OTRAS APLICACIONES			202
<b>9. CONCLUSIONES</b>			<b>218</b>
<b>10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>			<b>220</b>

## RESUMEN

*“Baldomero y sus amigos”*, es un cuento infantil destinado a niños de 3 a 6 años.

Este surge como una revisión a la propuesta artística que la autora e ilustradora Lucía Moure, llevó a cabo en el año 2006 en colaboración de Dimas Blanco.

Por lo que nace como una autoexploración de la autora de su propia infancia y de conceptos como la potenciación creativa en dicho periodo, la vinculación con la edad adulta o la evolución del artista. Repetición del mismo verbo.

Dicho proyecto consta de la revisitación de los textos e ilustraciones originarias, resultando en una nueva propuesta literaria adaptada a las capacidades y necesidades cognitivas del público objetivo a través de su narrativa y léxico simple, sencillez visual y maquetación.

## PALABRAS CLAVE

*Cuento infantil*

*Diseño Editorial*

*Ilustración*

*Revisitación*

*Infancia*

## ABSTRACT

*“Baldomero and His Friends”* is a children’s storybook aimed at children ages 3 to 6.

This story is a reinterpretation of the illustrative work that author and illustrator Lucía Moure first created in 2006 in collaboration with Dimas Blanco.

It emerges as a personal exploration by the author into her own childhood and concepts such as the nurturing of creativity during that period, its connection to adulthood, and the evolution of the artist.

This project revisits the original texts and illustrations, resulting in a new literary work tailored to the cognitive abilities and needs of its young audience, featuring simple narrative and language, visual clarity, and straightforward layout.

## KEY WORDS

*Children’s Book*

*Editorial Design*

*Illustration*

*Revisitation*

*Childhood*

## OBJETIVOS

### OBJETIVO PRINCIPAL

*Elaborar un cuento infantil ilustrado interesante y atractivo para su público objetivo, niños de 3 a 6 años.*

### OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Adecuar la historia original para adaptarse a las capacidades y necesidades de su público objetivo.
- Desarrollar un estilo ilustrativo visualmente interesante, expresivo y personal, que contribuya a la fácil narración de la historia.
- Realizar un prototipo físico del libro ilustrado.
- Crear una marca fuerte, reconocible y diferenciada.
- Producir Elementos de Visibilidad y Elementos Promocionales que enriquezcan a la marca, así como un Pack Edición Especial.

## METODOLOGÍA

### METODOLOGÍA TEÓRICA

- Se estudiarán diferentes fuentes de información tales como libros y artículos académicos que aborden cuestiones sobre la infancia, el desarrollo cognitivo, los procesos de aprendizaje de lectura y habla o la percepción de colores y formas desde un punto de vista psicológico.
- Se investigará sobre la definición, origen, historia, tipologías de literatura infantil, así como los primeros ejemplos de cuentos y su papel fundamental en el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño.
- Se profundizará en el mundo de la ilustración a través de su significado, origen, historia, ejemplos y funcionalidad.
- Se pautarán cuestiones clave para el desarrollo de un cuento infantil como su estructura, lenguaje, uso del color y formas, correcta relación entre imagen y texto, tipografía y materiales.
- Se analizarán artistas e ilustradores que aborden conceptos relevantes para el proyecto como la infancia o la revisitación de la obra propia.
- Se consultarán fuentes bibliográficas y online tales como la Biblioteca de la Universidad Francisco de Vitoria, Catálogo Cisne de la Universidad Complutense de Madrid, la Biblioteca del Museo Reina Sofía, Google Scholar, Web of Science y Academia.edu.
- Se tomarán como referentes teóricos autores como Jean-Jacques Rousseau, Philippe Ariès, María Nikolajeva y Carole Scott. Y libros como "The Everything Guide To Writing Children's Books" (2010) de Eva Sage Gordon y Luke Wallin, o "Ser Ilustrador" (2018) de Felix ScheinBerger.

### METODOLOGÍA PRÁCTICA

- Se adaptará del texto original acorde a las necesidades del público objetivo.
- Se estudiará la morfología de los peces que conforman los personajes principales para garantizar la fidelidad a sus características naturales, así como los entornos, mediante un exhaustivo Concept Art de cada uno de ellos.
- Se llevarán a cabo ilustraciones cuyas formas, colores y composiciones resulten óptimas para el público objetivo. Así como su tipografía.
- Se desarrollará un prototipo físico del resultado final.
- Se diseñarán diferentes Elementos de Visibilidad, Elementos Promocionales y Pack de Edición Especial.

### METODOLOGÍA CREATIVA

- Se establecerán autores de referencia sobre cómo escribir, ilustrar y maquetar un cuento infantil.
- Se analizará el uso de color, formas y tipografía para garantizar una óptima afición al adecuarse al público objetivo.
- Se llevará a cabo un Panel de inspiración que dictamine el estilo visual a seguir.
- Se investigarán diferentes formas, texturas y paletas de color que definirán a los personajes y entornos del proyecto.
- Se estudiará en profundidad la morfología de los peces que conforman los personajes principales para garantizar la fidelidad a sus características naturales.
- Se hará un estudio compositivo que garantice la óptima disposición y composición de los elementos visuales y tipográficos del proyecto.
- Se diseñará una Identidad Corporativa, fuerte, única y reconocible que aúne el producto final, elementos de packaging, merchandising y edición especial.



Fig1. Seventyfour. Niños pequeños que se divierten al aire libre. (s.f.)

## ESTADO DE LA CUESTIÓN

### 1. LA INFANCIA

#### 1.1. QUÉ ES LA INFANCIA

##### DEFINICIÓN

El término infancia se entiende como *“Período de la vida humana desde que se nace hasta la pubertad”* (Real Academia Española, s.f.)”.

Una definición muy generalista y absolutamente desligada de la profunda realidad del término, en la que reside toda fundamentación de dicho trabajo de investigación.

Por otro lado, United Nations International Children’s Emergency Fund (2016), define este mismo concepto como:

*“El período de mayor y más rápido desarrollo en la vida de una persona. Durante esta etapa se construyen las bases del futuro de cada niño, de su salud, bienestar y educación”.*

Una definición más próxima a la realidad que deja entrever algunas de las cuestiones a tratar posteriormente.

A pesar de que resulta de gran importancia conocer la definición del concepto de infancia, en términos de entendimiento real de este periodo, lo es en mayor medida conocer qué hay detrás, a través de la evolución de dicho término y sus diferentes perspectivas hasta la actualidad.

##### CONCEPTUALIZACIÓN

Según Imhoff et al. (2011), existen dos tendencias principales en cuanto a la conceptualización del término infancia, que difieren en la enfatización de ciertos aspectos.

La primera de ellas se aproxima como un periodo particular en la vida de cada individuo. Esta abarca desde su nacimiento hasta aproximadamente los 12 años, momento en el que suelen surgir los primeros signos de la adolescencia (cambios hormonales, corporales y psicológicos). Dicha aproximación de infancia se comprende como la etapa de desarrollo crucial y determinante en la posterior evolución de la vida adulta, a nivel cognitivo, social, afectivo y motor.

La segunda tendencia, entiende la infancia como una construcción social, cuyo carácter se consolida en las cualidades propias del contexto socio-cultural, político, económico e histórico en el que se da. Esto, según el historiador Ariès (1962), implica que las concepciones en torno a la infancia han sido sujeto de cambio a lo largo del tiempo. Es por ello, que un breve recorrido histórico de la aproximación a dicho término resulta crucial para comprender el enfoque actual.



Fig2. Gersey. Niño pega el mosaico con los dedos. (s.f.)



Fig.3. Peter Bruegel el Viejo. Juegos de niños. (1560)



Fig.4. Autor desconocido. Niños trabajadores en taller, Inglaterra. (s.f.)



Fig.5. Nikolai Petrovich Bogdanov-Belsky. Aritmética metal en la escuela pública de Rachimsky. (1895)

Según Puerto Santos (2002), desde el año 354 d.C. hasta el siglo IV, el niño es sinónimo de dependencia e indefensión. No obstante, la percepción del infante cambia radicalmente.

Ariès (1962), señala que el niño era considerado un adulto de menores dimensiones, ya que la edad únicamente acarrea un físico de mayor tamaño y experiencias.

Gillis (1974) argumenta que en el siglo XVI, esta diferenciación entre niño y adulto era inexistente. Participaban de igual manera en la vida adulta: dormían, vestían, jugaban y trabajaban de igual modo, desarrollándose en ambientes que no estaban ni pensados ni adecuados a ellos.

Esto se debe a que la infancia se percibía como proceso para alcanzar la madurez, únicamente posible a través de la adultez. Cuanto más mayor, más maduro. Una aproximación al niño que impone un proceso de adultización en su comportamiento y que se ve obligado a cumplir los estándares y expectativas ligadas a ese grado

de madurez esperado. Por lo que, las capacidades particulares de este periodo de desarrollo fueron abolidas.

Como consecuencia de lo descrito, el niño es percibido como un ser incompleto, incompetente y carente de valor, que siempre se encontraba en una posición de inferioridad y dependencia ante el adulto portador de autoridad legítima y saberes.

A esto se le suma el extendido pensamiento del mal intrínseco del niño.

Según Burke, citando a Newman y Newman (1991), la condición pecaminosa de Adán traspasaba de generación en generación. Por lo que, para abolir las tendencias perversas y anárquicas del hombre, el niño debía de ser instruido y restringido para evitar comportamientos indeseados ligados a su naturaleza.

Esto tuvo como consecuencia unas dinámicas educativas que sumaban al niño en un mar de incomprensión ante su realidad impuesta, generando vínculos de desconfianza entre niño y

adulto, y centros de instrucción más que de educación.

Durante el siglo XV, esta percepción se mantiene, derivando en la cosificación del infante como pertenencia al requerir del cuidado de alguien. A esto se le suma el nuevo pensamiento de que todos ellos nacían malos por naturaleza.

En el siglo XVI, el niño es cosificado hasta tal punto que es considerado como propiedad y recurso económico. Tomando como ejemplo a la Inglaterra del momento, los niños de aproximadamente 6 años trabajaban en los quehaceres domésticos hasta alcanzar los 9 años de edad. Entonces, eran obligados a abandonar el hogar para ejercer de miembros de la servidumbre.

A partir de los siglos XVII y XVIII se produce una variación en la concepción de la infancia, iniciándose la "reinvenición" del concepto de infancia moderna, precursora de la que conocemos en la actualidad.

El niño ya no se percibe como un ser de naturaleza maligna, sino todo lo contrario, se recalcan sus características innatas de bondad, ingenuidad, ternura y amor. Se convierten en objeto de protección, apoyo y formación bajo responsabilidad de la familia. Y es precisamente este cuidado y atención el que sigue ligando al niño con el concepto de ser inacabado, incompleto y carente.

Esta concepción de la modernidad ha sido crucial para el pensamiento actual, ya que sin ella no se habría producido el argumento pedagógico que sienta todas las bases actuales de la obra "Emilio" de Jean Jacques Rousseau sobre la naturaleza del hombre. Este hace una clara diferenciación entre el adulto y el niño, advirtiendo de las características especiales de este último. De igual modo, afirma que el paso de uno a otro es un proceso natural: del no adulto al adulto, de la dependencia a la autonomía y de la carencia de razón a la razón.

Es en este momento histórico en el que numerosos autores comprenden

la singularidad de la infancia y su particular manera de ver, entender y sentir. En este orden de cosas se afirma que la clave reside en la educación, no sólo para enseñar e instruir al niño acorde a su realidad, sino para favorecer ese proceso de conversión en adulto.

Es gracias a esta idea que surge el concepto ligado de infante al de "alumno". Definido a través de la pedagogía, que asigna funciones específicas tanto al niño, en su rol de estudiante, como al maestro, en su rol de adulto. Por lo que, tal y como afirma Ariès (1962), "la escuela, de alguna manera, reconquista los derechos del niño tal y como los conocemos".

Jaramillo (2007), citando a Narodowski (1994) define la situación actual como la pedagogización de una parte de la sociedad y la infantilización de la pedagogía. Siendo esto posible gracias a los lazos entre familia y escuela, padres y profesores. Por ello, la pedagogización de la infancia, mencionada anteriormente, tal y como recalca Coloma (2006), es un aspecto

clave para entender la infancia en la actualidad.

Pero qué es realmente la pedagogía. CEUPE (s.f.) explica la pedagogía como la ciencia social que aborda los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente durante la infancia. Tiene como objetivo fundamental la mejora del proceso de aprendizaje de conocimientos, capacidades y valores, tanto individuales como colectivos, a través de su profunda comprensión y estudio. Para ello, se estudia cada etapa del individuo desde que nace hasta que muere. Esto se debe, a que cada etapa de la vida del ser humano posee unas características únicas y, por tanto, unas necesidades concretas.

Es por ello, que la parcialidad del estudio de la psicología del público objetivo de este proyecto resulta más que evidente.

En fases posteriores del proyecto, se abordará el papel de la Literatura Infantil como herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo del niño.

## 1.2. PSICOLOGÍA DEL NIÑO

### ETAPAS DE LA INFANCIA

La complejidad de la niñez es innegable. Y también lo es abordar la psicología de dicho periodo en la amplitud de su espectro. De ahí que se suelen hacerse distinciones de diferentes períodos marcados por las diferentes características, capacidades y desarrollos físico, cognitivo y emocional de cada etapa.

Ramos, B. (s.f.) describe que la clasificación más habitual y generalista divide la infancia en tres etapas: Primera, segunda y tercera infancia.

La primera infancia aborda desde el nacimiento hasta los 3 años. Este periodo se caracteriza por el desarrollo de habilidades motoras básicas acarreadas por el rápido desarrollo físico, así como un temprano lenguaje y vínculos afectivos.

La segunda infancia, periodo que se abordará más extensamente a continuación, abarca desde los 3 años hasta los 6, siendo el periodo más complejo de los tres. Esto se debe a que el público objetivo del proyecto a desarrollar pertenece a este rango de edad.

Por último, la tercera infancia se da desde los 6 a los 12 años, resultando en habilidades cognitivas avanzadas como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y relaciones sociales complejas.

### SEGUNDA INFANCIA: EL NIÑO DE 3-6 AÑOS

Para una mayor comprensión de cómo sucede este proceso de desarrollo físico, psíquico y emocional durante la segunda infancia, se hará a su vez una subdivisión por edades que comparten características comunes.

Además, dicho estudio se centrará en 4 aspectos fundamentales para fases posteriores de este trabajo: El desarrollo de la inteligencia, la percepción del medio (colores y formas), el lenguaje y la lectura.

Guanoluisa et al. (2023) abordan que el desarrollo de la inteligencia implica que el niño conoce y comprende la realidad que le rodea.

Al nacer, el niño no distingue entre sí mismo y el entorno. Nace con ciertos reflejos que garantizan su protección, alimentación, etc. Pero es mediante el contacto y juego que conocerá poco a poco el mundo que le rodea, evolucionando hasta tal punto que no requerirá del contacto para reconocer, sino que recordará y pensará.

#### EL NIÑO DE 3 A 4 AÑOS:

En este largo proceso del desarrollo de la inteligencia, el niño de 3 a 4 años comienza a entender su realidad a

través de la imitación de las situaciones reales que ve, y es capaz de aprender a través del juego, como por ejemplo las formas del comportamiento del adulto. Se limita a comprender lo visible e ignora las transformaciones que pueda sufrir una misma persona o un objeto. Por ejemplo, en este periodo un niño no es capaz de reconocer a su padre disfrazado, por lo que el lenguaje juega un papel fundamental, ya que refuerza conceptos.

Al acercarse a los 4 años, el niño comienza a darse cuenta de un mayor número de cosas que suceden a su alrededor, a pesar de su incapacidad para encontrar una explicación como un adulto lo haría. Comienza a unir conceptos aunque ignore su causa y origen real, ya que aprecia únicamente lo que percibe.

#### EL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS:

El niño de 5 a 6 años abandona paulatinamente este razonamiento y busca descubrir lo que sucede en su realidad y qué lo causa. Para ello, se apoya en el lenguaje. No obstante, tiene algunas dificultades con una comprensión profunda de los sucesos, su cronología, etc.



Fig.6. Racool\_Studio. Cerrar niño sosteniendo juguete de madera. (s.f.)



Fig.7. Wavebreak Media. Feliz madre mostrando un libro a su bebé sentado en el sofá en casa. (s.f.)

### 1.2.1. PERCEPCIÓN DE COLORES Y FORMAS EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS

El desarrollo de la inteligencia del niño acarrea también una evolución en la percepción de la realidad, y por lo tanto también de las formas y colores.

En el año 2021, se publicó un artículo en la revista académica "Sinergia Académica" sobre el estudio llevado a cabo en el Centro de niños "la 60" con el objetivo de analizar la influencia del color en la percepción sensorial del niño. Este concluyó que el color es fundamental en el proceso de desarrollo del niño y de sus diferentes habilidades y destrezas, pues facilita la percepción a nivel sensorial de objetos y formas. De igual modo contribuye a la relación de conceptos, sensaciones y percepciones en el proceso de aprendizaje. Es por ello que el estudio de esta materia resulta fundamental para las fases posteriores de dicho proyecto.

#### EL NIÑO DE 3 A 4 AÑOS:

Cuvillier y Lozada (2022), Señalan como la comprensión del color del niño en esta etapa comienza a desarrollarse poco a poco. Ya es capaz de identificar colores básicos, normalmente los primarios, y algunos secundarios, y los asocia a objetos y elementos que le resultan familiares. Siendo esta correlación directa y concreta. Por ejemplo, el sol y el color amarillo o el cielo y el azul. Además, se comienza a desarrollar la capacidad de distinción y nombramiento de algunos de ellos.

Mechán y Henao (2016), sostienen que la percepción de la forma, en esta etapa está poco desarrollada, no obstante, es capaz de distinguir formas

simples como círculos o triángulos. Sin embargo, la distinción de formas más complejas implica la apreciación de variaciones de tamaño, color y orientación, habilidades que todavía no se poseen.

#### EL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS:

En este periodo ya se distinguen los colores, sus nombres y se comienza a desarrollar preferencia por algunos de ellos, así como las primeras relaciones entre emoción y color. Según Cuvillier y Lozada (2022), es en este momento en el que los colores comienzan a tener ciertas connotaciones positivas o negativas en el niño, a nivel emocional y también en términos de estimulación cerebral.

Así mismo, cuanto más se acercan a la edad de los 6 años, más comprensión poseen de la dimensión sociocultural y emocional ligada a los colores, y son ya capaces de distinguir tonalidades y matices de colores secundarios y terciarios.

En cuanto a su percepción de las formas, Mechán y Henao (2016) afirman que su capacidad de distinción de detalles mejora considerablemente. Arnás, M. (2025) añade que son capaces de identificar y reproducir en sus dibujos formas con similitudes a su realidad, denotando su comprensión del entorno. A medida que su percepción visual y motora se desarrolla, van adquiriendo la capacidad de combinar formas entre sí permitiéndoles llevar a cabo representaciones de mayor complejidad.

## 1.2.2. LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS

Uriz et al., (2011) en su publicación “*El desarrollo psicológico del niño de 3 a 6 años*” abordan las cuestiones del lenguaje de la siguiente manera:

### EL NIÑO DE 3 A 4 AÑOS:

Durante este periodo, el niño va dominando la mayoría de fonemas de la lengua, algunos con mayor y otros con menor facilidad. Este significativo progreso se ve acompañado de un aumento en la complejidad y longitud de la construcción de frases, a través del uso de artículos, pronombres personales de primera y segunda persona, adverbios y preposiciones sencillas.

Aunque el uso inicial de estos elementos puede ser equívoco, el niño comienza a abandonar el estilo típico de etapas previas (“a dormir, a comer, a jugar”), aproximándose gradualmente a un lenguaje más adulto.

Desde los 3 años, el niño busca interactuar y participar de manera activa en situaciones que requieran el uso del habla con otros interlocutores, y enriquecer su limitado vocabulario. Además, el lenguaje no sólo es su vía de comunicación sino que es un acompañamiento en su actividad y conducta.

En este periodo ya son capaces de expresar de manera clara sus intereses y emociones, y comprender el lenguaje descontextualizado del adulto como, por ejemplo, la narración de un cuento

sin soporte visual, o el desempeño autónomo de los mandatos de un adulto si la situación le es familiar. Sin embargo, tienen dificultad para narrar acontecimientos pasados y futuros, así como para comprender el conocimiento compartido o la empatización, dado el egocentrismo característico de esta etapa, que puede traducirse en el frecuente uso del “No”, a modo de resistencia y rechazo a los deseos de la figura adulta.

En este momento también suelen darse tres tipos de “monólogos”. En el primero de ellos, el lenguaje acompaña la acción, es decir, narra lo que hace en paralelo a su realización. El segundo uso hace referencia a la resolución de problemáticas, ya que piensa en voz alta con el objetivo de solucionar su adversidad. Por último, el lenguaje es un medio creador de su imaginación y fantasía. La palabra le ayuda a crear y dirigir su juego.

Según se aproximan a los 4 años de edad, el niño siente especial interés en perfeccionar su lenguaje, al ser ya consciente de las ventajas que este acarrea. Esto, junto a su desfocalización en el “yo” egocéntrico, conlleva a una mejora significativa en su capacidad de conversar fluidamente, narrar eventos pasados y futuros, una

mejor pronunciación, el uso correcto de pronombres y un espectro de vocabulario menos limitado. Además, la inquietud y curiosidad de la edad, junto con el deseo de comunicación, conduce a la continua formulación de preguntas, frecuentemente con el uso de “¿por qué?” y nuevos tiempos verbales como el condicional o el subjuntivo. Así mismo, comienzan a adoptar comportamientos de interacción social convencionales como dar las gracias o saludar.

### EL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS:

Entre los 5 y 6 años, el lenguaje del niño evoluciona significativamente, alcanzando un nivel notablemente más complejo en varios aspectos. El niño comienza a poseer el dominio completo de la pronunciación. Los errores comunes de la anterior etapa suelen desaparecer, siendo capaces de imitar palabras complejas, sin modificar sonidos ni el orden de las sílabas.

A pesar de que la utilización de elementos gramaticales se introdujo anteriormente con artículos, pronombres, preposiciones... Es en este momento cuando el niño cuenta con su control total, aboliendo los habituales errores de la etapa anterior.

Así mismo, es capaz de conjugar verbos sencillos de manera correcta, estructurar frases complejas con causa y consecuencia o negación. Pero, a pesar de que presenta dificultades para comprender conceptos como metáforas o analogías, va incorporando paulatinamente generalizaciones y abstracciones concretas.

El niño ya posee un vocabulario extenso. Según Diago (2016), se estima que a la edad de 6 años, maneja en torno a 2.500 palabras y suele mostrar interés por aumentar aún más su repertorio lingüístico y su precisión con expresiones que le resultan llamativas y graciosas por su sonido, o por la reacción del adulto.

Según Herrezuelo (2014), esto se evidencia en su actividad, ya que aquí comienza a aparecer el interés por la narración, ya sea de historias y cuentos inventados o experiencias de su día a día. Y es precisamente gracias a ese deseo de contar historias que el niño desarrolla una habilidad cronológica, con un lenguaje que le permite anticiparse a hechos, o mantener conversaciones, consolidando su capacidad de expresarse en contextos formales e informales, siendo capaz de cambiar de registro según el contexto e interlocutor.

### 1.3. LA CREATIVIDAD: ELEMENTO CLAVE EN EL DESARROLLO PLENO

La creatividad es una de las habilidades más significativas a desarrollar por el ser. Dota al que la posee de capacidad para contemplar, pensar y actuar de manera diferente.

Lowenfeld (1985) la define como un “comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en la acción o en la realización del individuo”. Gervilla (1986), considera a la creatividad como la capacidad para generar algo nuevo, rompiendo con las ideas y convenciones establecidas, teniendo como resultado la capacidad de encontrar soluciones diferentes a las habituales.

Esto implica que la creatividad en cierto modo es sinónimo de curiosidad. Característica innata del niño, y muy necesaria en todo su proceso de desarrollo.

Pero, ¿cuál es la verdadera correlación entre creatividad y desarrollo?

La respuesta, según Córdova (2005), radica en que la creatividad es un elemento fundamental para el desarrollo cognitivo del niño al activar múltiples procesos fundamentales del córtex prefrontal. Esta área del cerebro es la responsable del desempeño de funciones ejecutivas tales como el control de impulsos, la planificación o la toma de decisiones.

La estimulación generada a través de la creatividad pone en juego

habilidades fundamentales para la generación original e innovadora de ideas y resolución de problemas como la memoria, el lenguaje o la capacidad de atención. Su incorrecto desarrollo durante la infancia puede tener como consecuencia alteraciones en la conducta, aprendizaje, capacidad de regulación emocional y habilidades sociales.

Fernández (2018) sostiene que la curiosidad innata del niño le lleva a ser creativo por naturaleza, forzando ese estímulo tan necesario para su completo desarrollo, ya que el niño que experimente un desarrollo creativo, también lo experimentará en su desarrollo global, en términos de formación y crecimiento personal.

Tanto es así, que numerosos estudios psicométricos como el Minnesota test of Creative Thinking desarrollado por Torrance (1966), concluyen que existe un aumento en términos creativos constante durante la segunda edad hasta aproximadamente los 8 años coincidiendo con el periodo más relevante en términos de desarrollo. A partir de ese momento, la creatividad no dejará de disminuir, conociéndose este fenómeno como “Depresión Creativa”.

Según Revista de Ciencias Sociales (2024), todo ello implica que el hombre nace con un potencial creativo implícito, por el simple motivo de que lo necesita. Sin embargo, en la revista “Estudios de

Ocio” de Ocio de Deusto Publicaciones (2001) el desarrollo de la creatividad más allá de su funcionalidad requerida dependerá no sólo en los intereses del individuo en cuestión, que también, sino fundamentalmente de las adecuadas condiciones para ello.

Algunos de los factores que están más profundamente relacionados con dicho desarrollo creativo del niño son la familia, la educación y su contexto.

En cuanto al contexto familiar, se puede decir que es de vital importancia, al ser el primer y principal entorno donde el niño se expondrá a determinados estímulos tanto emocionales como cognitivos, que le permitirán explorar sus habilidades creativas. Campos y Moreno (2020) exponen la importancia de un entorno familiar enriquecedor, que fomente la comunicación efectiva, el apoyo emocional, la seguridad y apoyo para explorar nuevas ideas y pensamientos divergentes.

Así mismo, el contexto escolar y social al que el niño se irá exponiendo según avanza por la segunda infancia también juega un papel crucial en su desarrollo creativo. Peralta y Sánchez (2015) refuerzan la importancia de los estímulos provenientes de compañeros y profesores en dicho proceso. Así mismo, González (2019) recalca la importancia de la coordinación entre familiares y educadores para la efectividad absoluta de dicho desarrollo creativo.



Fig.8. EyeEm. Primer plano de un hombre y un niño tomados de la mano. (s.f.)

### 1.4. LA INFANCIA Y LA VIDA ADULTA

Es más que evidente que los primeros años del ser humano juegan un papel fundamental en su desarrollo vital. Las primeras vivencias de la infancia sientan los cimientos del ser, dictaminando el futuro.

Campos (2019) expone cómo en este periodo, el cerebro crece, se desarrolla y experimenta una serie de cambios a través de periodos de sensibilidad, en los que las interacciones y experiencias significativas con el ambiente son fundamentales para poder desarrollar conocimientos y habilidades (motoras, emocionales, sensoriales, sociales...) que sentarán la base para una vida entera.

En este periodo se produce una combinación perfecta entre genética y experiencias.

Como se mencionaba con anterioridad, el desarrollo del niño se ve directamente relacionado con diversos factores entre los que se destaca la familia, los educadores y el contexto. Esto se debe a que el niño requiere de un entorno de afecto y cuidado de adultos comprometidos y responsabilizados. Tanto es así que investigaciones neurocientíficas apuntan que el vínculo afectivo entre niño y adulto impacta en su desarrollo cerebral desde la temprana fase prenatal.

Dichos vínculos interpersonales son el eje del desarrollo. A través del juego, la comunicación, el afecto físico, etc. el niño aprende del adulto aquellas habilidades que le permiten adaptarse al medio. influyendo en la estructuración y funcionalidad del cerebro del niño, y dejando huellas indelebles en la vida adulta.

Tras abordar en profundidad el concepto de infancia, y los diferentes procesos de desarrollo que abarcan, tales como la creatividad, percepción y la comunicación, queda evidenciada la importancia real de este periodo, así como el papel crucial que juega el vínculo afectivo entre el niño y adulto, siendo este último precursor y elemento indispensable en dichos procesos que determinarán el rumbo de una vida.

Si hay un elemento que reúne todas las características anteriormente mencionadas es el cuento. Una herramienta que fortalece el vínculo entre adulto y niño, a la par que contribuye a su completo desarrollo, no sólo fomentando su creatividad y capacidades comunicativas, sino siendo capaz de transmitir un sinfín de conocimientos determinantes que acompañarán al niño a lo largo de su vida.

Sao (2021), señala que contar historias desde los orígenes de la humanidad no es casualidad. El hombre siempre ha sentido la necesidad de narrar, transmitiendo de manera oral tradición, conocimientos y valores que han pasado de generación en generación, de adultos a niños. Siendo la narración de historias un elemento fundamental en la infancia de todas y cada una de las civilizaciones hasta nuestros días, sentando las bases de la literatura actual.

Es por ello, que a continuación se explorará en mayor medida, la literatura infantil, y más concretamente el cuento como herramienta de unión y saberes universal.



Fig.9. Mary Cassatt. La Sra. Cassatt leyendo a sus nietos. (1888)

## 2. LA LITERATURA INFANTIL: EL CUENTO

### 2.1. QUÉ ES LA LITERATURA INFANTIL

Como se mencionó anteriormente, la literatura ha sido fundamental para preservar esas historias de tradición oral que siempre nos han acompañado. No obstante, su origen resulta desconocido, pero según Zipes, (2002) se cree que este se vería sujeto en cierto modo a la invención de la escritura, en torno al año 3000 AC. Sin embargo, la literatura y sus funcionalidades van más allá de inmortalizar historias pasadas, ya que también es capaz de crear para transmitir.

Dentro de la inmensa amplitud de lo abarcado por la literatura cabe recalcar un subgénero que difiere de todos los demás, la literatura infantil.

Sao (2021), sostiene que se trata de un género cargado de dinamismo que se nutre de las aportaciones históricas, y que tiene el papel fundamental de formar futuros lectores, ya que su público también difiere del resto, enfocándose en los más pequeños.

Pero qué es realmente la literatura infantil. Ya que dicho término parece ser bastante ambiguo y generalista. Según Cervera (1991) la literatura infantil es: *“El conjunto de producciones y actividades que tienen como vehículo la palabra con finalidad artística o creativa, y tienen como receptor al niño.”*

Además, es una disciplina fundamental en términos culturales, dado su carácter patrimonial y relevancia en el desarrollo y formación inicial de las personas.

Está a su vez puede originar de dos maneras definidas por Zipes, (2002): La primera de ellas es la literatura ganada. Esta engloba obras de carácter tanto oral como textual que no se destinaron originalmente a un público infantil. Por otro lado, la literatura creada que sí se destina originariamente al niño.

En cuanto a las principales funciones de la literatura infantil, se puede decir que esta debe ser una fuente de placer y disfrute para el niño, que le permita no sólo divertirse y entretenerse sino aprender.

Así mismo, la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (s.f.) aborda que debe ser un instrumento para el crecimiento personal del mismo, ya que la iniciación a la literatura busca fomentar el desarrollo creativo del niño. Además, es un medio expresivo y comunicativo que introduce el lenguaje, amplía el vocabulario tanto oral como escrito, fomenta la socialización y la expresión de su mundo interior. Por último, ayuda al niño a conocer su realidad, contexto social y cultural.

Macmillan Education. (2018) diferencia diferentes categorías dentro de esta tipología de Literatura, según sus características concretas: La primera de ellas es la Poesía, caracterizada por su estructuración en verso y el ritmo musical del lenguaje.

La segunda tipología son las Fábulas, breves relatos cuyo fin es transmitir una moraleja o lección. La siguiente son los mitos y leyendas, historias tradicionales arraigados a culturas y comunidades concretas, enfocadas en explicar fenómenos de compleja explicación.

Por último, se da el cuento, una breve narración de temática muy variada pero con unas características muy completas.

Así mismo, a continuación abordaremos más en profundidad esta categoría analizando su origen, evolución, características principales...

## 2.2. EL CUENTO: DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y TIPOLOGÍAS

### DEFINICIÓN

El Diccionario Literario (2005) define el término "Cuento" como:  
*Relato de ficción poco extenso que utiliza el mínimo número de palabras para transmitir el máximo de intensidad emocional; debido a su brevedad, cada frase tiene una especial significación dentro de su estructura, siendo particularmente importantes las del final que suelen ser reveladoras aunque no necesariamente sorprendentes.*

A su vez, el Diccionario de la Lengua Española (2005) ofrece tres acepciones del término:

- 1) *Relato, generalmente indiscreto, de un suceso.*
- 2) *Relación, de palabra o por escrito, de un suceso falso o de pura invención.*
- 3) *Narración breve de ficción.*

Cortázar (1986) define este género literario como:  
*"Un relato en el que lo que interesa es una cierta tensión, una cierta capacidad de atrapar al lector y llevarlo de una manera que podemos calificar casi de fatal hacia una desembocadura, hacia un final".*

Como podemos comprobar, las aproximaciones al término "Cuento" son más que extensas, y en cierto modo generalistas. Pero todas ellas coinciden en ciertos aspectos.

Pudiendo considerarlo un relato real o ficticio, tanto oral como escrito de cierta brevedad que apela a la emoción como medio para formar a aquel que escucha., tal y como apunta Toledo (2005).

Pero el cuento es mucho más que sus características inmediatas (que también abordaremos más adelante).

Los cuentos según Sao (2021) son un punto de conexión entre niños y adultos, ya que a través de ellos se establece una de las primeras formas de interacción. A través de una actividad que les llama la atención y les entretiene, los más pequeños van conociendo y adentrándose en el mundo adulto.

El carácter pedagógico y moralizante del contar historias, por tanto de la literatura, es evidente, pero aún en mayor medida a través del cuento. Tanto es así que en la actualidad son uno de los elementos fundamentales que constituyen la Educación Infantil y Primaria.

Esto se debe a que los cuentos no son meras narraciones de entretenidas historias, sino que albergan cuestiones, valores y situaciones complejas que trasladar al niño, y al no tan niño.

### EL CUENTO "TRADICIONAL vs. ACTUAL"

Como se abordará más adelante, el concepto de cuento, a pesar de sus múltiples definiciones, es un concepto que, desde sus orígenes, está sometido a un continuo cambio y evolución. Dicho lo cual, resulta relevante hacer una breve comparativa de las diferencias entre cuento clásico y cuento actual siguiendo las directrices de Rossini y Calvo (s. f.), desde diferentes enfoques, con el objetivo de una mejor comprensión en fases posteriores del proyecto.

#### EN CUANTO AL ORIGEN:

El cuento tradicional no va implícitamente destinado al niño. Si en algún momento ha llegado a estarlo es debido a los propios lectores, quienes así lo han considerado, no sin antes haberse adaptado la versión originaria. Por el contrario, el cuento actual sí que se enfoca en un público infantil. El autor tiene esta finalidad y determinación concreta presente en su creación.

#### EN CUANTO AL FORMATO:

Inicialmente el cuento tradicional se transmitía de manera oral, aunque posteriormente pasó a ser escrito. Esto implica que se desarrollen ciertas fórmulas y estructuras, comunes en todos ellos, que facilitaban este proceso, como el estilo lineal y directo o la recepción de hechos. Así mismo, ese

carácter oral implica cierto grado de proximidad entre emisor y receptor. Esto no sucede en el cuento actual, ya que suele transmitirse de manera escrita o audiovisual, por lo que existe un mayor distanciamiento e impersonalidad.

#### EN CUANTO A LA INTENCIONALIDAD:

Los cuentos tradicionales poseen un carácter didáctico universal, que no se ve limitado por el espacio o tiempo, siendo capaz de hablar de una cultura común que sobrepasa particularismos. Por otro lado, el cuento actual suele enfocarse en objetivos más definidos y en ámbitos más concretos, que no necesariamente poseen un carácter de universalidad.

#### EN CUANTO AL CONTENIDO:

El cuento tradicional refleja escenas de universos pasados, que ya de por sí resultan más lejanos y menos identificables. Además, todos ellos tienen una mayor inclinación por lo fantástico. Uno de los objetivos principales del cuento actual es que el niño sea capaz de sentirse identificado con los personajes y situaciones que se presentan, por lo que se da un contexto mucho más realista y fidedigno a la realidad actual, implicando en cierto grado la renuncia al carácter maravilloso del mismo.

## CARACTERÍSTICAS

Según Toledo (2005), la gran mayoría de cuentos infantiles comparten una serie de rasgos en común que no sólo permiten englobarse en la misma categoría literaria, a pesar de la gran variedad de temáticas existentes, sino que permiten ser reconocidos e identificados como tal a ojos del narrador, lector y receptor.

A continuación, abordaremos las tres principales: la estructura, los elementos y el lenguaje que lo conforma.

### ESTRUCTURA DEL CUENTO

La estructura es uno de los principales y más evidentes atributos del cuento. Tanto es así que, según De Amo (2003), la familiaridad de la estructura del cuento permite comprender, interpretar y dar sentido al relato, hasta tal punto, que el lector o narrador, es capaz de improvisar por ejemplo un final alternativo, al ser conocedor de la dinámica a seguir. Y por ello, somos capaces de inventar cuentos.

Según Propp (1928), la estructura del cuento puede resumirse en tres momentos clave. El primero de ellos es la fechoría inicial, argumento que genera intriga e interés por la historia narrada. Este es seguido por las acciones del héroe, que surgen en contraposición a la fechoría. Por último, la problemática es resuelta y se produce un final feliz en el que el bien siempre triunfa sobre el mal.

### ELEMENTOS DEL CUENTO

Toledo (2005) destaca dos tipos de elementos fundamentales en los cuentos infantiles. Los personajes y sus diferentes funciones, siendo imposible la división entre ambos. Esto se debe a que los personajes son lo que aportan sentido al relato y su función, el motivo tras la acción que deben realizar y que desarrolla el relato.

Así mismo, existen ciertos personajes con funciones específicas que se dan de manera habitual en los cuentos infantiles:

- El héroe o heroína.
- El agresor o villano.
- El falso héroe.
- La princesa o el padre de ésta.
- El que pide ayuda.
- El mandatario (Envía al héroe).
- El donante (Provee al héroe de objeto mágico).
- El auxiliar (Ayuda al héroe).

Cada una de estas funciones puede ser desempeñada por cualquier tipo de personaje. Personas, animales, seres mágicos... Sin embargo, sólo existen dos figuras imprescindibles en todo relato, ya que cabe recordar que los cuentos infantiles suelen abordar una eterna pelea entre el bien y el mal.

El primero de ellos es el héroe o heroína. Estos suelen ser representados por seres humanos, aunque también es frecuente el recurso de animales con habilidades humanas. Se caracterizan por representar la inocencia y la bondad, y verse obligados a desempeñar una misión con gran fuerza interior a pesar de las dificultades y penurias. En ocasiones cuentan con la protección de seres mágicos que facilitarán el desempeño de su misión dotándolos de objetos mágicos, poderes sobrenaturales, conocimientos, etc.

Por otro lado, la figura del villano o enemigo representa la otra cara de la moneda. Lo oscuro, perverso, malvado, etc. Pueden estar representados por cualquier tipo de personaje (humanos, animales, monstruos, seres fantásticos, etc. y siempre son vencidos por el héroe.

Como se mencionó anteriormente las acciones que suceden en la narración están directamente relacionadas con las funciones asignadas a los diferentes personajes. Estas, son limitadas, constantes y no varían a lo largo de la historia.

Propp (1981), determinó que existen 31 funciones que se repiten en la gran mayoría de cuentos infantiles.

Sin embargo, esto no implica que todas ellas deban aparecer de manera obligatoria en los relatos para que estos sean considerados cuentos.

Esto únicamente sucede con la fechoría o daño causado inicialmente por el villano o enemigo hacia el héroe y el principio de acción contraria del mismo, sin la cual, no habría historia.

Así mismo, algunas de estas otras funciones secundarias son:

- Alejamiento: Un personaje se aleja (Puede ser muerte)
- Prohibición: Orden o prohibición sobre el protagonista.
- Transgresión: Orden o prohibición rota.
- Interrogatorio: Obtención de información de la víctima.
- Información: Obtenida por el villano.
- Engaño: La víctima es engañada.
- Complicidad: La víctima se deja engañar
- Fechoría: Acción causada por el villano.
- Carencia: Carencia o deseo material de un personaje.
- Mediación: Divulgación de fechoría.



Fig.10.macrovector. Conjunto infográfico plano de cuento de hadas con íconos aislados de héroes... (s.f.).

- Principio de la acción contraria: Respuesta del héroe.
- Partida: El héroe se parte a otro lugar.
- Primera función del donante: Preparación para recepción de objetos mágicos.
- Reacción del héroe.
- Recepción del objeto mágico
- Combate entre héroe y agresor.
- Desplazamiento: El héroe llega a su destino.
- Marca: El héroe es marcado.
- Victoria: El agresor es derrotado.
- Reparación: Solventación de la fechoría.
- La vuelta: Regreso del héroe.
- Persecución: Persecución del héroe.
- Socorro: El héroe es auxiliado.
- Llegada de incógnito: El héroe llega de incógnito.
- Pretensiones engañosas: Aparición de falso héroe.
- Tarea difícil para el héroe.
- Tarea cumplida.
- Reconocimiento: El héroe es reconocido.
- Descubrimiento: El falso héroe es desenmascarado.
- Transfiguración: Nueva apariencia del héroe.
- Castigo: El falso héroe es castigado.
- Matrimonio: El héroe se casa y asciende al trono.

## TIPOLOGÍAS

La clasificación del cuento en tipologías es materia compleja, al poder desempeñarse de muy diversas maneras, pudiendo incluirse un mismo cuento en diferentes categorizaciones a la vez.

Según la Revista de Literatura del CSIC (s.f), la primera tentativa de clasificación fue llevada a cabo por Aarne (1919), a través de un primer catálogo, posteriormente revisado y ampliado por Thompson (1928).

Este se conoce bajo el nombre de la Clasificación Aarne-Thompson-Uther (ATU), una sistemática empleada a nivel internacional que categoriza los cuentos de todo el mundo por grandes temáticas con subcategorías concretas.

Según su temática estos se dividen en:

- **CUENTOS DE ANIMALES:** En esta categoría se engloban los cuentos de animales salvajes, animales domésticos, animales domésticos y salvajes, el hombre y animales salvajes, pájaros, peces y otros animales y objetos.

- **CUENTOS FOLCLÓRICOS ORDINARIOS:** Por un lado estarían los cuentos de magia (Adversarios sobrenaturales, tareas sobrenaturales, ayudantes sobrenaturales, objetivos sobrenaturales, poderes mágicos...), y también cuentos religiosos, cuentos románticos y cuento del ogro estúpido.

- **CUENTOS HUMORÍSTICOS:** En esta categoría se engloban los cuentos de tontos, sobre matrimonios, acerca de una mujer u hombre concreto, un hombre listo, un hombre estúpido, accidentes afortunados, chistes sobre órdenes religiosas y clérigos, anécdotas sobre otro grupo de personas y cuentos de mentiras.

- **CUENTOS DE FÓRMULA:** Serían los cuentos acumulativos, con trampa y otros formatos.

- **CUENTOS NO CLASIFICADOS** Por su parte, Rodríguez (1982) redujo esta compleja clasificación a tres categorías principales: cuentos maravillosos, costumbristas y animales.

Bryant (1995), a su vez, propuso una nueva clasificación:

- **CUENTO DE HADAS:** Su temática aborda aventuras maravillosas, y a pesar de su nombre, no tienen por qué aparecer hadas entre sus personajes. A su vez, este se divide en dos subcategorías en base a su función.

La primera de ellas son los cuentos con moraleja, que tienen por objetivo aleccionar. La segunda son cuentos de apreciación personal, que muestran un aspecto de la realidad sin pretender influir en la moralidad del niño.

- **CUENTO BURLESCO:** Son cuentos con temática puramente festiva.

- **CUENTOS BASADOS EN HECHOS CIENTÍFICOS:** Animales y plantas.

- **CUENTOS HISTÓRICOS:** Se basan en hechos y personajes reales y cómo hacen frente a la adversidad.

Pelegrín (1982) llevó a cabo una nueva clasificación, más precisa que las anteriores, basándose en el trabajo realizado por Aarne y Thompson.

Aplicando la clasificación del cuento hasta en 12 categorías. Sin embargo, sólo resulta relevante profundizar en las 3 que hacen referencia al género más puramente infantil, con edades de los 3 a 8 años. Dichas categorías son:

- **CUENTOS DE FÓRMULA:** Se engloban cuentos de gran brevedad y con una estructura narrativa que permanece invariable. Son especialmente atractivos para niños de entre 2 a 5 años de edad. A su vez, dicha categoría se divide en tres subcategorías:
  - **CUENTOS MÍNIMOS:** Se reducen a una única frase, por lo que empiezan y concluyen simultáneamente.
  - **CUENTOS DE NUNCA ACABAR:** Son cuentos que terminan con un interrogante que ha de ser respondido de cualquier manera, repitiendo la historia en un bucle infinito.

- **CUENTOS ACUMULATIVOS Y DE ENCADENAMIENTO:** Se sigue en todo momento una misma estructura inicial a la que se le añaden elementos de manera progresiva. Fomentando la memoria y ordenamiento lógico.

- **CUENTOS DE ANIMALES:** Son protagonizados por animales con capacidades y cualidades humanizadas. Adoptan los mismos roles como si de protagonistas humanos se tratase. También se tipifican las características propias del animal que representan.

- **CUENTOS MARAVILLOSOS:** Esta categoría abarca desde los cuentos de hadas mencionados anteriormente hasta fantásticos o de encantamientos.

Se caracterizan por la presencia de numerosos elementos fantásticos y seres sobrenaturales. La historia se da en un contexto atemporal, en universos y mundos de ensueño.

Por último, el contexto de la actualidad ha fomentado el surgimiento de

nuevas tipologías de cuento alejadas de las más convencionales hasta ahora bordadas.

Estas son:

- **CUENTOS MOTOR:** Este surge como una evolución al cuento narrado. En este se resalta el carácter lúdico del cuento porque el cuento se juega, Es decir, el cuento se enfoca como un juego que se nutre de la necesidad de expresión corporal del niño, quien suele ser el protagonista, planteando el movimiento y el juego como un elemento más de la historia.

- **CUENTOS ELECTRÓNICOS:** Esta nueva categorización surge con el auge tecnológico que también envuelve a los más pequeños. Se trata de cuentos en formato digital, permitiendo que no sólo sean leídos, sino escuchados y vistos, con sonidos animaciones...

Permite en ocasiones ser modificados por los lectores, al poder elegir qué va sucediendo en el transcurso de la historia.

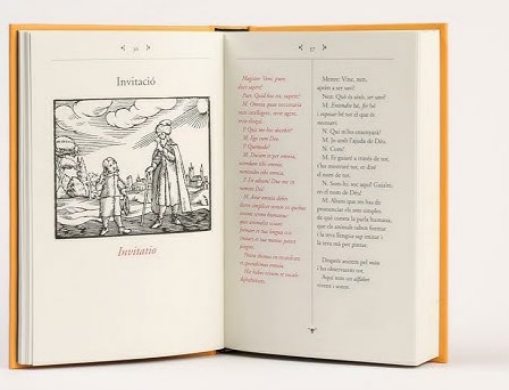


Fig.11. Jan Amos Komesky. *Orbis Sensualium Pictus*. (1658)



Fig.12. François Chauveau. *Fables choisies mises en vers par M. de la Fontaine* (1668)



Fig.13. Gustave Doré. *La Bella Durmiente*. (1667)



Fig.14. Ludwig Richter. *Hänsel y Gretel* (1812)



Fig.15. John Tenniel. *Alicia en el País de las Maravillas*. (1865)

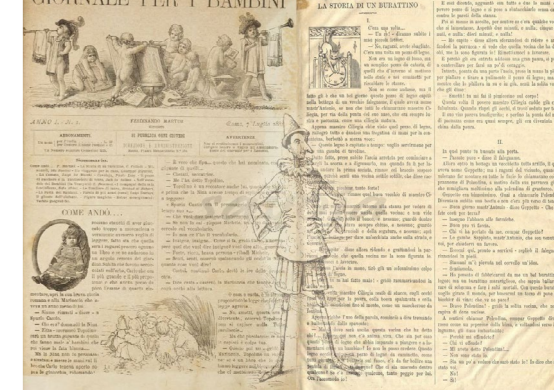


Fig.16. Enrico Mazzanti. *Giornale per i Bambini* (1881)

### 2.3. ORIGEN, EVOLUCIÓN Y PRIMEROS EJEMPLOS

El cuento ha existido desde que el hombre es hombre, ya que este siempre ha sido narrador de historias. Sin embargo, determinar cuándo surge exactamente, según Rossini y Calvo (s.f.), es tarea prácticamente imposible, ya que estas poseían un carácter oral que con la aparición de la escritura pasaría a dejar constancia escrita de estos primeros cuentos.

Cabe recalcar que este tipo de narraciones tradicionales en ningún caso fueron creadas con tal propósito. No estaban dirigidas al público infantil concretamente, sino en general, por lo que muchas de ellas son el resultado de adaptaciones de dichas historias originales.

Así mismo, el *"Papiro d'Orbigny"* (1215 a.C.), conservado en el British Museum de Londres, tal y como sostienen Rossini y Calvo (s.f.) podría ser considerado el primer cuento de la historia. Este nos narra la historia de dos hermanos seducidos por una misma mujer. Ambos mueren y resucitan, siendo el mensaje principal de este primer cuento, que existe vida tras la muerte.

Cervera, (1991) expone que en el Renacimiento surgió la tendencia de rescatar los cuentos de tradición oral.

Se dice de estos que fueron fuente de inspiración clave para los hermanos Grimm y Charles Perrault, precursores del cuento clásico, tal y como lo conocemos.

Según López (2010), una de las primeras publicaciones directamente enfocadas en los más pequeños fue *"Orbis Sensualium Pictus"*, publicada en el año 1658 en Alemania por el pensador y pedagogo Jan Amos Komensky. Se trataba de una especie de enciclopedia ilustrada escrita en latín que acercaba al niño la realidad del mundo con un objetivo instructivo.

Y ese fin último de educar al niño se mantuvo muy presente durante los consecutivos siglos XVII y XVIII, fundamentalmente a través de cuentos con un trasfondo moralizante.

Uno de los principales precursores de esta tipología de cuento, según Toledo (2005), fue La Fontaine, quien publicó *"Las Fábulas"* en 1668, momento en el que la lectura y escritura comienzan a expandirse. Este se enfoca en un público infantil, hasta ahora prácticamente ignorado, ya que consideraba la fábula como el vehículo idóneo para instruir moralmente al joven.

Dichas fábulas tomaban como fuente de inspiración la naturaleza y la antigüedad. Sus relatos retratan de manera cómica la vida contemporánea del momento a través de animales. Combinando un léxico rico a la par que irónico, para evocar emociones cómicas a la par que trágicas en el lector.

Por otro lado, siguiendo con la transcripción de los cuentos de tradición oral, Perrault, publicó en el año 1697 *"Los cuentos de mi madre la Oca"*, 11 relatos aún populares en nuestros días como *"La Cenicienta"*, *"El gato con Botas"*, *"La bella Durmiente"*, *"Caperucita Roja"* o *"Pulgarcito"*, popularizando y consolidando el género de la literatura infantil tal y como exponen Rossini y Calvo (s.f.). Dichos cuentos se verían elevados gracias a las ilustraciones de Gustave Doré, uno de los más brillantes grabadores de la Historia del Arte. Esto provocó que la difusión de los mismos fuese de tal magnitud, que hoy en día siguen vigentes. Así como la popularización del libro ilustrado, dando pie a obras posteriores tan reconocidas como *"Struwelpeter"* (1845) de Hoffman.

Así mismo, Cervera (1991) indica que los hermanos Jacob y Wihlen Grimm consagraron el folklore de su país con la publicación de su primer libro de relatos populares alemanes en el año 1812. Su intención nunca fue enfocarse en el público infantil, sino recopilar historias tradicionalmente orales, respetando los localismos y tradiciones de cada rincón a los que pertenecían originariamente. Sin embargo, estas antiguas historias recibieron una enorme aceptación del público general, pero más concretamente del infantil. Algunos de los cuentos que publicaron son: *"Hansel y Gretel"*, *"Las 12 princesas"* o *"Blancanieves"*.

Rentero(2023), recalca que la Revolución Industrial (1760-1840) fue uno de los principales factores para popularizar y focalizar la atención de la literatura en los lectores más pequeños. Estos se vieron obligados a trabajar como adultos en fábricas y minas hasta que la Reforma Legislativa de comienzo del Siglo XIX abolió el trabajo infantil y fomentó la educación obligatoria, teniendo como consecuencia la escolarización masiva, convirtiéndose en una necesidad latente el surgimiento de nuevos recursos pedagógicos y de entretenimiento.

El escritor partícipe de este nuevo enfoque de la literatura infantil por excelencia, según Sao (2021), es Hans Christian Andersen (1805-1875), considerado el primer autor en dejar las historias de tradición oral de lado, y optar por la cosecha propia. Resultando en obras tan emblemáticas como *"La Sirenita"*, o *"El Patito feo"*.

Así mismo, origina un nuevo estilo literario en el que no sólo se introduce la posibilidad de un triste desenlace, sino que sus cuentos podrían categorizarse dentro del género de lo fantástico, pues introduce conceptos pioneros hasta el momento como la metamorfosis de los personajes, el retorno del más allá, lo visible y lo invisible, modificaciones en el espacio-tiempo, etc.

Según Sao (2021), con Lewis Carol (1832-1898), autor de la emblemática obra *"Alicia en el País de las Maravillas"* (1865) y *"Alicia a través del Espejo"* (1871), la literatura infantil toma nuevamente un giro, siendo una literatura más cercana e interactiva. Influida por lo absurdo de los "Nursery Rhymes" y "Limericks", que según Cambridge English Dictionary (n.d.) se tratan de *"Poemas humorísticos de cinco versos, donde los dos primeros versos tienen la misma rima final que*

*el último"*, muy característicos de la literatura inglesa de finales del siglo XVII. También, existe una clara vinculación al "Nonsense" victoriano, y su representación de lo absurdo, a través de disparatadas frases e imágenes, y metáforas del caos. Esto se ve mayormente enfatizado por el poder visual de la ilustración llevada a cabo por John Tenniel, quien añade valor a esta disciplina.

Por último, Sao (2021) destaca como Carlo Collodi (1826 - 1890) también se suma a esta nueva tendencia de la literatura infantil interactiva y cercana con el público, así como de mayor peso visual. Ya que en el año 1881 se inicia la publicación de las aventuras de *"Pinocchio"* en el periódico infantil italiano *"Giornale per i Bambini"* junto con las ilustraciones de Enrico Mazzanti. La interacción entre el actor y el público infantil fue tal, que ante la insatisfacción de este por el final originario, el autor se vio obligado a modificarlo.

## 2.4. IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DEL NIÑO

Como se menciona al inicio de esta sección, el cuento ha sido un instrumento fundamental de socialización desde el principio de los tiempos, en todas las civilizaciones y de generación en generación.

Su secreto no es otro más que su valor psicopedagógico y social, ya que no se trata de un suceso de transmisión sistémica de contenido, sino que, según Toledo (2005), es capaz de traspasar emociones, cultura de vida y saberes de generación en generación, permitiendo moldear la personalidad del niño con independencia de su contexto histórico, educando de manera formal e informal.

Así mismo, los beneficios para su formación y desarrollo son tales, que desde el año 2014, la American Academy of Pediatrics (AAP), promueve a los padres la lectura en voz alta desde que nacen hasta la segunda infancia.

Trigo (1997) hace referencia a cada uno de los beneficios que se expondrán a continuación. El primero de ellos es el desarrollo cognitivo ya que el cuento contribuye al desarrollo intelectual del niño. Esto se debe a que cuando lee o escucha un cuento, entran en juego sus capacidades de interpretación, inferencia, orden lógico, deducción, análisis, síntesis y emisión de juicios y valores.

El hecho de que se trate de un relato hipotético refuerza su asociación a posibles soluciones y desenlaces similares a situaciones tangibles. Potenciando su capacidad de pensamiento global.

Pérez Molina et al. (2013) consideran que el cuento es una herramienta crucial para captar y trabajar la atención del niño. Esto resulta imprescindible para su posterior introducción en el ámbito de la lectura.

La memoria es un factor fundamental para el completo desarrollo del niño y sus procesos de aprendizaje. La estructura que caracteriza al cuento favorece a la fácil memorización del relato, promoviendo su ejercitación y desarrollo, ya sea mediante la narración oral o escrita.

Así mismo, el cuento es el potenciador por excelencia de la fantasía y creatividad, dando rienda suelta a la imaginación del niño, estimulando la creación y recreación de historias propias y su identificación con personajes y situaciones. Además, tal y como expone Toledo (2005), el cuento ayuda a comprender la realidad que rodea al niño, con situaciones que experimenta a diario y que su mente aún no es capaz de comprender y sus posibles resoluciones.

Por otro lado, el niño recibe de manera inconsciente una amplia formación estética. Esto es posible mediante las representaciones, simbología y el lenguaje que caracteriza al cuento. Así como su estructura, que fomenta su iniciación en la dimensión poética del ser. Sensibilizando al niño, satisfaciendo su capacidad de asombro con emociones alegres y bellos relatos.

Sao (2021) señala que otra de las necesidades que se ven cubiertas a través del cuento es el juego, siendo sinónimo de ocio, entretenimiento y recreación para el niño. Una actividad con connotaciones más que positivas. El cuento es capaz de sembrar el hábito de la lectura. Es bastante probable que aquel niño que disfruta de la narración de historias acabe siendo buen lector, atribuyendo a dicho momento emociones positivas.

Por último, el cuento es comunicación y enseña al niño a comunicarse, mientras que asimila de manera paralela un sinnúmero de conocimientos, integra valores, conductas y actitudes que contribuyen a su formación como persona. Con la escolarización, se busca la comprensión y expresión escrita de los mismos, siendo este el punto de partida para otros muchos aprendizajes que le acompañarán hasta la edad adulta.



Fig.17. Edward Thompson Davis. *El cuento del abuelo* (1860)



Fig.18. FREEPIK. Cerrar mano con lápiz digital. (s.t.)

## 3. LA ILUSTRACIÓN

### 3.1. DEFINICIÓN

Según Menza et al. (2016), la Ilustración es: *“una disciplina que se sirve de la expresión artística en su ejecución, utilizada como elemento narrativo de apoyo a un texto”*.

Así mismo, una de las acepciones del Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (RAE), es: *“Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”*.

Sin embargo, dichas definiciones se limitan a reconocer los atributos originarios meramente decorativos (acompañar al texto) y funcionales de la ilustración (complementar y clarificar el texto). Pero la ilustración cuenta con una dimensión mucho más profunda, ya que es un lenguaje en sí misma. Es capaz de transmitir de manera eficaz, mensajes completos, ya que cuenta con sus propios códigos, elementos, propiedades...

Tampoco debe olvidarse su esencialidad artística. El ilustrador Fernández-Pacheco (2005, 240) define la ilustración como *“una rama de la pintura y del dibujo que produce obras de arte destinadas al gran público”*

Tanto es así, que según Nuria Obils (2001), la ilustración *“expresa todo aquello que la palabra por sí sola no puede. Es el arte que transforma. El verbo en color, la frase en línea, la poesía en luz o lo arbitrario en perspectiva”*. *“Clarifica, explica, pero al mismo tiempo, lo elabora y decora”*. Siendo esta una aproximación a la ilustración mucho más coherente.

En cuanto a la principal diferencia de la Ilustración respecto a otras modalidades de arte visual, se puede decir, que esta disciplina posee un mayor peso funcional que estético, según Durán (2005). A pesar de que la Ilustración tiene voz por sí misma, esta suele estar ligada a la reinterpretación de elementos, ya sean textos, canciones...

Además, Aguado y del Valle (2020) consideran que es un elemento más cercano y abierto al público que otras disciplinas artísticas, ya que apela directamente a los sentimientos y pensamientos generalizados, fomentando el establecimiento de un diálogo entre obra y espectador.

## 3.2. CARACTERÍSTICAS, FUNCIONES Y TIPOLOGÍAS

### CARACTERÍSTICAS

Como se ha mencionado anteriormente, la Ilustración es una disciplina con características muy particulares que la hace única. A continuación abordaremos las principales, señaladas por Obiols (2004).

La primera de ellas que sus atributos particulares se ven determinados por el momento de su desarrollo y su finalidad. Es decir que el estilo de la misma puede estar sujeto a tendencias modales o las necesidades concretas de su fin último.

El autor determina el grado de iconicidad, recursos técnicos y código expresivo. Esto quiere decir que recae sobre el ilustrador la capacidad de decisión de aspectos como el grado de realismo de sus representaciones, cuestiones estilísticas (colores, trazo, composiciones, luces, texturas...) y elección de elementos visuales con según qué connotaciones (representación crítica de la sociedad, personajes con atributos concretos...)

Así mismo, esta imagen tan dependiente del propio criterio del autor experimenta a su vez el reconocimiento particular de cada lector. Es decir, la percepción de dicha imagen estará condicionada por los diferentes códigos propios de cada espectador, conformados por sus propias experiencias vitales.

En cuanto al lenguaje de la Ilustración, Durán (2005) expone que concede un grado de concreción e información mayor que el texto en sí, pues permite expresar aunque de manera visual, aspectos a los que la palabra no llega, dotando de mayor significado a su mensaje.

Por último, Moral (2018) recalca su carácter dependiente, tanto del propio texto como de los procesos de edición editoriales que en ocasiones modifican el soporte originario.

### FUNCIONALIDADES

Las diferentes funcionalidades de la Ilustración se ven directamente relacionadas con las características abordadas. A continuación profundizaremos en las principales, señaladas nuevamente por Obiols (2004), esta vez, en colaboración con Durán (2005).

La primera de ellas es la redundancia del mensaje textual. Es decir, la ilustración tiene el papel de repetir nuevamente el mensaje, ya de por sí claro, del texto. Facilita una comprensión más profunda por parte del lector, por lo que su experiencia se ve tremendamente enriquecida. Esto ocurre de manera bilateral ya que el texto se ve enriquecido por la ilustración y viceversa.

Esto va muy ligado a su capacidad de expresar lo que las palabras no son capaces, asumiendo un peso narrativo capaz de conceder información más detallada, profunda y de cierta complejidad, transformándola en información visualmente tangible.

Esto está directamente relacionado con la funcionalidad de mostrar y capturar la esencia de nuestra realidad. Moral (2018) añade a esto que a través del detalle, y la fidelidad a la realidad, la ilustración es capaz de contextualizar mayormente la narrativa del texto. Así mismo, no se debe ignorar la dimensión

estética de la Ilustración, siendo capaz de embellecer y gratificar la experiencia del lector. Esto tiene como consecuencia la funcionalidad enriquecedora de la Ilustración. Ya que a través de la experiencia y la información añadida que esta alberga es capaz de educar en términos estéticos y creativos al lector.

Otra de las funcionalidades de la ilustración tiene que ver con su dimensión poética. Esto quiere decir que tiene la capacidad de mostrar la visión poética del mundo del ilustrador, sin necesariamente ceñirse a una traducción visual del texto, modificando la experiencia del lector en un proceso de lectura del texto y un proceso de observación de la imagen que lo interpreta y lo que ésta tiene que decir.

La ilustración también cuenta con la función embelesada capaz de cautivar y fascinar al lector, siendo esto posible a través del vínculo empático que ofrece la imagen al espectador.

Este también puede experimentar la funcionalidad retadora de la Ilustración, pudiendo plantear una dinámica visual ciertamente lúdica que promueve el juego con el lector.

Por último, la Ilustración posee una función considerablemente más abstracta que las anteriores, y esta es su capacidad de señalización. Esto implica que la imagen alberga una clave o elemento necesario para permitir la comprensión del lector del mensaje. Sin esta, este será incapaz de entender el relato visual y el verdadero sentido de la obra.

### TIPOLOGÍAS

La Ilustración es una disciplina artística amplísima que abarca todo tipo de estilos, finalidades y funcionalidades. Así mismo, esta se puede clasificar en dos categorías principales según Rojas (2010): Ilustración Conceptual e Ilustración Específica.

La Ilustración Conceptual se centra en la representación de pensamientos e ideas abstractas a través de la imagen. Pudiendo diferenciar a su vez en Ilustración editorial y publicitaria. La primera subcategoría incluye formatos como portadas de revistas, reportajes, ilustración periódica, informativa, humorística y cualquier tipología de texto literario, como por ejemplo el cuento infantil. Por otro lado, la Ilustración publicitaria se da en formatos gráficos como carteles y vallas publicitarias, packaging...

La Ilustración específica se caracteriza por la representación precisa y detallista de lo representado, lo cual va dirigido a un público muy concreto. Esta, se puede agrupar en tres subcategorías. La ilustración técnica, la científica y de moda.

La primera de ellas presenta temáticas de dibujo lineal caracterizadas por su exactitud y precisión. La Ilustración Científica a su vez suele darse en libros de ciencias naturales, en los que se muestran imágenes muy detalladas, fidedignas a la realidad y autoexplicativas.

Por último, la Ilustración de Moda, suele emplearse para representar el diseño de prendas y vestuarios.



Fig.19. Edil Rodríguez. (s.f.).

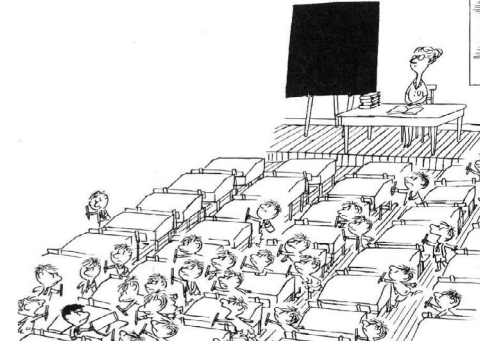


Fig.20. Jean Jacques Sempé. Le Petit Nicolas. (s.f.).



Fig.21. William Hogarth. Gin Lane. (1751).

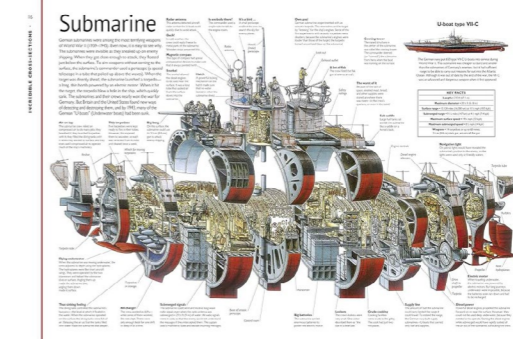


Fig.22. Stephen Biesty. Incredible Cross-Sections. (1992).



Fig.23. Ernst Haeckel. Kunstformen der Natur. (1899).



Fig.24. Megan Hess. Zapatos. (2024).



Fig.25. Jordi Labanda (2021).

### 3.3. ORIGEN Y PRIMEROS EJEMPLOS

Aunque las teorías del origen de la Ilustración son numerosas, la gran mayoría de ellas señalan su aparición mucho antes que el libro ilustrado. Doyle et al. (2018) señalan que los primeros indicios de imágenes de carácter narrativo se remontan a la época de las cavernas, seguido por los trazos propios de las culturas egipcias, romanas, griegas y aztecas.

Sin embargo, según Moral (2018), se considera como el verdadero predecesor de la Ilustración al manuscrito ilustrado, códices y libros desarrollados durante el medievo, caracterizados por su distribución equitativa entre imagen y texto, llevadas a cabo de manera manual. Algunos de los ejemplares más relevantes conservados hoy en día son los “*Libros de Horas*” y “*Salterios*”.

Moral (2018), añade que durante este mismo periodo histórico, también se llevaban a cabo los conocidos como “*Pliegos de Cordel*” y “*Romances de ciego*”, libros ilustrados mediante bloques de madera que, por su barata producción, resultaban más bien toscos. Estos eran disfrutados tanto por adultos como por niños, ya que como se aborda en capítulos anteriores, en la Edad Media no había distinción alguna de la infancia y sus necesidades particulares.

En el siglo XV, con la invención de la Imprenta, la concepción de la lectura sufre un drástico cambio de percepción, y con ella, la Ilustración. Ya que esta actividad ya no estaba reservada para el privilegio de unos pocos, sino al público general. Tornando hacia la característica pedagógica de la literatura.

Es aquí cuando surge “*Orbis Sensualium Pictus*” de Amós Comenius en 1658, cuestión abordada más extensamente en el anterior capítulo de la Historia y evolución del Cuento Infantil.

Así mismo, Rojas (2011) expone que en el siglo XVII se dan dos factores determinantes en la evolución de la Ilustración:

El primero de ellos, tiene que ver con el cambio de mentalidad de la sociedad del momento respecto a la visión del niño. Teniendo como consecuencia el surgimiento de aspectos enfocados en sus características y necesidades como una primera tentativa de Literatura Infantil.

El segundo factor que se da en este momento histórico es la invención del grabado, con figuras tan relevantes como William Hogarth. que servirían de pretexto para la evolución de dicha invención con la llegada del Romanticismo.

Y es que, con el inicio del siglo XIX, y con la invención de nuevas técnicas de impresión a gran escala, como la Litografía o los bloques a color independientes, se produciría un fenómeno que verdaderamente pondrá la Ilustración en el mapa, de la mano de artistas como Toulouse Lautrec y el cartelismo; que originaron la invención de la publicidad.

Gracias a los cuales, editores de todo Europa, comenzaría a ver la Ilustración como arma de venta fundamental y por tanto, dándole relevancia a la figura del ilustrador.



Fig.26. Maestro Bedford. Libro de horas. (1423).

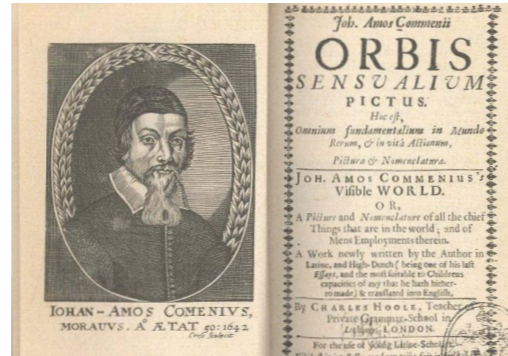


Fig.27. Jan Amos Komesky. Orbis Sensualium Pictus. (1658).



Fig.28. William Hogarth. Gin Lane. (1751).



Fig.29. Henri Toulouse-Lautrec. Troupe de Mlle Églantine. (1896).

Doyle et al. (2018) defienden que a finales de este siglo, a causa de la industrialización, artistas como los hermanos Grimm, Evans o Greenway, buscaron alejarse de las consecuencias estéticas de dicho fenómeno, e ilustrar la Inglaterra previa a la Revolución Industrial o la belleza de lo campestre y rural. Es aquí cuando surgen obras consagradas ya mencionadas como los cuentos de Perrault, Doré o Hoffman, Caldecott, Carrol o Brunhoff. Conociéndose este momento histórico que abarca desde finales del siglo y principios del XX, como “*La Edad de Oro*” de los libros infantiles.

Esto tiene como consecuencia, según Moral (2018), no sólo la puesta en valor de la Ilustración y de los grandes artistas, sino una nueva ambición por producir obras cuidadas, fijando la atención en nuevos aspectos como la tipografía. Que pasaría a requerir de las mismas técnicas de producción que la Ilustración, siendo esta meticulosamente diseñada para transmitir una misma esencia, convirtiéndose en un elemento fundamental.

Rojas (2011) añade a esto que todos los avances previamente mencionados permitieron que, en la década de los años 30, tanto en Europa como en EEUU, se extendiese el objetivo entre las casas editoriales de producir libros infantiles ilustrados que fuesen de buena calidad, pero asequibles para todo el público. Estos buscaban educar y formar al niño, a través de formatos en los que la Ilustración era ya igual de crucial que el texto.

Haciendo partícipes a los grandes artistas del momento, vinculando las tendencias artísticas del momento con la literatura.

En este momento aparece un nuevo formato, la revista ilustrada. La cual, cada vez fue dedicando una mayor atención al público de los más pequeños.

Doyle et al. (2018) señalan que con el transcurso del siglo, se sucedieron una serie de variaciones en el ámbito de la Ilustración profundamente marcados por la WWII, denotando una evidente sensación de austeridad, dada la necesidad de reducir costes y escasear el papel.

A mitades de siglo XX, Moral (2018) recalca el surgimiento de una nueva tendencia estética que propone una innovadora tipología de libro, muy vinculado al mundo de la publicidad a diseño gráfico, con un nuevo modelo comunicativo a todos los niveles, a través de un concepto común entre imagen, color y tipografía, que pasa al texto narrativo a un último plano. Un ejemplo es “*Little Blue and Little Yellow*” de Leo Lionni.

Entre 1970-1980, la Ilustración ligada a los cuentos infantiles evoluciona nuevamente. Con ilustradores como Sendak y su obra “*Donde viven los monstruos*”, o Browne con “*Gorila*”, concediendo al ámbito de la Ilustración una funcionalidad más profunda, siendo vehículo para abordar cuestiones de gran complejidad y profundidad. Resultando en los precursores del panorama ilustrativo infantil actual.



Fig.30. Gustave Doré. Caperucita roja. (1862).



Fig.31. They've Got the Guts - Back 'Em Up With More Metal. (1942).



Fig.32. Leo Lionni. Little Yellow Blue (1959).



Fig.33. Anthony Browne. El gorila. (1991).

### 3.4. EL ILUSTRADOR

La ilustradora Júlia Sardà (2008), define su profesión como:

*“Lograr poner en imágenes dibujadas conceptos, universos narrativos, ideas y sensaciones, y conseguir traducirlos en una imagen que hace diana. Y que lo hace con un estilo lleno de matices sutiles que añaden carácter, carisma y una personalidad propias del que mira, del ilustrador. Él propone ver a través de sus ojos, interpretando la realidad y tiñéndola de todo lo que le interesa, le fascina, le hace gracia, le repugna o le parece ridículo. Se puede describir el carácter de un ilustrador viendo sus dibujos”.*

Teniendo esto en cuenta Moral (2018) expone que el papel del ilustrador es generar ilustraciones capaces de transmitir información de manera clara y sencilla.

A su vez, según Rojas (2010), si se analiza este proceso comunicativo, que se da desde que el emisor envía la información hasta que el receptor la recibe en formato de imagen, se pueden establecer dos fases diferenciadas que determinan la funcionalidad del Ilustrador, al ser el elemento común entre ambas. En la primera fase del proceso, el ilustrador recibe verbalmente la información por parte del emisor.

En la segunda fase, el ilustrador deberá trasladar esa información codificada de manera visual, a través de la ilustración, al receptor. Este, a su vez, deberá recibir el mensaje, asimilarlo y decodificarlo nuevamente. El fin último de este proceso comunicativo no recae sobre el

ilustrador sino sobre el receptor final. Por lo que, se podría decir que el ilustrador es una especie de “intermediario”, o de traductor entre dos personas que hablan lenguas diferentes. Sin embargo, reducir su funcionalidad a una mera traducción es un error, ya que resulta considerablemente más complejo, al no ceñirse a una representación gráfica literal del mensaje.

Tal y como indica la Universidad Nacional Autónoma de México UNAM (s.f.), este debe cerciorarse de que el modo en el que transmite la información resulta adecuada y eficiente para el receptor. Para ello, debe analizar en profundidad al público al que se dirige, determinando aspectos como su capacidad de atención, duración del proceso de transferencia del mensaje y su nivel cultural.

En paralelo, según Istituto Europeo di Design (n.d), éste debe ampliar los horizontes de la información a trasladar, ya que no se trata de entender y trasladar el texto de manera literal, sino que debe hacer su aportación personal.

Esto es posible gracias a una mejor preparación por parte del Ilustrador, quien debe ampliar sus conocimientos sobre el que debe ilustrar indagando en fuentes documentales. Lo cual resulta crucial para corroborar su comprensión del mensaje; obtener información complementaria ya sea a través de referencias visuales, descriptivas... Y conocer los enfoques y propuestas de otros Ilustradores, facilitando la transmisión y la calidad del mensaje.

Así mismo, la Editorial Gustavo Gili (s.f.) recalca que hay una serie de aspectos a los que el Ilustrador debe prestar atención para garantizar que la Ilustración, y por lo tanto el mensaje, se transmitan de manera óptima. Algunos de estos factores son externos e indirectos a su producción y otros intrínsecos.

El primer aspecto externo es la línea editorial establecida y sus requisitos específicos, que también afectarán en las posibilidades y limitaciones de la ilustración.

Esto mismo sucede con el sistema de impresión y los materiales. Por último, pero no menos importante, ser conocedor de los plazos de entrega.

Por otro lado, los factores internos dependen puramente del Ilustrador y son igualmente relevantes. Como se menciona anteriormente, este debe tener capacidad de investigación de referentes y fuentes de información para elevar los contenidos de su trabajo.

Además, debe saber elegir las técnica y materiales óptimos para la función a desempeñar. También debe elegir cuidadosamente qué elementos debe emplear en base al tiempo o “caducidad” de su obra, evitando que esta con el transcurso del tiempo resulte obsoleta y requiera de un cambio.

Todo esto aplica a una gran variedad de tipologías de proyecto, ya que si algo caracteriza al Ilustrador es su habilidad polifacética y capacidad de adaptación a las necesidades y estilos requeridos de cada proyecto, pudiendo abarcar sectores tan variados como la moda, el cine, la literatura, la publicidad, la educación...

Sin embargo, según Nuova Accademia di Belle Arti (s.f.), el Ilustrador debe poseer una serie de competencias necesarias para poder enfrentarse a tan variados proyectos de manera exitosa.

La primera de ellas y quizás obviada en cierto modo son los conocimientos técnicos que engloban desde las técnicas más tradicionales a las más innovadoras, así como los soportes y materiales, y especificaciones técnicas de cada proyecto...

Así mismo, la capacidad de interpretación de dichos encargos es fundamental. Este debe ser capaz de comprender las necesidades del proyecto y del cliente para conseguir un resultado que cumpla las expectativas e integre su creatividad en un lenguaje visualmente interesante.

Por último, la revista Peonza (s.f.) añade el Ilustrador debe desarrollar una serie de habilidades blandas que incluyen desde la atención por el detalle y la precisión, hasta la participación en procesos creativos, colaboración y trabajo en equipo con otros profesionales, capacidad de organización, rigurosidad, storytelling...



Fig.34. Jorge Cueto. Ilustradora Coco Dávila. (s.f.)



Fig.35. Emily Hughes. *Salvaje*. (2015).



Fig.36. Jessica Love. *Julian is a mermaid*. (2018).

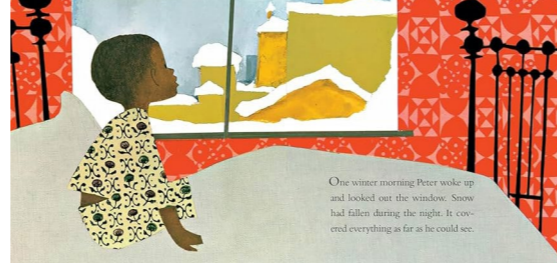


Fig.37. Ezra Jack Keats. *The Snowy Day*. (1962)



Fig.38. Lisa Aisato. *La niña que salvó los libros*. (2018)



Fig.39. Britta Teckentrup. *El árbol de los recuerdos*. (2013).

### 3.5. LA ILUSTRACIÓN EN LA LITERATURA INFANTIL

Tras el breve recorrido por la evolución de la Ilustración, resulta más que evidente que dicha disciplina artística y la literatura, tiene tendencia histórica a cruzar fronteras. Esto posiblemente se deba a que imagen y palabra, comparten la condición de elemento expresivo, reflejándose y complementándose.

Es por ello, que según García (2008), el papel de la Ilustración en la literatura infantil es cada vez más relevante. La sociedad actual se caracteriza por el papel protagonista de la imagen. Los niños parecen poseer un innato don para su desciframiento y comprensión, casi en mayor medida que a la palabra. Tanto es así, que expertos como Mateos (2020), sostienen la inevitable predilección del niño ante el lenguaje visual que conforma un libro, antes que el textual. Esto no sólo se debe a sus llamativos colores y formas, sino que es el primer idioma que comprende, siendo susceptible a sus encapsulados mensajes y emociones estéticas.

Pero, ¿en qué radica realmente la particularidad de la Ilustración infantil respecto a otras tipologías? Según Gacharná (2010) “la diferencia entre la ilustración infantil y la de adultos es que la infantil cuenta historias y la de adultos presenta conceptos”. Lovato (2000), planteó la idea de que la ilustración infantil es uno de los múltiples medios de expresión del

pintor, dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella. Así mismo, este interés es vehículo de desarrollo y perfeccionamiento de las concepciones estéticas del niño.

Pero el alcance de la ilustración en la literatura infantil es mucho mayor, según Calles (2005). Como se ha abordado en anteriores capítulos, la estimulación durante la infancia de la percepción, comunicación y creatividad es fundamental para el correcto y pleno desarrollo del niño. Si bien, tanto la literatura como la ilustración cuentan de por sí con dicha capacidad sin requerir de la otra disciplina, su unión convierte al cuento infantil ilustrado en la herramienta pedagógica por excelencia.

Como se acaba de mencionar la literatura Infantil Ilustrada es crucial para el desarrollo integral del niño, al ser un verdadero estímulo tanto para sus capacidades cognitivas como emocionales. Ya que, como expone Mateos (2020) contribuye a la estructuración de su pensamiento analítico y reactivo, comprendiendo em mayor medida el mundo que le rodea. Así mismo, esa capacidad de comunicación tan crucial, según Hoyos (2015) y Escalante y Caldera (2008), se ve claramente mejorada a través de una más lúdica y eficaz adquisición del lenguaje y dotes comunicativas. Además, facilita en la iniciación y el

proceso de aprendizaje de la lectura, al verse cumplimentado el texto con imágenes, facilitando la comprensión del mismo. Para posteriormente incitar a generar hábito de lectura, muy positivo en cualquier fase vital.

Escalante y Caldera (2008), matizan que también se ve beneficiada la estimulación creativa e imaginativa permite al niño desarrollar mejores habilidades resolutivas ante posibles problemáticas, ya sea porque toma escenarios similares de la narrativa, o porque desarrolla un pensamiento innovador que mejora su capacidad de respuesta. Esto se ve reforzado por su mejorada capacidad de concentración, memoria y atención.

Por otro lado, Hoyos (2015) expone que el niño madura en términos emocionales al poseer una mejor comprensión de sus sentimientos y los ajenos, al poder identificarlos, nombrarlos y entenderlos gracias a ciertas narrativas. Esto tiene claros beneficios en su inteligencia emocional y por tanto en sus habilidades sociales. Estas también se ven fortalecidas por el vínculo afectivo que desarrolla con el adulto con quién comparte esta actividad tan determinante. Al ser una de sus principales fuentes de ocio y entretenimiento, el niño asocia emociones positivas con dicho contexto ante una situación de disfrute memorable.

Pero no todo es ocio, ya que como sostiene Montaña (2004), la literatura Infantil Ilustrada cuenta con una dimensión formadora, capaz de trasladar al pequeño lector todo tipo de aprendizajes de vital importancia que lo acompañarán siempre. Tanto es así, que la repercusión es capaz de influir en la configuración del futuro adulto.

La ilustradora Lorena Álvarez (2010), pone como ejemplo para esclarecer esta cuestión una exposición recopilatoria de imágenes de libros escolares desde los años 20 hasta la actualidad. Gracias a esta, se pudo evidenciar que la riqueza visual de la que uno se empapa y con la que interactúa desde niño, a través de elementos como la ilustración, deja huella en el adulto. Educado o “maleducado” según se mire.

Esto quiere decir que por ejemplo, en aquellos libros de mayor antigüedad, más próximos a los años 20, cuestiones arraigadas a la educación como la representación de otras razas dejaba bastante que desear, cayendo en tópicos y estereotipos. Cosa que no se daba en los ejemplares más recientes. Reflejando el nivel de conocimientos y apertura de mente del contexto temporal.

Esto puede resumirse en que la educación visual recibida en la infancia no se olvida con los años. Como indican

Aguado y Villalba (2020), el ilustrador tiene por obligación ser consciente de la magnitud y poder de su trabajo sobre el niño. Es por ello, que el ilustrador infantil requiere de un conocimiento exhaustivo en dicha materia, requiriendo por ejemplo formación en materia de psicología del niño. Ya que cada etapa de la infancia posee unas necesidades especiales. Y ser consciente de ellas garantiza la potenciación de cada etapa en términos de educación, estimulación y desarrollo, pudiéndose evitar errores, como por ejemplo, el uso de colores apastelados en producciones destinadas a niños de entre 0 y 2 años, tan intrínsecos en el imaginario colectivo, pero que sin embargo no son todavía diferenciables a esa edad. Resultando más adecuadas las paletas de color de alto contraste.

Sin embargo, según Rojas (2010), el verdadero reto del ilustrador infantil no es este. Sino ser conscientes del continuo y frenético cambio del concepto de infancia. Resulta inevitable que cada ilustrador apele a su “yo” pasado, pero este debe ser consciente de que el niño de hoy en día ha evolucionado.

Zamboni (2010) expone que diseñar para niños es una tarea cada vez más complicada, ya que el niño del presente, dada su exposición desde muy temprana edad a los diferentes canales comunicativos, les dota de un

sentido de la estética muy desarrollado en comparación con las generaciones pasadas. Y es precisamente esa saturación visual, la que puede derivar en una falta de asombro ante la realidad.

Se trata de, tal y como expone la ilustradora Doppert (2010), de que “Para poder dibujar un pedazo de realidad diferente a la mía, tengo que ir a buscarla, y exponerme a la experiencia directa. Esto no puede ser sustituido por medio de mirar fotografías y leer libros”. Es decir, el ilustrador actual debe rehusar de la mediocridad y retarse constantemente a través de la investigación continúa, teniendo muy presente al lector final. Teniéndose como objetivo final crear imágenes que pongan en valor al texto, con las que el niño se sienta cómodo, sin resultar limitantes. Buscando todo lo contrario, fomentando que el niño encuentre en ese confort una ventana para crear sus propios mundos, simplemente permitiéndoles ser niños.

## 4. PAUTAS PARA DESARROLLAR UN CUENTO INFANTIL ILUSTRADO

### 4.1. ESTRUCTURA

Según Equipo editorial Etecé (2022) la gran mayoría de historias, incluido el cuento infantil, tienen una forma de estructuración clásica dividida en tres partes diferenciadas: Planteamiento o introducción, el desarrollo o nudo y el desenlace o conclusión. Cada una de ellas cuenta con unas características y función concretas sin las cuales, llevar a cabo historias coherentes, claras, con fuerza narrativa y atractivo para los niños, no sería posible. Por lo que, a la hora de desarrollar un cuento infantil, resulta crucial

Según Tabuenca (2020), el planteamiento o introducción es el comienzo de la historia en cuestión. Es una parte fundamental para el claro desarrollo del cuento al ser en la fase en la que se establece qué, cuándo, dónde y por qué sucede lo que sucede. Permite al lector conocer el contexto temporal y espacial de los personajes y a los protagonistas en sí. El autor debe enfocar este momento como la introducción a la situación que desencadenará los demás sucesos de la narrativa, de la mano de los personajes principales. La efectividad de este momento es crucial, ya que determinará si la obra es capaz de captar la atención del lector. Por ello, debe plantearse de tal forma que suscite curiosidad y permita que el lector establezca cierto grado de conexión emocional con el cuento.

Por otro lado, Tabuenca (2020) también expone que el planteamiento es seguido por el nudo o desarrollo, siendo esta la fase central de la historia y en

la que se plantea la problemática o conflictos tanto internos como externos de los personajes, rompiéndose el equilibrio inicial planteado en la introducción, y estableciendo la trama del cuento. Esto es el principal motor de la tan necesaria tensión narrativa, en términos de mantener el interés y atención del lector.

A partir de las acciones llevadas a cabo por los personajes en contraposición al conflicto, se desarrollará la siguiente fase de la narrativa, el desenlace o conclusión.

Equipo editorial Etecé (2022) añade que en esta etapa, el conflicto que envuelve a los personajes se resuelve, ya sea en favor o en contra de los mismos, restaurando el equilibrio de la historia, ya sea con un retorno a la situación inicial del planteamiento, o una nueva situación a consecuencia de la trama. A pesar de que, como veremos a continuación, los desenlaces pueden ser de todo tipo, en el cuento infantil este suele ser feliz, claro y positivo. Siendo el momento clave para la trasmisión del mensaje relevante que refuerce valores y conocimientos relevantes a través de una moraleja.

A pesar de que la estructuración principal del cuento se conforma gracias a estos tres elementos, Chimal (2012) sostiene que existen otros aspectos secundarios a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo un cuento infantil. El tiempo, la trama, los personajes, el mundo narrativo y el tipo de final.

Como se mencionó anteriormente, existen diferentes tipos de finales en cuanto a cómo se resuelve la trama o conflicto de la historia, que debe ir alineado con los objetivos fundamentales y el mensaje a transmitir a través del cuento. Esto es relevante ya que determinará el tono de la narrativa y el mensaje o lección que alberga.

La Editorial Page Publishing (2023) expone que la primera tipología son los finales cerrados. Estos ofrecen una resolución concreta a la trama y concluyen con un mensaje claro y conciso.

Por otro lado, el final abierto no resuelve todos los aspectos de la problemática, fomentando la libre interpretación del lector y el supo de la imaginación.

A su vez, indica también que estos dos tipos de desenlaces pueden ser felices, trágicos o sorprendentes. El final feliz es el más común de todos, especialmente en cuentos infantiles, ya que la historia finaliza de manera positiva contentando las expectativas del niño.

Así mismo, el desenlace trágico es poco común en los cuentos infantiles ya que se suele dar en las fábulas con trasfondos contundentes. Por último, el final sorprendente implica la introducción de un giro inesperado para el lector. Esta tipología se suele dar en cuentos destinados al público infantil, pero de mayor edad, al poder resultar confuso.

Chimal (2012) indica que toda historia cuenta con su mundo narrativo particular. Es el escenario en el que se producen todos los hechos y tiene un papel clave en la historia. Este puede estar descrito al detalle o dar pie a una interpretación más personal del sector.

Así mismo, puede estar más o menos próximo a nuestra propia realidad, siendo más realista o ficcional, basado en escenarios reales o ser fruto de la imaginación sin límites.

Por otro lado, el tiempo relativo a la historia suele ser cronológico y presenta de manera ordenada los sucesos. Pudiéndose dividirse en dos categorías: el tiempo de lo narrado y el tiempo de la narración.

El primero hace referencia a la temporalidad que transcurre en el mundo narrativo, mientras que se desarrolla la historia, y el segundo, hace referencia a la extensión del cuento en sí en nuestro mundo real. Estos suelen diferir y no suelen coincidir.

La relación entre ambos se denomina “tempo”, siendo esta la diferencia temporal que transcurre dentro de la obra, respecto al tiempo que pasa en nuestra realidad mientras lo narramos. En la mayoría de historias, el tiempo no es constante, sino que este se acelera y ralentiza según la historia.

Así mismo, Chimal (2012, dentro del tiempo de lo narrado establece que se dan 3 estrategias que aportan dinamismo al relato. La primera de ellas

consiste en omitir ciertos momentos temporales y saltar en el tiempo, ya que no aportan nada relevante a la narración. Esto no implica que la narración no se dé de manera cronológica, simplemente se omiten momentos carentes de valor.

En la narración también se pueden producir saltos hacia atrás para después regresar al presente. Esto se denomina “analepsis” o “flashback”. Esto resulta útil a la hora de conceder información contextual de la historia y personajes. Del mismo modo, esto, aunque de manera menos común, se puede dar hacia el futuro, denominándose “prolepsis” o “flashforward”.

En cuanto a los personajes, Tabuenca (2020) los considera un elemento fundamental para el desarrollo de la historia como se ha abordado anteriormente. Con independencia de sus características particulares, todos ellos representan el carácter humano sin la necesidad de serlo, por lo que son el principal vehículo para que el lector empaticé y se identifique con la historia. Dentro de la cual, cada uno debe tener un papel concreto, que permita establecer cierta jerarquización entre ellos. Con algunos tan relevantes como los protagonistas y antagonistas, y personajes más secundarios e incidentales, que maticen la trama, evitando que esta resulte plana y poco interesante.

Por último, Chimal (2012), recalca que la trama, fruto de estos elementos

anteriores es la serie de causas y efectos que mueven la narrativa. Estos tienen lugar dentro del espacio del mundo narrado, teniendo lugar cronológicamente unos después de otros, implicando a los personajes y determinando el desenlace de la historia.

Esta se va descubriendo al lector a medida que avanza por la historia, y van impregnándose en su memoria y conciencia, permitiendo que estos cobren sentido en relación a otros. Es el elemento fundamental por excelencia y sobre lo que se sustenta todo lo demás. Sin trama no hay historia y sin historia no hay cuento.

## 4.2. LENGUAJE

Según Hera Ediciones (s.f.), todo elemento del cuento infantil debe ser cuidado y adaptado a las características y necesidades especiales de su particular público objetivo. La elección del lenguaje empleado no ha de ser menos.

Calles (2013), expone que cada elemento narrativo y palabra empleada debe tener como finalidad facilitar el proceso de comprensión de los contenidos, el enriquecimiento del vocabulario del niño, la transmisión de valores y conocimientos relevantes, y la estimulación de su creatividad. Existen una serie de aspectos a tener en cuenta para garantizar que el cuento resulte accesible, interesante, estimulante, atractivo y educativo para el niño.

El primero de ellos, según Alcaraz y Alcaraz (2020) es la claridad y sencillez del lenguaje. Fundamental para que el niño sea capaz de comprender el mensaje que alberga el cuento infantil en cuestión. Así como el seguimiento sin mayor dificultad de la narrativa y el recuerdo de esta, no sólo siendo capaces de asimilar los conceptos que esta alberga, sino que reforzará la seguridad del niño a la hora de explorar nuevas palabras e ideas.

Para ello, Cedeño y Cedeño (2019) indican que se deben emplear frases breves y de estructuración sencilla, que aborde una sola idea para evitar confusiones. Además, el léxico empleado debe tecnicismo y apostar por palabras que les resulten familiares, ya sea porque las dominan o porque son capaces de deducir su significado de manera contextual.

Este enriquecimiento de vocabulario puede reforzarse según Alcaraz y Alcaraz (2020) a través de una de las técnicas pedagógicas demostradas como más efectivas, la repetición. Esta se puede abordar de dos maneras. La primera de ellas consiste en emplear frases repetitivas, ya sean refranes o que refuercen conceptos importantes a lo largo del texto, promoviendo que el niño sea capaz de anticiparse, estimulándolo, manteniendo su atención y reforzando la integración de conceptos.

La segunda fórmula consiste en la repetición acumulada de elementos conforme avanza la historia. Es decir, se van sumando de manera paulatina y estos se repiten una y otra vez desde el principio con las nuevas incorporaciones. Esto ayuda a mantener cierto nivel de atención a través de la expectativa.

La memoria también se ve estimulada por textos con musicalidad y ritmo. Chamba y Chillogallo (2019) señalan que a través de elementos como las rimas, onomatopeyas o aliteraciones, el cuento resulta más atractivo, divertido y dinámico. Además de trabajar la capacidad de memorización del niño, también se ve beneficiada la fonología del niño, habilidad esencial en el aprendizaje de la lectura y escritura.

A pesar de que, como se comenta anteriormente, el vocabulario debe ser sencillo y familiar, Hera Ediciones (s.f.) recalca que esto no implica que no se deba emplear un tono evocador en el lenguaje. De hecho, este tiene gran beneficio en términos de estimulación

sensorial y creatividad. Ayudando al niño a conectar más profundamente con la historia, y a imaginar nuevas realidades, fortaleciendo su pensamiento abstracto. Esto se puede dar a través de simples metáforas que ayudan a comprender y visualizar o a través de descripciones detalladas que emulen sonidos, olores, sensaciones, texturas, sabores...

Chamba y Chillogallo (2019), y Cedeño y Cedeño (2019), concuerdan en que la inclusión de diálogos en la narrativa también es beneficiosa en este sentido, ya que el niño, a través de la interactividad, es capaz de aprender y memorizar los códigos conversacionales a través de frases cotidianas. También pueden beneficiarse en términos emocionales, al ser expuestos a diferentes maneras de expresar verbalmente sentimientos y estados de ánimo.

Calles (2013) recalca la importancia de esto, ya que la expresión de emociones a través del cuento es una herramienta para facilitar la comprensión de las suyas propias y las ajenas. Así como trabajar las habilidades sociales de la mano de la empatía. Esto suele hacerse a través de los personajes, ya que el niño puede sentirse más fácilmente identificable y comprenderlo de manera más orgánica. dichas emociones pueden describirse de dos maneras. La primera implica el uso de un vocabulario sencillo pero muy concreto que ayuda a identificar y poner nombre a cada una de ellas, y la otra no hace ningún nombramiento, sino que expresa las sensaciones ligadas a la emoción

## 4.3. USO DEL COLOR Y FORMAS

Como se ha abordado en capítulos anteriores, el desarrollo cognitivo del niño implica también el proceso por el cual son capaces de percibir el mundo que les rodea, y por tanto, las formas y colores. Ser conocedor de las diferentes fases de dicho desarrollo resulta relevante a la hora de llevar a cabo un cuento infantil, ya que cada etapa de la infancia posee unas capacidades y necesidades concretas, que deberán tenerse en cuenta a la hora de llevar a cabo ilustraciones que puedan resultar visualmente llamativas y adecuadas. Es por ello, que resulta interesante abordar qué tipología de imágenes, formas y colores son más adecuadas para cada franja de edad y por tanto qué tipología de cuentos.

Según Rossini y Calvo (s.f.), desde su nacimiento hasta los 2 años aproximadamente, el niño se atraído por colores llamativos, con imágenes de alto contraste, formas sencillas y pocos detalles, ya que el sentido de la vista está en pleno desarrollo.

La Editorial Gunis. (s.f.) añade que a partir de los 2 años de edad, el niño prefiere libros "para mirar". Dichos cuentos suelen ser de gran tamaño, con grandes ilustraciones de trazos simples, formas sencillas y realistas fácilmente identificables con los objetos de su realidad. A través de las cuales el niño comienza a explorar el mundo del color, la forma, el tamaño y la dimensionalidad.

De los 3 a 4 años aproximadamente, el niño comienza a disfrutar de cuentos con historias breves, que

pueda identificar con sus ilustraciones, paulatinamente más complejas. Estas también deben transmitir historias que alimenten su imaginación, planteando una idea y fomentando que imaginen a partir de esta. Además, comienzan a dominar el lenguaje, pero no la lectura, por lo que les gusta jugar a memorizar textos sencillos "como si leyeran", por lo que sienten predilección por los libros cuentos fáciles de recordar con rimas, poemas...

A partir de los 5 y 6 años, los niños se sienten atraídos por imágenes complejas e impactantes. Con tamaños menores y formas muy detalladas. Estas, deben acompañar a textos simples, que poco a poco irán descifrando, a medida que comienzan a leer, respaldándose el peso visual de las ilustraciones.

En torno a los 7 años, el niño es capaz de apreciar un universo visual rico que lo incite a imaginar. Se incluyen elementos más complejos como el degradé en personajes y fondos, los colores tienden a ser más oscuros, y las escenas se cargan de detallismo y dinamismo. No obstante, la imagen sigue siendo un soporte fundamental en el proceso de lectura, el cual todavía no domina en su totalidad. Pero es a raíz de este momento, que el papel de la ilustración se vuelve de manera más paulatina un acompañamiento al texto, más que un mecanismo para la lectura. Ciertamente que sigue manteniendo relevancia, al ser un soporte estimulante en términos creativos, ya que su comprensión requiere una descodificación por parte del lector, adentrándose ya, en la literatura juvenil y adulta.



Fig.40. Freepik. Bebé en la alfombra con juguetes educativos móviles. (s.f.).



Fig.41. Freepik. Niño de alto ángulo jugando con juguetes coloridos. (s.f.).

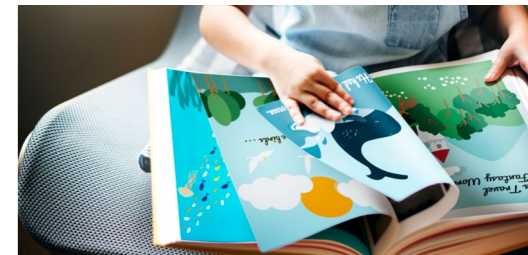


Fig.42 Rawpixel.com. Concepto del libro de lectura del niño. (s.f.).

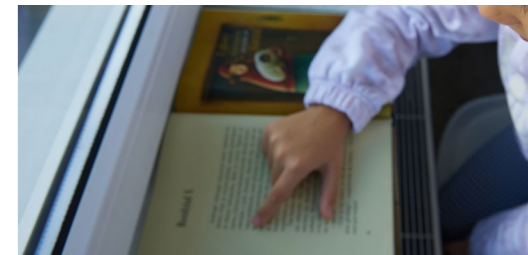


Fig.43. Ivhomich. Niña disfrutando de la batería. (s.f.).

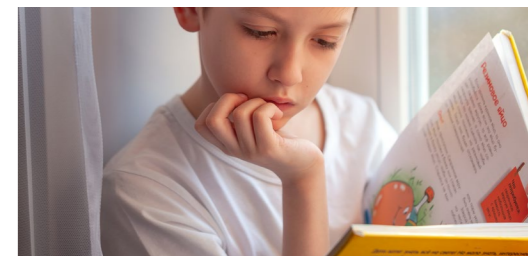


Fig.44. Zaikina. Niño leyendo un libro cerca de una ventana. (s.f.).

#### 4.4. RELACIÓN ILUSTRACIÓN Y TEXTO

La importancia de la ilustración en el ámbito de la literatura infantil es una realidad innegable según Moral (2018). Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, su capacidad creadora se ve determinada por su dependencia al texto literario a la que está sujeto. Estableciéndose diferentes tipologías de relación entre imagen y texto, determinando sus funcionalidades específicas dentro del ámbito narrativo.

Según el modelo Nikolajeva y Scott (2006) desarrollado en el año 2000 por Maria Nikolajeva y Carole Scott en su libro "How Picturebooks Work", se pueden dar 5 tipologías de interacciones.

La primera de ellas es la simétrica o redundante. Esta se caracteriza porque tanto texto como imagen transmiten la misma información. Esto no tiene porqué percibirse como algo negativo, ya que esta tipología de relación puede facilitar el proceso de comprensión a ciertos lectores con dificultades para la interpretación de códigos visuales. Un claro ejemplo serían las ilustraciones de Eric Carle en su obra "La Pequeña Oruga Glotona" (1969), con una aproximación literal y redundante al contenido narrativo, en la que la imagen no concede información más allá de la expuesta en el texto.

Por otro lado, la interacción de ampliación o complementariedad se basa en que uno de los dos elementos el significado del otro. Es decir, el texto expande el mensaje de la imagen o viceversa.

Resultando en una dinámica entre elementos de cierta complejidad. Un ejemplo de esta dinámica sería la obra de William Steig "Doctor de Soto" (1982), en la que las ilustraciones conceden un mensaje mayormente detallado sobre los personajes y espacios que los descritos por el texto.

La relación complementaria se produce cuando texto e imagen funcionan a la par, pero de manera creativa. Esto conlleva cierto grado de esfuerzo por parte del lector, ya que sobre ellos recae la responsabilidad de completar el significado de la obra. Esto implica que la interpretación aislada del texto, sin tener en cuenta las ilustraciones que lo complementan, posiblemente difiera del significado real. Un ejemplo es la obra de Maurice Sendak "Donde viven los monstruos" (1963).

Así mismo, la interacción contrapuntista se da cuando el texto e imagen parecen narrar historias que difieren entre sí o resultan paralelas, por lo que cuentan con diferentes niveles de significado.

No obstante, en cierto modo estas se complementan, creando una historia global con un significado sobre la relación entre ambos elementos que ha de ser interpretado por el lector. Un ejemplo sería la obra de Pat Hutchins "Rosie 's Walk" (1971), en la cual, el texto narra el paseo por la granja de la gallina Rosie. Sin embargo, las imágenes muestran cómo esta es perseguida por un zorro que pretende comérsela.

La relación contradictoria entre texto e imagen se produce cuando imagen y texto presentan información aparentemente contradictoria o diferente. Se trata de un recurso narrativo potente ya que a través de dicha discordancia, ciertamente irónica e inesperada, se promueve que el lector lleve a cabo su propia lectura del significado verdadero a través de la reflexión o reinterpretación.

Un ejemplo sería la obra de William Bee "Cuidado con la rana" (2008). En esta, el texto aborda de manera alegre e inocente la tranquila vida de una anciana protegida por una rana. Sin embargo, las ilustraciones muestran todo lo contrario. Imágenes siniestras, grotescas y muy inesperadas. Con personajes monstruosos, que desconciertan al lector.

Por último Díaz Armas (2008), propone ampliar el número de tipologías de interacciones entre imagen y texto con la relación de sustitución. Esta se da cuando no hay presencia de texto en la obra, por lo que todo el significado narrativo recae sobre la imagen.

Según Erro (2000) el hecho de que la historia se cuente de manera visual para nada implica que se trate de obras de menor complejidad, porque para que el lector sea capaz de comprender el mensaje, debe llevar a cabo una observación más minuciosa para capturar el significado de cada elemento. Un ejemplo de obra sería la llevada a cabo por Quentin Blake "Clown" (1965).

Una noche, a la luz de la luna llena, reposaba un huevecito sobre una hoja.



Fig.45. Eric Carle. La pequeña oruga glotona. (1969).



Fig.47. Maurice Sendak. Donde viven los monstruos. (1963).



Fig.49. William Bee. Cuidado con la rana. (2008).



Fig.46. William Steig. Doctor de Soto. (1982).



Fig.48. Pat Hutchins. Rosie's Walk. (1971).



Fig.50. Quentin Blake. Clown. (1965).

## 4.5. TIPOGRAFÍAS

La tipografía es uno de los elementos esenciales del diseño editorial en términos generales, pero más concretamente en la Literatura Infantil, y por tanto, del cuento.

Según la Universidad Autónoma Metropolitana (2024), las fuentes tipográficas no sólo cuentan con una competencia meramente estética y decorativa, generando libros visualmente atractivos y armoniosos; sino que primordialmente es funcional, siendo determinante para capturar la atención del lector o su pérdida. Ya que, una mala elección tipográfica influye directamente en una negativa percepción del lector, al dificultar el proceso de lectura y denotar una sensación de falta de profesionalidad, desmereciendo la obra.

Por el contrario, una tipografía adecuada, especialmente en el cuento infantil, tiene innumerables beneficios, no sólo en términos de diseño, sino en la dimensión emocional de la obra. Ya que, resonancia sensible de la tipografía es capaz de envolver y cautivar al lector en la atmósfera del propio relato, enriqueciendo su experiencia considerablemente. Por ejemplo, tipografías con serifa como la “Baskerville” denotan tradición. “Scrip” a su vez, calidad, calidez y artesanía. “Bodoni”, traslada a tiempos pasados. “Verdana” es sinónimo de objetividad...

Además, una buena elección tipográfica, según Change Dyslexia. (2017), también implica que “*es amable con la lectura*”, se deja leer, no cansa la vista. Es decir, no sólo no entorpece el proceso de lectura, sino que lo mejora, amenizando, facilitando la transmisión y comprensión del mensaje y la experiencia en términos generales.

Así mismo, la Editorial Imaginante. (s.f.), añade que la tipografía es una herramienta fundamental para establecer la identidad visual del cuento, del autor o editorial. Pudiendo ser reconocible a ojos del lector, estableciendo un sello identificativo propio sinónimo de calidad y respeto, reforzando la sensación de “marca”.

Para una correcta elección tipográfica hay una serie de aspectos que se han de tener en cuenta, al ser determinantes para que esta sea capaz de cumplimentar su competencia funcional y estética.

El primero de ellos es el género y tono de la obra. ya que, como se mencionó anteriormente, la tipografía es capaz de transmitir sensaciones, que deben estar alineadas con el tono y género de la misma.

Otro aspecto a considerar según Marcelo W. (s.f.), y posiblemente sea el primordial es la legibilidad, especialmente en el cuento infantil. Esta debe estar adecuada a las capacidades del público objetivo, facilitando el proceso de lectura.

Lozano (2024) señala que en el caso de la literatura infantil, la tipografía ha de ser simple, sencilla y clara. No debe ser demasiado decorativa, pero esto no implica que deba resultar poco interesante para el lector.

Esto se verá determinado también por el objetivo final de dicho cuento infantil. Por ejemplo, si este está destinado a la alfabetización o el temprano proceso de lectura, priorizará la claridad. Si busca una experiencia de estimulación creativa, ya sea por ejemplo un libro ilustrado, esta puede ser menos

convencional y más expresiva. Change Dyslexia. (2017) expone que otros factores que influyen en la legibilidad son el tamaño, el interlineado y el interletrado. El público más pequeño requiere de grandes tamaños, 14 pt o más, disminuyendo entre 10 y 12 pt para los lectores principiantes. Así mismo, el interletrado e interlineado debe garantizar un espacio en blanco adecuado entre letras y líneas.

Para la elección tipográfica, Editorial Imaginante. (s.f.), indica que se puede optar por el contraste, es decir, elegir diferentes fuentes que por sus características visuales contrasten entre sí, enriqueciendo en términos visuales. Por ejemplo, jugando con tipografías con o sin serifas, tipografías más tradicionales y atrevidas...

Sin embargo, con independencia de cuál sea la elección es fundamental que exista coherencia en toda la obra, empleando un sólo estilo consistente en toda ella. Esto implica que se debe emplear la misma tipografía, o en el caso de darse varias, estas deben usarse de igual manera. Es decir, si por ejemplo se emplea una más creativa para los títulos y una más sencilla para grandes textos, que se mantenga dicha estructura de principio a fin.

Por último, la Universidad Autónoma Metropolitana. (2024) advierte de que es necesario llevar a cabo diferentes pruebas tipográficas para ver cuál de todas resulta más efectiva. Además, es recomendable llevar a cabo una prueba de impresión de las mismas. Esto se debe a que, las tipografías difieren en su formato digital y físico, pudiendo no ser óptimas tras la producción final.

**Baskerville**  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
( ! i ç ? @ “ ” # % & / \* + = - )

*Script*  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P  
Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t  
u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
( ! i ç ? @ □ □ # % & / \* + = - )

**Bodoni**  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
( ! i ç ? @ “ ” # % & / \* + = - )

**Verdana**  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u  
v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
( ! i ç ? @ “ ” # % & / \* + = - )



Fig.51. Paul Cézanne. Mont Sainte-Victoire. (1902-04).

## 5. LA REVISITACIÓN

### 5.1. QUÉ ES LA REVISITACIÓN

Según el Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (RAE), el término "revisitar" aplicado al mundo del arte implica: "volver a considerar una idea, una obra o un autor, a veces con un nuevo enfoque".

Es por ello, que en el contexto de lo artístico, según Eco (1989), la revisitación es una forma de volver a explorar, profundizar, reinterpretar o adaptar, ya sea en términos formales y/o conceptuales una obra pasada, ya sea propia o ajena. Esta nueva lectura desde otras perspectivas, enfoques y reflexiones resulta en una nueva producción artística, que a pesar de compartir rasgos comunes con la originaria, presenta una evolución respecto a ésta.

Pero qué es lo que lleva al artista a auto explorar su obra nuevamente. Las razones son innumerables, pudiendo estar más ligadas a su evolución personal o profesional, o ambas, sin embargo existen ciertos motivos en términos generales que suelen darse.

Doran (2001) expone que el primero, hace referencia a un cambio y crecimiento personal del artista, quien con el transcurso del tiempo ha sido capaz de adquirir conocimientos y habilidades, que influyen directamente en su visión y perspectiva del mundo.

El pintor Paul Cézanne, es un claro ejemplo, ya que el artista abordó en numerosas ocasiones a lo largo de su trayectoria el monte Sainte-

Victoire, cada una de ellas es testigo de su evolución artística y facetas diferenciadas.

Chipp (1968) sostiene que el artista puede verse incitado a revisitar su propia obra por el anhelo de una profundización más exhaustiva en temas recurrentes.

Al centrarse en obras anteriores, el artista es capaz de abordarlos nuevamente adaptando el mensaje, ya sea mediante su ampliación o modificación, a nuevas realidades de sus circunstancias personales como su contextualización.

Un ejemplo es el artista Pablo Picasso, quién tras crear "Guernica" (1937), exploró de manera recurrente a través de su obra temáticas relacionadas con el sufrimiento humano y las consecuencias de la guerra.

Así mismo, dicha motivación no sólo radica en la dimensión personal del artista, Descharnes y Néret (2001), recalcan que puede verse fomentada por factores externos como la percepción del público, ya que esta puede oscilar con el transcurso del tiempo. Por circunstancias ajenas como cambios socioculturales, políticos...

El mensaje original puede verse sustituido, malinterpretado o resultar confuso y obsoleto. Por ello, algunos artistas sienten la necesidad de adaptarlo y actualizarlo en línea con las intenciones originarias.

Esto sucede con la obra de Salvador Dalí "La desintegración de la persistencia de la memoria" originalmente realizada en 1931, y revisada en 1954.

No todas las motivaciones deben estar ligadas a una motivación de características más profundas. El artista puede revistar su obra una y otra vez con el objetivo de alcanzar la perfección. Esto se debe a que es una de las más efectivas maneras de alcanzar la excelencia es la identificación de aspectos de mejora, correcciones y aproximaciones diferentes respecto a resultados ya conseguidos.

Tinterow (1995), ejemplariza esta cuestión con el artista Claude Monet, quien llevó a cabo más de 30 obras de su ciclo de nenúfares (que destruiría) por su compromiso con la excelencia.

Por último, quizás la más compleja de las motivaciones es la conexión emocional del artista con la obra. Zamora, (1990) argumenta que dicha relación tan personal puede llevar al artista a revistar la obra por su especial significado, permitiendo reconectar con el contenido emocional que albergan, siendo también reflejo de su evolución. Una artista conocida por llevar esto a cabo en su producción artística fue Frida Kahlo, quién realizó innumerables autorretratos en búsqueda de su verdadera identidad determinada por sus experiencias personales.

## 5.2. ILUSTRADORES QUE HABLEN DE SU INFANCIA

A continuación, se abordarán una serie de figuras relevantes dentro del ámbito de la ilustración, que a través de sus obras, han abordado desde diferentes perspectivas cuestiones muy relacionadas con este proyecto como la infancia o el impacto que esta tiene en la vida adulta.

### ART SPIEGELMAN - "MAUS" (1991)

Artie Spiegelman o Art Spiegelman es un ilustrador estadounidense de origen judiopoloaco, que destaca por su obra ilustrada "Maus" (1991). (El País. 2017)

Esta, a pesar de que aborda como temática principal los recuerdos y vivencias de sus padres en el Holocausto Judío.

Aunque no es explícitamente una obra destinada para el público infantil, esta también se adentra en qué repercusión tiene esto a nivel emocional en la infancia de Spiegelberg.

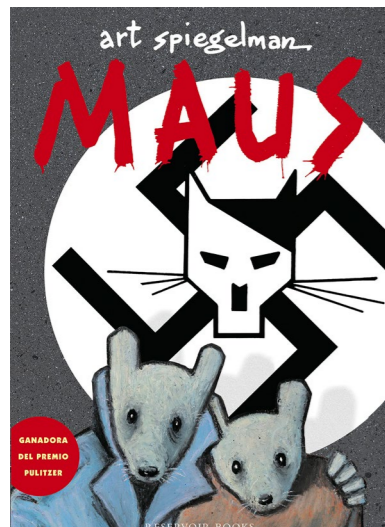
Por lo que, a pesar de su sutileza, el autor aborda su niñez de manera indirecta y como esta ha determinado su desarrollo emocional e identidad personal, así como artística.

La clave de esta obra reside en que la elección estilística aparentemente resulte sencilla, es capaz de explorar temas tan complejos e íntimos como el vínculo padre-hijo del autor, los traumas heredados del niño y como estos procesan el dolor o sentimientos tan complejos como la culpabilidad y disociación de la realidad ante la

muerte de su hermano... Dicho estilo visual se caracteriza por el uso de animales antropomórficos (ratones y gatos) con el objetivo de hacer la narrativa más sencilla y por tanto más emocionalmente accesible para el lector.

Siendo una poderosa herramienta para transmitir un poderoso mensaje que acerca a una compleja realidad, pero accesible para el público general. (Spiegelman, 1986)

Fig.52. Artie Spiegelman. Maus. (1991).



### SHAUN TAN - "THE ARRIVAL" (2000) / "THE RED TREE" (2001)

Shaun Tan es un artista australiano cuyo medio de expresión artística principal es el álbum ilustrado. Sin embargo, su obra también se compone por libros infantiles, siendo especialmente relevantes dos de ellos: "The Arrival" y "The Red Tree", al abordar cuestiones relativas al concepto de infancia, explorando sentimientos que en ocasiones van ligados, como la soledad, esperanza y alienación.

Para abordar emociones tan complejas, el autor emplea el recurso de la metáfora visual para expresar lo que la palabra en ocasiones no puede. (Shaun Tan Official Website (n.d.)) Esto es común en ambas obras, sin embargo, cada una de ellas cuenta con ciertas características particulares para ello.

En "The Arrival" cuenta la historia de un migrante que comienza una nueva vida en un lugar desconocido. Hablando de sentimientos tan universales como el asombro, confusión y soledad, derivadas de la necesidad de enfrentarse a realidades nuevas.

Algo que también aplica y experimenta el niño, constantemente enfrentado al cambio. El peso visual y metafórico en esta obra es crucial, ya que se trata de una obra meramente gráfica, sin la presencia de palabras. Esto evita condicionar al lector, permitiéndole hacer su propia interpretación y trasladar el mensaje al ámbito de lo personal. (Tan 2001),(Tan 2006)

Es por ello, que cada elemento presenta alberga un importante significado. Desde el color sepia de todas las ilustraciones, hasta el detallismo de cada una de ellas.

Esto se debe a que pretenden evocar fotografías antiguas, un mecanismo que apela al subconsciente, al recuerdo, a la nostalgia. Conectando emociones de la infancia y migración, a través de la metáfora. (Tan 2006)

Por otro lado, "The Red Tree", aborda nuevamente la infancia como si de un viaje se tratase, esta vez, con una niña como protagonista que debe explorar un nuevo y hostil mundo. A través de esta metáfora, el autor habla del complejo camino que debe afrontar el niño para librar sus batallas internas. Siendo esta obra un mecanismo de entendimiento y refugio ante tal realidad. Dicho mundo interno, se ve representada en sus ilustraciones a través de elementos con características ciertamente oníricas que a su vez simbolizan emociones complejas como la tristeza o la esperanza. (Tan 2006)

Fig.54. Shaun Tan. The Arrival. (2000).

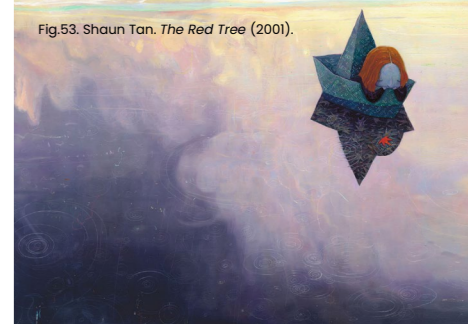
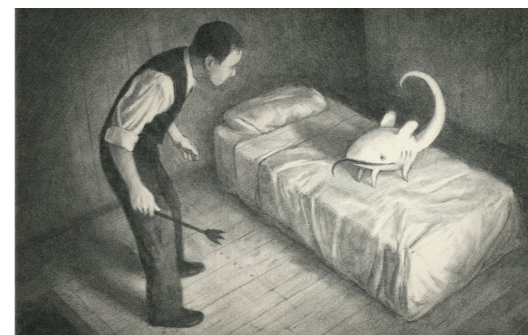


Fig.53. Shaun Tan. The Red Tree (2001).

## CHRISTIAN ROBINSON - "LAST STOP ON MARKET STREET" (2015)

Christian Robinson es un ilustrador americano cuya obra se caracteriza por abordar cuestiones relativas a la diversidad cultural desde un enfoque lúdico, cercano y accesible. (NPR. 2015)

Según de La Peña & Robinson (2015), una de sus obras más relevantes es "Last stop on Market Street", cuyas ilustraciones, basadas en sus propios recuerdos, pretende educar al niño de manera informal, de tal manera que sea capaz de desenvolverse en la realidad que le rodea.

En este se narra el trayecto en autobús de un niño y su abuela, atravesando en su transcurso un vibrante y variopinto vecindario, muy similar al que vio crecer al autor.

La interacción entre ambos personajes es crucial, ya que a través de ella se abordan cuestiones como la empatía, la gratitud y el respeto por lo diferente, la inclusión y la necesidad de la comunidad. Mostrando la visión del mundo del niño a través de los ojos del protagonista, (con quien se sentirán identificados los más pequeños) y la trasmisión de valores a través de la abuela.

Dichas lecciones de tan vital importancia son un reflejo de las bases sentadas en la infancia de Robinson, quien con su obra, busca poder transmitir a las nuevas generaciones.

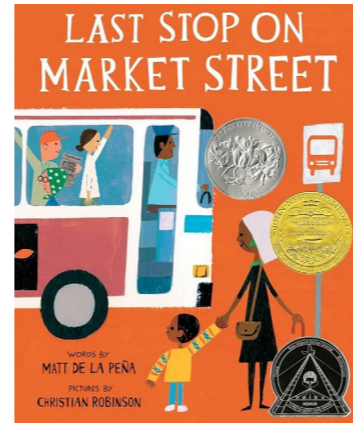
Para ello, el autor apuesta por ilustraciones con un estilo sencillo y minimalista, con simples trazos y formas, pero que contrastan con la llamativa paleta de color. Así como la aparición de constantes detalles que

refuerzan el mensaje que celebra la variedad cultural, con personajes de todo tipo, conectando con los recuerdos de su infancia.

Esto se ve mayormente enfatizado por la técnica empleada, con una estética que evoca al "Collage", dotándolo de una dimensión ciertamente infantilizada, resultando en una obra cálida y cercana. (NPR. 2015)



Fig.55. Christian Robinson. Last Stop on Market Street. (2015).



## MAURICE SENDAK - "WHERE THE WILD THINGS ARE" (1963)

Maurice Sendak es un ilustrador americano que revolucionó el mundo de la literatura infantil al plantear como vehículo para tratar emociones complejas a través de la imaginación con su obra "Where the wild things are" o "Donde viven los monstruos".

Esto se debe a que, el autor, visiona la infancia como un periodo de descubrimiento emocional. Empleando la ilustración como medio para representar las complejidades de dicho periodo.

Dicho interés por abordar cuestiones tan complejas, aunque no sea de manera explícita, proviene de las dificultades a las que Sendak tuvo que hacer frente en este periodo de su biografía. (Maurice Sendak Foundation (n.d.))

Dicha creencia marcaría su trayectoria artística, al fundamentar que el niño tiene la capacidad de procesar y comprender estas complejidades emocionales, sin necesidad de suavizarlas, siempre y cuando se le presenten de manera adecuada, por ejemplo, a través de un libro ilustrado adecuado a sus necesidades.

En su obra "Donde viven los monstruos", se emplea un estilo ilustrativo caracterizado por el detallismo, variedad de texturas y composiciones dinámicas.

En cuanto a la estética de los personajes, que entremezclan rasgos de criatura monstruosa y humana, resultan extraños e intimidantes, pero ciertamente familiares, representando la tendencia del niño a reflejar y

proyectar de manera externa sus emociones en figuras ajenas. Algunas de ellas son el miedo, la soledad, la inseguridad o la rabia.

Dicho proceso de comprensión y aceptación se ve plasmado en la narrativa como el viaje del protagonista, así como de los elementos visuales que van acompañando a la historia.

Estos, inicialmente son de pequeño tamaño, y paulatinamente se van expandiendo, simbolizando la expansión emocional y liberación que acarrea el entendimiento. (Sendak, 1963)

Fig.56. Maurice Sendak. Donde viven los monstruos. (1963).



### 5.3. ILUSTRADORES QUE REVISTEN SU PROPIA OBRA

A continuación, se expondrán los casos particulares de cinco ilustradores cuya producción artística ha experimentado la revisitación por parte de sus creadores en algún punto de su trayectoria.

Siendo un importante estudio que reflejará cómo afrontar fases posteriores del proyecto.

#### BEATRIX POTTER - "THE TALE OF PETER RABBIT" (1902)

Beatrix Potter fue una ilustradora de origen inglés que revolucionó el mundo de la literatura infantil con su primera publicación: *"The tale of Peter Rabbit"*.

Esta nació originariamente en el año 1893, como una carta ilustrada que sería enviada a un amigo. (The Beatrix Potter Society (s.f.)). Sin embargo, casi una década después, se produciría su publicación no sin antes ser revisada por la autora, viéndose modificados y expandidos los textos originarios, con elementos narrativos de mayor complejidad, a su vez acompañados por ilustraciones más acordes a la nueva propuesta.

Sin embargo, esto no es un caso aislado en su trayectoria artística, ya que la revisitación de su propia obra es un fenómeno bastante recurrente. Según Kutzer (2003), su universo literario se vió alterado en numerosas ocasiones no sólo por la introducción de nuevos personajes, sino por la creación de obras que buscasen la continuidad narrativa entre sí. Del cuento original *"The tale of Peter Rabbit"* surgió posteriormente, en el año 1904, a raíz de uno de los personajes secundarios, una nueva versión protagonista: *"The tale of Benjamin Rabbit"*.

Esto permitió agregar una nueva y más profunda perspectiva a la obra original, así como la introducción de nuevas temáticas a abordar como la familia, el valor o el sentido de la responsabilidad. Además, se revisó la estructuración del mismo con el objetivo de mejorar la fluidez, en aspectos como el diálogo entre personajes.

Así mismo, la evolución no sólo se dió en términos conceptuales, sino que también en la calidad de sus ilustraciones, buscando una narrativa visual más llamativa y envolvente a través de una técnica que se vió perfeccionada.

Sus acuarelas de fauna y flora de gran detallismo y rigor científico estaban claramente influenciadas por su formación en Ilustración botánica, cautivando tanto a niños como adultos, por su inusualidad en la época.

Además, la calidad de sus obras era tal, gracias a su cuidado por el detalle, desde la elección del formato, el uso de la tipografía, el diseño de los lomos, la disposición de sus ilustraciones... Demostrando como cada detalle, por insignificante, es relevante en su conjunto. (Lear, 2007)

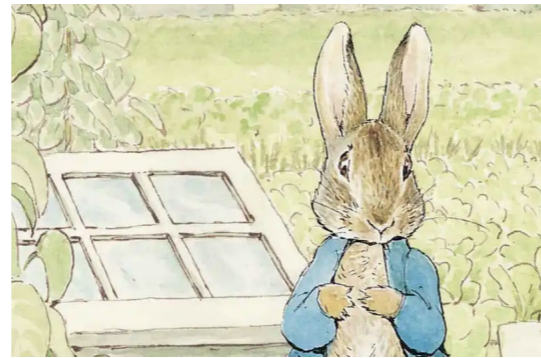


Fig.57. Beatrix Potter. *The Tale of Peter Rabbit*. (1902).

#### TOM SCHAMP - "OTTO IN DE STAD" (2013)

Tom Schamp es un ilustrador de origen belga con un muy particular estilo y universo visual, caracterizado por su colorido y detallismo, que incita al lector a explorar cada elemento de su producción.

Un claro ejemplo es *"Otto in de Stad"* (Otto en la ciudad), una de sus más reconocidas obras, inicialmente publicada en el año 2014. Las ilustraciones de dicho libro muestran caóticas escenas de la ciudad desde una fuerte perspectiva humorística. (Schamp, 2019)

Así mismo, estas se verían modificadas en el año 2019 con *"Otto passeert de stad"* (Otto pasea por la ciudad), con la nueva estética del autor. Schamp emplearía inicialmente técnicas más tradicionales, que gradualmente comienzan a combinarse con técnicas digitales, resultando en una especie de ensamblaje entre ambas.

Así mismo, esta revisitación de la obra en términos estéticos tuvo como consecuencia un lenguaje visual más interesante, claro y actualizado.

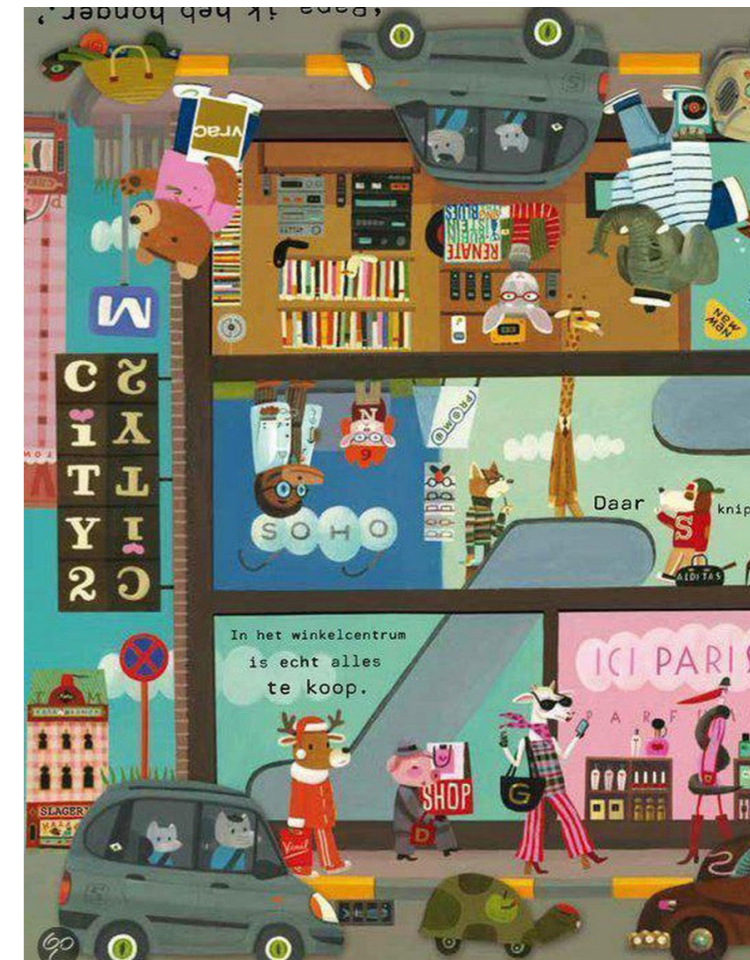


Fig.58. Tom Schamp. *Otto in de Stad*. (2013).

Ya que en esta segunda propuesta se incorporaron referencias más actuales y culturalmente identificables, permitiendo la conexión con un público mayor y más variado. Así como elementos interactivos y composiciones de mayor dinamismo, buscando capturar de manera más efectiva al joven lector. (Schamp, 2019)

## RAY CAESAR

Ray Caesar es un artista nacido en Londres, pero cuya carrera artística ha sido desempeñada prácticamente en Canadá. Su obra ilustrativa se caracteriza por su inquietante estética conseguida mediante una técnica pionera.

Esta consta de un complejo proceso empleando programas de modelado 3D, propios de la industria de la animación y videojuegos.

Para ello, esculpía y texturizaba a sus personajes, para posteriormente ambientarlos en surrealistas escenarios. Generando imágenes de increíble detallismo, caracterizadas por sus tonalidades poco vibrantes, y elementos que evocan tiempos pasados del periodo victoriano desde una sensación nostálgica y prácticamente onírica, en contraposición con la innovación tecnológica de las mismas. (Carrera,(s.f.))

Sin embargo, los orígenes de su carrera se remontan a un ámbito que aparentemente poco tiene que ver con el artístico, ya que trabajó como técnico de archivo médico en un hospital pediátrico.

Dicha experiencia, marcó profundamente al ilustrador, hasta tal punto, que tiene directa relación con las temáticas que aborda de manera recurrente. Siendo estas cuestiones relacionadas con la infancia, el subconsciente ligado al trauma o la fantasía como vía de escape.

Temas que le obsesionan, y que aborda una y otra vez en numerosas piezas, que a su vez, revisará no sólo en una

búsqueda por el perfeccionamiento de la técnica en cuestiones como iluminación, composición, detallismo, texturas...

Sino que con cada una de ellas pretende explorar nuevas y más profundas dimensiones emocionales y temáticas subyacentes, que envuelven al espectador en una experiencia claramente enriquecida. (Carrera,2018)



Fig.59. Ray Caesar. *Silent Partner*. (2010).

Algunas de las obras que abordan estas temáticas y que han sido revisitadas una y otra vez son: *"Nightcall"* (2012), *"Silent Partner"* (2009) y *"Castor"* (2011). (Carrera,(s.f.))



Fig.60. Ray Caesar. *Nightcall*. (2012).



Fig.61. Ray Caesar. *Castor*. (2011).

## HERGÉ (GEORGES RÉMI)

Georges Remi o Hergé, es conocido por ser el autor detrás de los cómics de *"Las Aventuras de Tintín"* (1930-1976). Según Farr (2007), durante este amplio periodo de publicación, su obra sufrió ciertas modificaciones respecto a la historia original fruto de la revisitación del artista.

Quién pretendía que estas fuesen capaces de denotar su evidente evolución en términos estilísticos y capacidad de adaptación a las nuevas necesidades socioculturales del momento y público.

Algunas de estas modificaciones implican cambios sutiles de ciertos elementos y otras, por lo contrario, una revisión completa de la pieza. Algunos de los álbumes que conformaron la saga y experimentaron dichas variaciones son:

*"Tintín en el Congo"*, originalmente publicado en el año 1931, y posteriormente revisada en 1946. Thompson (1991), expone dicha obra se vio modificada en términos estilísticos, enriqueciéndose de fondos más trabajados y un mayor cuidado por el detalle. Resultando en un mayor acercamiento a los elementos narrativos. Así mismo, se eliminó todo ápice de colonialismo, conducta común en su año de publicación.

*"Tintín en el País de los Soviets"* publicada en 1929, fue la primera pieza, desarrollada con un código visual muy sencillo y en blanco y negro.

El autor, en el año 1973, volvió a publicarla, no sin antes modificar ciertos

elementos, que según Peeters (2012), lo concederían de una sensación general de modernización. Sin embargo, en el año 2017, a pesar de la muerte de Hergé, se llevó a cabo una nueva obra basada en la originaria del artista, esta vez a color y con ciertas licencias artísticas.

Por último, cabe resaltar la importancia de la obra *"El Loto Azul"* (1934). Ya que, a pesar de que no sufrió modificaciones como tal, el artista afrontó su desarrollo como una revisitación de cómo había afrontado hasta ese momento su producción artística, así como la metodología para su desempeño y estándares como autor, marcando un antes y un después en su trayectoria y sobretodo en su producción.

Es con esta obra cuando realmente se denota la intencionalidad de Hergé de generar cómics que denotasen sensibilidad ante los cambios de la sociedad.



Fig.62. Hergé. *Las aventuras de Tintín. El loto azul* (1934).

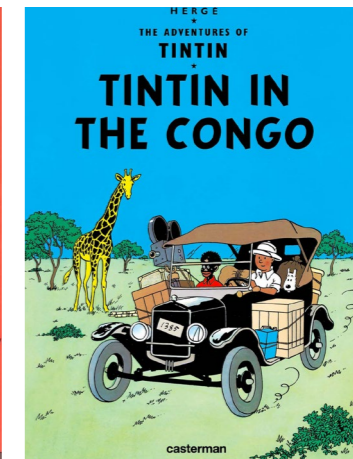


Fig.63 Hergé. *Las aventuras de Tintín en el congo*. (1931).



Fig.64 Hergé. *Tintín en el país de los soviets*. (1929).

Por ello, para la elaboración de la misma, contó con la colaboración del artista chino Zhang Chongren, con el objetivo de representar toda una cultura de manera respetuosa y evitando caer en empobrecedores estereotipos.

Esto es un reflejo de cómo todas sus revisitaciones son un compromiso de calidad y veracidad, no sólo por el hecho de mejorar los aspectos visuales y narrativos de todos ellos, sino que sus historias serían fuente del saber fundamentado, para una representación respetuosa de otras realidades. (Peeters, 2012).



Fig.65. Petrona Viera. *Niña leyendo*. (st.)

## 6. BREVE DIAGNÓSTICO DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

En esta primera fase del proyecto han quedado esclarecidas 3 cuestiones principales:

La primera de ellas es la infancia como momento clave del ser, donde se sientan las bases en términos emocionales, sociales y cognitivos. Más concretamente el periodo abarcado de los 3 a 6 años de edad, donde se producen los avances más complejos a la par que significativos en términos de percepción del entorno (identificación de colores, tonalidades, formas complejas...), habilidades comunicativas y el auge de la creatividad. Son parte fundamental del proceso, según la pedagogía moderna, el juego, estimulación y exploración del niño, así como su contexto familiar y escolar. Por lo que se reconoce la infancia como una fase única con necesidades propias ajenas al adulto.

La segunda cuestión es el papel fundamental de la literatura infantil en el proceso de desarrollo del niño. Históricamente no siempre ha sido así, no obstante, el cuento moderno ha evolucionado hasta ser una herramienta pedagógica absolutamente adaptada a las necesidades del niño a través de aspectos como su estructuración, lenguaje, tipología de personajes... Gracias a esto, el niño es capaz de ejercitar su capacidad de atención, concentración y memoria; desarrollar el pensamiento lógico y creativo; comprender e integrar normas sociales, morales y valores complejos o generar un hábito de lectura a largo plazo.

En adición a esto, la ilustración juega un papel fundamental dentro del cuento infantil y, por tanto, en el complejo proceso de desarrollo.

A pesar de cumplimentar al texto, la ilustración es un lenguaje visual en sí misma ya que no sólo refuerza el mensaje textualizado sino que comunica más allá, fomenta la imaginación y creatividad del niño, a la par que enriquece su proceso de lectura. Para garantizar que esto se dé, se deben tener en cuenta ciertos aspectos de la ilustración, ya que factores como el color influyen en la comprensión del mensaje y emociones a transmitir, o las formas empleadas para representar los elementos narrativos a reconocer o la composición empleada, ya que contribuirá a la estructuración óptima del relato, influyendo en la experiencia del niño.

Por último, se incluye un cuarto concepto más abstracto, la revisitación. Siendo éste una reinterpretación de una obra o ilustración anterior desde un nuevo enfoque, una práctica ciertamente habitual en la producción de literatura infantil como puede apreciarse en los ejemplos propuestos. A estos se les suman ilustradores que abordan la cuestión de su infancia, al ser uno de los aspectos claves de la propuesta para este trabajo a desarrollar.

Erase una vez, un pueblo llamado Pueblo Hundido que se encontraba en el fondo del mar.

En este pueblo vivían muchas especies diferentes



de peces, que se llaman muy bien entre ellas.

El alcalde era un salmónete llamado Josete, el médico un bonito llamado Benito, la maestra una lubina llamada Valentina, el cura un calamar llamado Baltasar,

la panadera una raya llamada Amaya, su marido, el propietario del bar, un longuado llamado Conrado, el cartero un pez volador llamado Amador, la farmacéutica una arquile llamada Camila,



## 7. PROPUESTA PERSONAL

### 7.1. PRECEDENTES

Fig.66. Imágenes cuento original. Elaboración propia. (2006).

y el guardia un cabracho llamado Nacho.

En la escuela los mejores estudiantes eran la patometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Pero en Pueblo Hundido



había un personaje diferente a todos: era sabio, y como Salomón, a todos los problemas encontraba solución, pero además era el más bondadoso y generoso del pueblo. Se llamaba Baldomero, el viejo mero, el habitante más importante

de Pueblo Hundido, al que todos pedían ayuda cuando tenían algún problema y que a todos ayudaba. Vivía Baldomero en una casa de dos pisos que estaba al lado de la farmacia. En el piso de arriba tenía todas sus libros en un cuarto en el que



se paraba muchas horas al día leyendo y estudiando. En el piso de abajo, junto a la cocina, tenía Baldomero un taller en el que construía los aparatos que inventaba y donde arreglaba todas las cosas rotas que sus amigos le traían.

Los mejores compañeros para

sus actividades eran el alcalde Josete, el médico Benito, el cura Baltasar y el propietario del bar, Conrado, donde se solían reunir por las tardes a jugar al dominó, aunque siempre ganaba Baldomero.

Pero en Pueblo Hundido



todos estaban muy preocupados con la noticia que el guardia Nacho había dado al alcalde Josete: cuando estaba vigilando por las afueras del pueblo, vio al malvado tiburón Melitón con sus compinches Raton, Ramón y Sansón.

Estos cuatro tiburones habían cometido todo tipo de fechorías en Pueblo Hundido unos años antes pero se les perdonó con la condición de que se fueran para siempre a vivir a la Cueva Diabólica, donde tendrían que trabajar mucho criando algas para comer

pués la Cueva Diabólica era un lugar siniestro en el que no vivía ningún otro pez, y por lo tanto no podían cazarlos, para comerlos.

El alcalde Josete organizó en el Ayuntamiento una reunión urgente, a la que por supuesto invitó a Baldomero. Cuando estaban todos



reunidos, y mientras el guardia Nacho explicaba cómo había visto al tiburón Melitón y sus compinches escondidos detrás de unas grandes rocas a las afueras del pueblo, llegó corriendo a la sala de la reunión el pequeño delfín Martín. Coménto a todos que la

maestra Valentina le había mandado ir hasta allí porque desde el interior de la escuela había podido ver de forma muy rápida al tiburón Melitón.

Ella se quedó con todos los colegas en la escuela cerrando todas las puertas y ventanas para que los tiburones no pudieseran

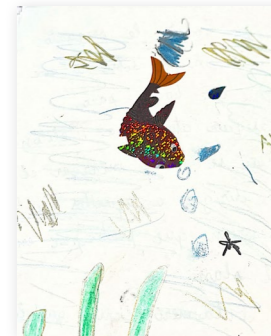


entrar y mandó a Martín al Ayuntamiento para pedir ayuda.

Cuando Martín acabó de contar lo que había pasado en la escuela, quedó claro para todos que Melitón había incumplido su promesa de quedarse para siempre en la Cueva

Diabólica y que si había vuelto a Pueblo Hundido era con muy malas intenciones. Había que actuar de forma inmediata por el peligro que corrían los colegas que estaban con Valentina en la escuela. Por eso, el

alcalde Josete le preguntó a Baldomero sobre lo que había que hacer para conseguir atrapar a Melitón y si se podía encargar él de dirigir a aquellos que tuvieran que participar en el plan. Baldomero explicó que lo



primero que tenían que hacer era salvar a los colegas que estaban en la escuela con Valentina, llevándolos a un lugar seguro como el Ayuntamiento, y que después se encargarían de atrapar a Melitón y sus compinches y decidir lo que hacían con ellos.



y el guardia un cabracho llamado Nacho.

En la escuela los mejores estudiantes eran la patometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Pero en Pueblo Hundido

y el guardia un cabracho llamado Nacho.

En la escuela los mejores estudiantes eran la patometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Pero en Pueblo Hundido



el guardia Nacho se colocó la gran reja a la entrada de la cueva. El, junto con Benito, se encargó de colocar las lubinas de la trampa y Baltasar con los otros calamares arrastraron con sus tentáculos a los tiburones ya dormidos por el cloroformo hasta la cueva.

Baldomero y Benito, que estaban escondidos, vieron como llegaron

los tiburones a donde estaban las lubinas y cómo se lanzaron a comérselas. El plan de Melitón había ido siempre funcionando! En pocos minutos, Melitón y sus compinches quedaron completamente dormidos por el efecto de las bolas de cloroformo, lo que aprovecharon para arrastrarlos hasta la Cueva Diabólica, donde Conrado

les dejó cerrados con un gearr anclado. ¡El plan de Melitón había desaparecido para siempre! Para celebrarlo, Josete organizó una gran fiesta en la plaza, en la que todos felicitaron a Baldomero. Pueblo Hundido volvió a ser un pueblo feliz



Fig.67. Fotografía personal. (2003).

## 7.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se propone un proyecto de revisitación de la propuesta original de “Baldomero y sus amigos” (2006). Esta nace fruto del vínculo de la autora y su abuelo como un mero juego. Pero como demuestra la investigación previamente llevada a cabo, la importancia del cuento infantil, sumada a la influencia del contexto familiar en la estimulación creativa y cognitiva, convierten este momento de disfrute a través de la literatura en algo que va más allá de un inocente pasatiempo.

Por ello, se pretende llevar a cabo una nueva versión que proponga un enfoque diferente, que englobará desde el estilo ilustrativo hasta la narración, con el objetivo de crear un cuento infantil capaz de adaptarse a esas necesidades propias de la infancia y que favorezcan los procesos de desarrollo mencionados, a través del lenguaje, colores, formas...

Apelando a la condición del cuento de herramienta pedagógica para producir un medio de unión entre niños y adultos, que favorezca positivamente a este vínculo tan influyente, a través de una experiencia estética plena capaz de transmitir valores de vital importancia y poniendo siempre en valor la cualidad de este periodo.

### 7.3. ESTUDIO DE MERCADO Y POSICIONAMIENTO

Antes de comenzar con el desarrollo de la nueva propuesta de “*Baldomero y sus amigos*” resulta imprescindible estudiar con detenimiento el cuento original y su contextualización en el panorama actual a través de una Análisis DAFO, con el objetivo de determinar los aspectos más positivos del mismo y aquellos a mejorar, así como los posibles factores externos que pueden influir tanto de manera positiva como negativa.

Además, antes de adentrarse en este proceso de revisitación, resulta conveniente conocer en profundidad qué sucede en el panorama actual de la literatura infantil a través de un mapa de posicionamiento, en el que también se esclarecerá cómo se pretenderá situar la nueva propuesta en este. Por último, se quiere identificar el público objetivo y sus necesidades concretas, determinadas por la propuesta de valor a definir.

#### 7.3.1. ANÁLISIS DAFO

##### FORTALEZAS

- Trama entretenida
- Estructura óptima
- Personajes Interesantes y variados
- Uso de rimas
- Contexto y escenario llamativos
- Transmisión de valores positivos

##### DEBILIDADES

- Calidad Ilustrativa mejorable
- Lenguaje Inadecuado
- Contenido Inadecuado
- Transmisión de valores positivos implícitos
- Formato y tamaño poco óptimo

##### OPORTUNIDADES

- Trama entretenida
- Estructura óptima
- Personajes Interesantes y variados
- Uso de rimas
- Contexto y escenario llamativos
- Transmisión de valores positivos

##### AMENAZAS

- Mercado altamente competitivo
- Temática común
- Ilustradores consagrados
- Tendencias cambiantes del mercado
- Posibles críticas por contenido inadecuado
- Pérdida de la esencia original

### FORTALEZAS

- **TRAMA ENTRETENIDA:**  
La historia resulta interesante, especialmente para niños, manteniendo su interés de principio a fin.
- **USO DE RIMAS:**  
El tipo de pez y nombre de cada personaje riman, siendo un recurso amenizador y que dota de ritmo y musicalidad a la historia, ejercitando la memoria del lector.

- **PERSONAJES INTERESANTES Y VARIADOS:**  
Esto enriquece la historia al permitir que el lector se identifique con alguno de ellos.
- **ESTRUCTURA ÓPTIMA:**  
La narración está configurada en planteamiento, nudo y desenlace, facilitando la comprensión del lector.

- **CONTEXTO Y ESCENARIO LLAMATIVO:**  
La trama tiene lugar en Pueblo Hundido, un escenario submarino. Esto resulta llamativo para el lector al no ser parte de su cotidianidad.
- **TRANSMISIÓN DE VALORES POSITIVOS IMPLÍCITOS:**  
La trama habla de la importancia de la amistad y del trabajo en equipo.

### DEBILIDADES

- **CALIDAD ILUSTRATIVA MEJORABLE:**  
Actualmente las ilustraciones son garabatos llevados a cabo por una niña de 5 años, por lo que tienen margen de mejora, sin necesidad de renunciar a la esencia original.
- **LENGUAJE INADECUADO:**  
En ocasiones se emplean palabras o frases complejas para la comprensión del niño, afectando a la fluidez de la lectura.

- **CONTENIDO INADECUADO:**  
Se dan fragmentos considerados poco adecuados para el público infantil.
- **TRANSMISIÓN DE VALORES POSITIVOS IMPLÍCITOS:**  
Al no resultar evidente, puede pasar desapercibido por los lectores, poniendo el peligro la interiorización de los mismos.

- **FORMATO Y TAMAÑO POCO ÓPTIMO:**  
El cuento original, a pesar de ser cuadrado, formato óptimo para la manipulación por el niño, resulta inadecuado por su pequeño tamaño. Esto dificulta el proceso de lectura al no poder apreciar texto e imagen, ni resulta cómodo para el niño.

Fig.68. Análisis DAFO. Elaboración propia. (2025).

## OPORTUNIDADES

- **MEJORAR LAS ILUSTRACIONES:**  
Puede suponer una oportunidad para enriquecer la propuesta y el proceso de lectura del usuario a través de una experiencia estética.
- **USO EDUCATIVO:**  
La transmisión de valores como la amistad y trabajo en equipo resulta especialmente relevante en los primeros años del periodo escolar, pudiendo ser una herramienta pedagógica empleada en los colegios.
- **CREACIÓN DE UNA SAGA:**  
La variedad de personajes y el contexto y escenario permite expandir el universo original del cuento y crear una saga de historias y cuentos.
- **DESARROLLO DE MARCA RELEVANTE:**  
Con objetos de merchandising, juguetes, juegos de mesa, material escolar, que enriquezcan la experiencia del niño más allá de la lectura.

## AMENAZAS

- **MERCADO ALTAMENTE COMPETITIVO:**  
Las opciones dentro del mercado de la literatura infantil ilustrada son infinitas, por lo que es complejo destacar.
- **TEMÁTICA COMÚN:**  
A pesar de que la narración es entretenida no resulta demasiado rompedora.
- **ILUSTRADORES CONSAGRADOS:**  
La credibilidad y visibilidad del ilustrador anónimo frente al ilustrador reconocido es una clara desventaja.
- **TENDENCIAS CAMBIANTES DEL MERCADO:**  
Riesgo a parecer obsoleto.
- **PREDILECCIÓN POR LO DIGITAL:**  
Las nuevas generaciones están más familiarizadas con el entorno digital, esto también afecta al libro físico, pudiendo resultarles menos llamativo.
- **POSIBLES CRÍTICAS POR CONTENIDO INADECUADO:**  
Puede resultar en la elección de otro cuento más apropiado.
- **PÉRDIDA DE LA ESENCIA ORIGINAL:**  
Variaciones de ilustraciones, texto y relato que puedan desvincular con la propuesta original a visitar.

## 7.3.2. MAPA DE POSICIONAMIENTO

Como se puede concluir con el anterior análisis DAFO, el valor diferencial de la propuesta a desarrollar de “*Baldomero y sus amigos*” reside en su capacidad de transmitir ciertos valores a la par que proporcionar una experiencia estética.

Sin embargo, esto puede llevarse a cabo en mayor o menor medida, según la finalidad y objetivos de cada quien. Es por ello, que para un correcto y coherente desarrollo de esta nueva propuesta, resulta relevante establecer de manera previa en qué medida se llevará a cabo y dónde quiere posicionarse.

Para ello, se desempeñará un Mapa de Posicionamiento, a través del cual se analizará y segregará el actual panorama de la literatura infantil, en base a las dos variables que componen el valor diferencial de la propuesta. Se refleja el grado de experiencia estética en el Eje “X”, y el grado de transmisión de valores en el Eje “Y”.

**CUADRANTE SUPERIOR IZQUIERDO:  
BAJA TRANSMISIÓN DE VALORES/ALTA  
EXPERIENCIA ESTÉTICA**

**(6-0,5)  
"LA ORUGA MUY HAMBRIENTA" (1969)  
ERIC CARLE**

Este libro se ubica en el cuadrante de "Baja transmisión de valores" al tener un carácter más didáctico que moralizante, ya que no aborda cuestiones complejas. Sin embargo, su estructura, acompañada del gran peso visual de las ilustraciones, permite al niño aprender de manera lúdica conceptos básicos como por ejemplo los días de la semana

La "Alta experiencia estética" se evidencia a través de la iconicidad estilística del autor. Con un código visual inconfundible caracterizado por collages sobre fondo blanco, combinado con perforaciones evocando la mordedura de la oruga, se enriquece la experiencia del niño.

**(6-2,5)  
"A QUÉ SABE LA LUNA" (1993)  
MICHAEL GREJNIEC**

A pesar de que la temática principal de la historia gira en torno al trabajo en equipo de diferentes animales para alcanzar la luna, se aborda esta cuestión de manera superflua, por lo que se categoriza como "Baja transmisión de valores".

Por otro lado, la calidad de dichas ilustraciones, a pesar de su sencillez resulta innegable, suponiendo una gran experiencia estética. Con su estilo visual realmente atractivo para el niño, dadas sus paletas de color, composiciones, texturas... Además, el diseño y distribución de cada una de ellas permite generar misterio e intriga, enriqueciendo el proceso de lectura del niño.

**(5-2)  
"FLOTANTE" (2007)  
DAVID WIESNER**

Dicho álbum ilustrado está únicamente conformado por imágenes. A pesar de carecer de texto, se puede intuir que éste aborda la historia de un niño que encuentra una cámara fotográfica submarina. Una historia cargada de misterio, sin límites ni acotaciones, fomentando la imaginación del niño. Sin embargo, esto no implica que se dé la transmisión de ciertos valores, por lo que se engloba en esta categoría.

A su vez, el papel fundamental de las ilustraciones y su capacidad de generar una experiencia estética en el lector se evidencian en este caso. Cada una de ellas es capaz de contar una historia por sí solas, dado su grado de detalle y cuidado.

**(6-2)  
"LA OLA" (2008)  
SUZY LEE**

Este ejemplo también se trata de un álbum ilustrado, en el que la historia es narrada sin necesidad de textualizar. Se abordan cuestiones como la interacción entre infancia y naturaleza, la alegría o la curiosidad del niño, desde una perspectiva que huye de la transmisión de valores, siendo este el motivo de su categorización.

Como en el anterior caso, el peso de la obra es visual, para ser capaz de generar una enriquecedora experiencia al lector a través de la dinámica composición de dichas ilustraciones, capaces de transmitir emociones y sensaciones sin describirlas.

**(5,5-1,5)  
"DUELO AL SOL" (2019)  
MANUEL MARSOL**

La temática principal gira en torno al enfrentamiento de los dos personajes principales en el desierto. A pesar de la emoción y tensión innegable de la trama, no se transmite más allá, es mero entretenimiento, de ahí su posición en dicho cuadrante. Sin embargo, el estilo ilustrativo del autor, sin duda, es capaz de crear una experiencia estética, cargada de simbolismo y un estilo que recuerda a las películas del viejo Oeste.

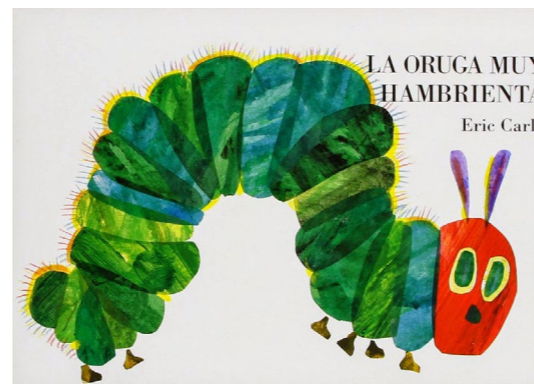


Fig.69. Eric Carle. *La oruga muy hambrienta*. (1969)



Fig.70. Michael Grejniec. *¿A qué sabe la luna?*. (1993)

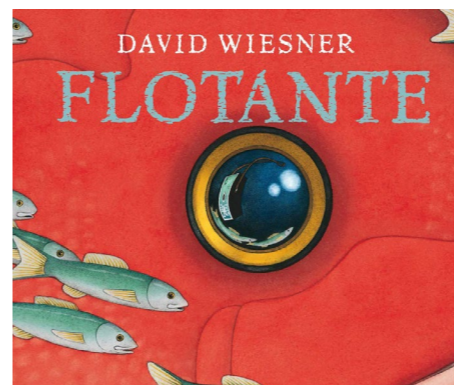


Fig.71. David Weisner. *Flotante*. (2007)



Fig.72. Suzy Lee. *La Ola*. (2008)

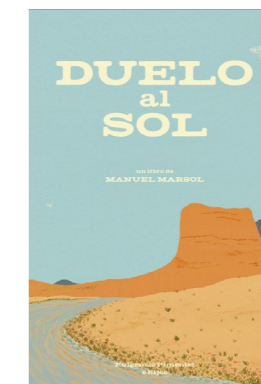


Fig.73. Manuel Marsol. *Duelo al sol*. (2019).



**CUADRANTE SUPERIOR DERECHO:  
ALTA TRANSMISIÓN DE VALORES/ALTA  
EXPERIENCIA ESTÉTICA**

**(7,5 - 6,5)  
"DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS" (1963)  
MAURICE SENDAK**

Este cuento se categoriza dentro de "Alta transmisión de valores" dado que su temática principal aborda cuestiones más profundas como la identificación y control de las emociones, como la ira y enfado, la creatividad como medio y refugio, la rebeldía del niño... Así mismo se reivindican valores como la familia y el hogar, y el impacto que éstas tienen en la estabilidad emocional.

Por otro lado, también supone una alta experiencia estética, con detalladas ilustraciones, texturas, expresivos personajes y dinámicas composiciones, construyendo una atmósfera que oscila entre lo conocido y familiar, y lo inquietante.

**(7 - 5)  
"ELMER" (1993)  
DAVID MCKEE**

Este cuento aborda cuestiones tan relevantes como la identidad, la autoaceptación y la diversidad a través de la historia de un elefante multicolor en un mundo de elefantes grises. Forja en el niño valores de tolerancia, empatía y comunidad, enfocando lo diferente desde una perspectiva positiva.

Esta alta transmisión de valores se ve reforzada por la alta experiencia estética que suponen sus ilustraciones, caracterizadas por sus divertidas formas y colores, un mecanismo de disfrute visual para el niño, sin renunciar a la capacidad del cuento de transmitir más allá.

**(6,5 - 5)  
"TE QUIERO (CASI SIEMPRE)" (2015)  
ANNA LLENAS**

Esta obra se enmarca en esta categoría al abordar un tema de tanta complejidad como las relaciones personales a través de dos personajes opuestos, enfatizando la importancia de la tolerancia, respeto y aceptación al prójimo, sentando las bases para cualquier amistad, y percibiendo las diferencias de manera positiva.

Esto se ve acompañado de ilustraciones de gran calidad artística, que dotan de un mayor dinamismo a la historia, enriqueciendo por tanto la experiencia del lector. Éstas se caracterizan por su expresivo estilo tipo "collage", amenizando de manera artística una temática de tal complejidad.

**(6 - 5,5)  
"OREJAS DE MARIPOSA" (2008)  
LUIA AGUILAR**

La temática principal gira en torno al enfrentamiento de los dos personajes principales en el desierto. A pesar de la emoción y tensión innegable de la trama, no se transmite más allá, es mero entretenimiento, de ahí su posición en dicho cuadrante.

Sin embargo, el estilo ilustrativo del autor, sin duda, es capaz de crear una experiencia estética, cargada de simbolismo y un estilo que recuerda a las películas del viejo Oeste.

**(7 - 6)  
"PERDIDO Y ENCONTRADO" (2005)  
OLIVER JEFFERS**

Una historia sobre la amistad y la empatía, ilustrada de manera que transmite profundidad emocional y estética. A través de una divertida historia entre un niño y un pingüino, aparentemente perdidos, se abordan cuestiones tan crudas como la soledad, empatía, conexión emocional con el otro y sentimiento de pertenencia. Esto se ve representado a través de la reflexión del protagonista, ya que el pingüino no buscaba quién lo ayudase a regresar, sino compañía. La dureza de la temática que se aborda se ve suavizada por el estilo pictórico seleccionado, con sencillos trazos y formas, colores poco saturados y una atmósfera cálida. Supone una manera de facilitar la transmisión de valores complejos y no siempre agradables para el público infantil y no tan infantil, desde una experiencia estética afable y cercana.



Fig.74. Maurice Sendak. Donde viven los monstruos. (1963).

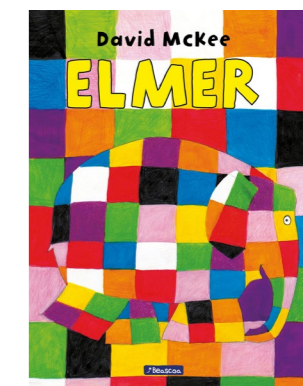


Fig.75. David McKee. Elmer. (1968).



Fig.76. Anna Llenas. Te quiero (Casi siempre). (2015).

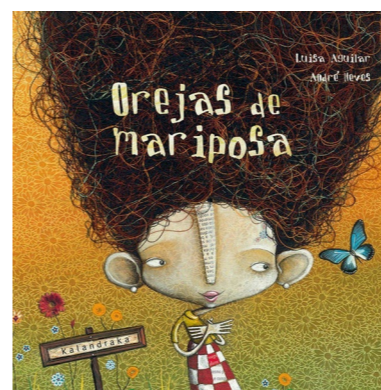
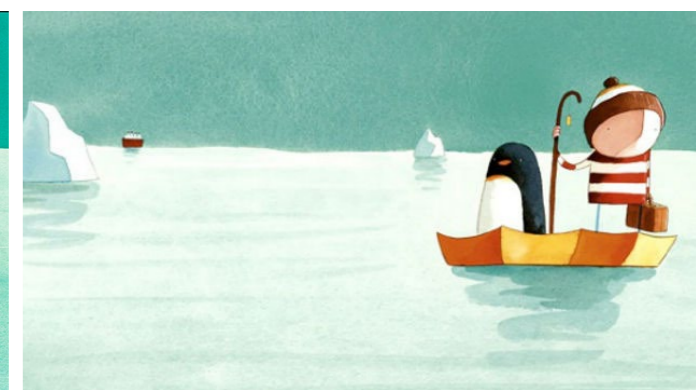


Fig.77. Luisa Aguilar. Orejas de Mariposa. (2008).



Fig.78. Oliver Jeffers. Perdido y encontrado. (2005).



**CUADRANTE INFERIOR IZQUIERDO:  
ALTA TRANSMISIÓN DE VALORES/BAJA  
EXPERIENCIA ESTÉTICA**

**(1,5 - 5)  
"EL CAZO DE LORENZO" (2010)  
ISABELL CARRIER**

Este cuento pertenece a la categoría de alta transmisión de valores porque, a través de la metáfora del cazo que posee el protagonista, se pretende acercar al joven lector al hecho de que hay gente diferente. Es decir, se abordan cuestiones relacionadas con la diversidad funcional, la inclusión y apoyo de lo diferente a través de la comprensión y empatía.

En contraste con este tema tan complejo, se presentan ilustraciones de estilo sencillo, colorido y dinamismo. El motivo por el que se engloban en la categoría de "Baja experiencia estética" se debe a que a pesar de que cumple la funcionalidad de cumplimentar la historia, no aporta nada más allá al lector.

**(2 - 5,5)  
"¿DE QUÉ COLOR ES UN BESO?" (2008)  
ROCÍO BONILLA**

El objetivo principal de dicho cuento es la reivindicación de la importancia real de la imaginación y de las emociones en la infancia. Siendo este el motivo de su categorización como "alta transmisión de valores".

A través de la historia de una niña que trata de descubrir el color de un beso, se fomenta la creatividad del lector, a la par que el autodescubrimiento y educación emocional. Las ilustraciones son un complemento al contenido de dicha historia, más que un elemento en sí mismo.

**(0,5 - 6)  
"CUATRO ESQUINITAS DE NADA" (2004)  
JÉRÔME RUILIER**

En este caso, se abordan cuestiones similares al caso anterior, desde la perspectiva de que la integración supone una adaptación del medio al diferente y no al revés, es decir, una accesibilidad verdadera. Esto se ejemplifica con una metáfora sencilla pero efectiva pues los personajes son formas geométricas y en este caso, un cuadrado trata de entrar en la casa de los círculos pero no puede, siendo la solución, adaptar la puerta.

Esa sencillez y efectividad de los personajes también se da en el ámbito de lo estético. No existe un trabajo pictórico resultante en una experiencia estética significativa, pero que sí clarifica la historia. transmitir más allá.

**(1,5 - 5,5)  
"EL MONSTRUO DE COLORES" (2012)  
ANNA LLENAS**

La temática de dicho cuento gira en torno al objetivo de que el niño sea capaz de aprender a reconocer e identificar sus emociones y sentimientos, asociando cada uno de ellos a un color, es decir, educar en términos emocionales, algo verdaderamente crucial.

Al igual que en los otros dos ejemplos anteriores, las ilustraciones son interesantes, pero tienen un papel más funcional que experiencial.

**(0,5 - 5,5)  
"UN PELLIZCO EN LA BARRIGA" (2005)  
MARTA LÓPEZ PALOMO**

Este cuento aborda una de las cuestiones más complejas, no sólo para el público infantil, sino también para el más adulto; la ansiedad. cómo nos podemos sentir según en qué situaciones, cómo se manifiesta esto físicamente y cómo controlarlo. Un libro que reivindica la educación en materia de salud mental y emocional. A pesar de la complejidad del mensaje, el estilo ilustrativo es sencillo y prioriza la dimensión comunicativa por encima de la experiencia estética.

**El cazo de Lorenzo**  
Isabelle Carrier



Editorial Juventud

Fig.79. Isabelle Carrier. *El cazo de Lorenzo*. (2010).



Le encanta escuchar música.



Tiene un montón de cualidades.



Fig.80 Rocío Bonilla. *¿De qué color es un beso?* (2008).

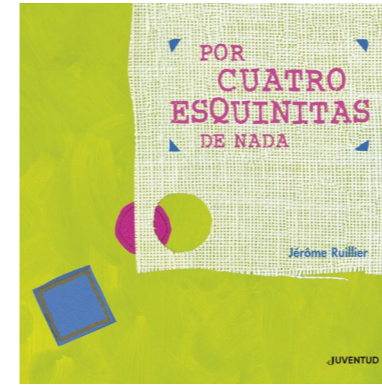
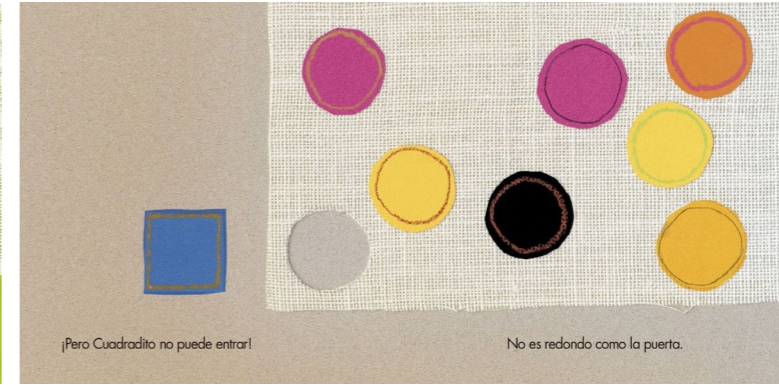


Fig.81 Jérôme Ruillier. *Cuatro esquinitas de nada*. (2004).



¡Pero Cuadradito no puede entrar!

No es redondo como la puerta.



Fig.82. Anna Llenas. *El monstruo de colores*. (2015).

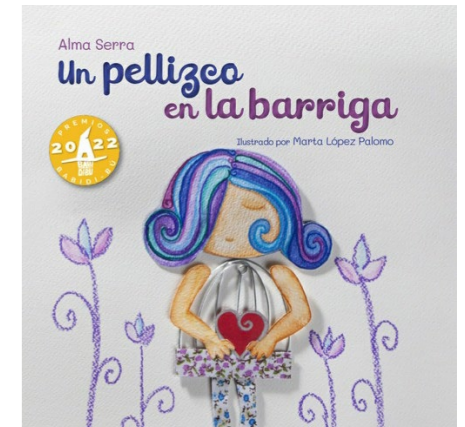


Fig.83. Marta López Palomo. *Un pellizco en la barriga*. (2022).

**CUADRANTE INFERIOR DERECHO: BAJA TRANSMISIÓN DE VALORES/BAJA EXPERIENCIA ESTÉTICA**

Los cuentos nombrados a continuación pertenecen a esta categoría por dos motivos. El primero de ellos es que a pesar de que se aborden valores positivos en todas sus historias, en todas ellas se hace de manera superflua y sin intención de apelar a la condición educadora del cuento. De hecho, el objetivo principal de todos ellos no es otro que el de entretener al lector. Por tanto, resultan en un bajo nivel de transmisión de valores.

Esto también se ve reflejado en sus ilustraciones, resultando en una baja transmisión de valores y más un complemento funcional a la trama. Esto no pretende su menospreciación, ya que se debe a la incapacidad de sumar una dimensión más allá a la historia.

Algunos ejemplos son: *“Gerónimo Stilton”* de Elisabetta Dami, *“Los Futbolísimos”* de Roberto Santiago, *“El Diario de Greg”* de Jeff Kinney, *“El Capitán Calzoncillos”* de Dav Pilkey y *“El Perro Apestoso”* de Colas Gutman.

**POSICIONAMIENTO EN EL MERCADO LITERARIO INFANTIL DE “BALDOMERO Y SUS AMIGOS”**

Como se puede comprobar en el siguiente gráfico correspondiente al mapa de posicionamiento abordado anteriormente, esta nueva propuesta revisada de *“Baldomero y sus amigos”* pretende posicionarse en el cuadrante superior derecho, es decir, como una obra de Alta experiencia estética y Alta transmisión de valores.

Sin embargo, si observamos el valor numérico de este último atributo, podemos apreciar, que en comparación con las referencias literarias pertenecientes a esta misma categoría, se correspondería a una transmisión de valores más moderada o implícita.

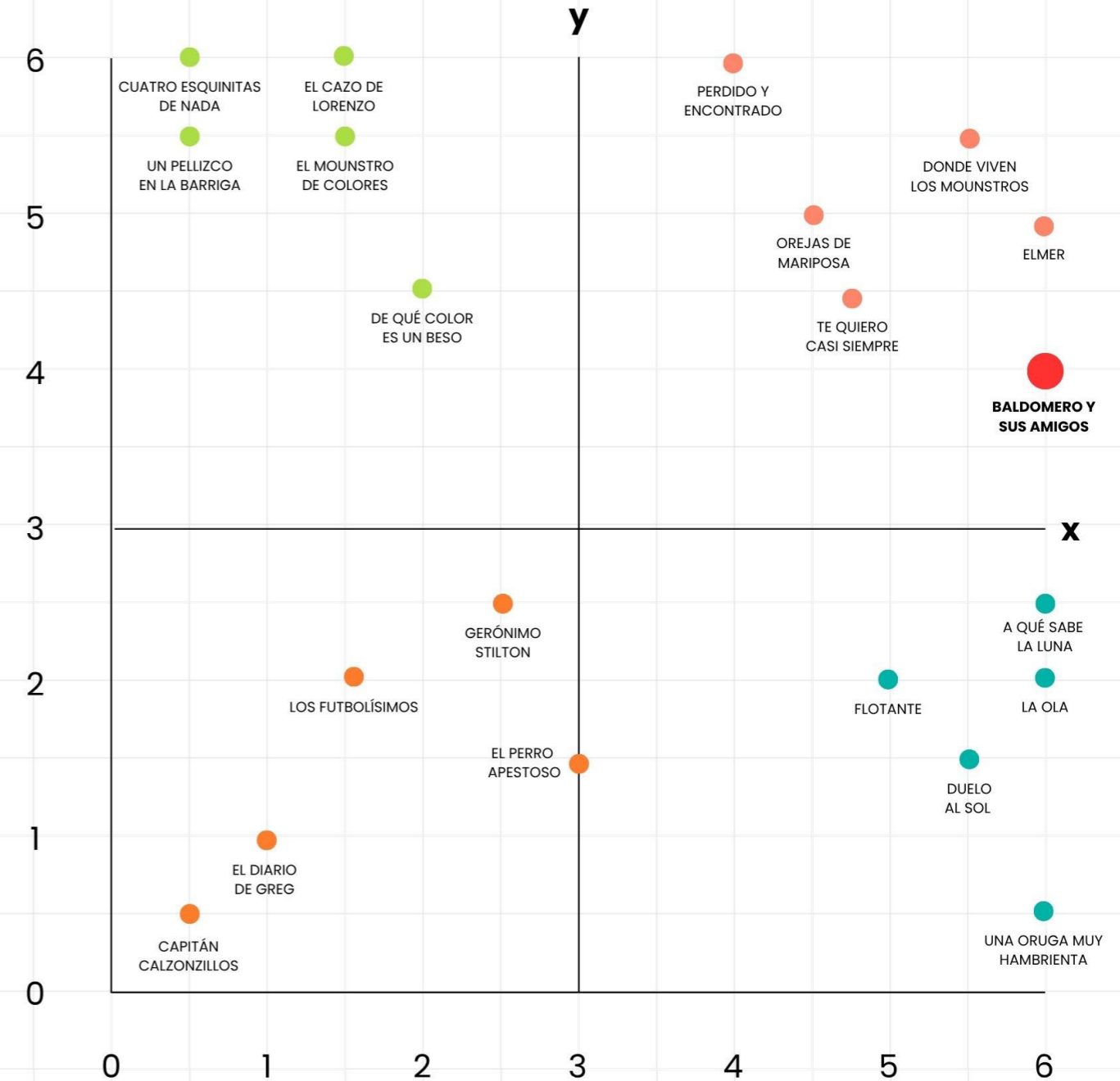


Fig.84. Mapa de posicionamiento. Elaboración propia (2025).

### 7.3.3. PÚBLICO OBJETIVO Y PROPUESTA DE VALOR

#### PROPUESTA DE VALOR

La revisitación de *“Baldomero y sus amigos”* es mucho más que un cuento infantil, es un homenaje. Nace del vínculo inquebrantable entre abuelo y nieta, convirtiéndose en un esfuerzo de creatividad conjunta por construir una historia que une generaciones y reivindica la importancia del tiempo de calidad compartido.

Este proyecto surge como una contraposición a un contexto en el que niños y adultos están cada vez más desconectados, víctimas del frenesí de la rutina y la cara más fría de la tecnología. Es una llamada de atención que incita a la unión familiar a través de algo tan sencillo como la vuelta a la tradición de contar historias a través de ese momento de disfrute, de la mano de ilustraciones preciosistas capaces de provocar en el lector una verdadera experiencia estética, entrañables personajes, entornos de ensueño, y una historia de amistad y trabajo en equipo.

Aparte de su dimensión educativa y lúdica, es un tributo a todos los abuelos y a lo crucial de su figura en el desarrollo pleno del niño, pues son una fuente de sabiduría y transmisión de conocimientos, valores y recuerdos por excelencia y experiencia.

Pretende ser un cuento que toque los corazones de sus lectores jóvenes y no tan jóvenes, no sólo por su historia e ilustraciones, sino más bien a través de la magia de los momentos compartidos que promueve y la fortaleza de los vínculos que persigue.

#### PÚBLICO OBJETIVO

Si tomamos en consideración lo referido con anterioridad, el público objetivo podría dividirse en tres categorías:

La primera de ellas, y la principal, es el público infantil de entre 3 a 6 años. Niños que disfrutan de sencillos cuentos de aventuras con llamativas ilustraciones que desatan su imaginación. Ya sea porque disfrutan de la narración del adulto o que comienzan a introducirse en el mundo de la lectura.

La segunda son los familiares, más concretamente padres y abuelos, que no sólo se ven atraídos por los contenidos tanto visuales como textuales explícitos del cuento, sino que le dan importancia a la dimensión menos evidente.

Es decir, ya sea por los valores de amistad y trabajo en equipo que aborda la historia o porque comulgan con los valores implícitos en su creación. Por ejemplo, la creación de vínculos familiares significativos, el tiempo de calidad, la estimulación creativa en oposición a las pantallas y la importancia de la lectura.

Por último, entidades educativas y pedagógicas, como escuelas o bibliotecas, que empleen el cuento como herramienta educativa y transmisora de valores, y que velen por la estimulación imaginativa del niño sin renunciar a su entretenimiento pleno.



Fig.85. The Yuri Arcurs Collection. Abuelo niño y contar historias en el sofá en el hogar . (2025).

## 7.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### 7.4.1. ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS

A pesar de que la importancia de la creatividad en el proceso de desarrollo de un cuento infantil es innegable, también lo es que como elemento por sí sola, no garantiza un impacto sobre el público objetivo, pues únicamente se logra a través de la coherencia y adecuación. Y es aquí donde entra en juego la importancia de planificar dicho proceso creativo, comenzando por el establecimiento de ciertos objetivos que servirán de guía.

Nikolajeva (2010), afirma que sin unos objetivos previamente definidos, resulta inviable que una obra sea capaz de cumplir su fin último, es decir, ser capaz de adaptarse al desarrollo emocional y cognitivo del joven lector. Gracias a este paso previo, el proceso creativo resulta efectivo y coherente, al tener en cuenta en todo momento un contenido adaptado y estructurado en base al lector.

Según Hunt (1994), un cuento bien diseñado capta y retiene la atención del lector a través de la comprensión. Esto resulta imposible sin la mencionada planificación ya que en el proceso se deben tener en cuenta una serie de aspectos determinados por dichos objetivos.

El primero de ellos, según Bishop (1990), son los contenidos, que pueden ser más o menos complejos. No obstante, lo realmente crucial, según Short, Lynch-Brown y Tomlinson (2018), es que estos se adecúen al nivel del público a través de recursos como simples estructuras o según Nodelman y Reimer (2003), a través del lenguaje, ya que nuevamente, no es tanto lo que se cuenta sino el cómo.

Es por ello, que como parte fundamental del proceso de desarrollo de la nueva propuesta de “Baldomero y sus amigos” se establecerán unos objetivos principales a cumplir:

- Mantener una estructura narrativa óptima para garantizar la claridad y comprensión de la historia.
- Captar la atención del lector de principio a fin a través de una narración con ritmo y extensión adecuada.
- Emplear un lenguaje y vocabulario sencillo, accesible y adecuado para el público objetivo.
- Crear personajes y entornos memorables y preciosistas, garantizando una experiencia estética y enriquezcan el proceso de lectura.
- Seleccionar una tipografía, tamaño y formato que faciliten el proceso de lectura.
- Transmitir valores de trabajo en equipo y amistad mediante la trama.

### 7.4.2. ADAPTACIÓN DEL TEXTO

Uno de los principales objetivos establecidos es la adecuación del texto al público objetivo.

En el análisis DAFO, se detectaron como posibles debilidades y amenazas el lenguaje y contenido de la propuesta original, al no resultar del todo pertinentes. A esto se añade la meta de conservar una estructura narrativa adecuada, asegurando la claridad

Érase una vez, un pueblo llamado Pueblo Hundido que se encontraba en el fondo del mar.

En este pueblo vivían muchas especies diferentes de peces que se llevaban muy bien entre ellas.

El alcalde era un salmónete llamado Josete, el médico un bonito llamado Benito, la maestra una lubina Valentina, el cura un calamar llamado Baltasar, la panadera una raya llamada Amaya, su marido, el propietario del bar, un lenguado llamado Conrado, el cartero un pez volador llamado Amador, la farmacéutica una anguila llamada Camila, y el guardia un cabracho llamado Nacho. En la escuela los mejores estudiantes eran la palometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Pero en Pueblo Hundido había un personaje diferente a todos: era sabio, y como Salomón, a todos los problemas les encontraba solución, pero además, era el más bondadoso y generoso del pueblo. Se trataba de Baldomero, el viejo mero, el habitante más importante de Pueblo Hundido, al que todos pedían ayuda cuando tenían algún problema y que a todos ayudaba.

Vivía Baldomero en una casa de

y comprensión de la historia, con una introducción, un desarrollo y un desenlace bien definidos.

Asimismo, se busca mantener un ritmo equilibrado y una extensión adecuada en la narración. Es por ello, que se han llevado a cabo una serie de alteraciones respecto a la historia original, expuesta a continuación:

dos pisos que estaba al lado de la farmacia. En el piso de arriba tenía todos sus libros en un cuarto en el que se pasaba muchas horas al día leyendo y estudiando.

En el piso de abajo, junto a la cocina, tenía Baldomero un taller en el que construía los aparatos que inventaba y donde arreglaba todas las cosas rotas que sus amigos le traían.

Los mejores compañeros para sus actividades eran el alcalde Josete, el médico Benito, el cura Baltasar y el propietario del Bar, Conrado, donde se solían reunir por las tardes a jugar al dominó, aunque siempre ganaba Baldomero.

Pero en Pueblo Hundido todos estaban muy preocupados con la noticia que el guardia Nacho había dado al alcalde Josete: cuando estaba vigilando por las afueras del pueblo, vio al malvado tiburón Melitón con sus compinches Antón, Ramón y Jasón.

Estos cuatro tiburones habían cometido todo tipo de fechorías en Pueblo Hundido unos años antes pero se les perdonó con la condición de que se fueran para siempre a vivir a la Cueva Diabólica, donde tendrían que trabajar mucho

criando algas para comer pues la Cueva Diabólica era un lugar siniestro en el que no vivía ningún otro pez, y por lo tanto, no podían cazarlos para comerlos.

El alcalde, Josete organizó en el Ayuntamiento una reunión urgente, a la que por su puesto invitó a Baldomero. Cuando estaban todos reunidos, y mientras el guardia Nacho explicaba cómo había visto al tiburón Melitón y sus compinches escondidos detrás de unas grandes rocas a las afueras del pueblo, llegó corriendo a la reunión el pequeño delfín Martín.

Comentó a todos que la maestra Valentina le había mandado ir hasta allí porque desde el interior de la escuela había podido ver de forma muy rápida al tiburón Melitón.

Ella se quedó con todos los colegiales en la escuela cerrando todas las puertas y ventanas para que los tiburones no pudieran entrar y mandó a Martín al Ayuntamiento para pedir ayuda.

Cuando Martín acabó de contar lo que había pasado en la escuela, quedó claro para todos que Melitón había incumplido su promesa de quedarse para siempre en la Cueva Diabólica y que si había vuelto a Pueblo Hundido era con muy malas intenciones.

Había que actuar de forma inmediata por el peligro que corrían los colegiales que estaban con Valentina en la escuela.

Por eso, el alcalde Josete le preguntó a Baldomero sobre lo que había que hacer para conseguir atrapar a Melitón y si se podía encargar él de dirigir a aquellos que tuviesen que participar en el plan.

Baldomero explicó que lo primero que tenían que hacer era salvar a los colegiales que estaban en la escuela con Valentina, llevándolos a un lugar seguro como el Ayuntamiento y que después se encargarían de atrapar a Melitón y sus compinches y decidir lo que hacían con ellos.

Baldomero era el encargado de pensar en el plan junto a sus amigos. Primero, debían sacar a los niños de la escuela y llevarlos a un lugar seguro. Luego, se ocuparían de Melitón y sus compinches.

Baldomero pidió al calamar Baltasar y sus amigos que fueran a la escuela por un camino escondido.

Al llegar, tendrían que soltar toda la tinta que pudieran para que los tiburones no vieran nada. Mientras tanto, Valentina y los niños escaparían rápidamente para llegar al Ayuntamiento con la ayuda de y Martín el delfín.

El plan se desarrolló tal y como Baldomero había previsto, y apenas había transcurrido una hora cuando Baltasar, Valentina Martín y los demás colegiales llegaron al Ayuntamiento, donde sus padres y familiares les estaban esperando. Todos desbordaban de alegría a pesar del peligro que suponía el que Melitón y sus compinches estuviesen libres.

Este era el difícil problema que había que solucionar. Para ello, Baldomero pidió a sus amigos Baltasar, Benito y Conrado que fuesen a su taller después de cenar pues tenían que trabajar allí toda la noche.

Conrado llevó las bebidas de su bar y unos pasteles de los que vendía su mujer, la raya Amaya, en la panadería. Benito, el médico llevó unos cuantos embutidos que le habían regalado y con todo ello se prepararon para trabajar en lo que Baldomero hubiese pensado.

Comentó a todos que la maestra En efecto, Baldomero había ideado un plan que explicó a sus amigos. Se trataba de tener una a Melitón y sus compinches para conseguir atraparles. Una vez hechos los prisioneros les llevarían nuevamente a la Cueva Diabólica, donde colocarían unas grandes puertas en la entrada para que nunca jamás pudieran salir.

Baldomero sabía que la comida preferida de los tiburones eran las lubinas por eso iban a construir en el taller unas lubinas de plástico, iguales a las verdaderas, en cuyo interior se colocaría una bolsa con cloroformo, que había traído Benito, y que

dormiría a los tiburones al comerse las lubinas. Durante toda la noche, Benito y Baltasar trabajaron en construir una docena de lubinas, con sus bolsas dentro con cloroformo, que quedaron perfectas. Por su parte, Conrado y Baldomero construyeron una reja muy gruesa, que nadie podría romper, para colocar a la entrada de la Cueva Diabólica.

Al amanecer, Baldomero pidió a Conrado que se encargase con el guardia Nacho de colocar la gran reja en la entrada de la cueva. El, junto con Benito, se encargó de colocar las lubinas de la trampa y Baltasar con los otros calamares arrastrarían con sus tentáculos a los tiburones ya dormidos por el cloroformo hasta la cueva.

Baldomero y Benito, que estaban escondidos, vieron cómo llegaron los tiburones a donde estaban las lubinas y cómo se lanzaban a comérselas.

¡La trampa había funcionado! En pocos minutos quedaron completamente dormidos por el efecto de las bolsas de cloroformo, lo que aprovecharon Baltasar y los demás calamares para arrastrarlos hasta la Cueva Diabólica, donde Conrado les dejó cerrados con un gran candado.

¡El peligro de Melitón había desaparecido para siempre! Para celebrarlo, Josete organizó una gran fiesta en la plaza, en la que todos felicitaron a Baldomero. Pueblo Hundido volvía a ser un pueblo feliz.

Seguidamente, se expondrá la adaptación de la historia para la nueva propuesta de “Baldomero y sus amigos”, modificada con los objetivos establecidos mencionados anteriormente:

Érase una vez, un lugar en el fondo del mar llamado Pueblo Hundido. En él, vivían muchas especies diferentes de peces que se llevaban muy bien.

El alcalde era un salmonete llamado Josete. El médico un bonito llamado Benito. La maestra una lubina llamada Valentina. El cura un calamar llamado Baltasar. La panadera una raya llamada Amaya, su marido, el propietario del bar, un lenguado llamado Conrado. El cartero, un pez volador llamado Amador. La farmacéutica, una anguila llamada Camila, y el guardia un cabracho llamado Nacho. En la escuela los mejores estudiantes eran la palometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Pero en Pueblo Hundido había un habitante muy especial: Baldomero, el viejo mero. Era el más bondadoso, generoso y sabio del pueblo. Todos le pedían ayuda cuando tenían algún problema y a todos ayudaba. Vivía en una casa junto a la farmacia. En el piso de arriba tenía una gran biblioteca repleta de libros en la que se pasaba muchas horas al día leyendo y estudiando. En el piso de abajo, tenía un taller en el que construía inventos y arreglaba objetos rotos que sus amigos le traían.

Por las tardes, Baldomero se reunía con sus amigos: el alcalde Josete, el médico Benito, el cura Baltasar y el propietario del Bar, Conrado, donde se solían reunir por las tardes a jugar al dominó y a charlar sobre lo que ocurría en el pueblo.

Un día, el guardia Nacho llegó con malas noticias: el tiburón Melitón y sus compinches Antón, Ramón y Jasón habían sido vistos cerca del pueblo. Estos tiburones habían

causado problemas años atrás, pero fueron perdonados al prometer marcharse para siempre a la Cueva Diabólica, donde tenían que vivir tranquilos y sin molestar a nadie.

El alcalde Josete organizó una reunión urgente, a la que por supuesto asistió Baldomero. Mientras Nacho explicaba lo que había visto, llegó Martín, el pequeño delfín, nadando rápidamente. Martín contó que la maestra Valentina lo había enviado porque había visto a Melitón desde la ventana de la escuela. Rápidamente, cerró puertas y ventanas para proteger a los niños y envió a Martín a pedir ayuda. Todos entendieron que Melitón había roto su promesa y que debían actuar rápido para proteger a los niños.

Baldomero era el encargado de pensar en el plan junto a sus amigos. Primero, debían sacar a los niños de la escuela y llevarlos a un lugar seguro. Luego, se ocuparían de Melitón y sus compinches. Baldomero pidió al calamar Baltasar y sus amigos que fueran a la escuela por un camino escondido.

Al llegar, tendrían que soltar toda la tinta que pudieran para que los tiburones no vieran nada. Mientras tanto, Valentina y los niños escaparían rápidamente para llegar al Ayuntamiento con la ayuda de y Martín el delfín.

El plan se desarrolló tal y como Baldomero había previsto, y en poco tiempo Baltasar, Valentina, Martín y los demás colegiales llegaron al Ayuntamiento, donde todos les estaban esperando desbordados de alegría. Pero aún tenían que detener a Melitón. Baldomero reunió a todos sus amigos

en el taller para que lo ayudarían con un nuevo plan para devolver a los malvados tiburones a Cueva Diabólica. Pasaron la noche trabajando. Prepararon una gran red y fuertes puertas para encerrarlos de una vez por todas.

Conrado el lenguado y Nacho cabracho colocarían la red en la entrada de la cueva. También prepararían las grandes puertas metálicas.

Mientras tanto, Baldomero y sus amigos crearían una distracción con luces y burbujas en la entrada de Cueva Diabólica para atraer a Melitón y sus compinches.

Cuando los tiburones Melitón, Antón, Jasón y Ramón vieron las luces y burbujas, se acercaron curiosos y nadaron directo a la red sin darse cuenta. En un instante, quedaron atrapados, y Baldomero y sus amigos los empujaron hasta el interior de la Cueva Diabólica. Después, cerraron la puerta con un gran candado. La trampa había funcionado. ¡El peligro de Melitón y sus compinches había desaparecido para siempre!

Para celebrarlo, todos los habitantes de Pueblo Hundido hicieron una gran fiesta en la plaza, en la que todos felicitaron a Baldomero. Pero él, sonreía y decía: “Cuando trabajamos juntos, siempre encontramos la mejor solución”.

Y así, Pueblo Hundido siguió siendo un lugar feliz.

## TEXTO ORIGINAL vs NUEVA PROPUESTA

A continuación abordaremos las principales diferencias entre ambos textos, comenzando por la más evidente, la extensión. El texto original cuenta con una extensión de 1184 palabras, resultando excesiva en comparación a las 705 de la nueva propuesta.

Esto se debe a que los lectores de tan corta edad tienden a perder la atención y el interés si el relato es tan extenso, prefiriendo historias más breves, concisas y directas.

Esto se evidencia a través del tipo de frases propuestas en la segunda versión. Siendo estas menos extensas y con un lenguaje más sencillo y adaptado al público objetivo, ya que se eliminan términos más complejos o inadecuados.

Esto se ve de manera más evidente a través de la propuesta de una resolución de la problemática de la trama alternativa.

En la propuesta original, se plantea emplear cloroformo y lubinas de plástico para cazar a los tiburones. En la nueva propuesta, se plantea una distracción con luces y burbujas, una alternativa más adecuada al público. En esta segunda propuesta se procura enfatizar la estructura de la narración en introducción, nudo y desenlace. Comenzando por una breve contextualización y presentación de los personajes, para seguir con el planteamiento de la problemática con los tiburones y su posible solución, y por último, la resolución del conflicto.

En la etapa final de la historia en la que se busca enfatizar la transmisión de valores de manera más explícita a través de la incorporación de una nueva frase a modo de moraleja:

*“Cuando trabajamos juntos, siempre encontramos la mejor solución”.*  
Facilitando la comprensión del niño y reforzando el mensaje.

### 7.4.3. MOODBOARDS DE INSPIRACIÓN

Una vez definidos los nuevos contenidos que compondrán la trama de esta nueva propuesta de “Baldomero y sus amigos”, resulta relevante para continuar con el desarrollo de la misma establecer unos objetivos visuales a través de Moodboards. En este caso, se llevará a cabo un Moodboard de Inspiración y otro de Referencias.

El primero, se centrará en capturar la esencia y atmósfera general del proyecto a través de referentes ilustrativos.

El segundo, establecer un código visual para elementos más concretos.



Fig.86. Moodboard de Inspiración. Elaboración propia. (2025).

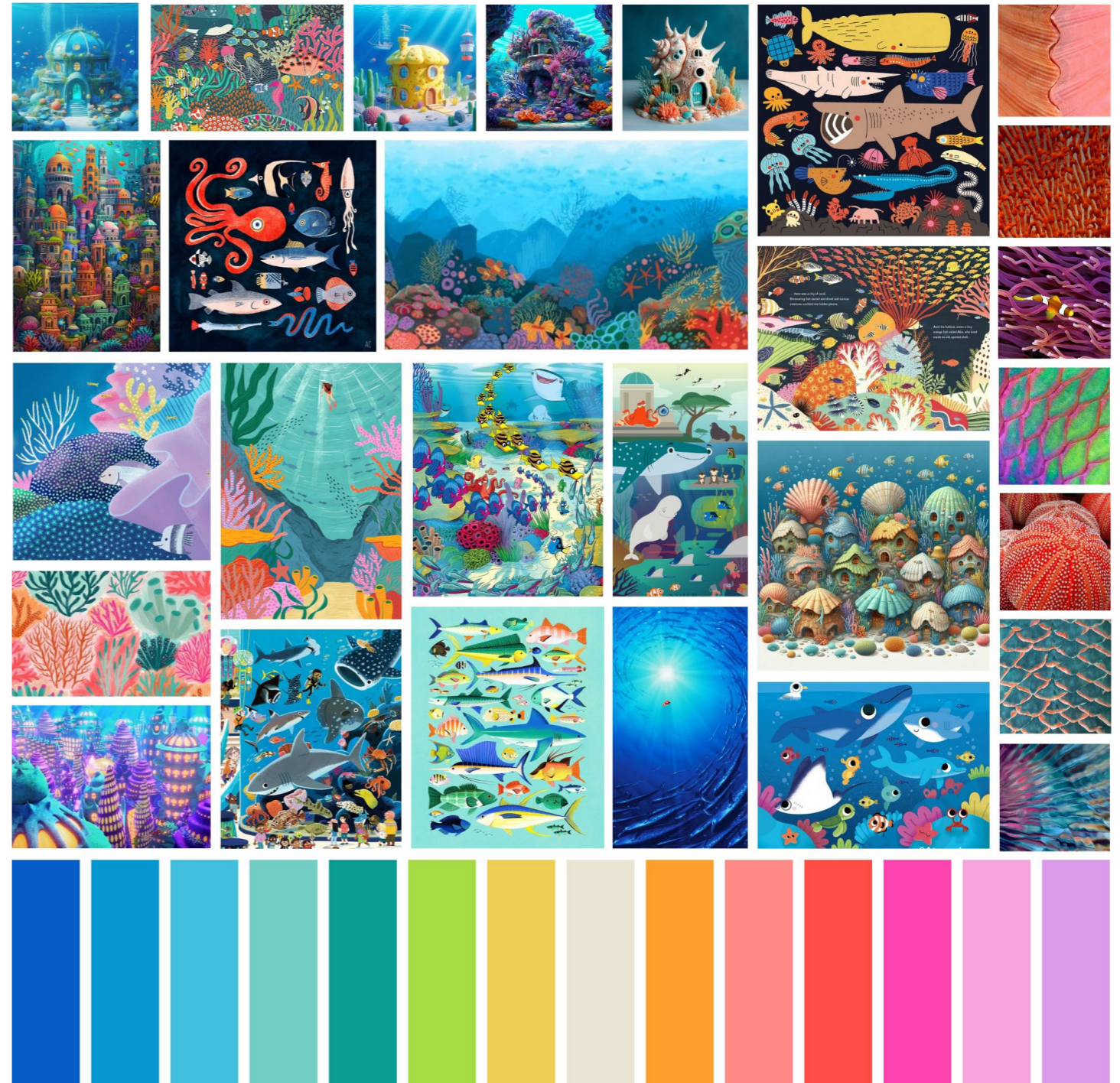


Fig.87. Moodboard de Referencias. Elaboración propia. (2025).

## 7.4.4. DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

En base a la historia original y a su nueva adaptación, en el transcurso de la misma se menciona a 16 personajes, los cuales, han de ser desarrollados visualmente.

Todos ellos se dan en el contexto de Pueblo Hundido, una población submarina de peces antropomorfos cuya paz se ve interrumpida por Melitón, el antagonista, y sus secuaces Antón,

Ramón y Jasón, quienes deberían estar exiliados en la Cueva Diabólica por sus crímenes pasados, pero su inesperada visita, supone un gran peligro para los habitantes.

Sin embargo, dado que la relevancia de todos ellos no es equitativa, dichos personajes pueden agruparse en los siguientes subgrupos:

### HÉROES

#### PROTAGONISTA

Baldomero el Mero

#### PERSONAJES SECUNDARIOS

Baltasar el Calamar (Cura)  
Conrado el Lenguado (Hostelero)  
Nacho el Cabracho (Guardia)  
Josete el Salmonete (Alcalde)  
Benito el Bonito (Médico)

#### PERSONAJES INCIDENTALES

Valentina la Lubina (Maestra)  
Martín el Delfín (Estudiante)  
Marina la Sardina (Estudiante)  
Marieta la Palometa (Estudiante)  
Amaya la Raya (Pastelera)  
Amador Pez Volador (Cartero)  
Camila la Anguila (Farmacéutica)

### VILLANOS

#### PROTAGONISTA

Melitón el Tiburón Blanco

#### PERSONAJES SECUNDARIOS

Antón el Tiburón Ballena (Esbirro)  
Jasón el Tiburón Martillo (Esbirro)  
Ramón el Tiburón Tigre (Esbirro)

## PROCESO DE CONCEPT ART

Para el desarrollo de los personajes se empleará la técnica de Concept Art a partir de siluetas. Una técnica caracterizada por la rápida generación de ideas.

En este caso, aplicada al protagonista: Baldomero el mero, y al antagonista: Melitón el tiburón, al ser los de mayor relevancia, sentando las bases visuales para el desarrollo de los personajes secundarios e incidentales.

Dicho proceso puede dividirse en dos etapas diferenciadas entre sí. Comienza por una fase de conceptualización, seguida por el desarrollo visual del personaje.

Esta primera consiste en un análisis contextual que profundiza en la esencia del mismo buscando una comprensión absoluta del personaje y que determinará la segunda fase. Para ello se abordan las siguientes cuestiones:

*Marco del personaje, High Concept, Mapa mental, Ficha del Personaje, moodboards, Siluetas, Line Art, Interacciones y Estudio del personaje.*

## PROCESO DE CONCEPT ART: FASE DE CONCEPTUALIZACIÓN

### MARCO DEL PERSONAJE

Se lleva a cabo una breve descripción del entorno espacio-tiempo y situación del personaje, así como un primer planteamiento del mismo y de la estética y características generales.

En el caso tanto del protagonista como del antagonista, el contexto se desarrolla en Pueblo Hundido y Cueva Diabólica, tal y como se menciona anteriormente.

Se plantea una estética caracterizada por la sencillez y simplificación de vibrantes elementos de nuestra realidad y el fondo marino, tanto en los diferentes escenarios como en los propios personajes, creando un imaginario único con trazos limpios, texturas y una amplia paleta de color

#### **BALDOMERO EL MERO (PROTAGONISTA)**

En cuanto a los personajes, en el caso del protagonista se propone una tentativa inicial que se trata de: *“Animal antropomórfico que represente un viejo mero llamado Baldomero siempre dispuesto a ayudar y resolver cualquier problemática”.*

#### **MELITÓN EL TIBURÓN (ANTAGONISTA)**

En el caso del antagonista se propone una tentativa inicial que se trata de: *“Animal antropomórfico que represente un tiburón blanco llamado Melitón, con una apariencia rebelde, canalla y chulesca”.*

### HIGH CONCEPT

Partiendo de la tentativa inicial de cada uno de los personajes, se lleva a cabo una definición más precisa de su conceptualización a través de características, atributos y sensaciones propias del personaje a desarrollar.

Tanto en el caso del protagonista como el del antagonista, se analizan la emoción que transmiten, el color, forma, textura, línea, velocidad, tamaño y su concepto opuesto.

#### **BALDOMERO EL MERO (PROTAGONISTA)**

A este personaje se le relaciona con emociones cercanas, entrañables y positivas. Esto se verá reflejado tanto en los colores asociados, la redondez de sus formas o su textura suave pero viscosa al tratarse de un pez.

A esto se le suma la sencillez de su línea así como su lento, calmado y paciente ritmo, dada su avanzada edad. Al igual que su tamaño medio y apariencia blanda y pesada.

Por último, los conceptos opuestos son exactamente aquellos que se asocian con el antagonista: Ignorante, joven, egoísta, conflictivo e impulsivo, evidenciando la oposición absoluta de conceptos tras cada uno de los personajes principales, enfatizando en sus condiciones contrarias de héroe y villano.

#### **MELITÓN EL TIBURÓN (ANTAGONISTA)**

Por otro lado, al antagonista se le asocian emociones negativas de rebeldía, desafío y peligrosidad, reflejadas en la oscuridad de los colores que lo representan, la angularidad y estructura de las formas y la aspereza y frialdad de su textura.

Al contrario que el protagonista, su velocidad es rápida, impulsiva, ansiosa y descuidada, denotando la personalidad de joven rebelde y nerviosa del personaje, así como su ligereza en contraste con su dureza. Al igual que en el anterior caso, los conceptos opuestos describen al protagonista.

### MAPA MENAL

Consiste en la esquematización visual de los atributos y características fundamentales y mayormente definidas que en anteriores fases, del concepto principal a desarrollar del personaje. Se analizan aspectos como la ropa, los habitantes o fauna, flora, lugares y arquitectura. En el caso del protagonista y antagonista, la gran mayoría de atributos externos como fauna, habitantes, arquitectura, lugares, fauna o flora son comunes. Sin embargo, la oposición de conceptos entre ambos comienza a evidenciarse a través de la ropa.

#### **BALDOMERO EL MERO (PROTAGONISTA)**

Por un lado, Baldomero posee atuendos asociados a la tercera edad como chaquetas de punto, camisas o accesorios como boinas, pajaritas, gafas o bastón.

#### **MELITÓN EL TIBURÓN (ANTAGONISTA)**

Por otro lado, Melitón posee un vestuario más asociado con lo juvenil, desenfadado, rebelde... Con sobrecamisas militares, sudaderas, pantalones denim oscuros y accesorios como bates de baseball, spray de graffiti, tatuajes, riñoneras o cadenas metálicas. Apelando al imaginario colectivo para representar de manera reconocible, identificable y casi obvia la tipología y funcionalidad de cada uno de ellos, así como sus caracteres y personalidades.

### FICHA DEL PERSONAJE:

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se lleva a cabo un último y más profundo análisis. Abordando cuestiones como la psicología del personaje, recalcando nuevamente qué se pretende transmitir con dicho personaje. Esto se verá recogido en su fisionomía, mucho más detallada, determinando la siguiente frase de desarrollo gráfico.

#### **BALDOMERO EL MERO (PROTAGONISTA)**

En cuanto a la fisionomía del protagonista, se recalcan nuevamente atributos como su apariencia cercano, blando y pesado que representan su avanzada edad, mayormente redondeada, recalcando su entrañable personalidad, mayormente reflejada en la dulzura de su compasiva mirada, mostrando su sabiduría conocimientos e inteligencia, motivos por los que es el protagonista de la historia.

Por otro lado, el análisis psicológico de dicho personaje se centra en recalcar virtudes de este más allá de las recientemente mencionadas, como por ejemplo, su naturaleza curiosa y sed de conocimientos. A ello se suma el valor que éste le da a sus relaciones de amistad o el fuerte sentimiento de pertenencia y responsabilidad que posee de Pueblo Hundido, siempre velando por los demás, convirtiéndolo en un personaje absolutamente altruista.

#### **MELITÓN EL TIBURÓN (ANTAGONISTA)**

La fisionomía del antagonista nuevamente busca recalcar su aspecto jovial con rasgos angulares y geométricos, representado la peligrosidad, frialdad e impulsividad que le caracteriza. Sin embargo, esta vez se pone el énfasis en su mirada desafiante y maliciosa.

En cuanto a la psicología, se trata de indagar en el origen del porqué de su comportamiento. Entender qué lo lleva a actuar así, a pesar de tener como consecuencia el rechazo de todos los habitantes de Pueblo Hundido hasta tal punto de verse obligado a vivir aislado en Cueva Diabólica.

Esto en parte puede deberse a su personalidad impulsiva y egoísta así como su rechazo a la autoridad, que en un intento de destacar siente la necesidad de imponer respeto a través del miedo y fuerza, actuando siempre incorrectamente desde la impulsividad y rabia sin miedo a represalias.

## PSICOLOGÍA Y LENGUAJE DE LAS FORMAS

Para garantizar la óptima transmisión del concepto a través de la fisonomía, resulta relevante profundizar en el estudio de la psicología y lenguaje de las formas, antes de abordar la segunda fase del proceso de Concept Art, el desarrollo gráfico del personaje.

Pero ¿por qué resulta tan relevante? Según Nasution y Rahmi (2024), el ser humano, de manera absolutamente inconsciente, tiende a relacionar los elementos del mundo natural que le rodea y lo que estados le transmiten a nivel emocional con formas geométricas básicas, y por ende, asociando dichos conceptos con estas.

Ser consciente de ello resulta fundamental en el proceso de creación de personajes, suponiendo una herramienta clave para transmitir mensajes sin necesidad de palabras, reflejar la personalidad de dicho personaje y provocar sensaciones, emociones y reacciones en el espectador.

Leeuwe (2019), en su libro *"How to Draw Characters"* (Cómo dibujar personajes), recalca la importancia de tres formas primarias para este proceso: el círculo, cuadrado y triángulo.

A continuación se abordará la vinculación de cada una de estas formas, así como una serie de ejemplos pertenecientes al mundo de la animación que ayudarán a esclarecer dichos conceptos.

Según Walt Disney Family Museum (2020), las formas circulares asocian a los personajes que conforman con conceptos como: *"Suave, blando, inofensivo, accesible, cambiante"*.

Bishop (2019) añade que también simbolizan *"Positividad, feminidad, paz, amabilidad, suavidad, seguridad, integridad, vacío, soledad, magia y misterio"*. En el caso de personajes masculinos estos resultan *"amables, gentiles, felices o débiles."*

Por último, Tae (2020), matiza otros conceptos asociados como: *"Fluidez, gentileza, suavidad, amigable y natural"*. Así mismo propone una serie de personajes ejemplarizantes de esto. Algunos de ellos son: *Winnie The Pooh, Mickey Mouse, Baloo del "Libro de la Selva", Mike Wazowski de Monstruos S.A., Russel de Up, Baymax del largometraje Big Hero 6 y Po de Kung Fu Panda*. Si algo tienen en común todos ellos es que a través de la redondez de sus formas, el espectador puede percibir aún ignorando sus respectivas historias y caracteres, que se tratan de personajes absolutamente entrañables.

Y es por esto mismo, que para el desarrollo de todos los personajes pertenecientes a la categorización de héroes mostrada anteriormente (personajes secundarios, incidentales y protagonista), emplearán este código visual para sus representaciones. Esto se verá mayormente enfatizada en la representación más literal de Baldomero el mero, recalcando no sólo su condición protagonista, sino el carácter, psicología y atributos que tal y como se aborda anteriormente, componen el concepto tras este personaje. Esto no implica bajo ningún concepto que se renuncie a la representación fidedigna, dentro de los parámetros estilísticos establecidos, de la versión antropomorfa de la especie marina a la que hace referencia cada uno de ellos.



Fig.89. Disney. Winnie the Pooh. (s.f.).

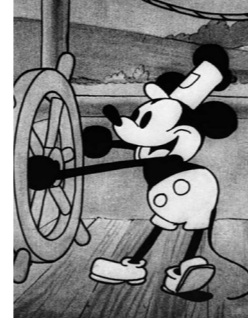


Fig.90. Disney. Mickey Mouse. (s.f.).



Fig.91. Disney. Baloo. El libro de la selva. (1967).



Fig.92. Pixar Studios. Mickey Wazowski. Monstruos Univeristy. (2013).



Fig.93. Pixar Studios. Russel. Up. (2009).



Fig.94. Walt Disney Studios. Baymax. Big Hero 6. (2014).



Fig.95. Dreamworks Animation. Po. Kung Fu Panda. (2008).

Por otro lado, Bishop (2019) asocia el cuadrado con atributos como: *"Masculinidad, estabilidad, fiabilidad, disciplina, fuerza, aburrimiento, estaticidad y estupidez. Al emplear personajes femeninos transmiten: "fortaleza, independencia y disciplina."*

El Walt Disney Family Museum (2020) sin embargo, se asocia con *"Sólidez, robustez, fortaleza, solidaridad, confianza e inflexibilidad."*

A esto se le añade la percepción de Tae (2020) con términos como *"Rigidez, solidez, estabilidad y equilibrio"*, referenciando personajes como *Mr. Increíble de los Increíbles, Carl Fredricksen de Up, Sulley de Monstruos S.A., Pedro Pícapiedra o Rompe Ralph*.

Por último, las formas triangulares según Bishop (2019) representan *"Movimiento, agudeza, inestabilidad y peligrosidad"*. No se asocia ni a personajes masculinos ni femeninos. Los triángulos permiten alejar al personaje de las representaciones ideales del héroe, cuanto más angulares más se enfatiza su condición de villano.

Así mismo, Walt Disney Family Museum (2020) asocia esta forma con: *"Agudeza, dirección, dinamismo, peligrosidad e impredecible."*

Por otro lado, Tae (2020) añade que los triángulos son sinónimo de: *"Agresividad, peligro, actividad, dinamismo y daño"*. Proponiendo personajes como ejemplo como: *Jafar de Aladdin, Yzma de Kuzco, Maléfica de la Bella Durmiente, Hades de Hércules o Charles Muntz de Up*.

Es por ello, que todos los personajes categorizados de villanos emplearán este recurso para dejar entrever su carácter antagonico en dicho proyecto.



Fig.96. Walt Disney Studios. Mr Increíble. Los increíbles. (2004).



Fig.97. Walt Disney Studios. Carl Fredricksen. UP. (2009).

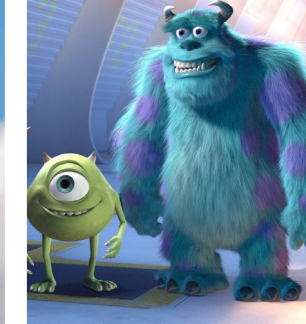


Fig.98. Pixar Studios. Sulley. Monstruos S.A. (2001).



Fig.99. Hanna-Barbera Productions. Pedro Pícapiedra. (1960).



Fig.100. Walt Disney Studios. Rompe Ralph. (2018).

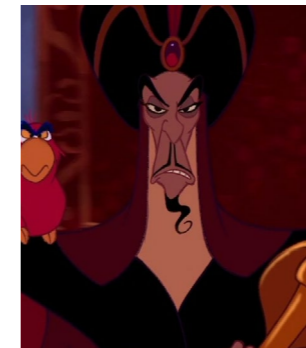


Fig.101. Walt Disney Studios. Jafar. Aladdin. (1992).



Fig.102. Walt Disney Studios. Yzma. Las locuras del emperador. (2000).



Fig.103. Walt Disney Studios. Maléfica. La bella durmiente. (1959).



Fig.104. Walt Disney Studios. Hades. Hércules. (1997).



Fig.105. Walt Disney Studios. Charles Muntz. UP. (2009).

## MOODBOARDS DE INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS

Como se menciona anteriormente, esta segunda fase del proceso de Concept Art de personajes se centra en el desarrollo gráfico de los mismos, teniendo siempre en cuenta la primera fase de contextualización.

También serán especialmente útiles los aprendizajes adquiridos en el estudio de la psicología y lenguaje de la forma.

Así mismo, el primer paso para comenzar el proceso de creación gráfica es establecer una serie de objetivos visuales a través de dos tipologías de Moodboards.

El primero de ellos es el Moodboard de Inspiración. En él se recogen todo tipo de imágenes, texturas, paletas de color y elementos que capturen la esencia, tono y atmósfera general del concepto a transmitir de manera absolutamente aspiracional y apelando a cuestiones más emocionales, sensitivas y perceptibles que meramente visuales.

Por otro lado, el Moodboard de referencias cuenta con una funcionalidad más práctica y directamente relacionada con el resultado final del personaje a desarrollar. Recopilando imágenes, texturas, elementos... que servirán de guía visual en el proceso.

## SILUETAS

Una vez establecidas las premisas visuales, se llevan a cabo rápidamente numerosas siluetas sin ningún tipo de detallismo de las que, mediante ciertas modificaciones, se originará el personaje final.

En este caso se llevarán a cabo 12 tentativas iniciales tanto del protagonista como del antagonista.

## LINE ART

A raíz de las siluetas llevadas a cabo, se hace una primera selección de las que resulten visualmente más interesantes y se comienza a trabajar sobre ellas, prestando una mayor atención por el detallismo y el refinamiento de dichas estructuras y formas.

En el caso de los dos personajes a desarrollar se llevarán a cabo un total de 6 Lineart respectivamente.

## INTERACCIONES

Nuevamente, se hace una selección del resultado visualmente más interesante y coherente con la conceptualización. En este caso un sólo Lineart. A partir de este se llevarán a cabo 3 variaciones del mismo, resultando en la propuesta final del personaje.

Así mismo, sobre el desarrollo final del personaje se llevará a cabo una nueva modificación en cuanto a paletas de color respecta. Seleccionando una única gama de colores entre las tres opciones, estableciéndose así la paleta de color principal. Se llevarán a cabo un total de 6 Lineart respectivamente.

## ESTUDIO DEL PERSONAJE

Así mismo, resulta relevante llevar a cabo un estudio postural del personaje, representado la propuesta final de frente, de espaldas y en su pose %.

También, se deben abordar diferentes expresiones faciales para garantizar la comprensión absoluta de la interactividad del mismo.

## 7.4.5. BOCETOS Y STORYBOARD

La preparación y planificación previa son fundamentales en el proceso ilustrativo.

Pero dicha previsión va más allá del abocetado, que también se abordará a continuación.

Comenzando por la división de la nueva propuesta narrativa en escenas a representar, cada ilustración

seleccionará un momento muy concreto dentro de la historia para su representación, por lo que deberá ser lo suficientemente relevante para cumplir su función comunicativa y enriquecer el proceso de narración y lectura.

En el caso de la nueva propuesta narrativa, se ha hecho una división total de 12 escenas detalladas a continuación:

### ESCENA 1:

Contextualización de la historia con una breve descripción del Pueblo Hundido y sus diferentes habitantes.

### ESCENA 2:

Se introduce al personaje de Baldomero, una breve descripción tanto de su casa como de su personalidad, así como algunos de sus hobbies como su amor por la lectura y su gran biblioteca.

### ESCENA 3:

Se menciona su afición por la invención y reparación de objetos en su taller.

### ESCENA 4:

La partida diaria de dominó en el Bard de Conrado de Baldomero y sus amigos se ve interrumpida por Nacho el guardia, quien introduce la trama de Melitón y sus compinches.

### ESCENA 5:

Los habitantes de Pueblo Hundido son reunidos por el alcalde Josete. En ese momento aparece Martín el delfín avisando de lo que sucede en la escuela.

### ESCENA 6:

Desde el interior de la escuela se puede ver a los acechantes villanos, mientras los escolares atiende a la maestra.

### ESCENA 7:

Se inicia el plan de rescate de los estudiantes, por lo que se muestra a éstos escapando mientras que los calamares expulsan tinta sobre los malhechores.

### ESCENA 8:

Baldomero idea el plan para atrapar a Melitón y sus compinches. Para ello, trabaja toda la noche en su taller con sus amigos.

### ESCENA 9:

Conrado el lenguado y Nacho el cabracho colocan una gran puerta en la Cueva Diabólica.

### ESCENA 10:

Baldomero, Benito, Baltasar y Conrado distraen a los tiburones con luces y pompas, que los llevarían directos a una gran red.

### ESCENA 11:

Baldomero y sus amigos encierran a los malhechores en la Cueva Diabólica.

### ESCENA 12:

Todos los habitantes de Pueblo Hundido celebran una gran fiesta para celebrar la victoria de Baldomero y sus amigos.

Sin embargo, no todas las escenas juegan el mismo papel dentro de la composición de la nueva propuesta de *“Baldomero y sus amigos”*, ya que se darán 3 tipos de pliegos.

El primero de ellos únicamente estará destinado a albergar texto. Esto se debe a que, a pesar de que el texto original se ha visto considerablemente reducido en esta nueva propuesta, sigue siendo extenso.

Esto puede derivar en una incorrecta interferencia con las ilustraciones, dificultando tanto el proceso de lectura como la apreciación de éstas. Por lo que, por cuestiones tanto prácticas como estéticas, ambos elementos distarán entre sí.

La segunda tipología serán ilustraciones que abarquen la superficie total del mismo (ambas caras del pliego), y el tercero, consta de ilustraciones individuales que ocupen una única cara y que deban interactuar con otra de características parejas. Esta decisión no es fruto del azar sino que se ha establecido un criterio para ello, teniendo en cuenta las escenas anteriores.

Las ilustraciones a pliego completo se darán en las escenas 1, 6, 7, 8, 11 y 12.

Y el porqué reside en las dos principales características comunes a todas ellas: La primera es la simultaneidad. Es decir, la sucesión de varios acontecimientos dentro de un espacio temporal y físico determinado, que se convierten en escenas cargadas de dinamismo y de representación retardadora, al requerir de numerosos elementos para dotar a dicha

ilustración de sentido.

Es por ello, que el segundo criterio para la representación ilustrativa en formato pliegue es esta complejidad mencionada, resultando en ilustraciones de gran detallismo para albergar semejante cantidad de información, ya que el fin último de las mismas es enriquecer el proceso de lectura y narración a través de una mejor y más amplia comprensión de la historia.

Por otro lado, las ilustraciones individuales se corresponden con las escenas 2, 3, 4, 5, 9 y 10, escenas con menor dinamismo y cierto grado de estaticidad y ambigüedad temporal. Esto implica que no se dan en un momento temporal específico o que dicha escena se ve prolongada en el tiempo, a diferencia de las anteriores, mucho más instantáneas.

Este recurso propuesto resulta determinante para evitar que el ritmo de la historia resulte excesivamente frenético o de lo contrario, estática. Se promueve así el disfrute total del lector y procurando mantener su interés y atención de principio a fin.

Teniendo todo esto en cuenta se ha llevado a cabo un Storyboard con los bocetos de cada una de estas escenas, estableciendo el punto de partida para el resultado final de las representaciones ilustrativas de cada una de ellas.

## STORYBOARD

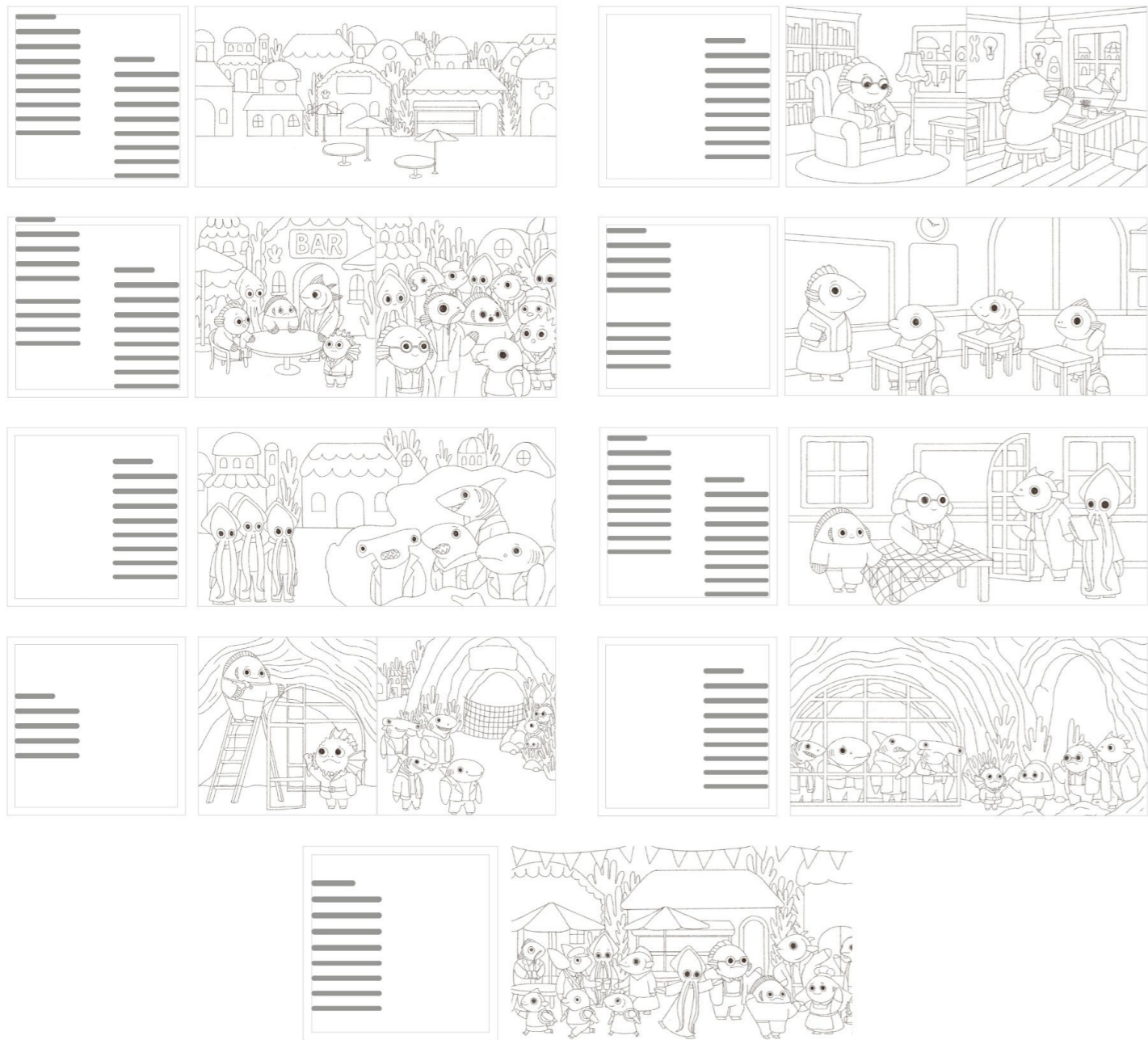


Fig.106. Storyboard. Elaboración Propia. (2025).

## PROPUESTAS DESCARTADAS

El proceso de desarrollo de las ilustraciones finales tiene también como consecuencia la generación de creaciones a descartar por un sin fin de motivos. Por ejemplo, no cumplir los estándares estéticos del ilustrador, no resultar óptimos a la hora de transmitir según qué mensajes, no adecuarse a la estética general, la interacción con otras ilustraciones, etc.



Fig.107. Propuestas descartadas. Elaboración Propia. (2025).

ILUSTRACIONES DESARROLLADAS



Fig.108. Propuestas desarrolladas. Elaboración Propia. (2025).

#### 7.4.6. FORMATO Y ACABADOS

El formato seleccionado para la maquetación de la nueva propuesta de "Baldomero y sus amigos" es de 21 x 21 cm.

Según, Esri, A. (2022), en el mundo editorial infantil el formato cuadrado es el más recurrente. Y esto no es mera casualidad. La fundamentación de dicha decisión reside en que esta forma resulta la más ergonómica para el niño, favoreciendo su fácil manipulación.

Esto se ve mayormente beneficiado por el tamaño seleccionado ya que las medidas de 21 x 21 cm, generan una superficie lo suficientemente amplia como para que el joven lector sea capaz de sujetar el cuento por sí sólo con ambas manos, viéndose esto facilitado por la tapa dura, al proporcionar un mejor y más estable agarre.

Así mismo, dicha amplitud garantiza que el detallismo de las ilustraciones pueda apreciarse correctamente, así como el tamaño tipográfico, facilitando el proceso de lectura del niño.

En cuanto a los acabados, como se menciona anteriormente, se optará por tapa dura, no sólo por cuestiones ergonómicas, sino por la durabilidad y resistencia del cuento frente al uso poco cuidadoso tan habitual del niño. Por otro lado, el papel seleccionado contará con un acabado mate y un gramaje de 170 g/m<sup>2</sup>, idóneo para la impresión de imágenes cargadas de detallismo, como las ilustraciones propuestas.



Fig.109. Freepik. Niño recibiendo educación en casa. (s.f.).

### 7.4.7. PALETAS DE COLOR

En cuanto a las paletas de color se puede decir que se ha pretendido cumplir en todo momento uno de los objetivos principales de este proyecto, es decir, respetar las características de las diferentes especies de peces que dan lugar a cada uno de los personajes, no sólo en términos morfológicos, sino también a través del color.

En consecuencia, las paletas de color de todos aquellos personajes clasificados previamente dentro de la categoría de "héroes", es decir, protagonista, personajes secundarios e incidentales, se caracterizan por respetar en todo momento los colores naturales de las diferentes especies marinas que los conforman, pero con una clara tendencia a elegir tonalidades ciertamente cálidas.

Esto se debe a su asociación con emociones, sentimientos y sensaciones positivas, favoreciendo la conexión del lector con dichos personajes.

En oposición a esto, los personajes asociados dentro de la categoría de "villanos" constarán de paletas de color más frías, promoviendo la transmisión de emociones, sensaciones y sentimientos contrarios a los anteriores, alejando al lector de los mismos.

No obstante, a pesar de jugar con la psicología de las subtonalidades de dichos colores, forman un conjunto de paletas armoniosas. Es decir, a pesar de sus contrariedades no desentonan, contribuyendo a la experiencia estética que se persigue a través de la coherencia visual de los elementos.

Por otro lado, las paletas de color empleadas en los diferentes entornos también se basa en la realidad de los entornos marinos. Sin embargo, predominará una tendencia a la neutralidad respecto a los elementos y personajes que conformen la escena, con el objetivo de conceder a estos un mayor protagonismo, a través de tanto la composición como de la elección de colores.

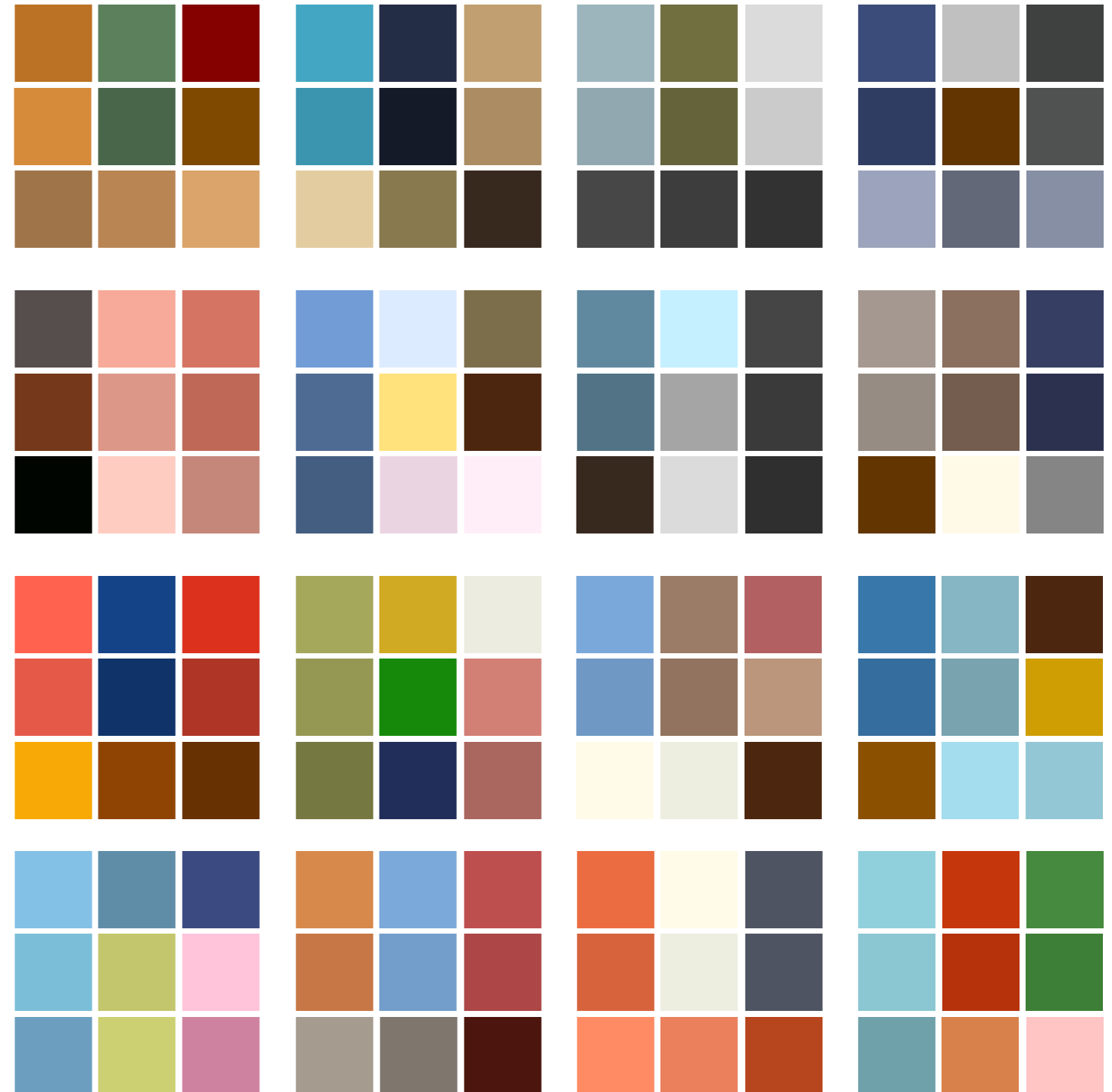


Fig.110. Proceso de ilustración. Elaboración propia. (2025).



#### 7.4.8. TEXTURAS Y PINCELES

En coherencia con la sencillez de la estética perseguida, también lo son las texturas presentes en las ilustraciones. Tanto los personajes como los entornos se han conformado siguiendo el mismo proceso pictórico, desempeñado mediante la aplicación Procreate.

Para ello se comienza con el trazado del elemento en cuestión mediante el pincel "Aerógrafo Semisuave" con un grosor de 1pt en una tonalidad marrón oscura en vez de negra, restando protagonismo al trazo en contraposición con la vivacidad de las paletas de color, sin obviar su presencia.

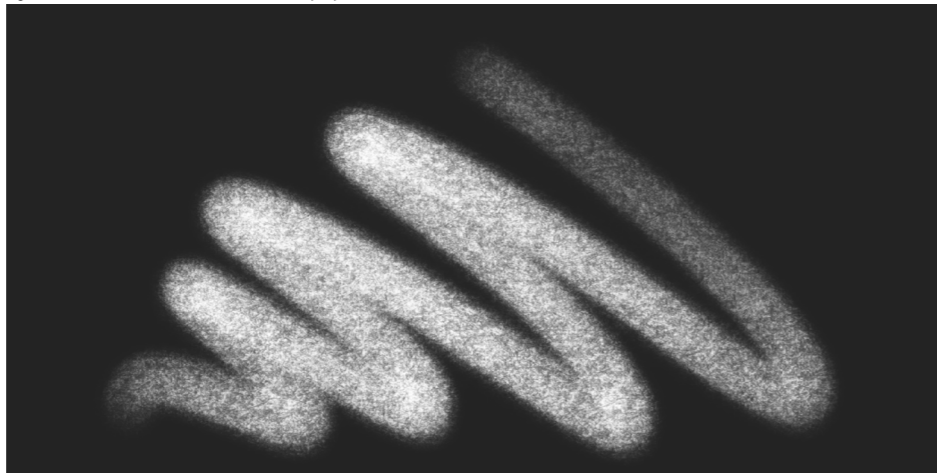
A continuación, en otra capa diferente se aplican las masas planas de color.

Sobre éstas, empleado el pincel "Trama de carbón" con un grosor de 2 pt, siguiendo los márgenes del contorno, se aplica una tonalidad más oscura y menos saturada del color base aplicado en la masa, creando así una ligera sensación de volumen y textura.

Fig.111. Pincel "Aerógrafo Suave". Elaboración propia. (2025).



Fig.112. Pincel "Trama de carbón". Elaboración propia. (2025).



#### 7.4.9. USO TIPOGRÁFICO

Tal y como se abordaba en profundidad en capítulos anteriores, la tipografía es un elemento fundamental de la literatura, más concretamente del cuento infantil, traspasando todo límite meramente estético. Sobre ella recae la responsabilidad del proceso de lectura, experiencia y percepción del lector.

Su éxito reside en la coherencia, es decir, que la tipografía no renuncie ni a su dimensión funcional ni de atractivo visual. Esto es posible siempre y cuando la elección final tenga en mente al público objetivo y sus características y necesidades concretas, así como el género y tono de la pieza literaria en cuestión.

En este caso, el público objetivo principal, niños de 3 a 6 años, posee unas necesidades concretas al iniciarse en el ámbito literario que deben verse respaldadas por la elección tipográfica. Es decir, la experiencia y proceso de lectura están sujetos a características propias de la tipografía como su

legibilidad, facilitando o entorpeciendo dicho transcurso. Es por ello, que la tipografía a elegir para este proyecto priorizará la legibilidad. Para ello se tendrán en cuenta aspectos como el tamaño, el kerning, el interlineado y el peso y contraste respecto al fondo.

Sin embargo, esto no implica que se renuncie a su dimensión estética, absolutamente compatible con la legibilidad, ya que cabe recordar que es uno de los objetivos principales de este proyecto. Permite conectar al lector mayormente con la historia, poniendo en valor las ilustraciones a realizar y fortaleciendo la identidad visual del cuento.

Por ende, la elección tipográfica deberá enriquecer la experiencia del lector, y hacerla tanto legible como atractiva.

Para su selección se llevará a cabo un estudio tipográfico mediante la herramienta Fontbase, seleccionado una amplia variedad de fuentes.

Chelsea Market Regular (15pt)  
**El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.**

Baloo Bhai Regular (15pt)  
**El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.**

Mali Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

PATRICK HAND SC REGULAR (15PT)  
EL VELOZ MURCIÉLAGO HINDÚ COMÍA FELIZ CARDILLO  
Y KIWI.

Century Gothic Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

Kristen ITC (15pt)  
**El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.**

Quicksand Medium (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

Happy Monkey Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

Englebert Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía feliz  
cardillo y kiwi.

Poppins Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

DELIUS UNICASE REGULAR (15PT)  
EL VELOZ MURCIÉLAGO HINDÚ  
COMÍA FELIZ CARDILLO Y KIWI.

Shadow into light Two Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía feliz  
cardillo y kiwi.

AMATIC SC (15PT)  
EL VELOZ MURCIÉLAGO HINDÚ COMÍA FELIZ CARDILLO  
Y KIWI.

**Brodway Regular (15pt)**  
**El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.**

The girl Next door Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

Twinkle Star Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía feliz  
cardillo y kiwi.

Give you Glory Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía feliz  
cardillo y kiwi.

Bellota Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

PROXY 1 (15pt)  
El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.

Finger Paint Regular (15pt)  
**El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.**

Sue Ellen Francisco Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Borel Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.

Reenie Beanie Regular (15pt)  
El veloz murciélago hindú comía  
feliz cardillo y kiwi.

**Ribeye Regular (15pt)**  
**El veloz murciélago hindú  
comía feliz cardillo y kiwi.**

Finalmente optando por la tipografía Englebert Regular.

Una fuente de estilo caligráfico con una estética ciertamente infantilizada y distendida que casa a la perfección con la identidad visual de este proyecto, y que permite al joven lector conectar con la historia a través de la misma, al resultar cercana, familiar y reconocible.

## Engelbert - Regular

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)		\$						

Fig.113. Tipografía Engelbert Regular. Google Fonts. (2025).

Como se mencionó con anterioridad, la legibilidad es fundamental. Por ello, se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

Según Strizver (n.d.), diseñadora tipográfica, el tamaño óptimo para cuentos infantiles oscila entre los 14 - 24 pts, por ello se ha establecido el tamaño de 15 pts para los textos.

**TAMAÑO:** 15 pt

**ESPACIADO:**

- Kerning: 80
- Interlineado: 20

Ambos espaciados, considerables en proporción al tamaño de la fuente, se deben a que el diseño de la misma resulta en una tipografía visualmente contundente dado el grosor de su trazo, pudiendo resultar compleja de leer en su proximidad. Por ello se debe permitir que ésta “respire” a través del contraste entre fuente y espacios, ligeramente superiores a lo habitual.

**ALINEACIÓN:**

Los textos se justificarán en función de su ubicación. Para aquellos ubicados en la parte izquierda del pliego, se justificarán con la última línea de cada párrafo alineada a la izquierda. En caso de estar ubicados a la derecha, se aplicará de igual manera hacia esta dirección.

Así mismo, la tipografía también cuenta con unas características específicas en su aplicación, ya que todas ellas establecen un puente a modo de “guiñón” entre la obra original y la propuesta a desarrollar.

La primera de ellas tiene que ver con el uso del color rojo. Éste se aplica en la mayúscula de todo nombre propio. Un código visual empleado en la propuesta original a revisitar.

Así mismo, esto también se da en la primera mayúscula con la que se inicia cada párrafo.

Este recurso también está presente, pero ligeramente modificado. Ya que al inicio del bloque de texto de cada respectivo pliego, está no sólo se presenta en color rojo, sino que su tamaño aumenta a 40 pt. Esto es un elemento tradicionalmente arraigado al cuento.

**É**rased una vez, un lugar en el fondo del mar llamado Pueblo Hundido.

En él, vivían muchas especies diferentes de peces que se llevaban muy bien.

El alcalde era un salmonete llamado Josete. El médico un bonito llamado Benito. La maestra una lubina Valentina. El cura un calamar llamado Baltasar.

**L**a panadera una raya llamada Amaya, su marido, el propietario del bar, un lenguado llamado Conrado. El cartero un pez volador llamado Amador. La farmacéutica una anguila llamada Camila, y el guardia un cabracho llamado Nacho.

En la escuela los mejores estudiantes eran la palometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.

Fig.114. Ejemplo de página. Elaboración propia. (2025).

## 7.4.10. APLICACIÓN DE MARCA

Con el objetivo de recalcar la importancia del disfrute en la infancia, como herramienta pedagógica, así como la importancia real de los vínculos afectivos entre niño y adulto, más allá del cuento en sí, se ha llevado a cabo un Pack Edición especial que persigue precisamente estos mismos objetivos.

Es decir, a pesar de que los elementos que lo componen son de aparente trivialidad, la elección de los mismos no es fruto del azar, sino que busca promover la vuelta a crianza tradicional en la que la mayor fuente

de entretenimiento del niño distaba de toda tecnología y apostaba por el tiempo de calidad con el adulto a través de sencillas actividades, juegos y pasatiempos, con los que el desarrollo del niño se veía beneficiado, adquiriendo nuevos conocimientos, estimulando su creatividad, mejorando sus habilidades comunicativas... Esto es posible por el mero hecho de estar disfrutando de la actividad.

Dicho Pack especial está compuesto por los siguientes elementos:

- **TARJETA PERSONALIZADA**  
Con el nombre del pequeño que podrá disfrutar de este Pack Edición Especial, convirtiéndolo en una experiencia mucho cercana y personal.
- **NUEVA PROPUESTA DE CUENTO “BALDOMERO Y SUS AMIGOS”**  
Esta actividad pretende fomentar el momento de lectura y narración de cuentos, un momento clave entre niño y adulto.
- **JUEGO DE MEMORIA DE CARTAS**  
Dicho juego consta de 32 cartas, conformadas por los 16 pares de personajes que aparecen en el cuento. La dinámica consiste en describir por turnos dos cartas, con el objetivo de emparejar aquellas que muestran al mismo personaje. Los jugadores deberán recordar las diferentes posiciones, siendo una gran herramienta para estimular la memoria, atención y percepción de los más pequeños.

- **LIBRO PARA COLOREAR + LÁPICES DE COLORES**  
A través de diferentes escenas del cuento y personajes, los niños podrán estimular su creatividad.
- **JUEGO DE DOMINÓ**  
Al igual que los personajes de “Baldomero y sus amigos”, jugar al dominó es una actividad idónea para el niño ya que promueve el desarrollo del pensamiento lógico, mejora la capacidad de concentración y promueve las habilidades sociales y gestión emocional, al haber ganadores y perdedores, trabajo en equipo y turnos establecidos.
- **PUZZLE**  
Este tipo de actividad, con independencia de su sencillez favorece al desarrollo motor del niño, a su capacidad de percepción, concentración, paciencia y resolución de problemas.

- **SET DE PEGATINAS**  
Dicha actividad se incluye como guiño a la versión original de “Baldomero y sus amigos”, donde se evidencia que el uso de pegatinas es sinónimo de medio de expresión del niño y de creatividad absoluta, permitiéndoles crear historias visuales, hacer suyos los objetos que adornan, experimentar con los diferentes colores y formas o reflejar su mundo interior.

Así mismo, también se han llevado a cabo una gran variedad de diferentes elementos Merchandising muy presentes en el día a día del niño, con el objetivo de fortalecer la vinculación con el propio cuento y sus personajes, al formar parte de su cotidianidad.

## 8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 8.1. CONCEPT ART: PROTAGONISTA

#### MARCO / CONTEXTO DEL PERSONAJE

Nos encontramos en Pueblo Hundido, una pequeña población ubicada en el fondo del mar habitada por una gran variedad de peces antropomorfos con características, funciones y labores como si de humanos se tratasen.

La tranquilidad de dicho pueblo se ve interrumpida por la inesperada visita de los tiburones Melitón, Antón, Ramón y Jasón, quienes por sus pasadas fechorías, debían vivir lejos de Pueblo Hundido en la Cueva Diabólica, pues suponían un gran peligro para todos sus habitantes.

La estética predominante se caracterizará por la sencillez y simplificación de vibrantes elementos de nuestra realidad y por el fondo marino tanto en los diferentes escenarios como en los propios personajes, creando un imaginario único con trazos limpios, texturas y una amplia paleta de color.

Se plantea el siguiente personaje:  
*Animal antropomórfico que represente un viejo mero llamado Baldomero siempre dispuesto a ayudar y resolver cualquier problemática.*

#### HIGH CONCEPT

##### EMOCIÓN

Positiva, amable, afable, tierna y segura.

##### COLOR

Verde, marrón, granate, gris, blanco y azul.

##### FORMA

Redondeada, curva y orgánica.

##### TEXTURA

Suave y viscosa.

##### LÍNEA

Fina y limpia.

##### TAMAÑO

Medio, blando y pesado.

##### VELOCIDAD

Lento, calmado, paciente y pausado.

##### CONCEPTO OPUESTO

Ignorante, joven, egoísta, conflictivo e impulsivo.

#### MAPA MENTAL DEL PERSONAJE

##### LUGARES

*Animal antropomórfico que represente un viejo mero llamado Baldomero siempre dispuesto a ayudar y resolver cualquier problemática.*

##### LUGARES

Ayuntamiento, casas, escuela, bares, farmacia, iglesia, panadería, hospital, comisaría, taller, biblioteca, cueva.

##### ARQUITECTURA

Edificaciones sencillas, rústicas y tradicionales propias de los pueblos, pero adaptadas al fondo marino.

##### FLORA

Diferentes tipologías de algas, anémonas, corales, esponjas y pastos marinos. cueva.

##### HABITANTES

Todo tipo de criaturas marinas de apariencia antropomorfa (peces, cefalópodos...)

##### ROPA

Asociada a la tercera edad, con elementos como chaquetas de punto y camisas. Accesorios como boina, gafas, pajarita o bastón.

#### FICHA DEL PERSONAJE

##### CONTEXTO

Pueblo Hundido, una pequeña población ubicada en el fondo del mar caracterizado por su tranquilidad, paz y armonía.

Está habitada por una gran variedad de peces antropomorfos con características, funciones y labores como si de humanos se tratasen.

##### FISIONOMÍA

Mero de avanzada edad con forma antropomorfa de aspecto cercano, blando pero pesado, viéndose esto reflejado en sus rasgos y fisonomía redondeada.

Posee una mirada dulce y compasiva, que a su vez denota la sabiduría, inteligencia y conocimientos que le caracterizan.

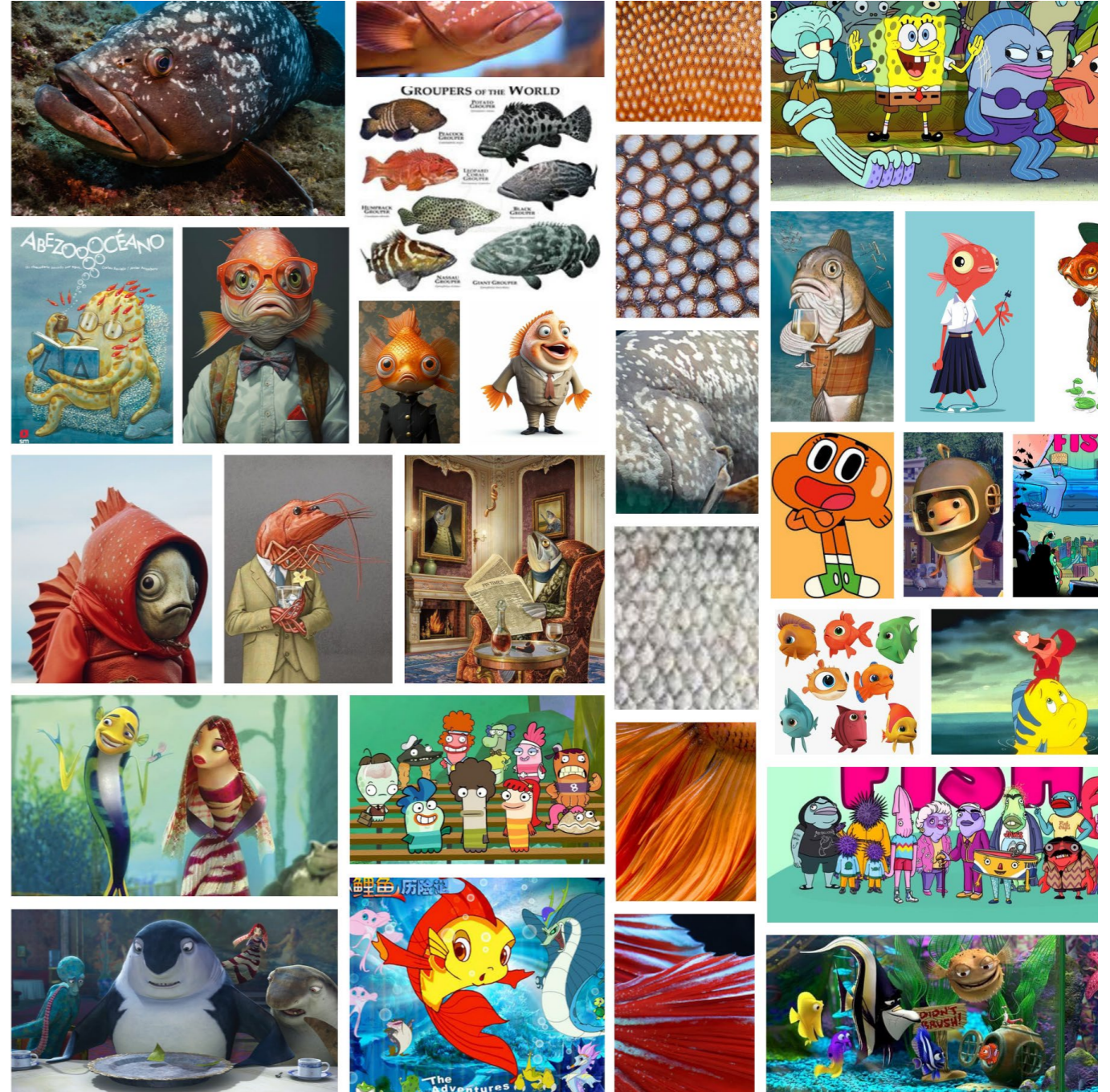
##### PSICOLOGÍA

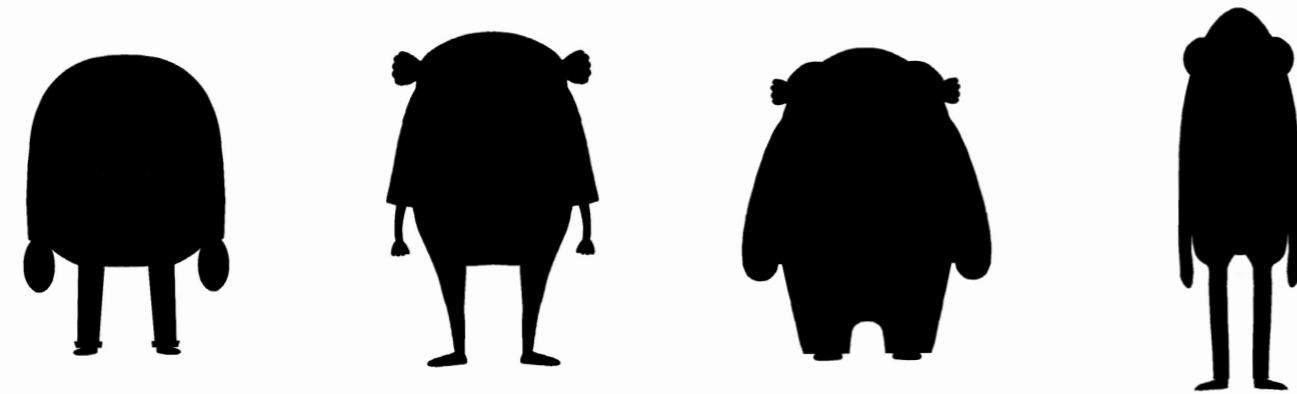
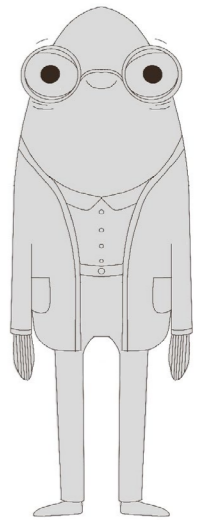
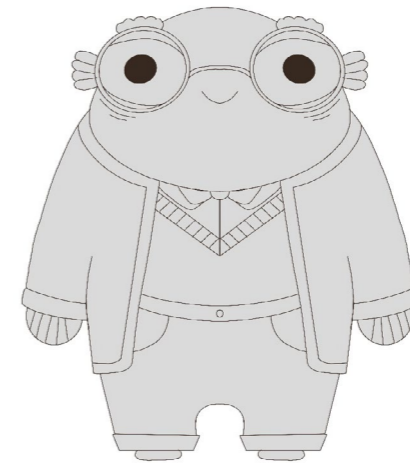
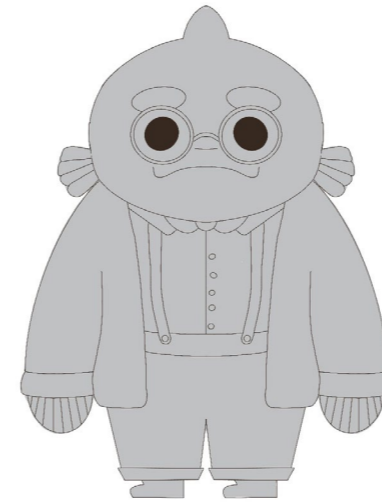
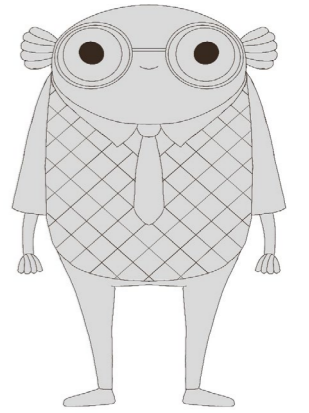
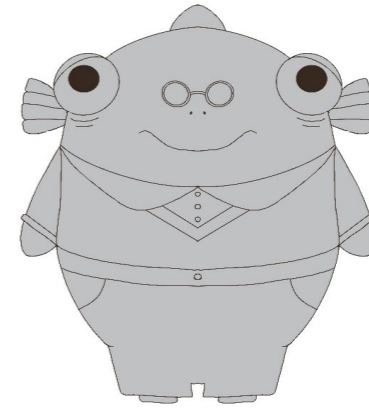
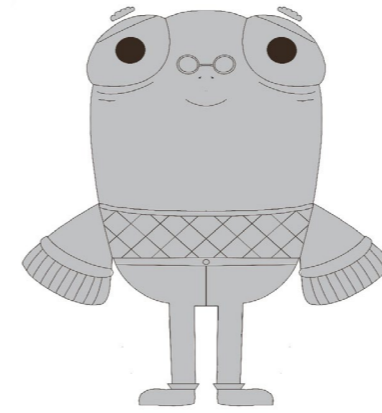
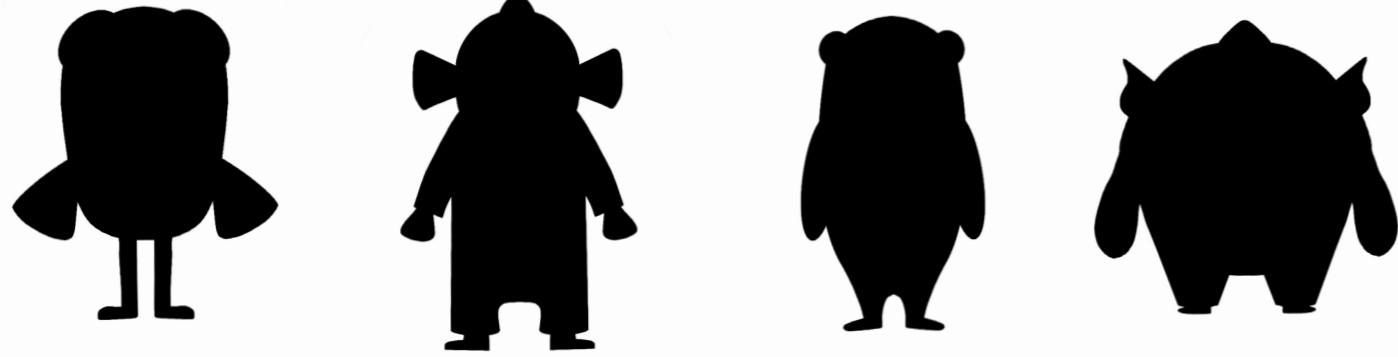
Es uno de los habitantes más diferenciados de Pueblo Hundido. Su avanzada edad no sólo lo dota de conocimientos y sabiduría para solventar cualquier problema, sino que cabe destacar de su carácter la bondad y generosidad con todos los habitantes del pueblo sin distinción. Es de naturaleza curiosa, con sed de conocimientos reflejada en las horas que pasa entre libros, o por el afán de construir, inventar o arreglar todo tipo de objetos en su taller. Disfruta de la compañía de sus amigos a diario y tiene una fuerte sensación de pertenencia al pueblo, en cierto modo de responsabilidad, ya que vela de manera personal por sus intereses y bienestar común.

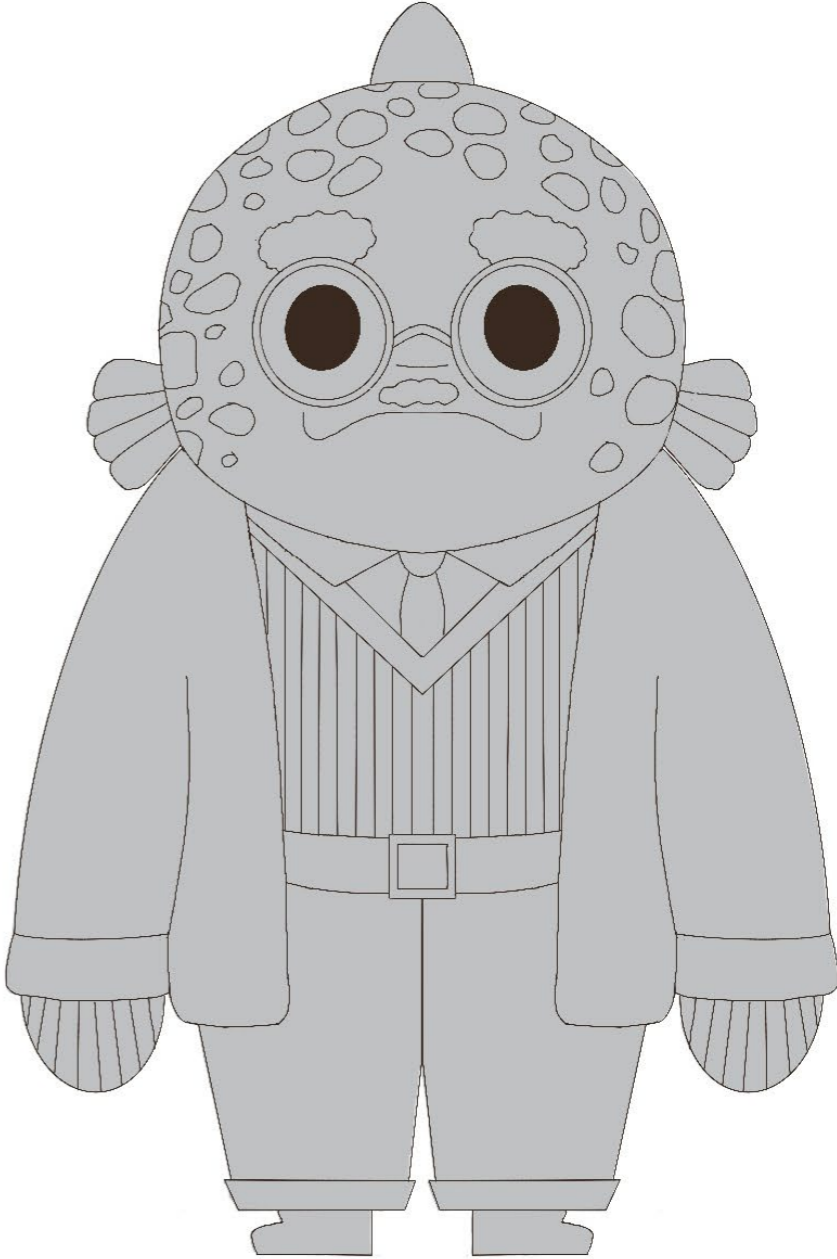
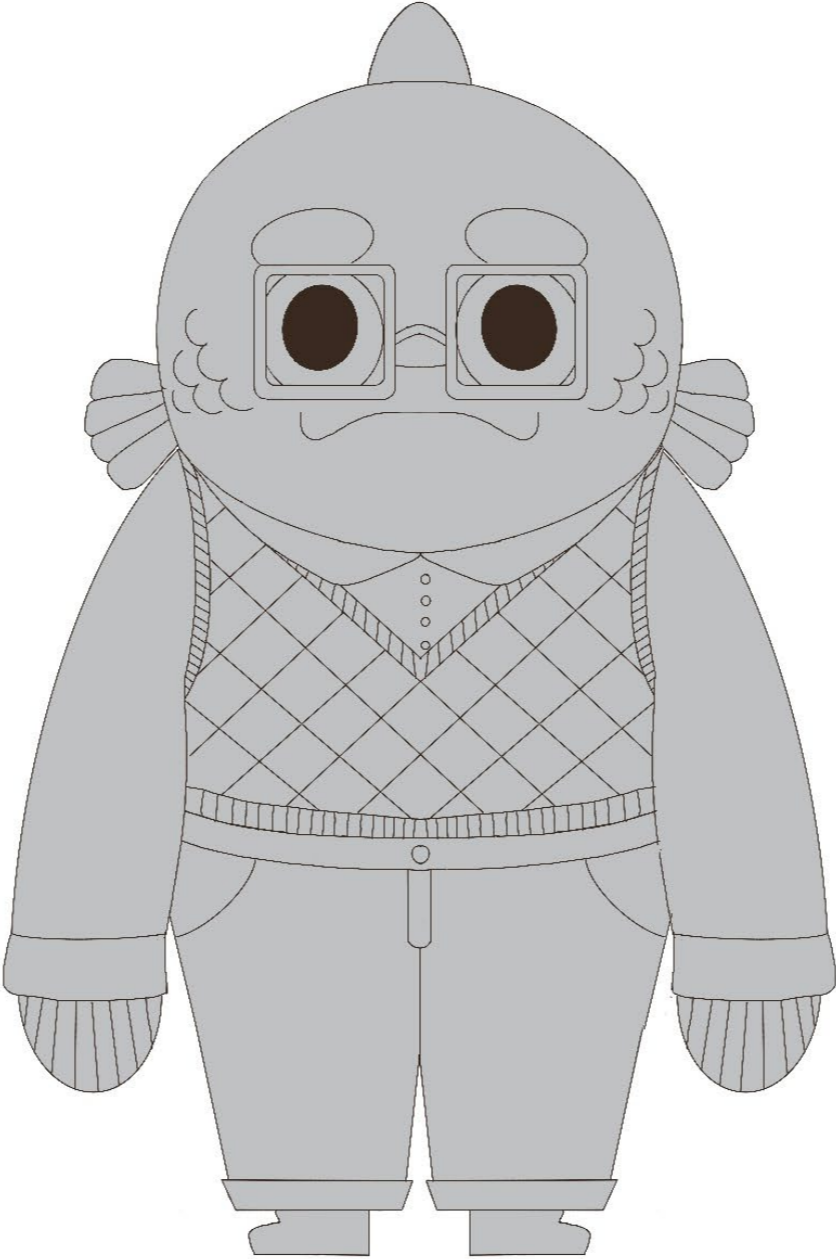
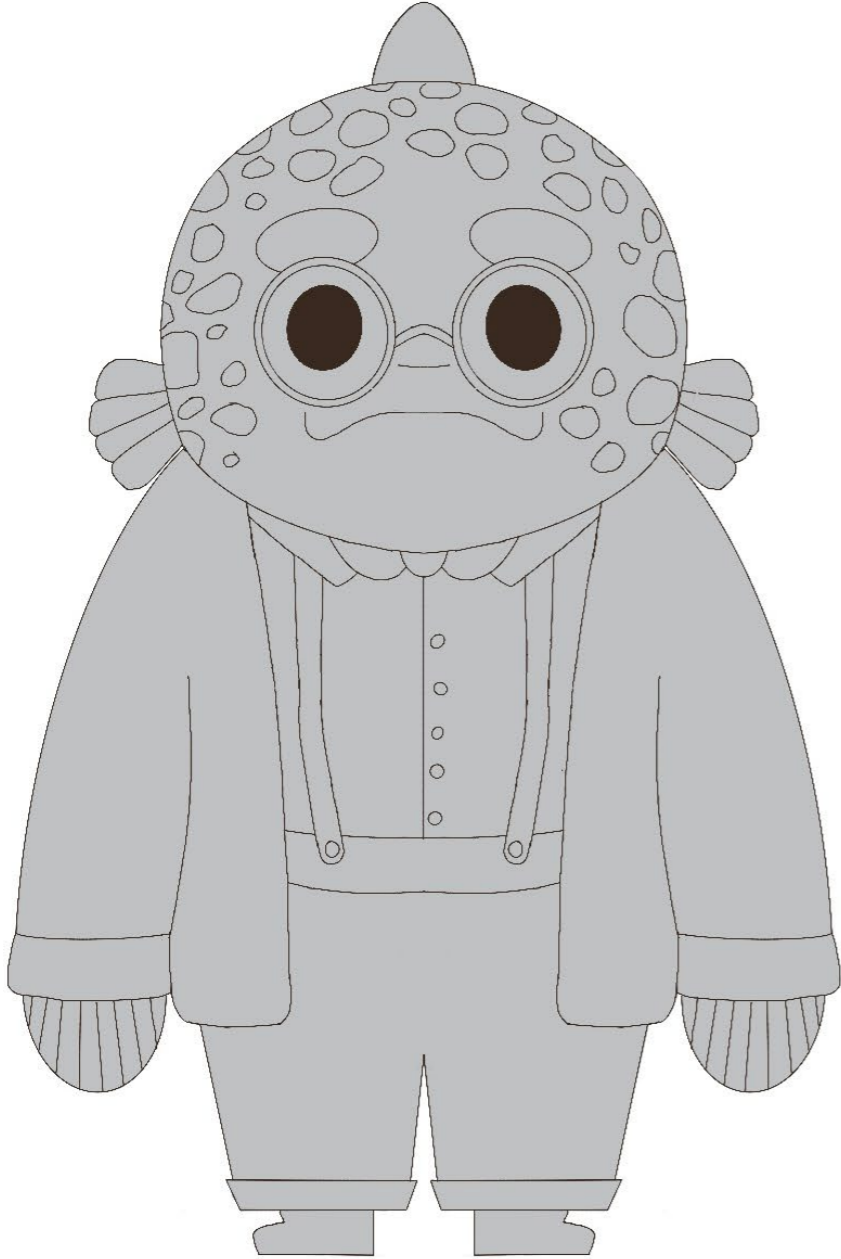
MOODBOARD DE INSPIRACIÓN

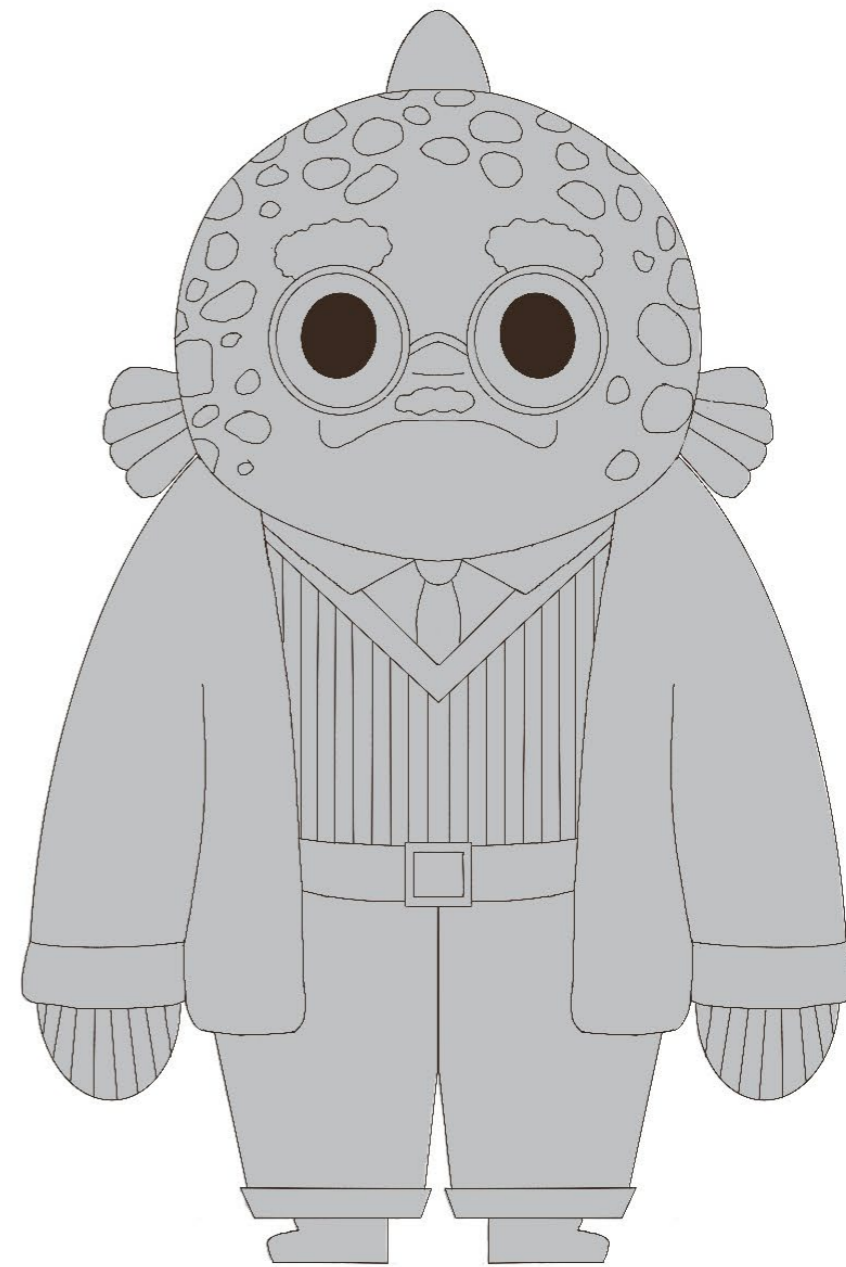
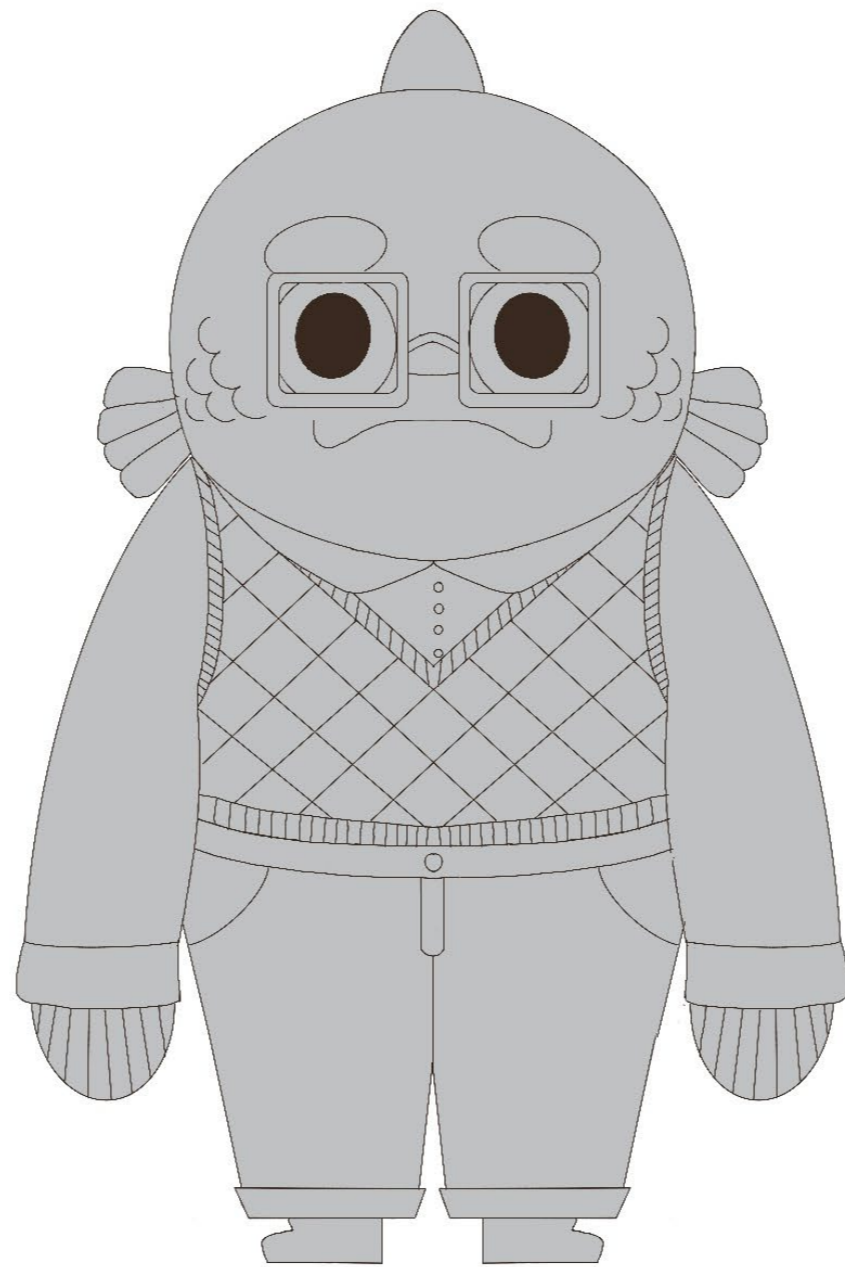
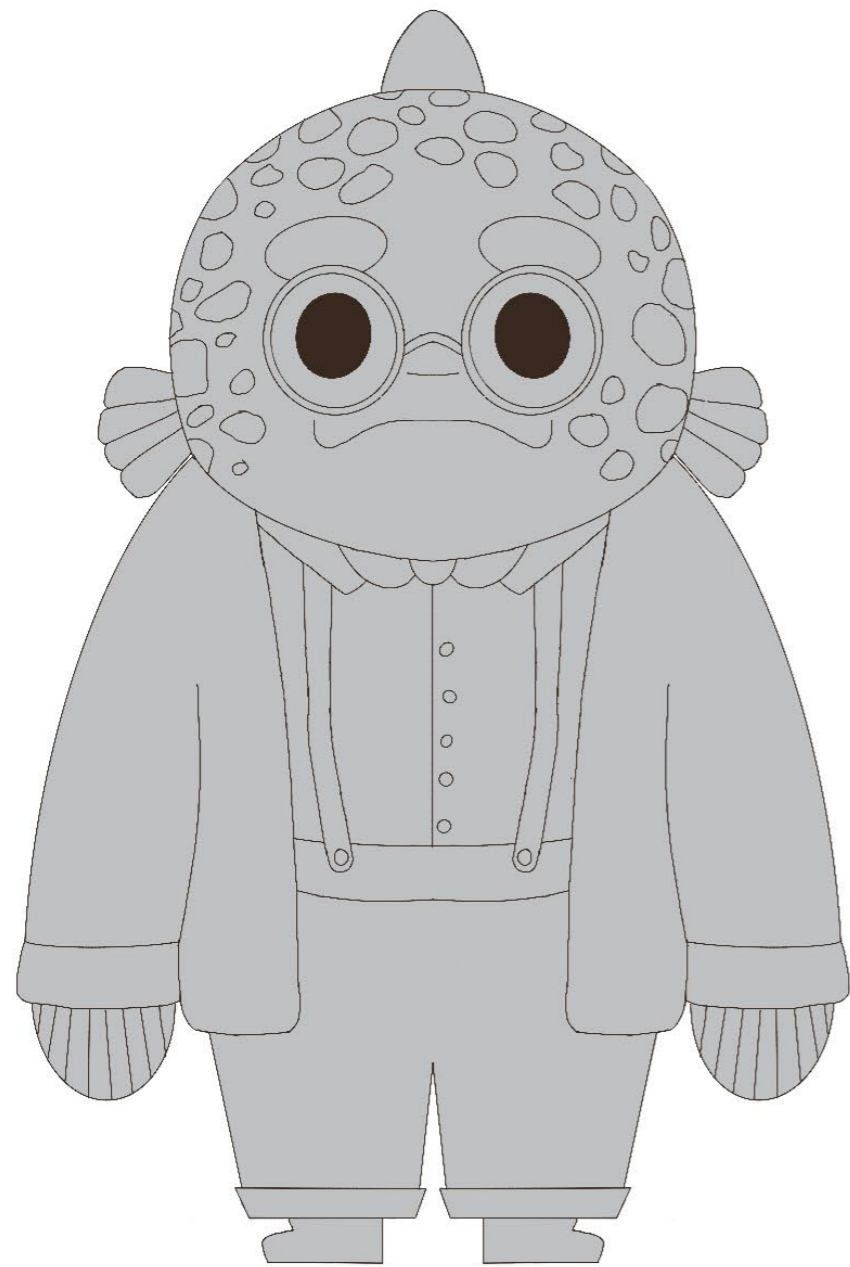


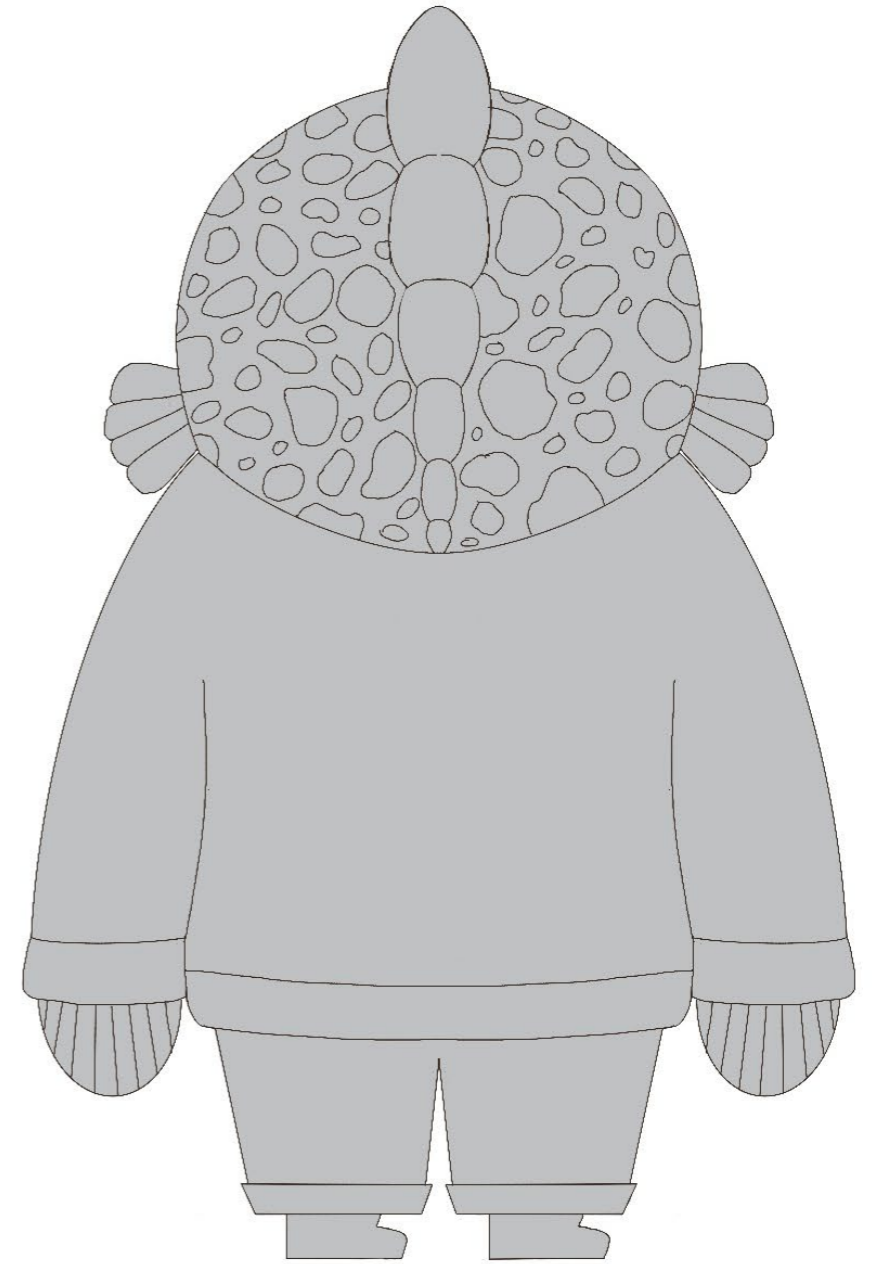
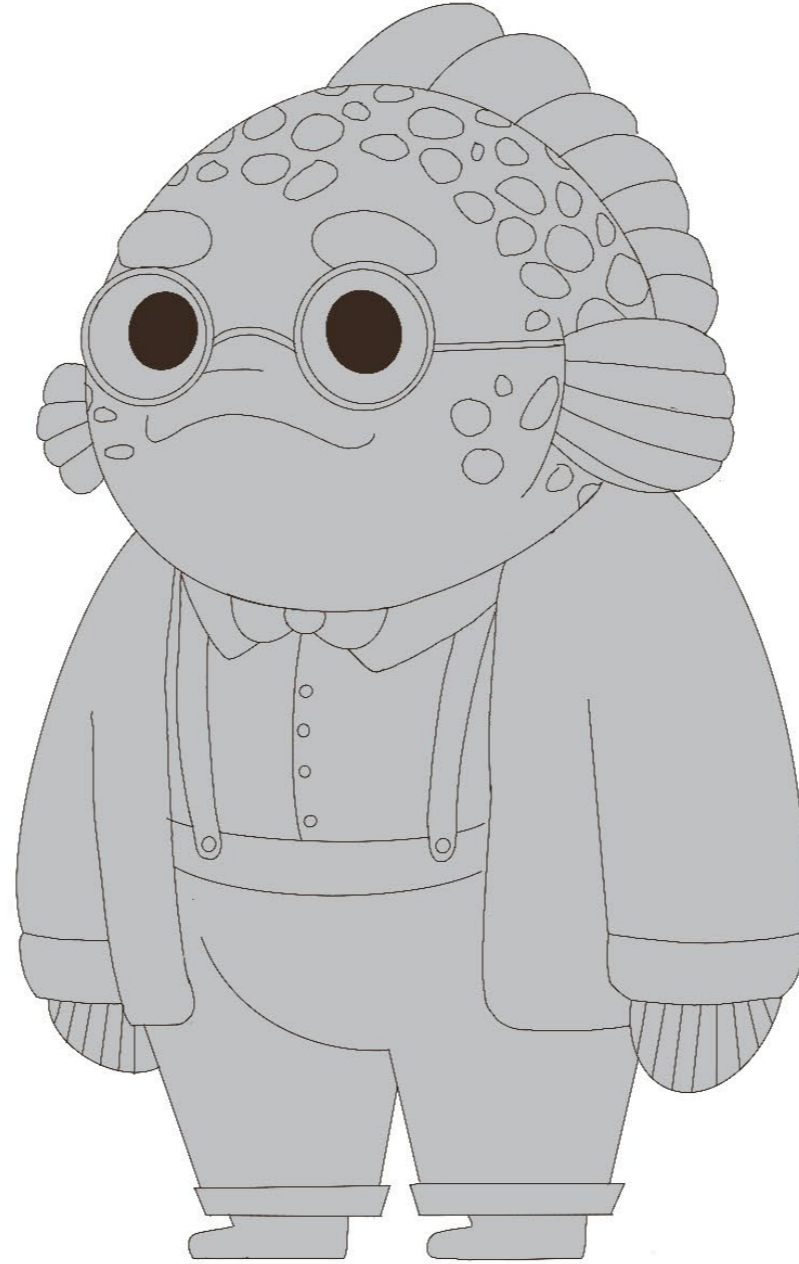
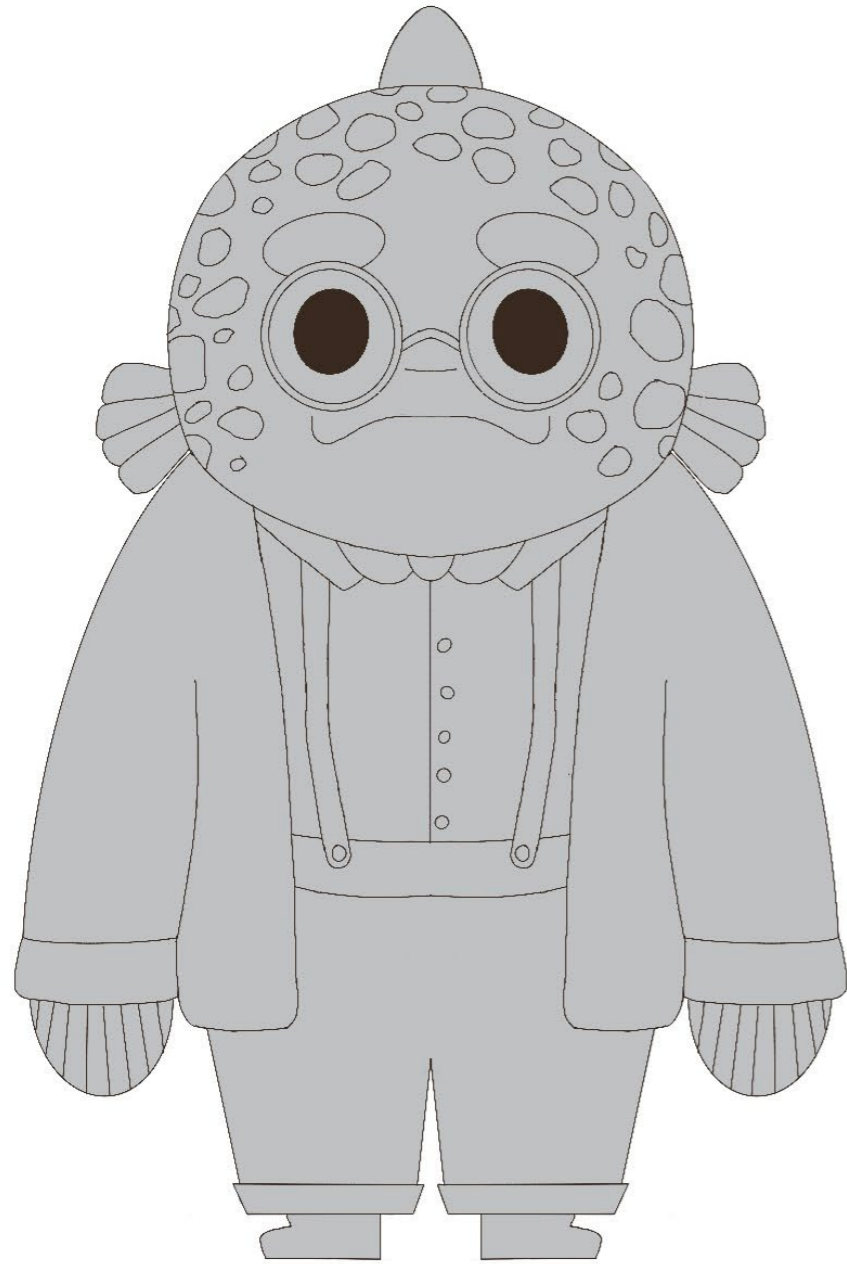
MOODBOARD DE REFERENCIAS



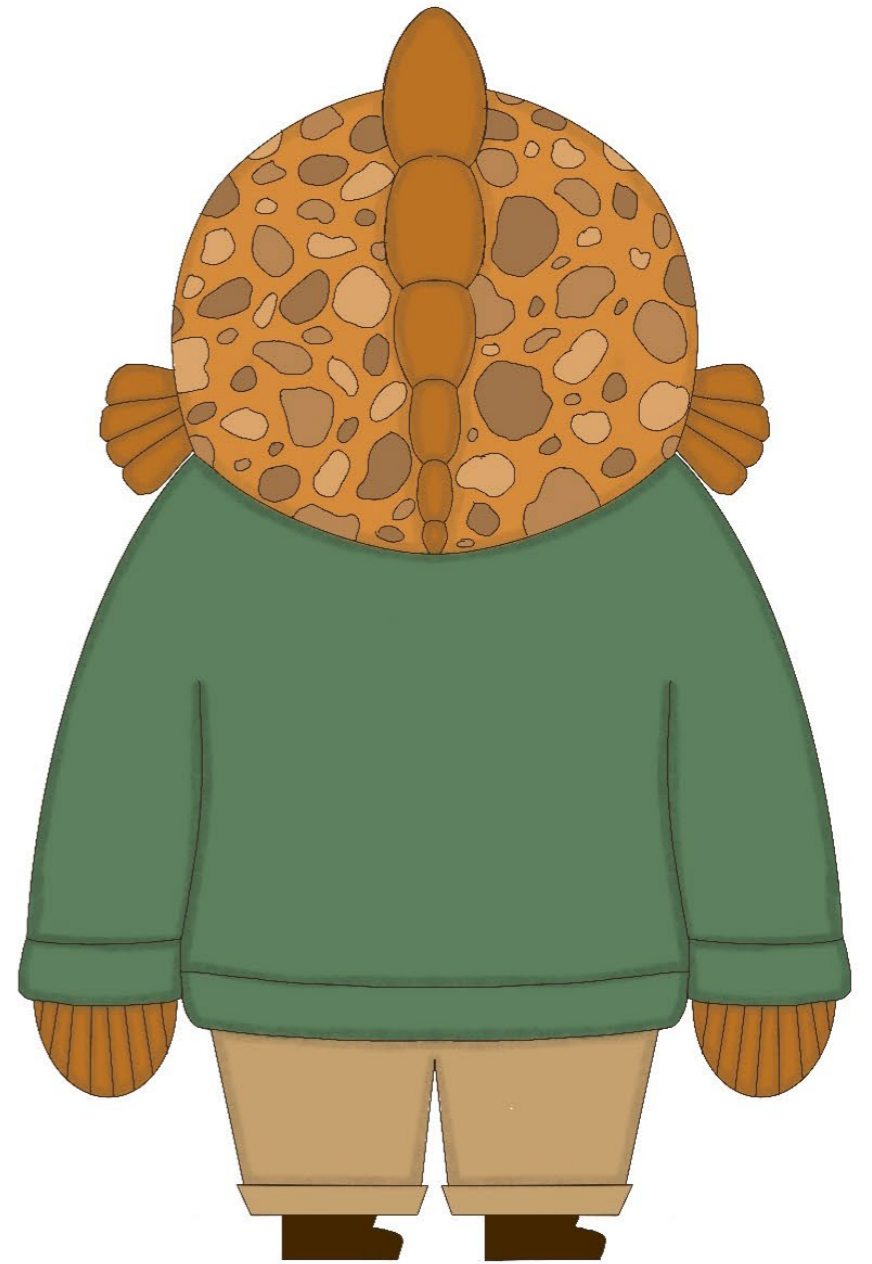
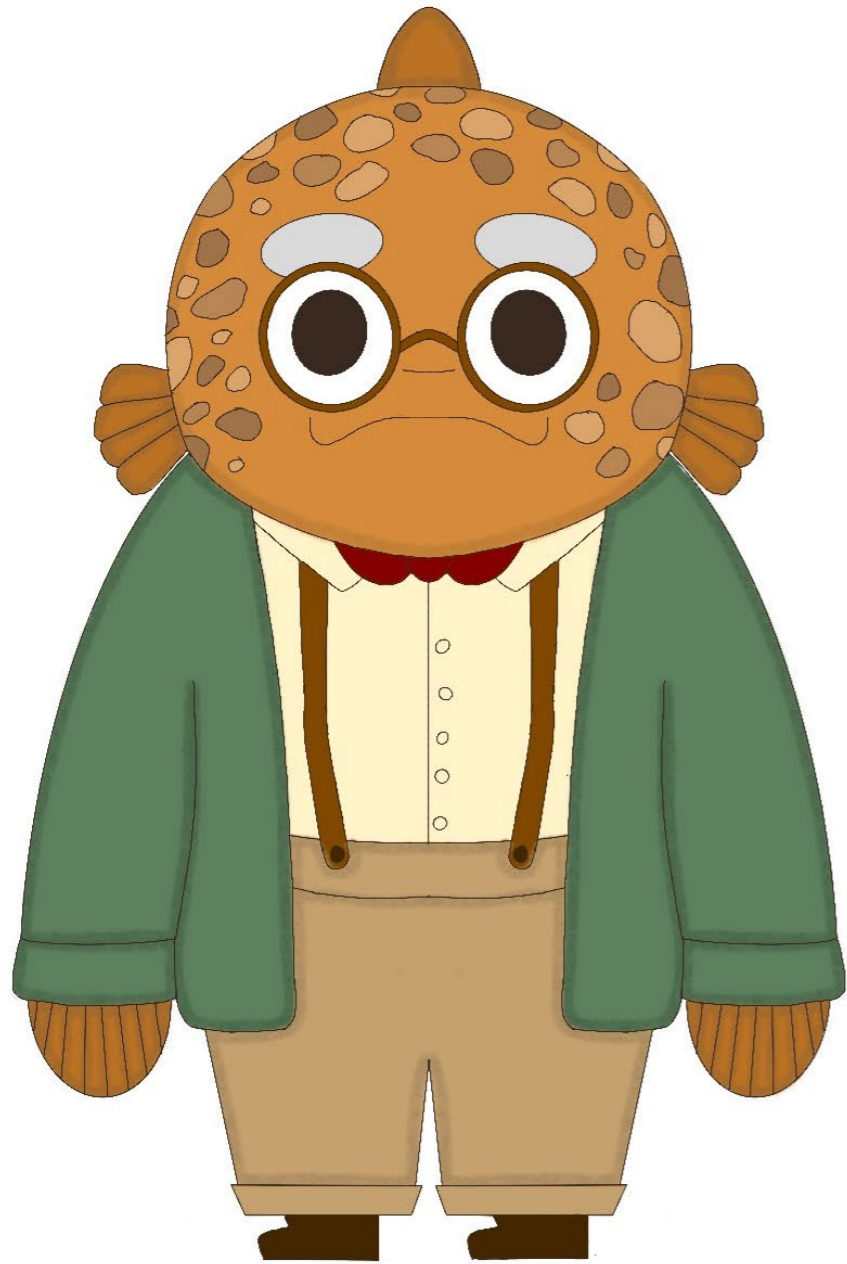


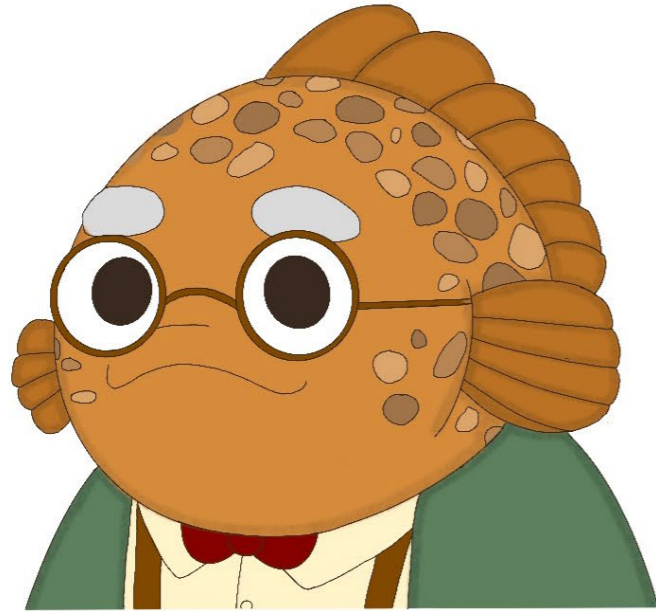








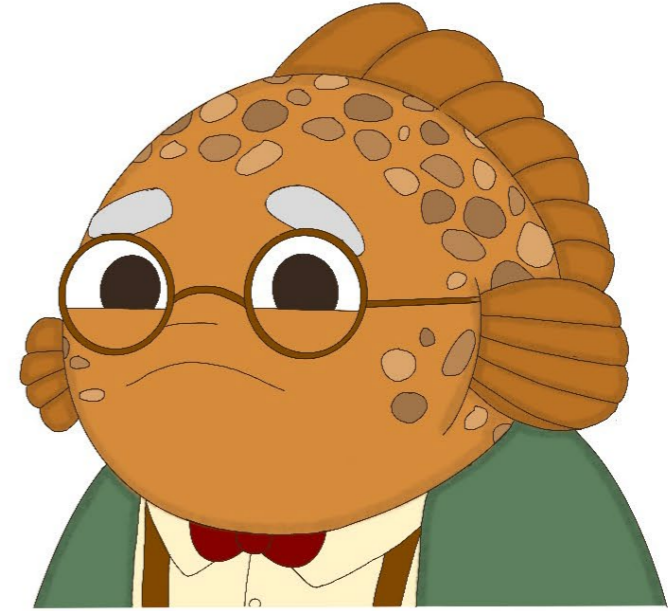




ALEGRE



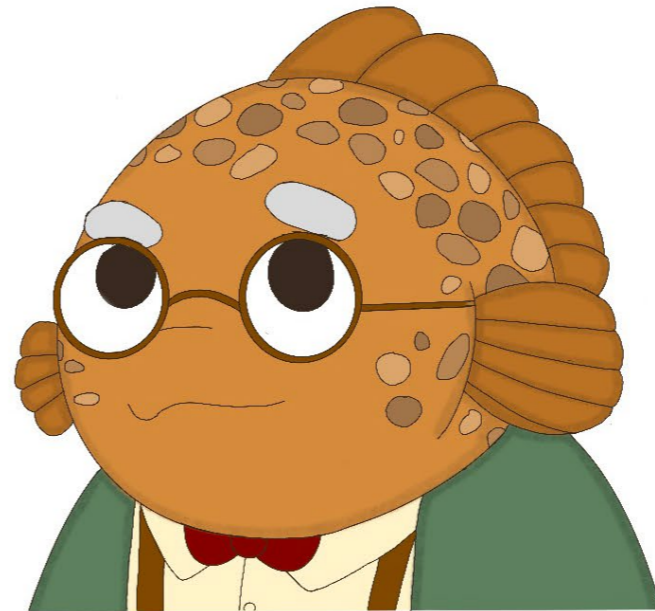
SORPRENDIDO



PREOCUPADO



ENFADADO



PENSATIVO

## 8.2. CONCEPT ART: ANTAGONISTA

### MARCO / CONTEXTO DEL PERSONAJE

Nos encontramos en Pueblo Hundido, una pequeña población ubicada en el fondo del mar habitada por una gran variedad de peces antropomorfos con características, funciones y labores como si de humanos se tratasen.

La tranquilidad de dicho pueblo se ve interrumpida por la inesperada visita de Melitón, el antagonista y sus secuaces Antón, Ramón y Jasón, quienes por sus pasadas fechorías, debían vivir lejos de Pueblo Hundido en la Cueva Diabólica, pues suponían un gran peligro para todos sus habitantes.

La estética predominante se caracterizará por la sencillez y simplificación de vibrantes elementos de nuestra realidad y el fondo marino tanto en los diferentes escenarios como en los propios personajes, creando un imaginario único con trazos limpios, texturas y una amplia paleta de color.

Se plantea el siguiente personaje:  
*Animal antropomórfico que represente un tiburón blanco llamado Melitón, con una apariencia rebelde, canalla y chulesca.*

### HIGH CONCEPT

#### EMOCIÓN

Negativa, peligrosa, rebelde y desafiante.

#### COLOR

Azul, gris, verde y negro.

#### FORMA

Angular, geométrico, estructurado.

#### TEXTURA

Áspera y fría.

#### LÍNEA

Rápido, impulsivo, ansioso y descuidado.

#### TAMAÑO

Medio, duro y ligero.

#### VELOCIDAD

Rápido, impulsivo, ansioso y descuidado.

#### CONCEPTO OPUESTO

Sabio, anciano, generoso, pacífico y prudente.

### MAPA MENTAL DEL PERSONAJE

#### LUGARES

*Animal antropomórfico que represente un tiburón blanco llamado Melitón, con una apariencia rebelde, canalla y chulesca.*

#### LUGARES

Ayuntamiento, casas, escuela, bares, farmacia, iglesia, panadería, hospital, comisaría, taller, biblioteca, cueva.

#### ARQUITECTURA

Edificaciones sencillas, rústicas y tradicionales propias de los pueblos, pero adaptadas al fondo marino.

#### FLORA

Diferentes tipologías de algas, anémonas, corales, esponjas y pastos marinos. cueva.

#### HABITANTES

Todo tipo de criaturas marinas de apariencia antropomorfa (peces, cefalópodos...)

#### ROPA

Estética "street style" asociada a jóvenes, desenfadados y rebeldes. Con sobrecamisas, sudaderas o vaqueros. Accesorios como bates de baseball, grafiti, tatuajes, o cadenas metálicas.

### FICHA DEL PERSONAJE

#### CONTEXTO

Cueva Diabólica, un lugar de aislamiento habitada únicamente por tiburones de diferentes especies que son malhechores exiliados del cercano Pueblo Hundido.

Pueblo Hundido, una pequeña población ubicada en el fondo del mar caracterizado por su tranquilidad, paz y armonía.

Está habitada por una gran variedad de peces antropomorfos con características, funciones y labores como si de humanos se tratasen.

#### FISIONOMÍA

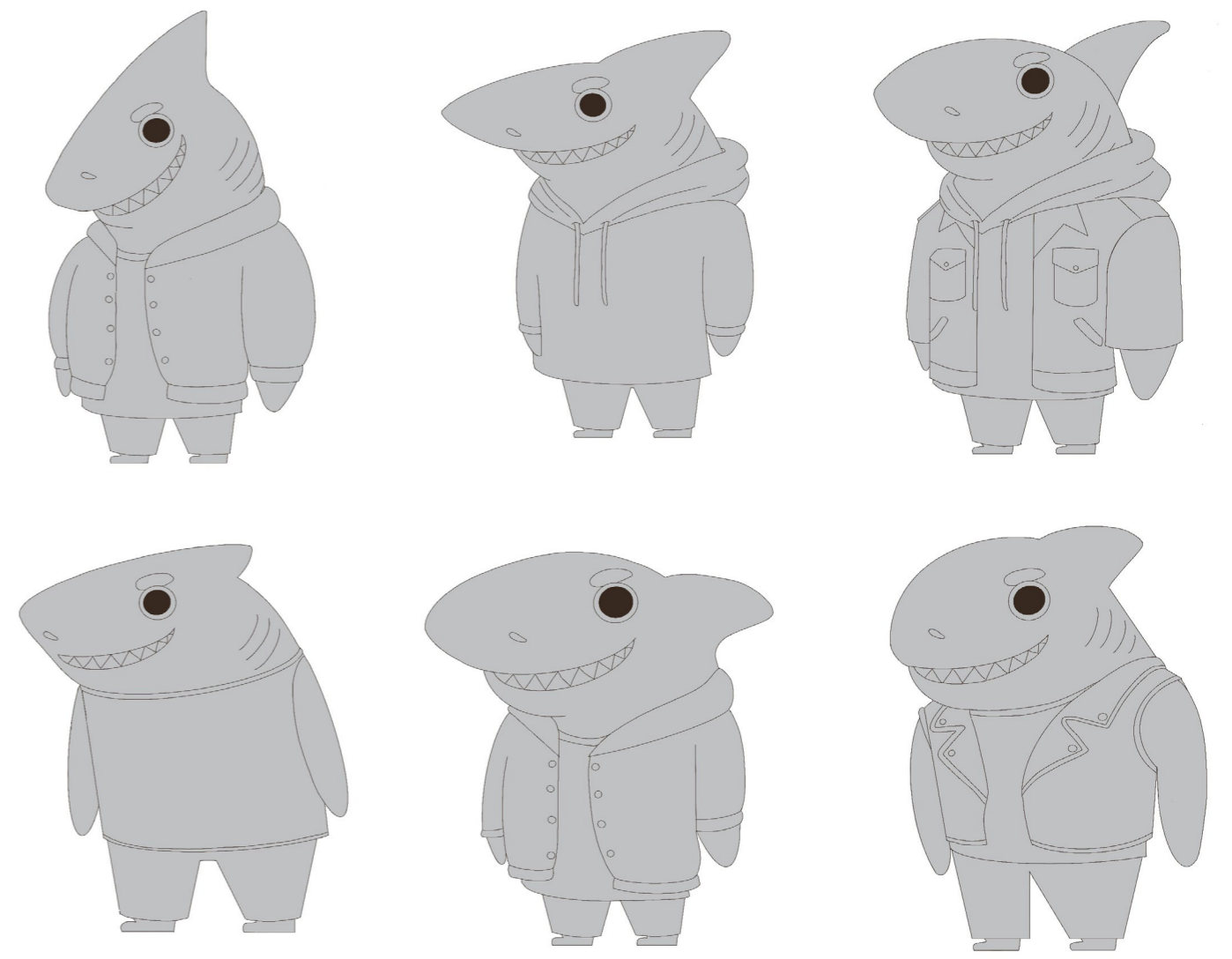
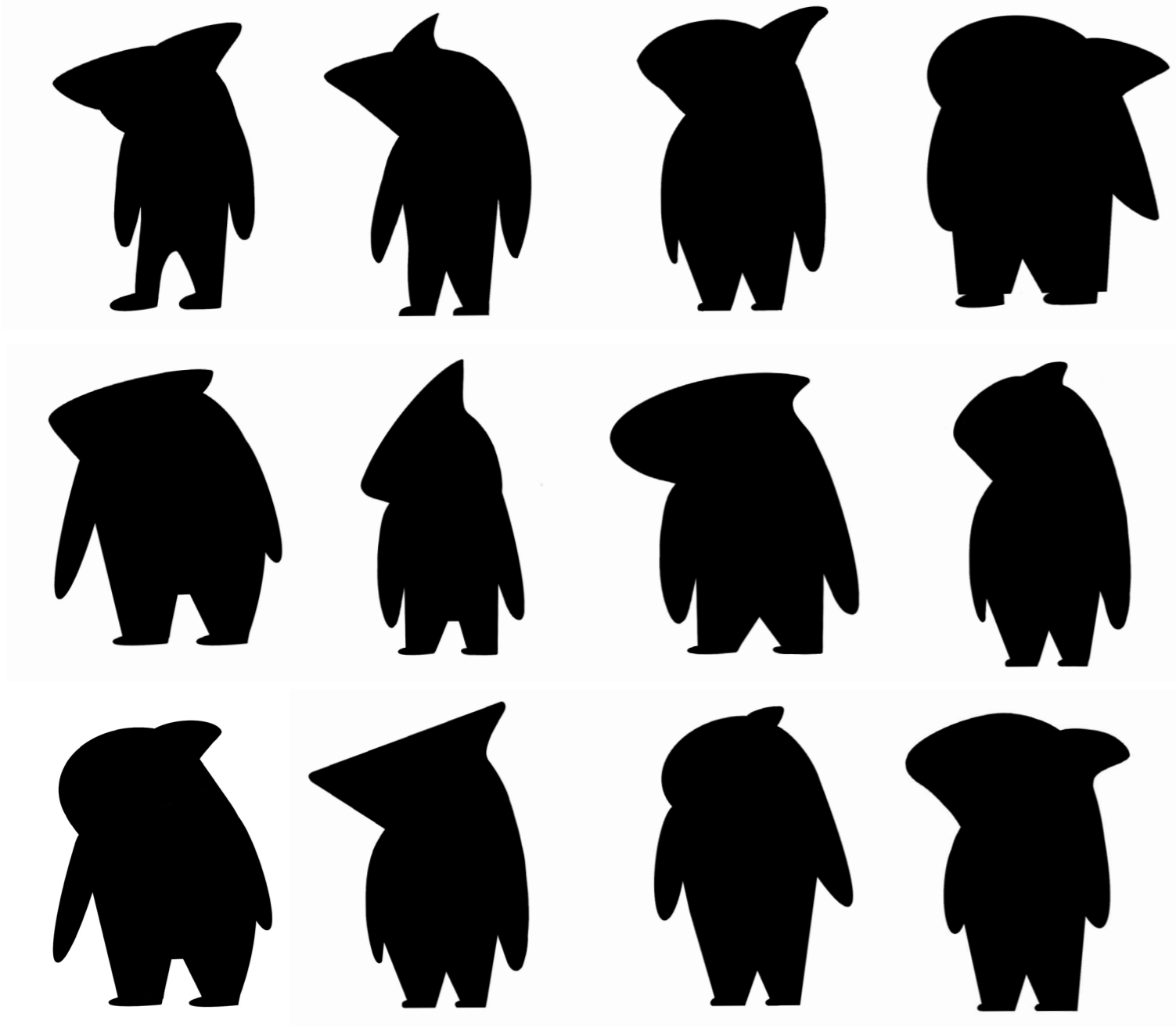
Tiburón blanco antropomorfo de apariencia jovial de aspecto canalla, peligroso, frío e impulsivo.

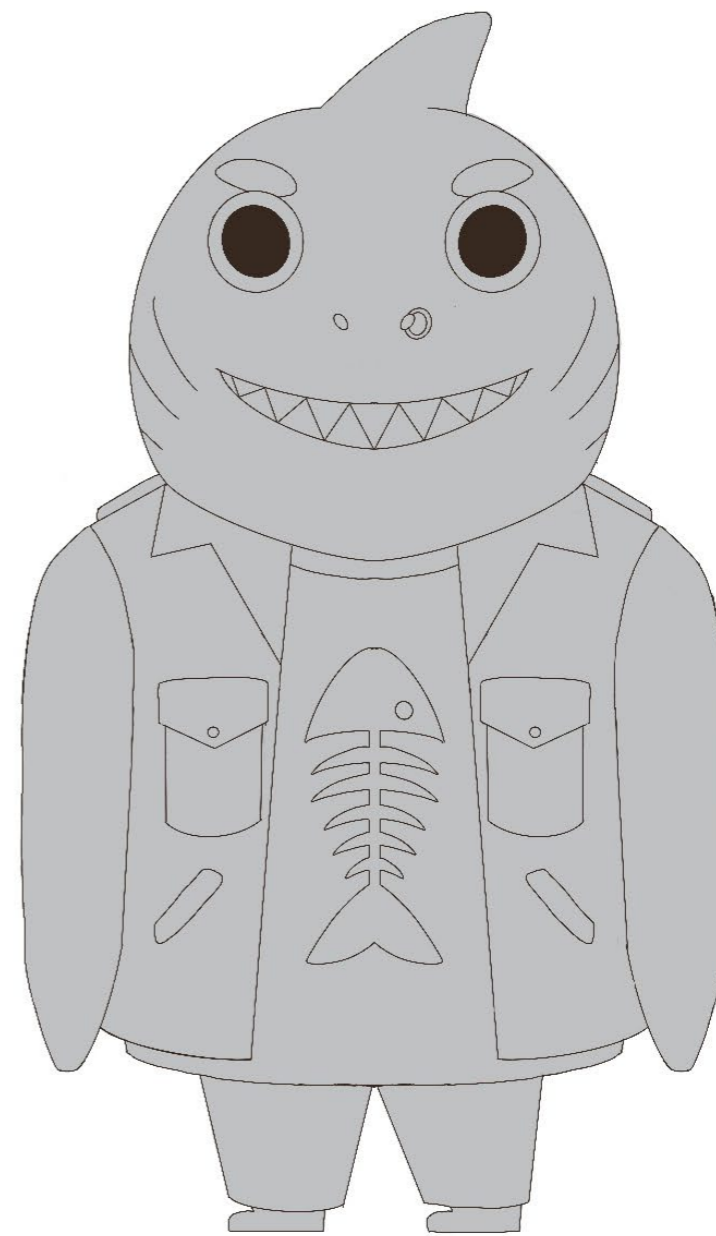
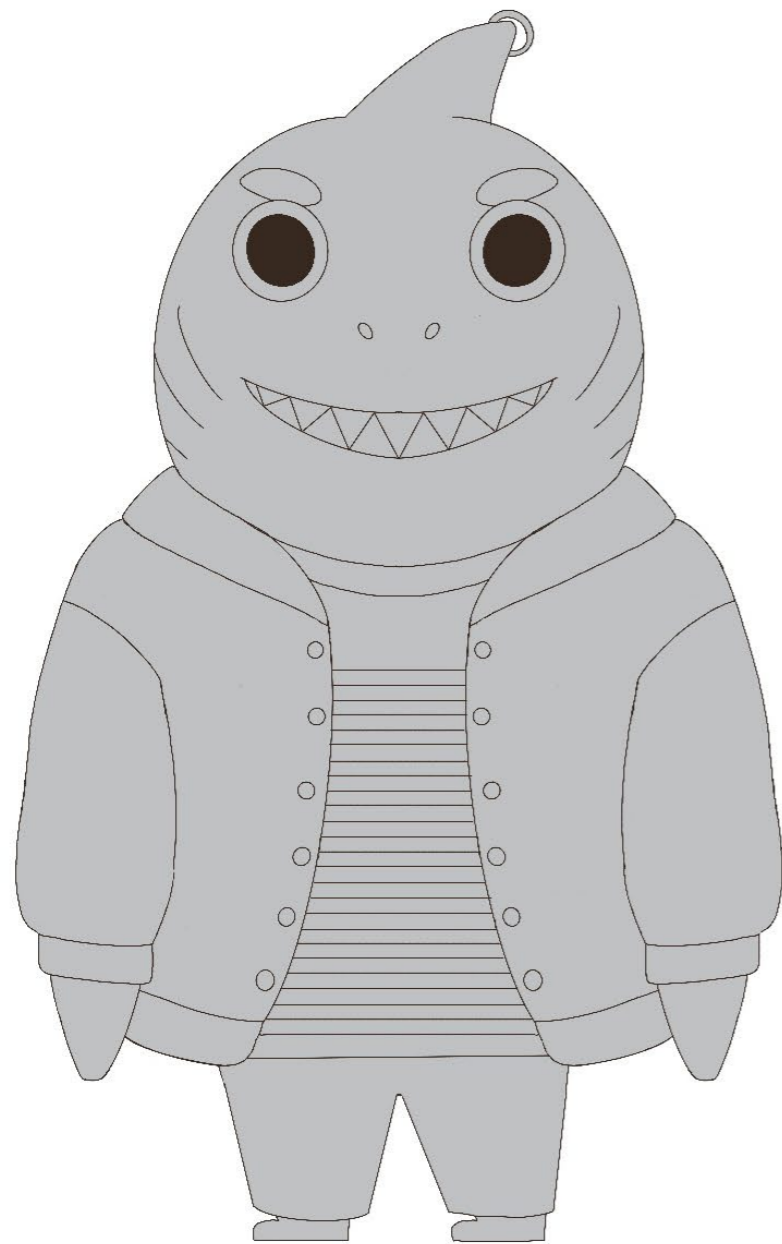
Esto se refleja en sus rasgos y fisonomía angular y geométrica. Posee una mirada desafiante y maliciosa, denotando su personalidad de antagonista.

#### PSICOLOGÍA

Melitón es un personaje repudiado a la par que temido para los habitantes de Pueblo Hundido, porque se ve obligado, a excepción de sus secuaces, a vivir ajeno y aislado a la sociedad. Esto, sumado a su rechazo a la autoridad, lo convierte en un personaje impulsivo, egoísta y peligroso. Sus fechorías son fruto de la necesidad de desafiar e imponer respeto al resto, a través de terror y fuerza, ya que no busca pertenecer a Pueblo Hundido, sino que de manera vengativa, busca destacar. Por ello actúa de manera incorrecta a través de la impulsividad y rabia, sin pensar en las consecuencias.

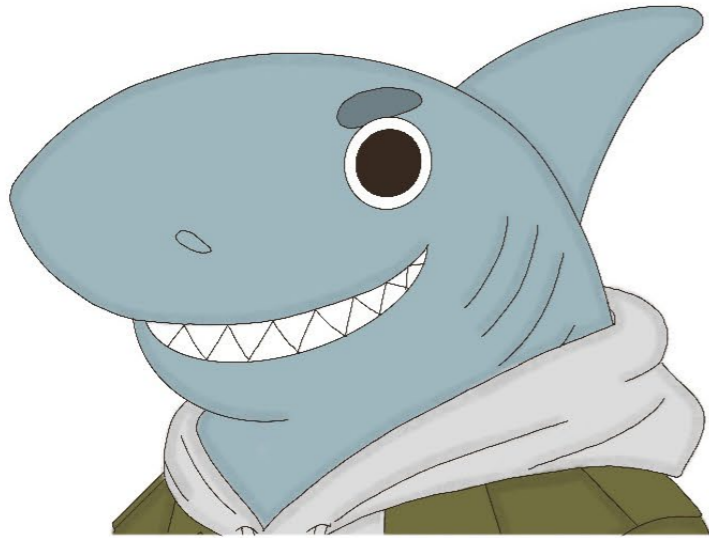




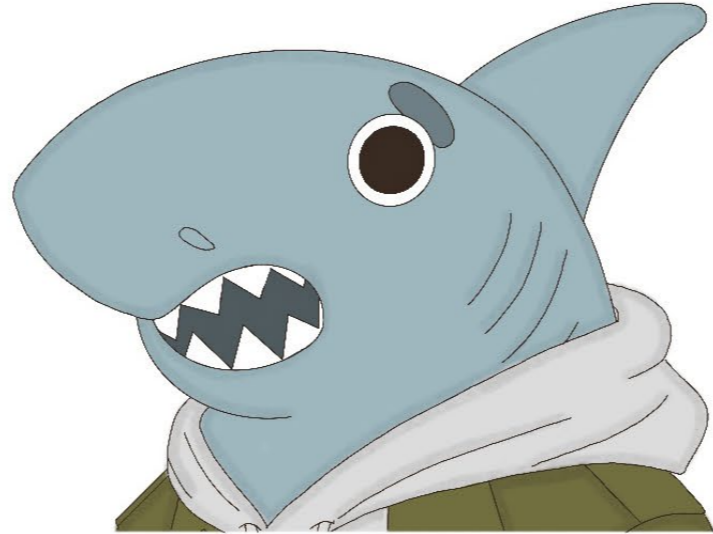




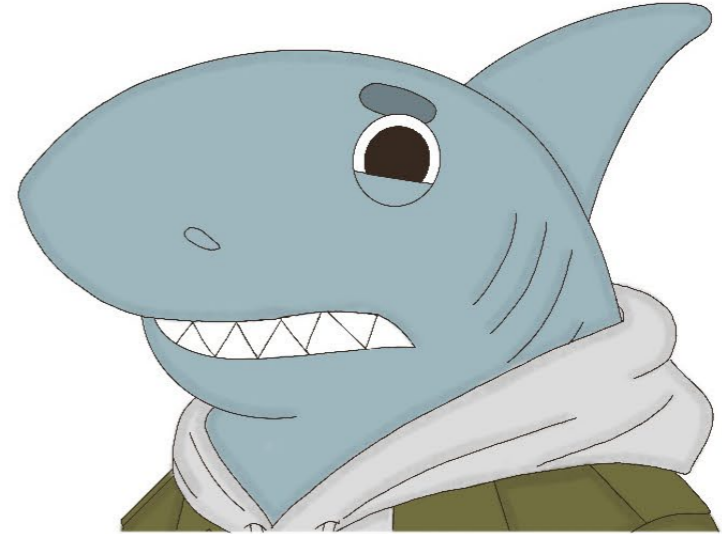




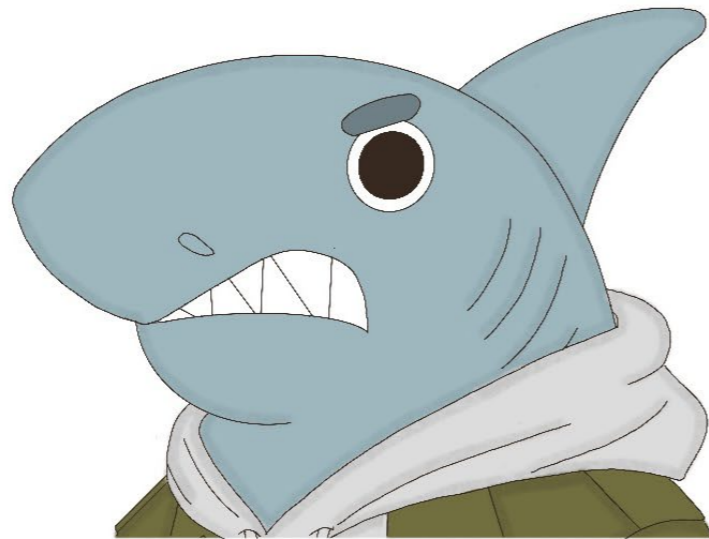
ALEGRE



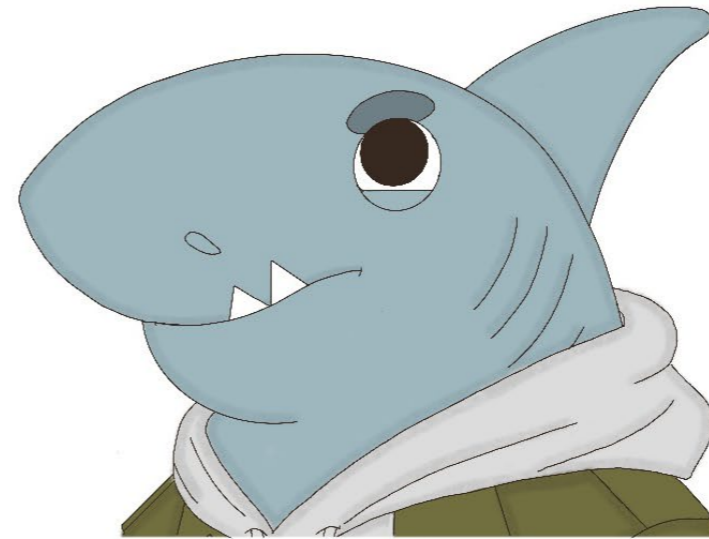
SORPRENDIDO



PREOCUPADO

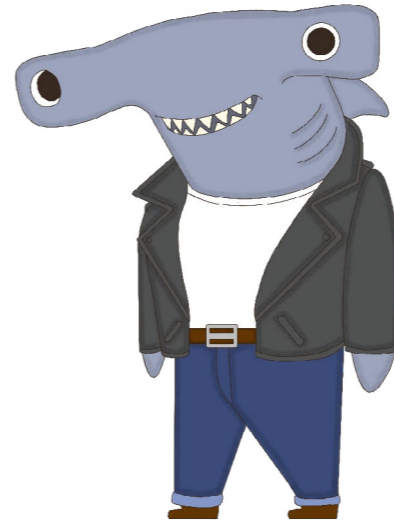
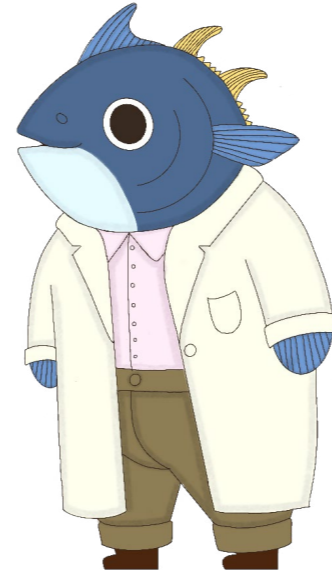


ENFADADO



PENSATIVO

8.3. PERSONAJES SECUNDARIOS



Baldomero  
el Mero



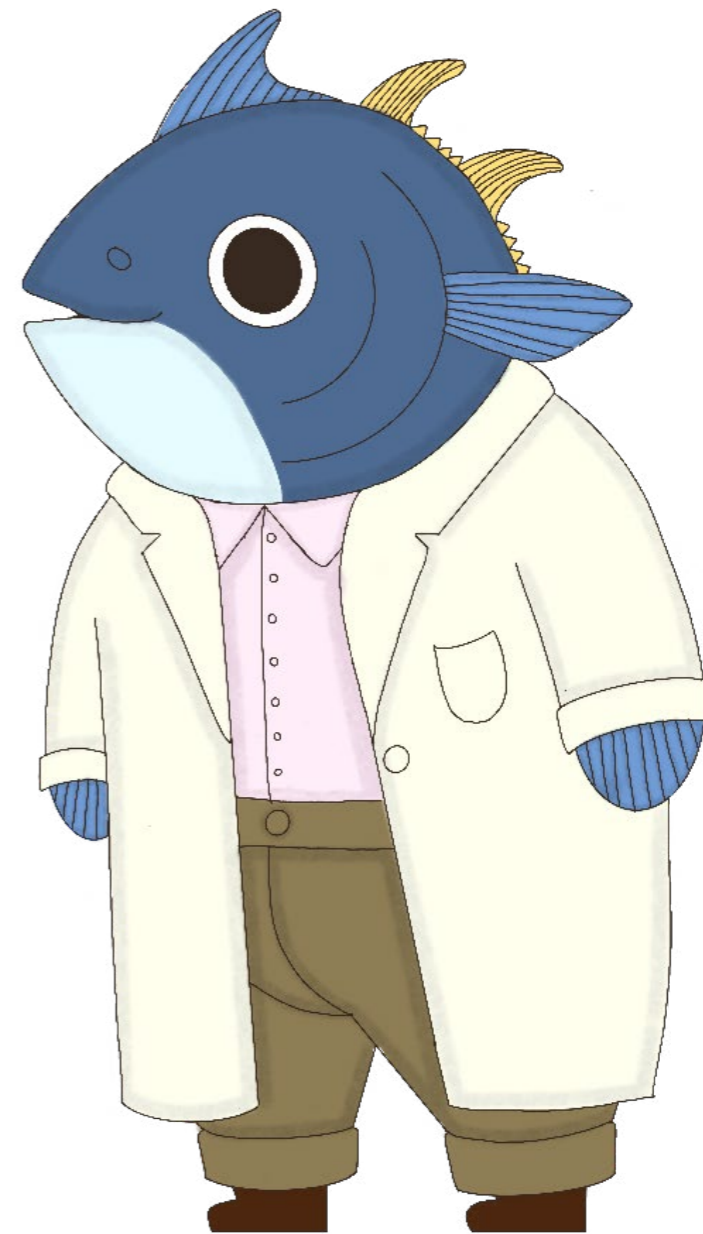
Melitón  
el Tiburón



Conrado  
el **L**enguado



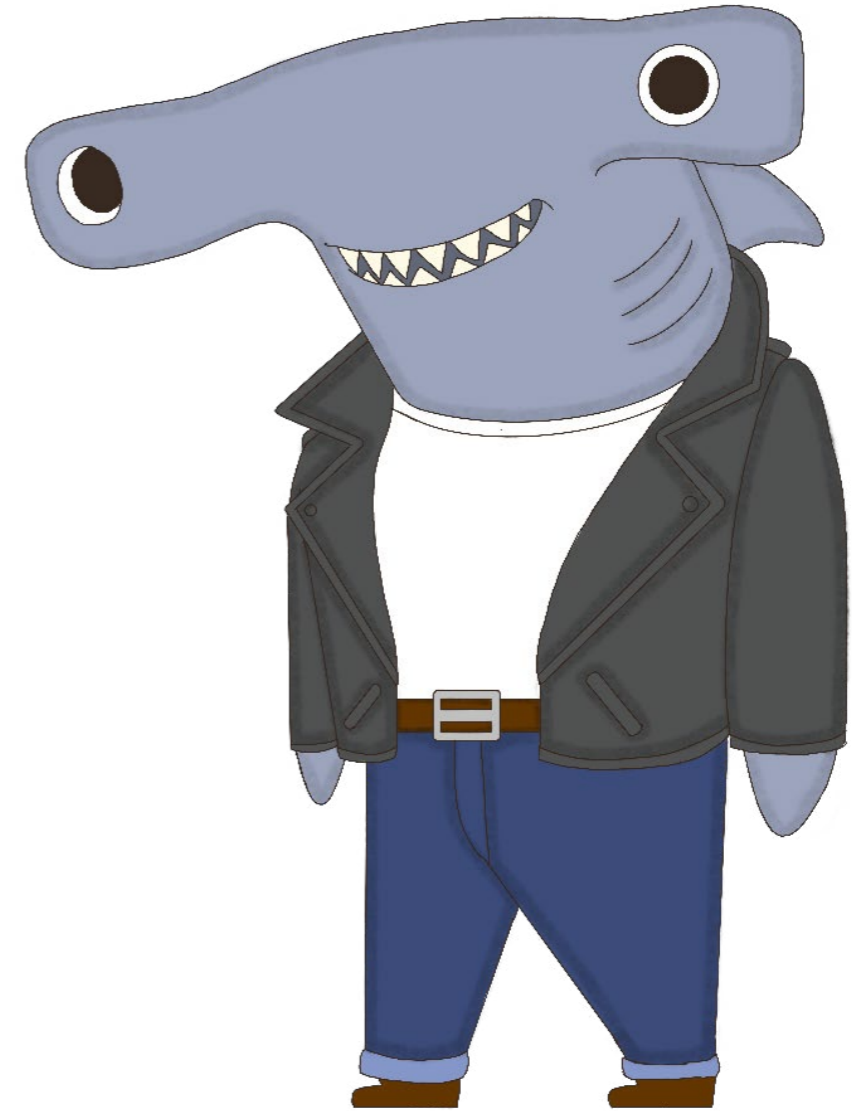
Benito  
el **B**onito



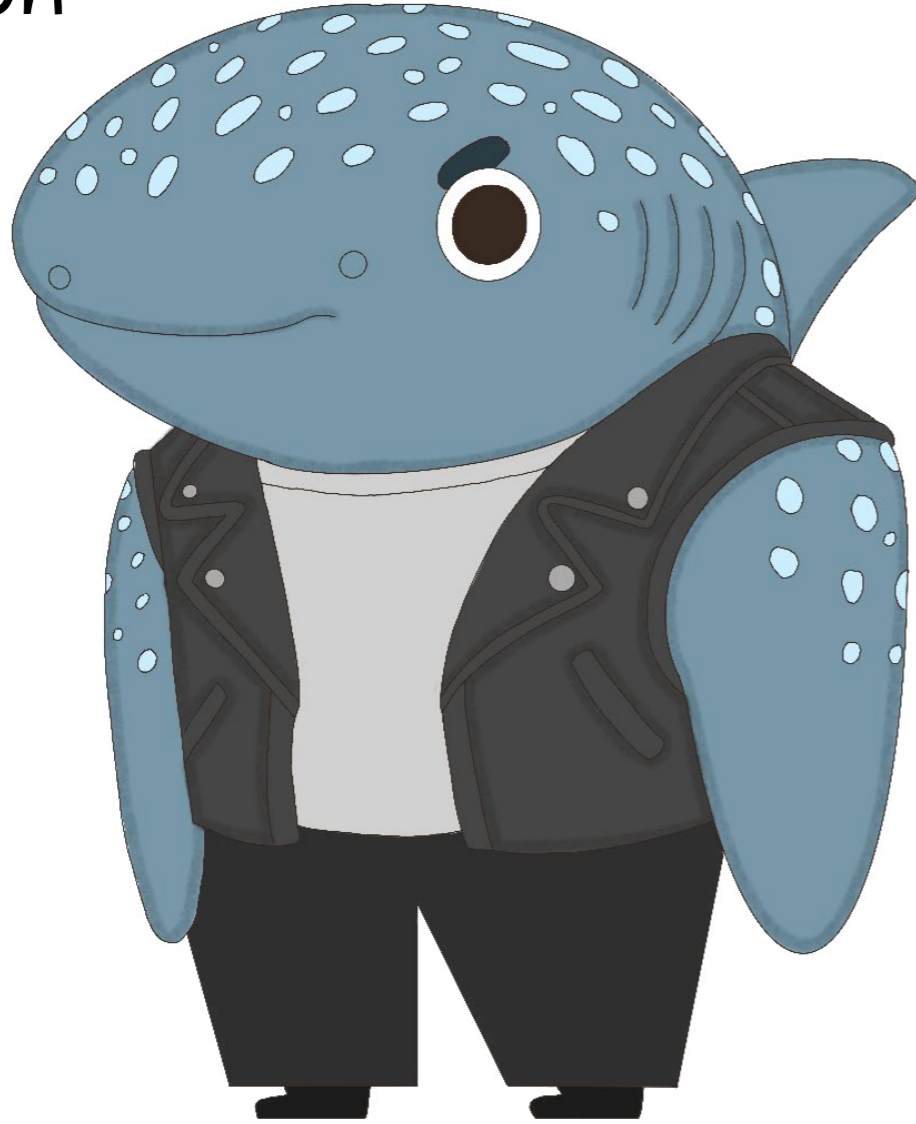
Baltasar  
el Calamar



Jasón  
el Tiburón



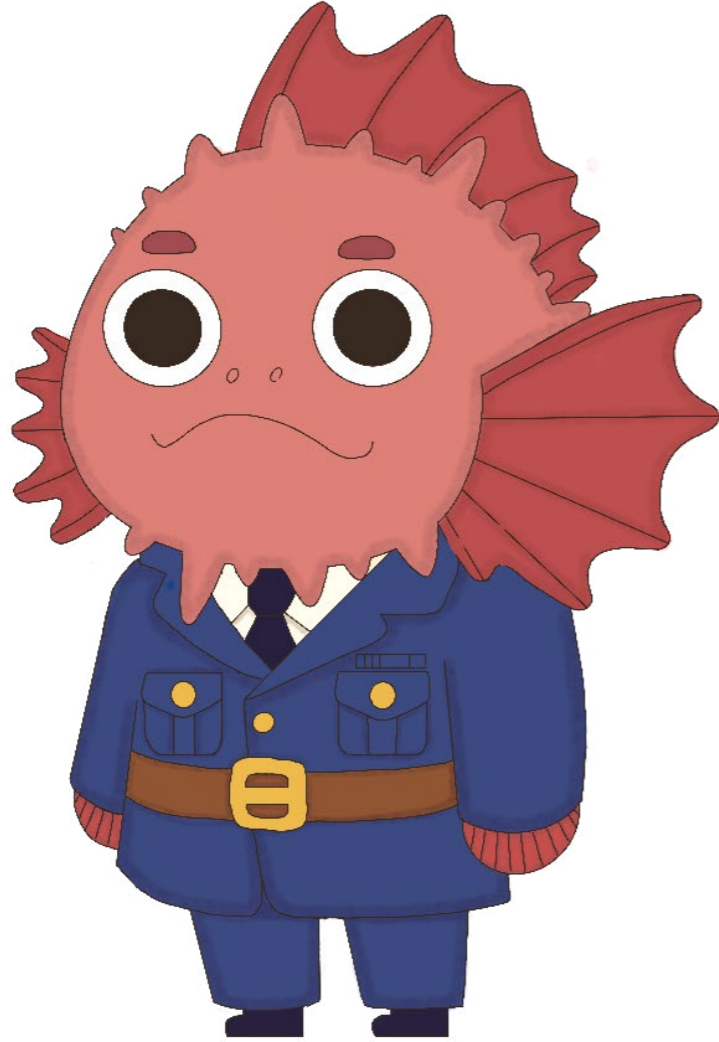
Antón  
el Tiburón



Ramón  
el Tiburón



Nacho  
el **C**abracho



Josefe  
el **S**almonete



Amaya  
la Raya



Camila  
la Anguila



Amador  
el Pez  
Volador



Valentina  
la Lubina



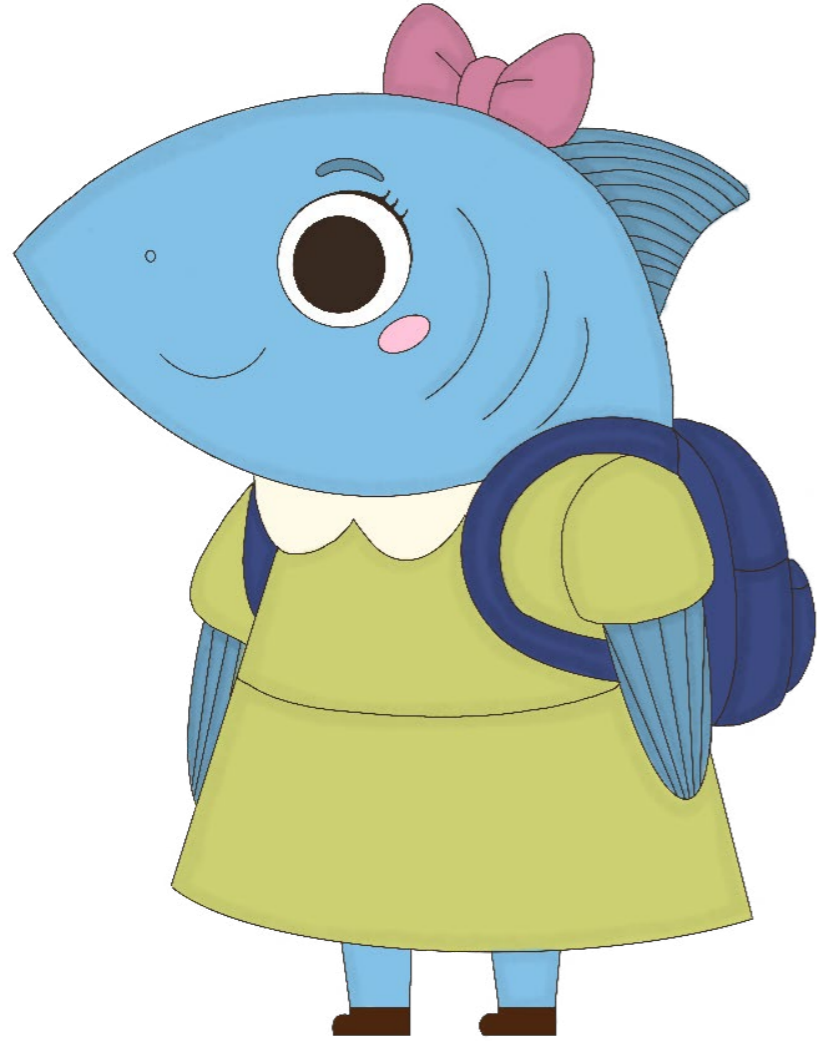
Martín  
el Delfín



Carmeta  
la Palometa



Marina  
la Sardina





Érase una vez, un lugar en el fondo del mar llamado Pueblo Hundido.

En él, vivían muchas especies diferentes de peces que se llevaban muy bien.

El alcalde era un salmonete llamado Josete. El médico un bonito llamado Benito. La maestra una lubina Valentina. El cura un calamar llamado Baltasar.

La panadera una raya llamada Amaya, su marido, el propietario del bar, un lenguado llamado Conrado. El cartero un pez volador llamado Amador. La farmacéutica una anguila llamada Camila, y el guardia un cabracho llamado Nacho.

En la escuela los mejores estudiantes eran la palometa Marieta, la sardina Marina y Martín, el pequeño delfín.



**P**ero en Pueblo Hundido había un habitante muy especial: Baldomero, el viejo mero.

Era el más bondadoso, generoso y sabio del pueblo. Todos le pedían ayuda cuando tenían algún problema y a todos ayudaba. Vivía en una casa junto a la farmacia.

En el piso de arriba tenía una gran biblioteca repleta de libros en la que se pasaba muchas horas al día leyendo y estudiando.

En el piso de abajo, tenía un taller en el que construía inventos y arreglaba objetos rotos que sus amigos le traían.



Por las tardes, Baldomero se reunía con sus amigos: el alcalde Josete, el médico Renito, el cura Baltasar y el propietario del Bar, Conrado, donde se solían reunir por las tardes a jugar al dominó y a charlar sobre lo que ocurría en el pueblo.

Un día, el guardia Nacho llegó con malas noticias: el tiburón Melitón y sus compinches Antón, Ramón y Jasón habían sido vistos cerca del pueblo.

Estos tiburones habían causado problemas años atrás, pero fueron perdonados al prometer marcharse para siempre a la Cueva Diabólica, donde tenían que vivir tranquilos y sin molestar a nadie.

El alcalde Josete organizó una reunión urgente, a la que por supuesto asistió Baldomero.

Mientras Nacho explicaba lo que había visto, llegó Martín, el pequeño delfín, nadando rápidamente.



**M**artín contó que la maestra Valentina lo había enviado porque había visto a Melitón desde la ventana de la escuela.

Rápidamente, cerró puertas y ventanas para proteger a los niños y envió a Martín a pedir ayuda.

Todos entendieron que Melitón había roto su promesa y que debían actuar rápido para proteger a los niños.



**B**aldomero era el encargado de pensar en el plan junto a sus amigos.

Primero, debían sacar a los niños de la escuela y llevarlos a un lugar seguro. Luego, se ocuparían de Melitón y sus compinches.

Baldomero pidió al calamar Baltasar y sus amigos que fueran a la escuela por un camino escondido.

Al llegar, tendrían que soltar toda la tinta que pudieran para que los tiburones no vieran nada.

Mientras tanto, Valentina y los niños escaparían rápidamente para llegar al Ayuntamiento con la ayuda de y Martín el delfín.



**C**onrado el lenguado y Nacho cabracho colocarían la red en la entrada de la cueva. También repararían las grandes puertas metálicas.

Mientras tanto, Baldomomero y sus amigos crearían una distracción con luces y burbujas en la entrada de Cueva Diabólica para atraer a Melitón y sus compinches.



Cuando los Melitón, Antón, Jasón y Ramón vieron las luces y burbujas, se acercaron curiosos y nadaron directo a la red sin darse cuenta.

En un instante, quedaron atrapados, y Baldomero y sus amigos los empujaron hasta el interior de la Cueva Diabólica. Después, cerraron la puerta con un gran candado.

La trampa había funcionado.

¡El peligro de Melitón y sus compinches había desaparecido para siempre!



La trampa había funcionado.

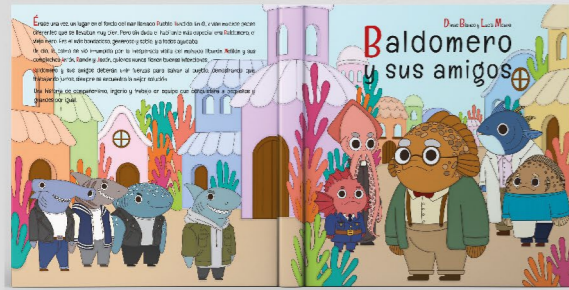
¡El peligro de Melitón y sus compinches había desaparecido para siempre!

Para celebrarlo, todos los habitantes de Pueblo Hundido hicieron una gran fiesta en la plaza, en la que todos felicitaron a Baldomero.

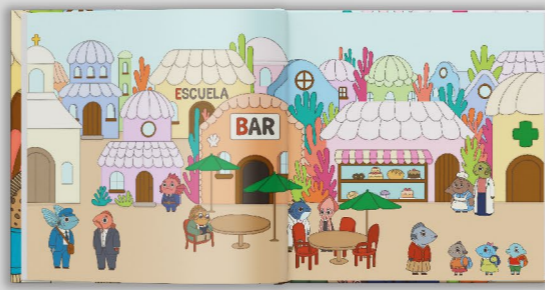
Pero él, sonreía y decía: "Cuando trabajamos juntos, siempre encontramos la mejor solución".

Y así, Pueblo Hundido siguió siendo un lugar feliz.





Éste era un lugar en el mundo del mar llamado Puerto Balcón. Allí vivían muchos peces. El director de la escuela era el tiburón más grande de todos y su nombre era Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



En el pueblo llamado Puerto Balcón, había un lugar llamado Baldomero. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



Por las tardes Baldomero se iba a casa con sus amigos. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



Mientras tanto, el director de la escuela estaba preocupado. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



Baldomero era el encargado de cuidar a los peces. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



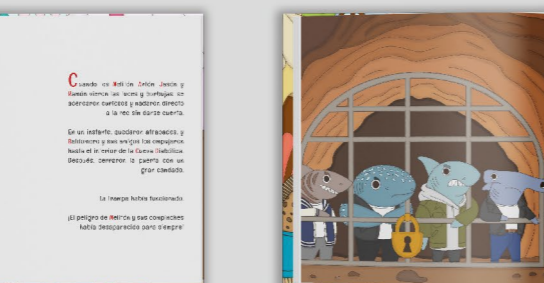
El día que se fue Baldomero, todos los peces se preocuparon. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



Cuando el director de la escuela se fue, todos los peces se preocuparon. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



Cuando se fue Baldomero, todos los peces se preocuparon. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



La tarde había terminado. El director de la escuela estaba preocupado. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos. Baldomero era un pez muy simpático y todos lo querían. Él tenía un amigo llamado Don Ramón. Él tenía un hijo llamado Baldomero y sus amigos.



## 8.5. APLICACIÓN DE MARCA

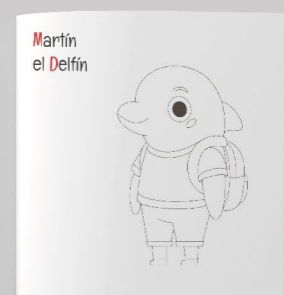
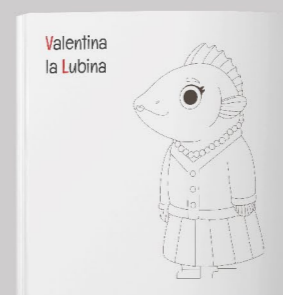
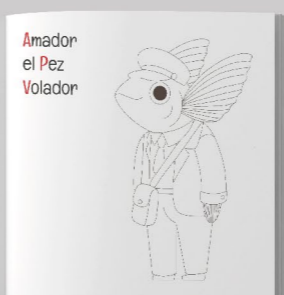
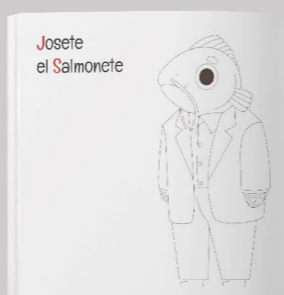
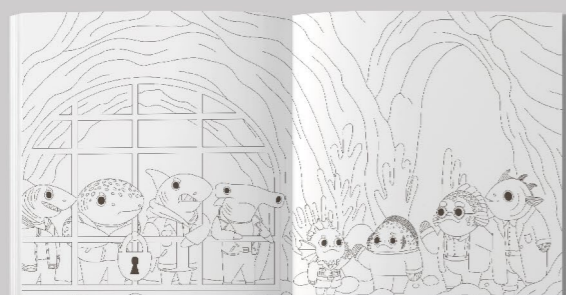
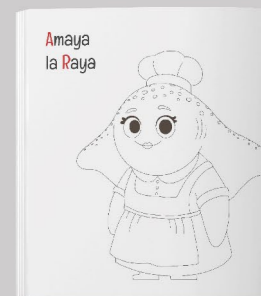
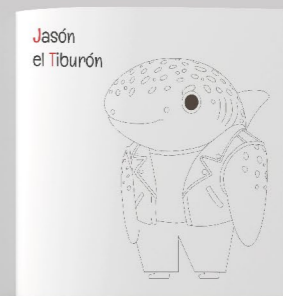
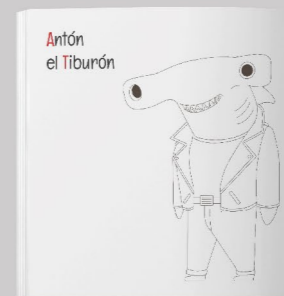
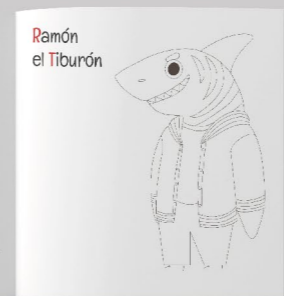
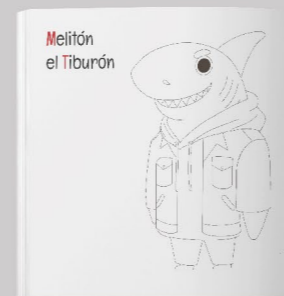
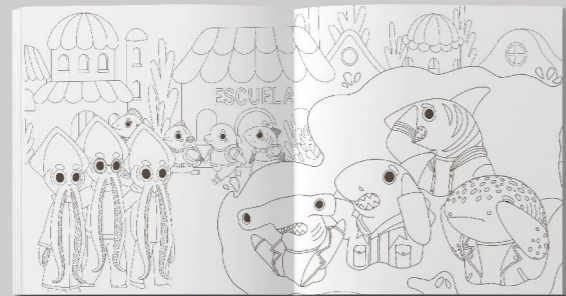
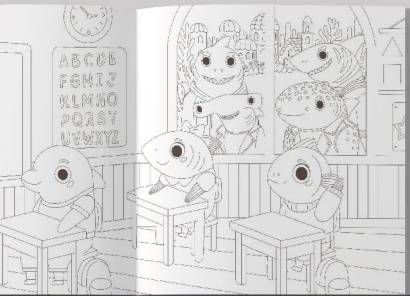
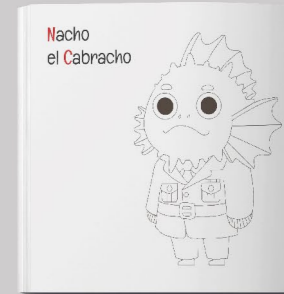
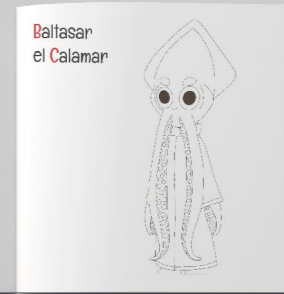
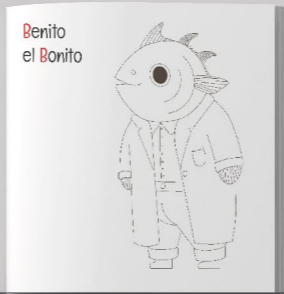
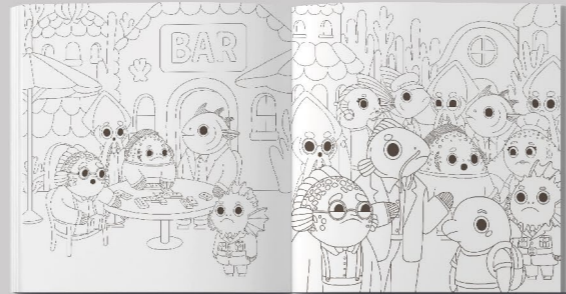
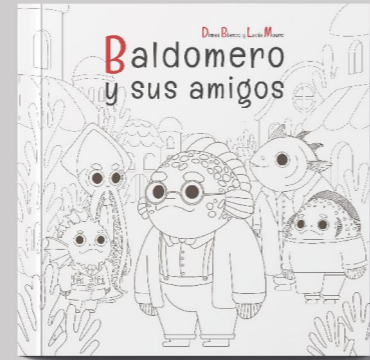
### 8.5.1. PACK EDICIÓN ESPECIAL















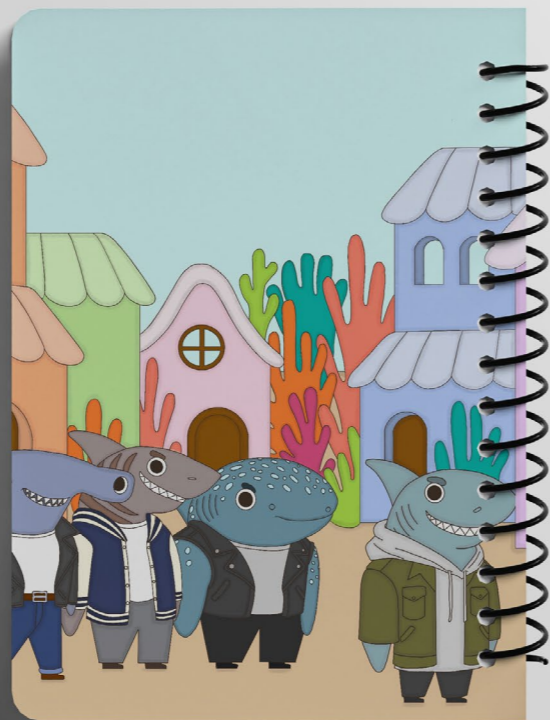
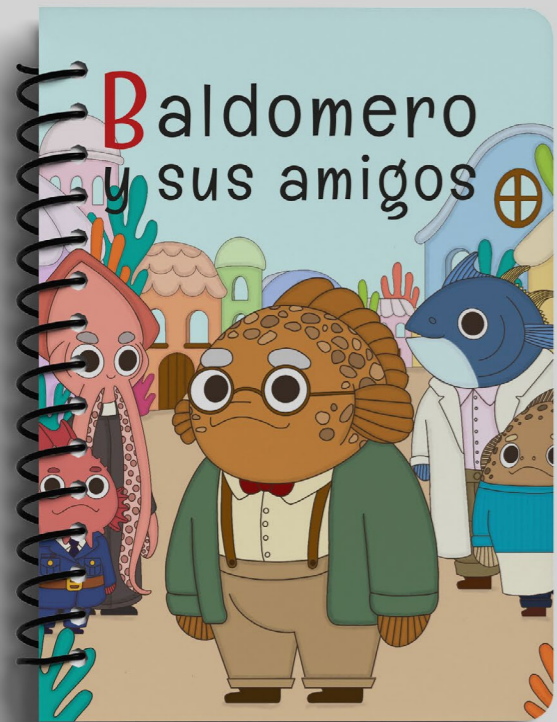


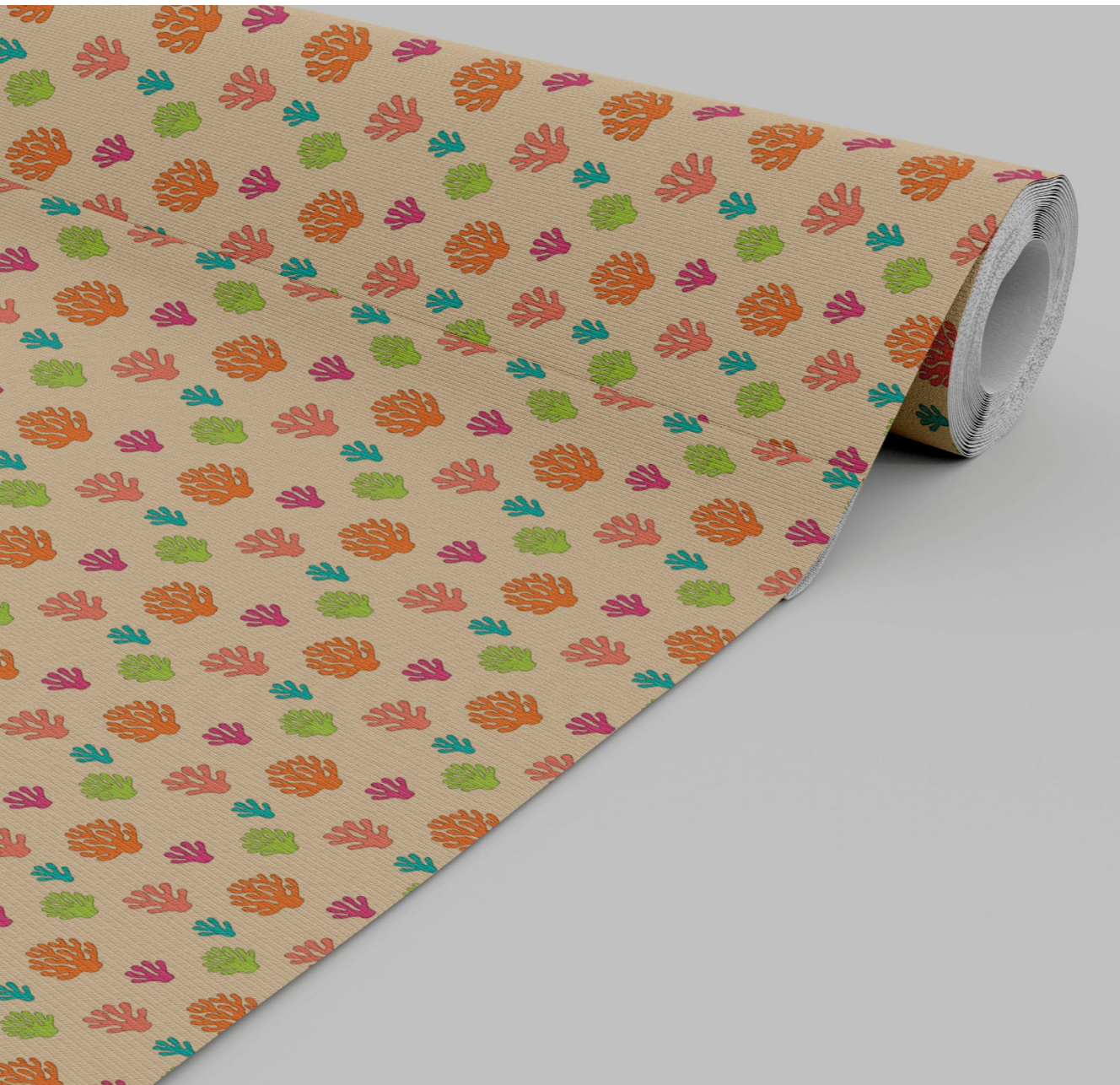












## 9. CONCLUSIONES

### CONFIRMACIÓN DE LA HIPÓTESIS

*“Elaborar un cuento infantil ilustrado interesante y atractivo para su público objetivo, niños de 3 a 6 años.”*

La hipótesis planteada en este trabajo de investigación ha sido verificada, ya que se ha podido llevar a cabo un cuento infantil ilustrado interesante y atractivo para su público objetivo, niños de 3 a 6 años.

### APORTACIONES DESDE EL MARCO TEÓRICO

La investigación teórica realizada establece los férreos pilares sobre los que se sustenta la propuesta creativa desarrollada, profundizando en una gran variedad de ámbitos que engloban desde la psicología, la pedagogía, la literatura y la ilustración. Las principales conclusiones expuestas a continuación han contribuido al desarrollo creativo fundamentado.

A través de la profundización en qué es la infancia se ha puesto en valor la verdadera importancia de este periodo por su repercusión en la adultez, así como sus características y necesidades propias, evidenciándose en el proceso la necesidad de creación de herramientas de entretenimiento pedagógicas que contribuyan al desarrollo del niño, como el cuento infantil ilustrado, acorde a su nivel cognitivo y emocional.

Es por ello, que el estudio llevado a cabo en términos de desarrollo cognitivo durante la primera infancia resulta crucial para poder llevar a cabo una

Esto ha sido posible gracias a la revisitación de la versión original del mismo, resultando en una nueva propuesta que persigue una mayor adecuación pedagógica, visual y emocional.

A través de recursos como la modificación y abreviación de la historia o la creación de un universo estético llamativo, único y preciosista.

propuesta creativa adecuada al público objetivo a través del entendimiento de dicho proceso de desarrollo, abordando cuestiones fundamentales como la percepción del color y forma, el lenguaje o la creatividad. Elementos directamente relacionados con los aspectos formales que intervienen en la creación de un cuento infantil ilustrado.

Así mismo, antes de desarrollar dicho cuento infantil ilustrado, resulta fundamental profundizar en el ámbito de la literatura infantil para establecer qué es, sus características propias, las diferentes tipologías, su evolución histórica y las aportaciones que este puede tener en el niño, información clave que se ha de tener en cuenta.

Esto mismo sucede con el ámbito de la ilustración, ya que ser conocedor de su significado, características, funciones, tipologías y recorrido histórico es fundamental para un posterior desempeño de esta disciplina, así como cuál es el verdadero papel del ilustrador y la aportación real de su producción

al ámbito literario, sentando las bases a perseguir en la posterior producción artística de este proyecto.

Antes de iniciarse en cualquier proyecto artístico, en este caso, la creación de un cuento infantil ilustrado, resulta conveniente analizar qué aspectos han de tenerse en cuenta. Es por ello, que se ha llevado a cabo una investigación de la estructura, lenguaje, uso de color y forma, equilibrio entre imagen y texto, uso tipográfico y diferentes materiales, técnicas y soportes, que conformarían un cuento infantil ilustrado óptimo, estableciendo en cierto modo las pautas a seguir.

Por último, también resultan relevantes las aportaciones obtenidas mediante la profundización en uno de los conceptos principales de dicho proyecto, la revisitación, a través de una serie de ilustradores que se suma a esta práctica y que a su vez, también hablan de su infancia. Estableciendo una serie de referentes visuales y conceptuales que enriquecen este proyecto.

## CONCLUSIONES

El proceso y el resultado final de *“Baldomero y sus amigos”* es un claro ejemplo de que el cuento infantil es y será una de las herramientas pedagógicas y educativas a nivel emocional y estético más relevantes y trascendentes en la infancia del niño, siempre y cuando se construyen desde la solidez del saber, la experiencia única producto de la sensibilidad artística y sobretodo la intención de transmitir y dejar huella.

Y es precisamente esto último posible gracias al concepto de revisitación que

ha fundamentado el proyecto. Ya que esto no sólo implica la profundización del ilustrador en la obra original, sino que en este caso, lejos de limitarse a una adaptación de los aspectos formales de la misma, el autor se ha visto obligado a profundizar en la verdadera motivación de este proyecto a través de una exploración de lo personal, conectando de nuevo con su infancia desde una perspectiva más adulta, capaz de materializar esa vorágine de sensaciones y recuerdos en un proyecto de aparente sencillez, pero que habla de algo mucho más

profundo.

Y es precisamente esa vinculación con lo personal lo que ha determinado el resultado final, ya que el nivel de implicación y autoexigencia nada tiene que ver con otros proyectos, y más tratándose de un verdadero homenaje al coautor. Quién ha motivado la promulgación de los vínculos afectivos sólidos entre niño y adulto a través del tiempo de calidad, no sólo porque de esos momentos nació este proyecto, sino porque han sido, son y serán vitales para la autora.

### LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Por cuestiones de tiempo, no se ha llevado a cabo el desarrollo de este proyecto a la extensión deseada.

No obstante, esto en cierto modo establece la prospectiva a seguir, comenzando por el desarrollo de una Identidad Corporativa para la marca *“Baldomero y sus amigos”* con su respectivo Manual de Identidad Visual.

Esto será relevante a la hora de llevar a cabo una aplicación de marca que abarque un mayor número de elementos de Merchandising. Pudiendo desarrollar una colección de moda para los más pequeños con mayor variedad de prendas.

También, una línea de material escolar más amplia. Así como un mayor número de juegos de mesa y otras variedades de juguetes como por ejemplo peluches de los personajes.

Se podría desarrollar una línea

de productos más enfocado a la decoración del hogar, con elementos textiles para el dormitorio del niño o elementos de menaje con escenas del cuento.

Todo estos productos, así como el cuento y el pack edición especial estarán disponibles para su adquisición en la página web oficial de la marca.

Por último, se propone el desarrollo de una saga de cuentos de *“Baldomero y sus amigos”*, que permitan disfrutar a niños y adultos a través de nuevas aventuras.

### VALORACIÓN METODOLÓGICA

La metodología empleada ha resultado ser adecuada para el desarrollo de este proyecto, pudiendo implementar en otros con requisitos y características similares.

El equilibrio entre lo teórico y práctico es posible gracias a la variedad y solidez de la bibliografía seleccionada, así como el uso de técnicas analíticas como el DAFO o mapa de posicionamiento, y recursos visuales como el desarrollo de personajes a través del Concept Art, diferentes tipologías de Moodboards y un proceso creativo caracterizado por su planificación y minuciosidad, que deriva el cumplimiento de los objetivos establecidos para este proyecto.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

21 Draw. (2019). The Character Designer. 21 Draw. Disponible en: <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019SAMPLE-21-Draw.pdf>

Aguado Molina, D., & Villalba Salvador, F. (2020). La ilustración como recurso didáctico. DEDICA. Revista de Educação e Humanidades, 17, 29-50. Recuperado de [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/696308/ilustracion\\_aguado\\_DEDICA\\_2020.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/696308/ilustracion_aguado_DEDICA_2020.pdf)

Aguado, M., & del Valle, R. (2020). La ilustración como recurso didáctico. DEDICA: Revista de Educação e Humanidades, 17, 171-187. Recuperado de [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/696308/ilustracion\\_aguado\\_DEDICA\\_2020.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/696308/ilustracion_aguado_DEDICA_2020.pdf)

Alcaraz, E., & Alcaraz, S. (2020). El papel de los cuentos en la estimulación del lenguaje. Deparenpar Psicología. <https://deparenparpsicologia.com/el-papel-de-los-cuentos-en-la-estimulacion-del-lenguaje/>

Arnás, M. (2025). A través de los dibujos los niños reflejan emociones y lo que no logran verbalizar. Recuperado de <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2025-01-17/macarena-arnas-psicografologa-a-traves-de-los-dibujos-los-ninos-reflejan-emociones-y-lo-que-no-logran-verbalizar.html>

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. (s.f.). En torno a la literatura infantil. Recuperado de [https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/en-torno-a-la-literatura-infantil--0/html/ffbcb7e-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/en-torno-a-la-literatura-infantil--0/html/ffbcb7e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. (s.f.). Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil. Recuperado de [https://www.cervantesvirtual.com/portales/peonza/obra-visor-din/peonza-revista-de-literatura-infantil-y-juvenil--32/html/02f946fc-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_35.html](https://www.cervantesvirtual.com/portales/peonza/obra-visor-din/peonza-revista-de-literatura-infantil-y-juvenil--32/html/02f946fc-82b2-11df-acc7-002185ce6064_35.html)

Bishop, R. S. (1990). Espejos, ventanas y puertas deslizantes. Perspectives, 6(3), ix-xi.

Bishop, R., et al. (2019). The Character Designer [PDF]. 21 Draw. <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019-SAMPLE-21-Draw.pdf>

Calles, J. (2013). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. Educación, 37(1), 145-152.

Calles, J. M. (2005). La literatura infantil y su importancia en el desarrollo de la creatividad. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, 5(3), 1-17. Recuperado de <https://>

[www.redalyc.org/articulo.oa?id=761112](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761112)

Cambridge Dictionary. (n.d.). Limerick. En Cambridge English Dictionary. Recuperado el 20 de enero de 2025, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/limerick>

Campos, A. L. (2019). Primera infancia: Una mirada desde la neuroeducación. [PDF]. Recuperado de <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/primer-infancia-esp.pdf>

Campos, M., & Moreno, M. (2020). La familia y su influencia en la creatividad de los hijos. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/153877/Campos%3BMoreno%20-%20La%20familia%20y%20su%20influencia%20en%20la%20creatividad%20de%20los%20hijos.pdf?sequence=1>.

Carrera, A. (2018). Surrealism in the Digital Age: The Work of Ray Caesar. The Journal of Digital Art, 4(2), 32-45.

Cedeño, M. A., & Cedeño, M. A. (2019). Los cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años. Dominio de las Ciencias, 5(3), 697-711.

Cervera, J. (1991). Orígenes y desarrollo de la Literatura Infantil. En Teoría de la Literatura Infantil (3a, pp. 38-39). Mensajero.

CEUPE. (s.f.). Qué es pedagogía y cuál es su objetivo de estudio. <https://www.ceupe.com/blog/pedagogia>

Chamba Rueda, L. P., & Chillo Gallo Ordóñez, J. E. (2019). El cuento infantil en el desarrollo del lenguaje oral en niños del primer grado de educación general básica. Dominio de las Ciencias, 5(3), 697-711.

Change Dyslexia. (2017). Facilitando la lectura a las personas con dislexia. Recuperado de [blog.changedyslexia.org](http://blog.changedyslexia.org)

Chimal, A. (2012). Cómo empezar a escribir historias. Cuadernos de Salas de Lectura. Recuperado de [https://www.academia.edu/34141246/Cómo\\_empezar\\_a\\_escribir\\_historias\\_Cuadernos\\_de\\_SALAS\\_DE\\_LECTURA](https://www.academia.edu/34141246/Cómo_empezar_a_escribir_historias_Cuadernos_de_SALAS_DE_LECTURA)

Chipp, H. B. (1968). Theories of modern art: A source book by artists and critics. University of California Press.

Coloma, C. R. (2006). ¿Qué significa ser niño hoy? Revista Educación, 15, 64-66. 17/11/2024.

Córdova, E., & Jerez, S. (2005). Córtex prefrontal y trastornos del comportamiento: Modelos explicativos desde la neurociencia cognitiva. Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría, 43(2), 102-109. Recuperado de SciELO Chile.

Cuvelier García, M., & Lozada González, M. (2022). El color y las emociones en infantes de edad preescolar. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, 17(32). Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477970602011/477970602011.pdf>

De la Peña, M., & Robinson, C. (2015). Last Stop on Market Street. G.P. Putnam's Sons Books for Young Readers.

Descharnes, R., & Néret, G. (2001). Dalí. The paintings. Taschen.

Deusto Publicaciones. (2001). Revista de estudios de ocio: Reflexiones sobre el ocio y su impacto en el desarrollo humano. Recuperado de [http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs\\_ocio/ocio18.pdf](http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs_ocio/ocio18.pdf)

Diago Carazo, L. (2016). El desarrollo del lenguaje de 3 a 6 años [Universidad de Valladolid]. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21376/TFG-L1466.pdf>

Doran, M. (2001). Conversations with Cézanne (M. Doran, Ed.). University of California Press.

Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2018). History of Illustration. Fairchild Books. Recuperado de <https://archive.org/details/history-of-illustration>

Durán Armengol, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. Revista de Educación, Número Extraordinario 2005, 239-253. Recuperado de [https://www.libreria.educacion.gob.es/ebook/183668/free\\_download/](https://www.libreria.educacion.gob.es/ebook/183668/free_download/)

EBAC. (2023). Técnicas de ilustración contemporánea. Recuperado de <https://ebac.mx>

Eco, U. (1989). Obra abierta. Editorial Ariel.

Editorial Gunis. (s.f.). La gama cromática adecuada para los niños según su edad. Recuperado de <https://editorialgunis.com/blog/La-gama-cromatica-adecuada.htm>

Editorial Gunis. (s.f.). La importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles. Recuperado de <https://editorialgunis.com/blog/La-importancia-de-las-ilustraciones-en-los-cuentos-infantiles.htm>

Editorial Gustavo Gili. (s.f.). Ejemplos de ilustración y su impacto visual. Recuperado de [https://editorialgg.com.mx/media/catalog/product/9/7/9788425231322\\_inside\\_1.pdf](https://editorialgg.com.mx/media/catalog/product/9/7/9788425231322_inside_1.pdf)

Editorial Imaginante. (s.f.). La importancia de la tipografía en el diseño editorial: Consejos para elegir la fuente adecuada en tu libro. Recuperado de <https://www.editorialimaginante.com/la-importancia-de-la-tipografia-en-el-diseno-editorial-consejos-para-elegir-la-fuente-adecuada-en-tu-libro/>

El País. (2017, diciembre 14). Art Spiegelman: "La cultura es nuestra mejor defensa frente a la ignorancia y el miedo". El País. Recuperado de [https://elpais.com/cultura/2017/12/14/actualidad/1513274572\\_771444.html](https://elpais.com/cultura/2017/12/14/actualidad/1513274572_771444.html)

El País. (2024). La Universidad de Salamanca desata la indignación entre los ilustradores por una exposición creada con IA. Recuperado de <https://elpais.com>

Equipo editorial Etecé. (2022). Cuentos cortos con inicio nudo y desenlace. Enciclopedia de Ejemplos. Recuepado de: <https://www.ejemplos.co/cuentos-cortos-con-inicio-nudo-y-desenlace/>

Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. Rilce, 16(3), 501-509. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/handle/10171/9999>

Escalante, M. P., & Caldera, L. E. (2008). La literatura infantil como recurso educativo para el desarrollo de la imaginación. Revista Ciencia y Universidad, 8(1), 45-60. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614570002>

Esri, A. (2022). Confeccionando un libro infantil [Trabajo de fin de grado, Universitat Oberta de Catalunya]. UOC Repositorio Institucional. Recuperado de: <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/145908/21/amandaesriTFG0622memoria.pdf>

Faas, A. (2018). Concepciones y paradigmas sobre la infancia. En Psicología del desarrollo de la niñez (2a, pp. 29-31). Editorial Brujas. Recuperado de: <http://monitoreoddna.com/wp-content/uploads/2020/09/PSICOLOGIA-DEL-DESARROLLO-NINEZ-2EDICION-2018-COMPLETO.pdf>

Farr, M. (2007). The Adventures of Hergé. Last Gasp.

Fernández López, M. T. (2018). Importancia y desarrollo de la creatividad en el niño de Educación Infantil. Publicaciones Didácticas, 99, 513-612. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/235851655.pdf>

García Sánchez, M. (2008). La lectura y las imágenes: El papel de la ilustración en los libros para niños. Dadun: Depósito Académico Digital de la Universidad de Navarra. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/server/api/core/bitstreams/87bf56c5-efc2-4956-af0a-a322df2b14bf/content>

González Lara, A. R. (s. f.). El cuento en educación infantil. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, (18). Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csif/revista/pdf/Numero\\_18/ANA\\_ROCIO\\_GONZALEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csif/revista/pdf/Numero_18/ANA_ROCIO_GONZALEZ_1.pdf)

González, L. (2019). El rol de la familia en el desarrollo de la creatividad. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, (10), 79–84. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/10/familia-creatividad.html>.

Hera Ediciones. (n.d.). Truco de literatura: Cómo elegimos el lenguaje en la literatura infantil y juvenil. Recuperado de <https://www.heraediciones.es/truco-de-literatura-como-elegimos-el-lenguaje-en-la-literatura-infantil-y-juvenil/>

Herzuelo Pérez, M. E. (2014). El desarrollo del lenguaje oral de 3 a 6 años y sus principales trastornos [Universidad de Valladolid]. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6794/TFG-L614.pdf>

Hoyos Londoño, J. (2015). La literatura infantil como herramienta en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento. *Revista Folios*, (42), 89–104. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5527406>

Hunt, P. (1994). *Introducción a la literatura infantil*. Oxford University Press.

IED Madrid. (s.f.). Profesionales: Ilustrador. Recuperado de <https://www.ied.es/profesionales/illustrador>

Impedimenta. (2018, marzo 5). «Un ilustrador es quien logra poner en imágenes dibujadas conceptos, universos narrativos e ideas». Recuperado de <https://impedimenta.es/archivos/10012>

Jaramillo, L. (2007). *Concepciones de infancia*. Zona próxima, 110–111.

Kutzer, M. D. (2003). *Beatrix Potter: Writing in Code*. Routledge

Lear, L. (2007). *Beatrix Potter: A Life in Nature*. St. Martin's Griffin.

Leeuwe, M. (2019). *How to Start with Character Design*. Publicado por M. Leeuwe.

López Tames, R. (2010). Existencia y Límites. En *Introducción a la Literatura Infantil* (pp. 13–17). Universidad de Murcia. Recuperado de: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc7s831>

Lozano, I. (2024). *Imprimir Cuentos. La Importancia de la Tipografía en la Impresión de Cuentos: Consejos para Elegir la Fuente Perfecta*. Recuperado de <https://www.imprimircuentos.com/la-importancia-de-la-tipografia-en-la-impresion-de-cuentos-consejos-para-elegir-la-fuente-perfecta/>

Macmillan Education. (2018). *Expresión y comunicación: Libro del alumno (Unidad 2 muestra)*. Recuperado de [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/expresion\\_comunicacion\\_libroalumno\\_unidad2muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/expresion_comunicacion_libroalumno_unidad2muestra.pdf)

Marcelo W. (s.f.) | Marwork. *Book Design*. (2023). *Tipografía para libros infantiles*. Recuperado de <https://www.marwork.net/es/blog/disenio-editorial-3/tipografia-para-libros-infantiles-13>

Mateos, R. A. (2020). Beneficios de la literatura infantil en la educación de los primeros años. *Estudios en Literatura y Educación Infantil*, 7(2), 56–72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9481771.pdf>

Maurice Sendak Foundation. (n.d.). *Maurice Sendak Biography*. Recuperado de <https://www.sendakfoundation.org/>

Menza Vados, L., Sierra Ballén, C., & Sánchez Rodríguez, R. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, 13(12), 45–58. Recuperado de [https://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13\\_12.pdf](https://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf)

Merchán Price, M. S., & Henao Calderón, J. L. (2016). La percepción de la forma en niños de edad preescolar. *Revista de Psicología Infantil*, 10(2), 45–60. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5599290.pdf>

Montaña Conchi, R. (2004). El valor educativo de la literatura infantil y juvenil en la formación del lector. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10171/5355>

Moral Anel, S. (2018). *La ilustración en la Literatura Infantil: Una aportación en primera persona* [Universidad de Valladolid]. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf>

Museo Artium. (s.f.). *Cuentos imaginados: El arte de la ilustración infantil en construcción*. Recuperado de <https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>

NABA. (s.f.). *Cómo llegar a ser ilustrador*. Recuperado de <https://www.naba.it/es/profesionales/como-llegar-a-ser-ilustrador>

Nikolajeva, M. (2010). *La literatura infantil llega a la madurez: Hacia una nueva estética*. Routledge.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. Routledge.

Nodelman, P., & Reimer, M. (2003). *Los placeres de la literatura infantil*. Allyn & Bacon.

NPR. (2015). *A Lasting Impression: Christian Robinson's Art In 'Last Stop On Market Street'*. NPR. Recuperado de <https://www.npr.org/sections/ed/2015/01/07/375018780/a-lasting-impression-christian-robinsons-art-in-last-stop-on-market-street>

Page Publishing. (2023). *6 tipos de finales de libro y cómo dominarlos*. Recuperado de <https://pagepublishing.com/es/6-tipos-de-finales-de-libro-y-como-dominarlos/>

Pascual, M. (2024). *Técnicas avanzadas de ilustración digital*. Recuperado de <https://maria-pascual.es>

Peeters, B. (2012). *Hergé: Son of Tintin*. Johns Hopkins University Press.

Peralta, O. A., & Sánchez, M. (2015). Percepción de la creatividad en niños, padres y pares: un estudio comparativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(2), 829–842. Recuperado de [https://scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-89612015000200002&script=sci\\_arttext](https://scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-89612015000200002&script=sci_arttext)

Pérez Molina, D., Pérez Molina, M. I., & Sánchez Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3ciencias*, (p. 8). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>

Pérez-Rodríguez, M. A., Sánchez-Martínez, M. T., & Gutiérrez-Esteban, P. (2021). La educación en la era digital: Transformaciones, retos y propuestas. *Revista de Educación a Distancia*, 21(65). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8164223.pdf>

Primera Infancia (Para cada niño, el mejor comienzo). (2016). [Documento de Posicionamiento]. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/argentina/media/626/file>

Ramos, B. (s.f.). *Las etapas del desarrollo infantil: De la infancia a la adolescencia*. *Revista del Bebé*. Recuperado de <https://www.revistadelbebe.com/las-etapas-del-desarrollo-infantil-de-la-infancia-a-la-adolescencia/>

Ray Caesar Studio. (s.f.). *Work*. Recuperado de <https://www.raycaesar.com/work>

Real Academia Española (RAE). (n.d.). *Ilustración*. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/ilustracion>

Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/revisitar>

Real Academia Española. (s.f.). *Infancia*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2024, de <https://www.rae.es/drae2001/infancia>

Rentero, O. G. (2023). *El trabajo infantil en la Primera Revolución Industrial*. Universidad de Jaén. Recuperado de [https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/25480/1/Generoso\\_Rentero\\_O](https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/25480/1/Generoso_Rentero_O)

*Revista de Ciencias Sociales*. (2024). *Educación artística y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes*. Recuperado de [https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02822024000200122&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02822024000200122&script=sci_arttext)

*Revista de Literatura*. (s. f.). *Clasificación Aarne-Thompson-Uther*. Recuperado de <https://revistadeliteratura.revistas.csic.es>

Rojas, N. (2010). *La ilustración infantil: Abriendo una ventana hacia nuevas lecturas*. *Infancias Imágenes*, 9, 43–46. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3649021.pdf>

Rojas, N. (2011). *La ilustración infantil: Abriendo una ventana hacia nuevas lecturas* [PDF]. Recuperado de <https://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/Fulltext/ADLI0000796/C3.pdf>

Rossini, R., & Calvo, D. (s. f.). *Origen y evolución del cuento infantil*. Recuperado de <https://www.leemeuncuento.com.ar/Archivos/Origen-y-Evolucion-del-cuento-infantil.pdf>

Sao Rodríguez, M. C. (2021). *La literatura infantil y juvenil. Aproximaciones teóricas para su estudio en el contexto educativo*. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 12(4), 169–177. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8164223.pdf>

Sao Rodríguez, M. C. (2021). *La literatura infantil y juvenil. Didasc@lia: Didáctica y Educación*. ISSN 2224-2643. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8164223.pdf>

Schamp, T. (2012). *All Year Round*. Milan Editions.

Schamp, T. (2019). *Otto's Colors: Discover the World in Color!* Prestel Junior.

Schamp, T. (s.f.). *About. Tom Schamp*. Recuperado de <https://www.tomschamp.com/src/php/About.php>

Sendak, M. (1963). *Where the Wild Things Are*. Harper & Row.

Shaun Tan Official Website. (n.d.). *Shaun Tan: About*. Recuperado de <http://www.shauntan.net>

Short, K. G., Lynch-Brown, C., & Tomlinson, C. M. (2018). *Elementos esenciales de la literatura infantil*. Pearson.

Spiegelman, A. (1986). *Maus: A Survivor's Tale*. Pantheon Books.

Strizver, I. (n.d.). *Sugerencias sobre tipografía para niños*. Recuperado <https://www.myfonts.com>

Tan, S. (2001). *The Red Tree*. Lothian Books.

Tan, S. (2006). *The Arrival*. Lothian Books.

Tabuenca, E. (2020). Partes de un cuento: inicio, nudo y desenlace. UnProfesor. Recuperado de <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/partes-de-un-cuento-inicio-nudo-y-desenlace-1614.html>

Tenelema Guanoluiza, M. L., García Álvarez, I. J., & Sevilla Pontón, M. I. (2023). El color en la sensación y percepción infantil con el grupo etario de 3 años. Sinergia Académica, 6(4), 1–29. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9284002>

The Beatrix Potter Society. (s.f.). Recuperado de <https://www.beatrixpottersociety.org.uk>

Thompson, H. (1991). Tintin: Hergé and his Creation. Hodder & Stoughton.

Tinterow, G., Loyrette, H., & Patin, S. (1995). Monet and the Mediterranean. Metropolitan Museum of Art.

Toledo Morales, P. (2005). El cuento: Concepto, Tipología y Criterios para su selección. En El valor educativo del cuento: Didáctica y Evolución Histórica (pp. 8–10). Edita © APRENDE-IEA. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Purificacion-Toledo-Morales/publication/324774827\\_El\\_valor\\_educativo\\_del\\_cuento\\_didactica\\_y\\_evolucion\\_historica/links/5ae1a736aca272fdaf8e226c/El-valor-educativo-del-cuento-didactica-y-evolucion-historica.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Purificacion-Toledo-Morales/publication/324774827_El_valor_educativo_del_cuento_didactica_y_evolucion_historica/links/5ae1a736aca272fdaf8e226c/El-valor-educativo-del-cuento-didactica-y-evolucion-historica.pdf)

Toledo Morales, P. (2005). El cuento: Concepto, Tipología y Criterios para su selección. En El valor educativo del cuento: Didáctica y Evolución Histórica (pp. 34–41). Edita © APRENDE-IEA. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Purificacion-Toledo-Morales/publication/324774827\\_El\\_valor\\_educativo\\_del\\_cuento\\_didactica\\_y\\_evolucion\\_historica/links/5ae1a736aca272fdaf8e226c/El-valor-educativo-del-cuento-didactica-y-evolucion-historica.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Purificacion-Toledo-Morales/publication/324774827_El_valor_educativo_del_cuento_didactica_y_evolucion_historica/links/5ae1a736aca272fdaf8e226c/El-valor-educativo-del-cuento-didactica-y-evolucion-historica.pdf)

UNAM. (s.f.). Tesis: La ilustración y su rol en la comunicación visual. Recuperado de <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000190427/3/0190427.pdf>

Universidad Autónoma Metropolitana. (2024). La importancia de la tipografía en la edición de libros. Recuperado de <https://casadelibrosabiertos.uam.mx/blog/post/la-importancia-de-la-tipografia-en-la-edicion-de-libros.html>

Universidad Europea. (2024). ¿Qué es la ilustración digital? Tipos y técnicas. Recuperado de <https://colombia.universidadeuropea.com>

Uriz, N., Armentía López de Suso, M., Belarra Gorrochategui, R., Carrascosa Martín, E., Fraile, A., Olangua, P., & Palacio Ochoa, A. (2011). El desarrollo del Lenguaje. En El desarrollo psicológico del niño de 3 a 6 años (pp. 9–11). GOBIERNO DE NAVARRA. Departamento de Educación y Cultura. Recuperado de [https://www.educacion.navarra.es/web/publicaciones/catalogo/-/asset\\_publisher/JONi5m8mCym2/content/el-desarrollo-psicologico-del-nino-de-3-a-6-anos-](https://www.educacion.navarra.es/web/publicaciones/catalogo/-/asset_publisher/JONi5m8mCym2/content/el-desarrollo-psicologico-del-nino-de-3-a-6-anos-)

Walt Disney Family Museum. (2020). T&T ShapeLang\_v9 [PDF]. Recuperado de [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)

Zamora, M. (1990). Frida Kahlo: The brush of anguish. Chronicle Books.

Zipes, J. (2002). La historia del cuento infantil: Desde los cuentos de hadas hasta Harry Potter. Paidós. Recuperado de <https://books.google.es/>

