

Jack A. López presenta:



MI PRIMERA AVENTURA

Cómo el pop-up complementa
la ilustración y la literatura

David Román Montiel

Trabajo Fin de Grado

Tutora: Cristina Peláez Navarrete

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga
2024-2025



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



*Al comenzar mis estudios, el primer paso me agradó mucho,
El mero hecho consciente, las formas, el poder moverme,
El menor insecto o animal, los sentidos, la vista, el amor,
El primer paso me dominó y tanto me agradó
Que me costó proseguir y si me detuve fue
Porque quise detenerme allí, holgazaneando para cantar
eso en mis extasiados cantos.*

Al comenzar mis estudios, Walt Whitman.

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Planteamiento inicial	8
Trabajos previos	9
Metodología	11
Proceso conceptual y literario	14
Desarrollo de la historia	16
Redacción	28
Proceso plástico	30
Diseño de personajes	30
Storyboard y maqueta pop-up	36
Ilustración y diseño gráfico	42
Impresión y encuadernación	45
Análisis y reflexiones	47
Proyecto de exhibición	48
Cronograma	49
Presupuesto	50
Referencias	51

Resumen

Esta es la memoria del proyecto artístico *Mi primera aventura*, desarrollado como Trabajo Fin de Grado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga durante el curso 2024-2025. El proyecto consiste en la creación de un álbum ilustrado con mecanismos móviles de papel. *Mi primera aventura* está narrado en primera persona por su protagonista, el conejo Jack A. López, y adopta la forma de una guía para ayudar al lector a convertirse en un auténtico aventurero en un mundo fantástico.

La presente memoria documenta el proceso de creación y analiza cómo todos los elementos que configuran el álbum, tanto textuales como paratextuales, participan activamente en la construcción del relato: el texto en verso, las ilustraciones, los mecanismos móviles, el diseño y maquetación, e incluso el propio formato del libro. Todos estos recursos contribuyen al significado de la obra y fomentan una actitud lúdica y participativa por parte del lector. Con una clara vocación de entretenimiento, el álbum incorpora pequeñas moralejas propias de la fábula, pero lo hace desde el humor, sin intención didáctica explícita.

Aunque está especialmente dirigido al público infantil y juvenil, *Mi primera aventura* está concebido para ser disfrutado por lectores de todas las edades. El título extenso del álbum, *Jack A. López presenta: Mi primera aventura. Una guía de lo más estupenda. (Edición de tapa dura)*, responde al carácter lúdico y narrativo del libro, que está escrito en estrofas de cuatro versos con rima cruzada (ABAB). Esta estructura no solo aporta musicalidad y ritmo a la lectura, sino que también refuerza el tono humorístico y paródico de la obra.

Palabras clave: Álbum ilustrado, ingeniería de papel, narrativa visual, libro interactivo, ficción infantil, verso, diseño editorial.

Abstract

This is the final report for the artistic project *My First Adventure*, developed as a Bachelor's Thesis at the Faculty of Fine Arts of the University of Málaga during the 2024–2025 academic year. The project consists of the creation of an illustrated picture book featuring movable paper mechanisms. *My First Adventure* is narrated in the first person by its protagonist, the rabbit Jack A. López, and takes the form of a guide to help readers become true adventurers in a fantasy world.

This report documents the creative process and analyzes how all the elements that make up the book, both textual and paratextual, actively contribute to the construction of the narrative: the rhyming text, the illustrations, the paper mechanisms, the design and layout, and even the physical format of the book itself. All these components shape the meaning of the work and encourage a playful, participatory reading experience. With a clear intent to entertain, the album includes small fable-like morals, presented humorously and without any explicit didactic purpose.

Although primarily aimed at a child and youth audience, *My First Adventure* is designed to be enjoyed by readers of all ages. The extended title of the album, Jack A. López Presents: *My First Adventure. A Most Splendid Guide* (Hardcover Edition), reflects the book's playful and narrative spirit. It is written in quatrains, i.e., four-line stanzas with alternating rhyme (abab). This structure enhances the rhythm and musicality of the reading, while also reinforcing the humorous and parodic tone of the work.

Keywords: Picture book, paper engineering, visual narrative, interactive book, children's fiction, rhymed verse, editorial design

Planteamiento inicial

El proyecto *Mi primera aventura* surgió del deseo de crear un libro ilustrado que combine narrativa, humor y exploración visual a través del juego. Desde el inicio, la intención fue diseñar una obra pensada especialmente para el público infantil y juvenil, pero capaz de conectar también con lectores de cualquier edad a través del formato, el tono y los recursos gráficos. Este proyecto continúa una línea de trabajo iniciada previamente en la asignatura de Ilustración y Cómic, donde desarrollé un primer álbum titulado *Mijo el Lagartijo* (figura 1), el cual me permitió experimentar con la relación entre texto e imagen y me impulsó a explorar con mayor profundidad el potencial del libro ilustrado como medio narrativo y artístico.

Esta historia está protagonizada por Jack A. López, un conejo que se presenta como un héroe veterano y que guía al lector por un mundo fantástico, ofreciendo consejos y advertencias desde una perspectiva paródica, que distorsiona los códigos del relato de aventuras mediante el humor y la exageración.

Sinopsis: *Mi primera aventura* es un relato ilustrado y narrado por su protagonista, Jack A. López, un conejo que afirma ser un héroe legendario de tierras lejanas. Tras ser sacado accidentalmente de su madriguera a través de la chistera de un mago, decide compartir su sabiduría en forma de una guía para futuros aventureros. En compañía del ecléctico grupo formado por una elfa hechicera, un diablo guía y un trol de puente, emprenden la misión de derrotar a un liche malvado.

La narración, en verso y desde el punto de vista del propio Jack, pone en duda su fiabilidad como narrador y tiñe todo el relato de un tono paródico. La elección del verso responde a la intención de captar a un público joven y a lectores poco habituales, reforzando el ritmo, la musicalidad y el carácter lúdico de la obra.

Desde el principio quise que el diseño, las ilustraciones y los mecanismos de papel participaran de forma activa en la construcción del relato. Por ello, la obra está concebida como un libro-álbum en el que todos los elementos, textuales, visuales y materiales, se entrelazan para reforzar su significado. Inicialmente, la presencia de mecanismos de papel iba a ser puntual, limitada a algunas solapas y escasos elementos desplegados o pop-up. Sin embargo, a medida que profundicé en la ingeniería del papel y comprendía su capacidad expresiva, decidí integrar mecanismos más complejos y variados. Esta evolución transformó la obra en una experiencia interactiva que convierte al lector de pasivo a activo pues se le requiere para desplegar escenas, seguir el ritmo narrativo y en definitiva, participar en el desarrollo de la historia.

La decisión de trabajar con gouache, lápices de colores y ceras responde a la voluntad de conectar con la estética del mundo infantil. Los fondos, realizados con aguadas de color y editados digitalmente en formato de falso collage, crean una atmósfera coherente con el resto de elementos paratextuales, especialmente con los mecanismos pop-up.

En conjunto, la obra nace de una pregunta que guió todo el proceso: ¿Qué le habría fascinado a mi ‘yo’ de la infancia? Esa búsqueda personal y lúdica es la que da forma al tono, la estructura y el carácter visual de *Mi primera aventura*.

Trabajos previos

El trabajo previo que guarda más relevancia con *Mi primera aventura* es el realizado como proyecto final en la asignatura Ilustración y Cómic durante el curso 2023-2024: *Mijo el Lagartijo*, un álbum ilustrado infantil que cuenta la historia de Mijo, un joven lagartijo que abandona su cueva por primera vez para cumplir su sueño de ser aventurero.

En un principio, *Mi primera aventura* se planteó con un formato similar al de *Mijo el Lagartijo*, implementando ideas y recursos de éste, que finalmente fueron descartados. Esto dejó como resultado una gran cantidad de similitudes residuales. Sin embargo, a medida que avanzaba el proyecto e iba tomando su propia dirección, desarrolló una identidad completamente novedosa.

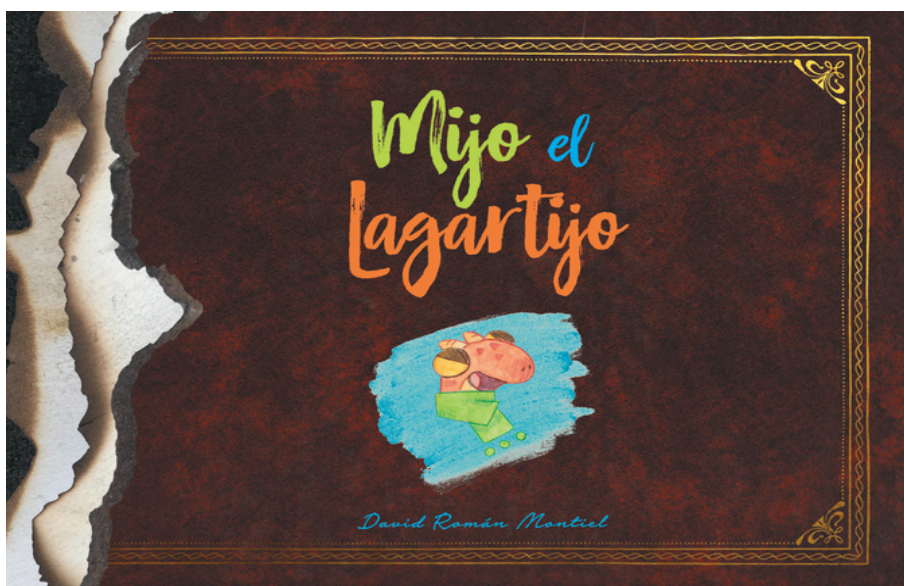


Fig 1. Portada de *Mijo el Lagartijo*, David Román Montiel, 2024.

Desde una perspectiva superficial, las tramas son muy similares: un pequeño animal protagonista que narra sus aventuras a través de un mundo que le es hostil para conseguir convertirse en aventurero. Ambos libros se presentan como una revisión humorística del género de la fantasía clásica, con influencias como el camino del héroe, las grandes gestas y criaturas fantásticas. Tanto Mijo como Jack no poseen las cualidades propias de un valiente aventurero al uso, ni los obstáculos se resuelven del modo esperado, ni los villanos acaban siendo lo que aparentaban en un principio.



Fig 2. Página de *Mijo el Lagartijo*. David Román Montiel, 2024.

A lo que la narración respecta, ambos relatos se nos presentan por medio de la diégesis de manos de sus protagonistas, concibiendo a los dos como narradores sospechosos. La disparidad de personalidad de estos dos personajes supone un gran cambio en sus respectivas obras, pues sus voces reflejan el tono de la historia. En *Mijo el Lagartijo* se nos describen los sucesos a través de la mirada infantil e ingenua de Mijo. Por su parte, Jack altera la realidad deliberadamente, atribuyéndose las cualidades propias del héroe que pretende ser. Tanto la versión de Mijo como la de Jack pueden ser contrastadas a través de las ilustraciones u otros elementos ajenos a su propia narración, dando como resultado en ambas ocasiones la comedia.

También el subgénero narrativo del relato se ve alterado por esta diferencia en las personalidades: mientras que Mijo presenta los hechos en forma de diario o cuaderno de campo para dar a conocer sus hazañas, Jack hace un uso algo más egocéntrico. A pesar de estar narrado a medida que acontecen los hechos, Jack presenta esta narración como una guía o simulacro, poniéndose a sí mismo en un pedestal y proponiéndose como ejemplo a seguir.

En lo que respecta al texto, la decisión de escribirlo en verso también vino heredada de *Mijo el Lagartijo*. En éste, el texto estaba dividido en estrofas de tres o cuatro versos libres, con una disposición de rima que variaba según las necesidades narrativas. Aunque *Mi primera aventura* mantiene la ausencia de métrica, se definieron las estrofas con cuatro versos fijos y rimas cruzadas (ABAB) para el texto principal. Añadiría además un texto secundario, inexistente en *Mijo el Lagartijo*, en anotaciones o elementos desplegados compuesto en pareados.

Las ilustraciones de *Mijo el Lagartijo* y *Mi primera aventura* se realizaron con técnica mixta de lápices de colores junto a acuarelas y gouache, respectivamente. En el primero, las ilustraciones se situaron, durante el proceso de maquetación, en el centro de la página, rodeado por el texto y por pequeños bosquejos realizados digitalmente. Estos dibujos secundarios, junto a la tipografía y al papel envejecido y quemado usado como fondo, querían reflejar una rotura de la cuarta pared, provocando la ilusión de que el álbum es el manuscrito original creado por el protagonista. Este concepto del formato como elemento narrativo también está presente en *Mi primera aventura* que, aunque con una estética más elaborada y saturada, nos presenta una guía hecha a mano por el propio Jack.

La última distinción, y la más significativa, que queda por señalar, es la aparición de los elementos pop-up en *Mi primera aventura*. Pese a que en un principio se planteó la inclusión de elementos desplegados en *Mijo el Lagartijo*, finalmente fueron descartados debido a que la complejidad que entrañaban superaba las exigencias del proyecto final de la asignatura Ilustración y Cómic. Esta diferencia dará lugar a un cambio sustancial en la manera de abordar el proyecto: Así, en *Mijo el Lagartijo*, la metodología consistió en un proceso ordenado y lineal en el que en una primera fase se escribió el texto y en una segunda se crearon las ilustraciones (teniendo en cuenta la maquetación del álbum). Sin embargo, en el caso de *Mi primera aventura*, la inclusión del pop-up provocó que este orden y linealidad se sustituyeran por un proceso fluido, pues fueron surgiendo diálogos entre las tres disciplinas, literatura, ilustración e ingeniería del papel, a lo largo de todo el proyecto.

Metodología

La Investigación Basada en Arte (IBA) es una metodología que emplea prácticas artísticas para generar y comprender conocimientos que, de otra manera, no serían posibles de explicar. Se trata de un ‘concepto paraguas’, lo que significa que no se limita a un único procedimiento, sino que recoge diversas maneras de enfocar los procesos.

El proceso creativo de *Mi primera aventura* comenzó con una planificación similar a la que había seguido en mi proyecto anterior, *Mijo el Lagartijo*: primero redacté el texto completo, luego diseñé las ilustraciones y, en este caso, también planifiqué los mecanismos móviles de papel a través de storyboards y prototipos. Sin embargo, una vez comencé a investigar en profundidad los mecanismos, me di cuenta de que estos elementos móviles no solo podían acompañar la narración, sino también enriquecerla expresivamente, igual que lo hacen las imágenes. Esta toma de conciencia transformó mi enfoque: empecé a modificar algunos de los mecanismos para explorar nuevas posibilidades narrativas, y esos cambios me llevaron a adaptar también las ilustraciones e incluso el propio texto. Así, el proceso dejó de ser lineal para convertirse en algo mucho más orgánico, en el que cada decisión plástica influía en las demás dimensiones del proyecto.

Fue así que inicié un proceso de experimentación plástica con una nueva visión y con una metodología basada en ensayo y error, cuyos resultados ponía a prueba y modificaba en la medida en que surgían nuevas variables o posibilidades, es decir, recurrí al proceso metodológico conocido como Investigación Basada en las Artes.

Basándose en la descripción que establecen Barone y Eisner (2006), Hernández Hernández (2008) enumera y resume las características principales de la IBA así: *Utiliza elementos artísticos y estéticos*. Mientras que la mayoría de la investigación en humanidades, Ciencias Sociales y Educación utiliza elementos lingüísticos y numéricos, la IBA emplea elementos no lingüísticos, relacionados con las artes visuales o performativas. *Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia*. A diferencia de otras perspectivas de investigación la IBA no persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones ‘confiables’, sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirija el interés del estudio. *Trata de desvelar aquello de lo que no se habla*. Tampoco pretende ofrecer alternativas y soluciones que fundamenten las decisiones de política educativa, cultural o social, sino que plantea una conversación más amplia y profunda sobre las políticas y las prácticas tratando de desvelar aquello que se suele dar por hecho y que se naturaliza. (p. 94)

Apoyándome en la explicación de Hernández Hernández (2008), empleé la práctica artística como herramienta de investigación para profundizar en la narración interdisciplinar en la que combiné texto, ilustración y mecanismos móviles de papel. Así, aunque me apoyé en referentes, tanto gráficos como teóricos, los avances más relevantes los logré mediante el

propio proceso de creación que, como he mencionado, consistió en una experimentación a base de ensayo y error y que se articuló en las siguientes fases:

- Con cada nueva idea que introducía, realizaba una prueba. Ésta podía tratarse de una variación en el texto, la ilustración, la maquetación o los mecanismos móviles.
- Examinaba el resultado, observando los errores y las posibles mejoras.
- Realizaba una segunda prueba, teniendo en cuenta las modificaciones.

Repetía los dos últimos pasos hasta que lo consideraba adecuado. De este modo, iba incorporando las nuevas ideas o modificaciones que surgían al conjunto de partes del proyecto ya establecidas, comprobando su compatibilidad y coherencia. Daba por finalizada cada prueba no necesariamente por haber resuelto un problema concreto, sino por haber encontrado un resultado inefablemente armonioso, que cumplía con su cometido narrativo, artístico y, el más difícil de anticipar, cómico.

Apoyándome en las otras dos características de la IBA que recoge Hernández Hernández, no partí de una búsqueda de conocimiento concreto que me orientara el desarrollo de la obra, sino que fue el propio proceso, y los cambios que este implicaba, el que me fue sugiriendo diferentes direcciones a medida que avanzaba.

Piccini (2012) describe esta metodología como intuitiva, donde se desconoce el objetivo principal antes de comenzar la investigación y donde no se buscan respuestas concretas. La IBA según Piccini (2012) se enfoca en la búsqueda de conocimientos a través de perspectivas que se van renovando, basándose en posturas anteriores, para la resolución de un problema. “En los procesos creativos, los insights más significativos, suelen llegar por sorpresa, inesperadamente e incluso en contra de la voluntad del investigador” (Piccini, 2012, p. 5).

Esto se puso de manifiesto durante el proceso de investigación de los mecanismos despleables, cuando de manera inesperada, comenzaron a ganar relevancia narrativa, aumentando la complejidad del trabajo y tornando su propio concepto en una dirección diferente. Esta maleabilidad del proyecto, aunque principalmente ejemplificada con el pop-up, perduró durante todo su desarrollo a través de cada uno de sus componentes. Es decir, cualquier ocurrencia perteneciente a una disciplina concreta, como una rima, un juego de palabras, un detalle en el diseño de un personaje o incluso un nombre, podía influir en otros elementos de la obra, incluso aunque estos se considerasen ya resueltos.

Springgay, Irwin y Kind (2005), miembros del grupo de investigación A/r/tography, definen ésta como una investigación fundamentada en las pérdidas, las modificaciones y las fragmentaciones de las que surgen nuevos significados (p. 899).

Así, el proceso no solo avanzó sumando ideas sino también a través de la eliminación y modificación de elementos ya existentes. Estas rectificaciones las decidía individualmente atendiendo a múltiples variables, aunque la principal motivación solía ser la coherencia narrativa. Un pop-up que resultaba demasiado complejo para el escaso peso narrativo que aportaba, un verso que contradecía alguna parte de la historia, un recurso reutilizado que funcionaba mejor en otro momento del libro, eran motivos suficientes para replantear decisiones.

De esta manera, a través del diálogo constante entre la literatura, la ilustración y la ingeniería del papel, se llevó a cabo un proceso ‘vivo’, fluido y susceptible a cambios durante todo su desarrollo.

Proceso conceptual y literario

La concepción de este proyecto estuvo precedida por una etapa de bloqueo creativo. Durante mucho tiempo solo lograba decidir la disciplina artística con la que trabajar, enfrentándome a una total incertidumbre con respecto a la idea, el concepto o el tema. Esta situación se resolvió al cursar la asignatura Ilustración y Cómic, que funcionó como nexo entre mi afición por crear pequeños personajes divertidos y mis estudios en el Grado en Bellas Artes. Esta conexión dio lugar al proyecto final de la asignatura: *Mijo el Lagartijo*, un álbum infantil ilustrado que despertó mi interés por este tipo de obra y me encaminó hacia la realización de este proyecto.

Mi primera aventura iba a ser una obra similar a *Mijo el Lagartijo*. Mi intención era conservar el lenguaje, estilo y humor, siendo el álbum ilustrado el género literario que mejor se adecuaba a este nuevo proyecto. A su vez, consideré oportuno incluir nuevos recursos, siendo el más destacable de ellos el pop-up o mecanismo de papel.

Recordé las obras presentes en mi infancia *Mortadelo y su Guía de la vida del estudiante de hoy en día* (2007), de Francisco Ibáñez, y *Bart Simpson. Guía para la vida* (1994), de Matt Groening. Ambas se estructuran en torno a una serie de enseñanzas que, lejos de resultar útiles, funcionan como exageraciones y parodias de los asuntos que pretenden inculcar. Inspirándome en estas obras y con el propósito de no repetirme, decidí cambiar el formato de cuaderno de campo utilizado en *Mijo el Lagartijo* por el de guía de aprendizaje.

El cambio de exposición de la historia dio lugar a la alteración de la voz narrativa y, por ello, a la sustitución del protagonista. Para la guía, por cuestiones humorísticas,

decidí optar por un narrador de carácter pretencioso, vanidoso pero inseguro; que presenta sus consejos sentando cátedra pero demuestra una vez tras otra que no sabe de lo que está hablando. Estas cualidades tan opuestas a la personalidad de Mijo (modesto, sincero e ingenuo) dieron lugar a la creación de un protagonista más apto para esta nueva narración.

El origen de este personaje proviene de emplear la técnica de escritura de la “hipótesis fantástica”, popularizada por Gianni Rodari en *Gramática de la Fantasía* (1983), que consiste en hacer la pregunta “¿Qué pasaría si...?” En este caso, mi pregunta fue: “¿Qué pasaría si un mago saca un conejo de su chistera por error?”

Las preguntas subsecuentes me ayudaron a definir mejor el personaje: “¿De dónde viene el conejo?”, “¿Cómo le ha afectado este suceso?” y “¿Qué hará a continuación?”, entre otras. De este modo, conecté la nueva personalidad del protagonista junto a las preguntas derivadas de la ‘hipótesis fantástica’ para fabricar la historia del origen de Jack y su justificación personal para crear su guía, que no es otra que el propio libro.

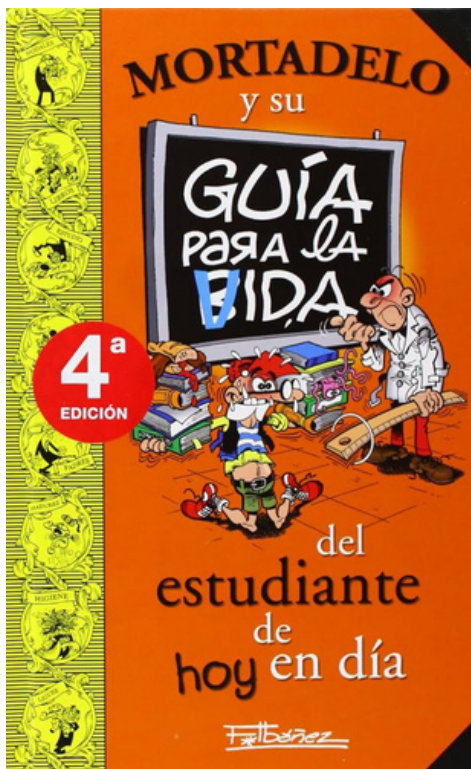


Fig 3. Mortadelo y su Guía de la vida del estudiante de hoy en día, Francisco Ibáñez, 2007. Reproducción con fines académicos.

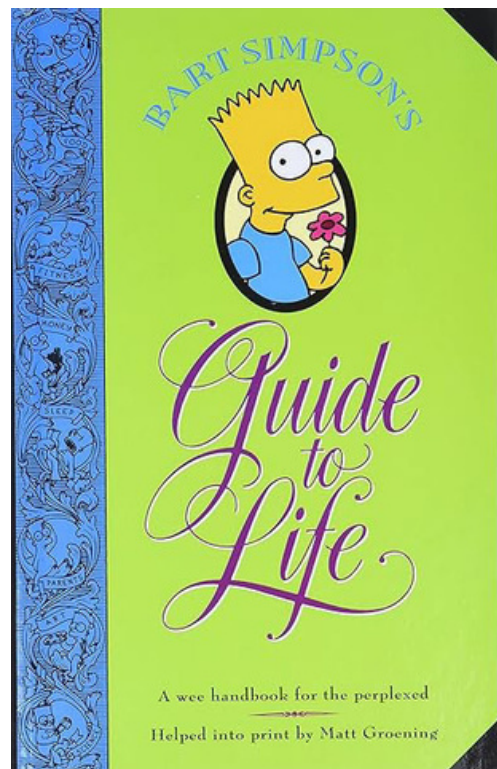


Fig 4. Bart Simpson. Guía para la vida, Matt Groening, 1994. Reproducción con fines académicos.

Ésta es: La tranquila vida que llevaba Jack, recluido en su madriguera leyendo novelas de aventuras, es interrumpida cuando un mago lo saca de su chistera. Habiendo saboreado por primera vez la adrenalina, decide convertirse en héroe en busca de más acción. Debido a sus inseguridades, en lugar de admitir que es un principiante, pretende engañar al

lector y a sus compañeros de aventura. Así, se hace pasar por un célebre aventurero de un lugar lejano que, cansado de escuchar sus propias hazañas, aprovecha la oportunidad para ganar notoriedad en una nueva tierra desconocida. Jack plantea la guía como un simulacro de lo que podría ser la primera aventura de un novato, recalcando en varias ocasiones que él está por encima de esta situación. Así, aunque las motivaciones reales de Jack se den a conocer en las últimas páginas, el libro está definido por ellas desde el primer momento.



Fig 5. Primeros bocetos de Jack y Abla.

Además del recurso cómico de los consejos ineficaces, consideré que dividir las instrucciones de Jack en capítulos podría ser útil para estructurar el cuerpo del libro. De esta manera, la historia principal se centraría en una única misión a modo de ejemplo, guiada por los conocimientos y consejos que nos transmite Jack a medida que se topa con los inevitables obstáculos de la vida del aventurero inexperto.

Desarrollo de la historia

Para el esquema principal de la historia de *Mi primera aventura* recurrí al modelo del monomito, viaje o periplo del héroe, término acuñado por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (2020). En su obra, Campbell compara mitos procedentes de diferentes culturas y advierte cómo muchos de ellos comparten una estructura similar. En ésta, el héroe parte desde un mundo ordinario y, a partir de una llamada, se sumerge en un viaje de acción y

peligros del que, si es victorioso, regresa a su lugar de origen a compartir un don o bendición que le ha sido otorgado.

Decidí optar por un arco narrativo mayor que abarcara el objetivo troncal del libro, planteado como una misión ejemplar. A medida que transcurre la historia, los personajes se enfrentan a distintos obstáculos con el fin de resolver ese primer encargo. Inspirado en el formato de guía, dividí estas dificultades en capítulos temáticos, en los que el protagonista en los que el protagonista transmite enseñanzas vinculadas a elementos clásicos del género fantástico.

Tomando de referencia las treinta y dos páginas habituales de los álbumes ilustrados, dividí la trama en dieciséis capítulos cada uno centrado en un conflicto breve y autoconclusivo. Finalmente, por cuestiones de extensión del texto y ajustes narrativos, acabaron siendo veinte. Además, consideré la incorporación de papeles desplegados en momentos concretos de la narración, reforzando así la experiencia visual y narrativa.

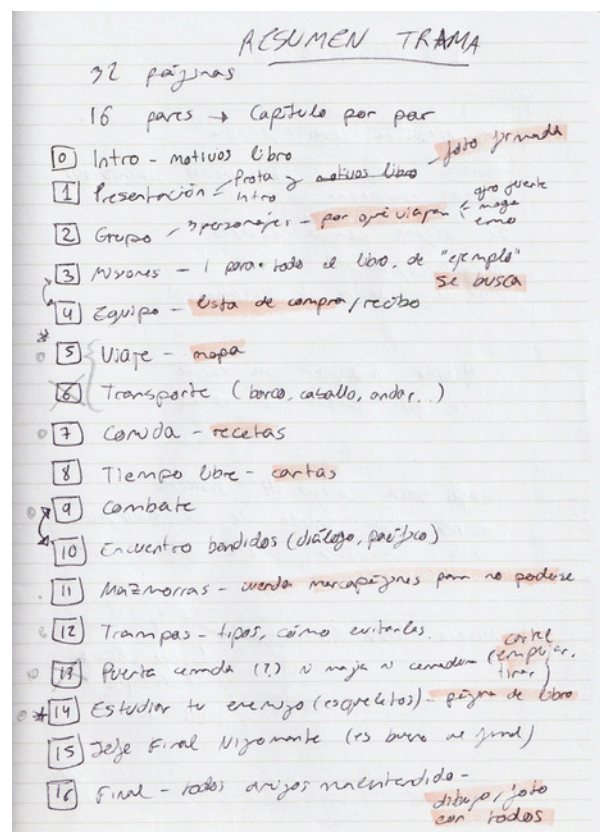


Fig 6. Esquema de la trama.

Desde la concepción del monomito por Campbell han surgido variaciones con respecto a las partes que lo conforman; añadiendo, suprimiendo o combinándolas. Debido a la extensión limitada del texto que presentan los álbumes ilustrados, reduje las etapas del viaje del héroe a cinco:

- La salida. El héroe abandona su mundo ordinario y se embarca en una aventura fantástica con el fin de realizar una peligrosa misión.
- Los retos. El viaje que emprenden el héroe y sus aliados a través de diversos obstáculos de camino a cumplir su objetivo principal.
- La gran prueba. Los protagonistas se enfrentan a la contienda final, que desafía sus capacidades físicas, mentales y/o morales.
- La resurrección. El héroe victorioso sucumbe a una muerte física o espiritual, de la que se expía obteniendo un don o bendición.
- El regreso. Tras la transformación, el héroe vuelve al mundo ordinario a compartir la bendición con sus semejantes.

A esta versión resumida del monomito tradicional la cumplimenté con subversiones paródicas de los géneros de fantasía y aventuras, sin llegar a modificar su estructura base: La calidad satírica viene heredada de la saga de novelas *Mundodisco* (1989-2016) de Terry Pratchett. En esta serie, el autor británico construye un mundo de fantasía medieval plagado de parodias, referencias e ideas prestadas de autores clásicos del género, así como de mitologías y cuentos tradicionales.

Al presentar un protagonista que reproduce los comportamientos y trayectorias de los textos clásicos que ha consumido, encontré justificado el uso de la estructura general del monomito. Asimismo, al dotar a Jack de la voz narrativa, no se llega a romper el esquema campbelliano pero sí se altera su exposición. Como narrador protagonista, Jack nos transmite los hechos desde su punto de vista subjetivo, situándose como narrador sospechoso. Haciendo uso de premisas y tópicos relacionados con el género de la fantasía, intenté subvertir las expectativas del lector, presentándolas como prejuicios y suposiciones erróneas del protagonista-narrador. Con esto, conseguí llenar el libro de momentos divertidos provocados por sus continuos errores, que funcionan como recursos cómicos a la vez que avanzan la trama. Esta estructura clásica, acompañada de pequeños giros humorísticos, provocan una lectura familiar, fácil de seguir y cargada de momentos divertidos, recalcando así la intención lúdica de la obra.

Una vez definidos los puntos clave de la trama, es decir, quién es el protagonista, cuál es el origen de su aventura y cómo se estructurará el relato, me dispuse a desarrollar con mayor detalle los acontecimientos de la historia. Dado que el concepto del libro está directamente vinculado a los orígenes del personaje, los cuales ya había esbozado a través de las preguntas derivadas de la hipótesis fantástica, comencé a redactar la narración partiendo de esta idea inicial.

La salida o arranque

Antes de los acontecimientos de *Mi primera aventura*, Jack era un conejo ermitaño que pasaba los días recluso voluntariamente en su madriguera leyendo sus novelas, cuentos y epopeyas favoritas. Esto cambió cuando, sin previo aviso, la mano de un mago lo transportó a otro lugar desconocido a través de su chistera. Este suceso tan frenético pero, en última instancia, inofensivo; que desempeña el cometido de la llamada campbelliana, le generó tanta impresión que decidió vivir emociones igual de fuertes. Dado que lo único que conocía eran sus adorados libros de aventuras, eligió el oficio de héroe para saciar su sed de acción.

Con reminiscencia de la obra de Miguel de Cervantes, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1960), el protagonista obsesionado con la novela de aventuras se autodenomina héroe y se dispone a imitar las hazañas de los personajes literarios que conoce. De forma similar al ingenioso hidalgo, Jack vive una ilusión y, aunque lo intenta, no posee las cualidades propias de sus ídolos. Sin embargo, no es la locura lo que empaña la visión de Jack, que es totalmente consciente de la realidad, sino su vanidad y su inseguridad. En lugar de mostrarse como un novato en la materia, se presenta como un aventurero famoso y experimentado. Momentos después de haber sido invocado por el mago, se despide de él y emprende su viaje.

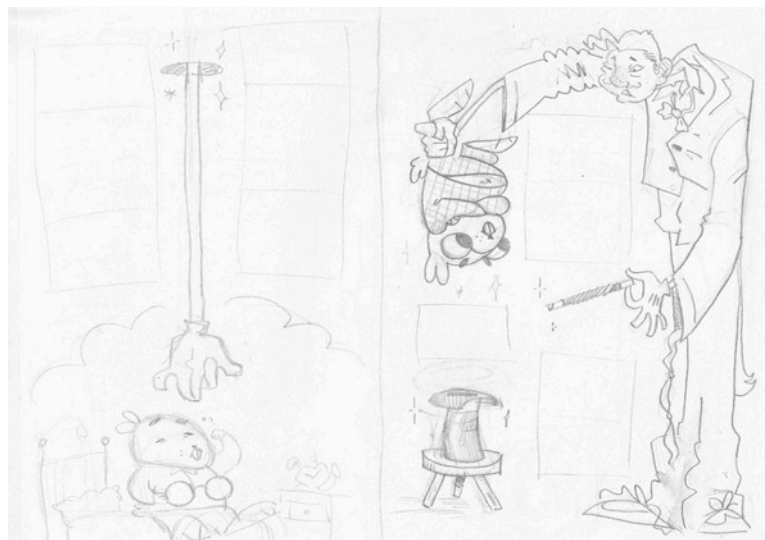


Fig 7. Bocetos de la página de la chistera.

La gran prueba. Vencer al liche maléfico

Una vez definido el inicio del viaje del héroe, la etapa conocida como “la salida”, según Campbell, me centré en elaborar la misión principal que daría forma a la aventura de Jack. De entre las múltiples tareas propias del género fantástico, opté por una de las más clásicas:

derrotar a un mago malvado. En este caso, concreté el enemigo en la figura de un liche.

En el género de la fantasía, un liche (o lich) es un tipo de no muerto inteligente, fruto de la separación por medios mágicos del cuerpo y el alma. Los magos que se someten a esta transformación depositan su alma en un objeto externo, llamado filacteria, garantizando su inmortalidad ante la posible destrucción de su cuerpo físico, el cual sigue en proceso de descomposición.

El término liche, bajo estas especificaciones, es concebido por primera vez en el suplemento de reglas *Greyhawk* (1975), escrito por Gary Gygax y Robin Kuntz, para la edición original del juego de rol *Dragones y mazmorras* (1974). El uso de la palabra liche más prominente en la cultura popular se podría encontrar en el villano principal, nombrado simplemente El Liche (figura 11), de la serie de animación creada por Pendleton Ward *Hora de aventuras* (2010-2018); así como en los módulos de aventura para *Dragones y Mazmorras*, *Tomb of Horrors* (1978) y *La Tumba de la Aniquilación* (2017). Además, los antagonistas principales de las series de novelas *El Señor de los Anillos* (2004) por J.R.R. Tolkien y *Harry Potter* (1999-2008) por J.K. Rowling, Sauron y Lord Voldemort respectivamente, comparten características similares a las de esta criatura, a pesar de nunca ser explícitamente calificados como tal. Se trata de un término poco conocido por el público general y es fácilmente sustituible por otros tales como nigromante, mago tenebroso, hechicero malvado, entre otros; que pueden coincidir en sus definiciones generales, con la salvedad del detalle de la filacteria.



Fig 8. *La Tumba de la Aniquilación*, Perkins, C., Doyle, W., Winter, S, 2017. Reproducción con fines académicos.

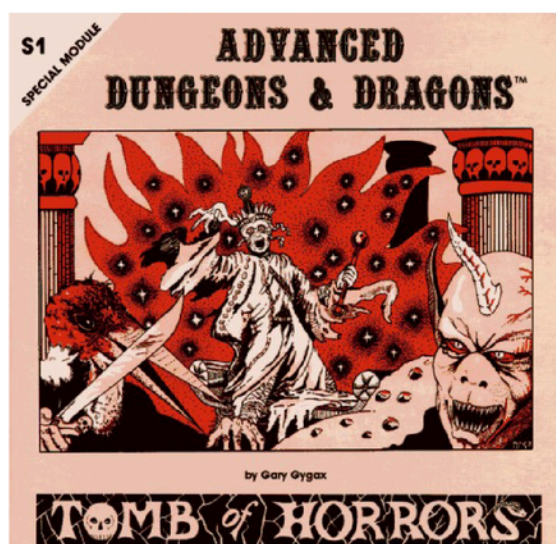


Fig 9. *Tomb of Horrors*, Gary Gygax, 1978. Reproducción con fines académicos.

Elegí específicamente a un liche como supuesto antagonista de *Mi primera aventura* por hacer uso, recurriendo nuevamente a la *Gramática de la Fantasía* (1983) de Rodari, del método del ‘error creativo’, en el cual, no se corrige el fallo sino que se acepta como un

concepto novedoso y una nueva posibilidad narrativa a explorar.

Un magnífico ejemplo de error creativo se encuentra, según Thompson, autor de *Las fábulas en la tradición popular*, en la *Cenicienta* de Charles Perrault: el famoso zapatito, inicialmente, habría sido de «vair» (un tipo de piel) y no de «verre» (vidrio). No obstante, nadie duda que una zapatilla de vidrio resulta más fantástica y llena de sugerencias que una vulgar pantufla de pelo, aunque su invención haya sido debida a la casualidad o al error de transcripción. (Rodari, 1983, p. 31)



Fig 10. *Lich*, David A. Trampier, 1975. Reproducción con fines académicos.



Fig 11. El Liche. *Hora de Aventuras*, Pendleton Ward, 2010-2018. Reproducción con fines académicos.

El ‘error’ en cuestión se remonta a varios años atrás, cuando, jugando a la aventura *La Tumba de la Aniquilación*, bromeé sobre lo absurdo que resultaba “derrotar a una fruta” como objetivo de misión, tras recibir la consigna de vencer a un liche. Inspirándome en el tipo de confusiones que Rodari valora por su potencial creativo, invertí el interés narrativo: me parecía más divertida la idea de confundir a un enemigo poderoso y terrorífico (un liche) con una simple pieza de fruta (un lichi). Así surgió el objetivo principal de *Mi primera aventura*: derrocar a una poderosa fuerza del mal a partir de un anuncio de venta de lichis mal transcrito. Este recurso me permitió además resolver un detalle clave del inicio que había dejado sin resolver: el motivo por el cual el mago invoca por error a Jack. Para explicarlo, primero es necesario exponer el proceso que me llevó a la elección de la naturaleza del protagonista, así como su nombre.

Inicialmente, mi intención era que el objetivo del mago fuese el de invocar un conejo común y corriente, extrayendo por error un animal inteligente y parlante. Siguiendo esa misma línea de pensamiento, la de sacar de su chistera un animal especial e incluso de naturaleza mágica, recordé al *al-mi’raj* (figura 12), una criatura mitológica de la literatura árabe con el aspecto de un conejo o liebre, con un único cuerno en la frente, que aparece

adaptada en el juego *Dragones y mazmorras*, por el cual me era familiar.

En búsqueda de más información acerca de esta bestia mitológica, me topé con el *jackalope*, *lebrilope* o *conejilope* (figura 13), una criatura mágica procedente del folclore norteamericano que también comparte una apariencia parecida a la de una liebre, pero que en su caso, posee cuernos de antílope.

El redescubrimiento de este animal, en el contexto de la búsqueda de un protagonista, me hizo caer en el parecido de la terminación *-lope* al común apellido español *López*. Esto me inspiró para dotar al protagonista de un nombre completo, parecido al de una de las tres denominaciones de la criatura mítica, para así justificar el accidente de invocación del mago como un error de pronunciación. Entonces, el protagonista de la historia acabó llamándose Jack A. López.



Fig 12. Aparece en *Dungeons and Dragons* Fiend Folio. Al-mi'raj, Don Turnbull, 1981. Reproducción con fines académicos..



Fig 13. Tabla XLVII de *Animalia Qvadrupedia et Reptilia* (Terra), Joris Hoefnagel, 1575. Reproducción con fines académicos.

Continuando con la idea del error creativo, decidí atribuir el fallo en la vocalización por parte del mago a algún tipo de padecimiento no grave, una indisposición temporal, como por ejemplo, una alergia alimentaria sin consecuencias serias que me permitiera el error creativo de la confusión entre liche y lichi.

Decidí entonces que el mago sufre una molesta pero inofensiva alergia a los lichis, que le provoca una llamativa hinchazón y le dificulta hablar con claridad. El supuesto liche, que es en realidad el dueño de una tienda de frutas y verduras, le pide al mago que le ayude a anunciar sus lichis. Pero, debido a la hinchazón y a la confusión al hablar, el mensaje cambia por completo y termina convertido en la misión que luego acepta el protagonista. Más adelante, el mago intenta invocar, con consecuencias ya conocidas, a un jackalope con poderes curativos para aliviar su inflamación.

Al convertir al mago en el causante tanto de los sucesos desencadenantes de la historia como del giro final, construí una narrativa con estructura circular. Esta decisión no solo aportó cohesión al relato, sino que también reforzó el papel central que tienen los malentendidos y errores a lo largo de la trama. Así, al tener planteada la introducción, el motor principal de la historia y su conclusión; pude desarrollar más cómodamente el viaje, pudiendo elegir las direcciones a tomar al saber de antemano hacia dónde se dirigía la historia.

Retos y aliados. Viaje en compañía

Desde el inicio, estructuré la historia en capítulos temáticos inspirados en elementos clásicos de la fantasía, como el equipamiento mágico, los viajes o las mazmorras, cada uno asociado a un problema específico. Esta división permitió a Jack transmitir una enseñanza por capítulo y, además, me ofreció la oportunidad de incorporar un elemento ausente en *Mijo el Lagartijo*: el grupo.

La figura del grupo de aventureros es una constante del género, consolidada por autores como Tolkien. *La Compañía del Anillo* sirvió como referencia para construir un grupo con habilidades diversas. Como homenaje, incluí en la ilustración de este capítulo una escena en la que una cola de personajes espera para unirse a la aventura, entre los cuales pueden identificarse versiones paródicas de los miembros del grupo de la *Tierra Media*.



Fig 14. Boceto del grupo.

Inspirado también por juegos como *Dragones y mazmorras* y su adaptación animada homónima (1983-1986), donde cada integrante está definido por su rol, opté por crear tres compañeros fijos que acompañaran a Jack durante toda la aventura. En lugar de un único protagonista rodeado de personajes episódicos, quise desarrollar un grupo estable con habilidades y personalidades diferenciadas. Estos personajes no solo impulsan la acción, sino que atraviesan sus propios arcos narrativos, compartiendo el foco con Jack.

Basándome en agrupaciones clásicas del género, me decanté por tres componentes del grupo: un carguero, una hechicera y un explorador.

El carguero. El carguero originalmente cumplía la función del bárbaro o guerrero, integrante del grupo más competente físicamente, específicamente, en un entorno de combate. Sin embargo, después de decidir no dar tanta importancia narrativa a una contienda violenta, sus aptitudes se vieron reducidas a la capacidad de llevar mucho peso. Desde un primer momento determiné que su idiosincrasia sería la del tópico del gigante gentil, con un aspecto de monstruo intimidante asociado con villanos, como un orco o un ogro; pero de carácter amable y pacífico. Hilando estas dos ideas, determiné su naturaleza como la de un trol de puente, una criatura que habita debajo de estas estructuras y exige un peaje a aquellos que desean cruzar.



Fig 15. Primeros bocetos de Zok.



Fig 16. Zok en ilustración final.

Así, Jack lo contrata principalmente por su saco supuestamente lleno de monedas. Incorporando este personaje en el capítulo del equipamiento, Jack espera que con su oro podrá comprar equipo de viaje y objetos mágicos. El trol le contesta que en éste sólo guarda su colección de lazos, estampitas y lo que llama ‘rocas bonitas’, aunque posteriormente, en un segundo giro, se revelará que son piedras preciosas. Este personaje también responde al

tópico del gigante poco astuto y despistado. Se me ocurrió la idea de justificar su aparente ingenuidad con un problema de audición provocado por un enorme tapón de cera.

Además, para su personalidad tomé como referencia al personaje Fezzik de la película *La princesa prometida* (1987), un gigante maltratado por su superior y juzgado por todo el mundo tan solo por su aspecto físico, que goza de un gran sentido del honor. Del mismo modo, en la conclusión del arco de Zok subrayo la candidez y falta de resentimiento del trol por perder su querida colección, perdonando a Jack sintiéndose agradecido por sus nuevas amistades.

La hechicera. El personaje practicante de magia está muy presente en el género de la fantasía, entre los más conocidos, Merlín, mago legendario en la leyenda del Rey Arturo, y Gandalf, de las novelas *El hobbit* (2012) y *El Señor de los Anillos* (2004) de J.R.R. Tolkien. Por ello, la inclusión de alguna hechicera o maga me parecía imprescindible. Contando ya previamente con un mago de espectáculo, incapaz de realizar hechizos correctamente, queriendo evitar la reiteración decidí hacer una bruja a la que no le gusta practicar la magia. Con matices modernos heredados de los personajes mágicos de Terry Pratchett, opté por una universitaria rebelde forzada a estudiar ocultismo por la presión ejercida por sus padres. Aunque, para Jack, Klepto era una hechicera tan capaz como cualquier otra.



Fig 17. Primeros bocetos de Klepto.



Fig 18. Klepto en ilustración final.

Su arco surge a partir de la incorporación del pop-up del avión de papel desplegable, el cual asocié a su rechazo por los libros de texto. Esto dio pie a los capítulos donde se explica qué es un liche. Como ella rechaza la enseñanza académica, el paso lógico fue determinar su verdadera vocación. Ésta tomó forma al desarrollar el capítulo de la noche, donde se determina la pasión de la maga como la botánica y la herboristería. Además, gracias a este detalle, pude revelar la causa de la hinchazón del mago como una reacción alérgica, lo que llevaría a la hechicera a ignorar la imposición de su familia y seguir finalmente su propio camino.

El guía. Desde un primer momento, decidí dotar al personaje del explorador o guía de un carácter patético, sin llegar a la tragedia. El concepto inicial estaba inspirado en la imagen de la primera aparición de Aragorn en la novela *La Comunidad del Anillo* (2004), donde se presenta como un personaje misterioso, ensombrecido y potencialmente peligroso. Infer se revelaría como un personaje tímido y que, para evitar entablar conversación con nadie, se sienta en la lúgubre esquina de la taberna, y así se gana su injusta fama. Además, lo concibo como un diablo, justificando aún más su dificultad para relacionarse.



Fig 19. Primer boceto de Infer como bufón.



Fig 20. Infer en ilustración final.

Durante el proceso de diseño de personajes, con su carácter patético y melancólico presente, realicé un rápido boceto del guía con ropa de bufón, evocando la imagen del payaso triste. Fue así que tomó forma la idea del bufón al que han despedido no solo por no entretener, sino por deprimir. A esto se suma que en todas las escenas le pasa alguna desgracia, lo que le aproxima al humor por tortura tan propia de la serie de historietas *Mortadelo y Filemón* (1958-2024) de Francisco Ibáñez. Tantas desgracias le llevan a pensar que es víctima de una maldición, razón por la cual porta amuletos en su indumentaria. Éstos, junto a las manchas de barro, hacen que Jack crea que es un guía preparado y experimentado.

Su arco se desarrolla en los capítulos de travesía y culmina en el castillo, donde intenta sacrificarse para redimirse. Jack lo reprende por la gravedad de su acción, y el guía, por fin, deja atrás sus supersticiones y adopta una nueva filosofía.

Sin ser directamente mi intención, los acompañantes acabaron cobrando una relevancia y presencia en la historia que no había anticipado. Esto no le arrebató el protagonismo a Jack, quien mantuvo su posición como el centro de atención en todo momento como voz narrativa.

La resurrección y autodescubrimiento

Los arcos narrativos de los tres integrantes del grupo concluyen con la revelación de Jack, quien, agotado por afrontar un fracaso tras otro, confiesa que es un fraude. Es entonces cuando estos comparten los beneficios que les ha proporcionado el viaje y revelan que, desde el primer momento, eran conscientes de su artimaña.

En esta doble página sucede la muerte del héroe, admitiendo finalmente su fraudulencia, esperando una recriminación por parte de sus compañeros; y su resurrección. Su estafa, contra su pronóstico, es correspondida con lo que buscaba desde el principio: el reconocimiento por ser un héroe. A las alabanzas del grupo se une el mago, aún con problemas para comunicarse, y el anciano, que también agradece a Jack y propone posar todos para un retrato que se lleve de recuerdo.

El regreso. Frutos del esfuerzo

En el retrato final del grupo, que aparece en el penúltimo capítulo como una mezcla entre dibujo y fotografía, se revela un detalle significativo: los empleados del frutero anciano son esqueletos, y el propio anciano guarda un notable parecido con la figura del cartel publicitario que desencadenó la misión.

Este capítulo funciona como cierre del viaje. En él, Jack se despide mientras se queja de la escasa recompensa y de lo mal que ha salido en la imagen de recuerdo, justo antes de que el grupo emprenda el regreso al mundo ordinario. Sin embargo, el aspecto del anciano y de sus empleados-esqueletos introducen un último giro narrativo. Este giro actúa como *cliffhanger*, y se refuerza con la forma en que Jack se despide: un simple ‘hasta luego’, que deja el final abierto y sugiere la posibilidad de una futura continuación.

Para el capítulo final, recuperé la disposición de la página introductoria con intención de subrayar la narrativa circular. Asimismo, coloqué una versión en miniatura del libro, provocando la rotura de la cuarta pared a través de la autorreferencialidad; y de esta manera, volví a recalcar que Jack es el autor de la guía y no sólo su narrador protagonista.

En estas últimas páginas que hacen de epílogo, presenté los dones o bendiciones que ha recibido Jack: la confianza y experiencia necesaria para creer en sí mismo como héroe. Dado que esta iluminación ha sido personal y no le es posible compartir la bendición, decide improvisar en el momento una moraleja sacándola directamente del refranero popular. De este modo, recurrí a la sátira rescatada de *La oveja negra y demás fábulas* (1994) de Augusto Monterroso, donde presenta historias fantásticas en clave de humor carentes de moraleja alguna, que abordan la condición humana y sus contradicciones. Para ello, incluí una anti moraleja: ‘nadie nace sabiendo’ como un mensaje final improvisado añadido por Jack para salir del paso. A pesar de que como conclusión de *Mi primera aventura* se puedan entrever enseñanzas tales como ‘mentir está mal’ o ‘sigue tus sueños’, quise evitar cualquier tipo de moralismos con el fin de dotar a este proyecto de un carácter únicamente lúdico.

Redacción

La redacción del texto fue el mayor reto del proyecto y el que más tiempo me llevó. Marcó el inicio del desarrollo de la obra y fue objeto de constantes revisiones hasta el último momento. Su característica más destacable es el de la rima, influenciada por obras como *Un pez, dos peces, pez rojo, pez azul* (1960) de Dr. Seuss o *Cuentos en verso para niños perversos* (2021) de Roald Dahl, y colecciones como *Caracol* (1998-2021) de la Diputación de Málaga, en busca de una lectura amena y para todos los públicos.

Para este proyecto quise continuar con el verso libre, como ya hice en *Mijo el Lagartijo*, pero dotándolo esta vez de una estructura más consistente. Para ello, me autoimpuse una serie de leves restricciones que, sin dificultar en exceso la escritura, dieran lugar a una narración más coherente y atractiva. Con el fin de presentar la historia de manera más ordenada, dividí el texto en dos partes: la narración principal y el texto secundario.

La narración principal expone los hechos de mano de Jack, así como mediante las intervenciones del resto de personajes. Estructuré esta parte en estrofas de cuatro versos libres con una disposición de rima cruzada o alterna (ABAB), cuyos versos pares riman entre sí, al igual que los impares. Elegí esta estructura basándome en mi experiencia con *Mijo el Lagartijo*: consideré que cuatro versos permitían desarrollar mejor las ideas sin resultar excesivamente extensos, a diferencia de las estrofas de tres versos, cuya brevedad dificultaba

la exposición.. Con esta estructura también escribí el título del álbum y otros elementos desplegables que requirieron mayor extensión, como los textos que determinan el propietario del mapa, la descripción del liche, el cartel de misión y, por último, el comunicado original de venta de lichis.

A este texto principal le acompaña en momentos puntuales el secundario, compuesto por anotaciones o comentarios incorporados en su mayoría en mecanismos de papel. Debido a la poca extensión requerida por este formato, decidí componerlas en pareados o dísticos (AA). El texto secundario cumple la función de complementar a la narración como una extensión paralela de ésta, incorporado en las solapas que describen las cualidades de los posibles futuros integrantes del grupo, así como en los mecanismos que simulan libros en miniatura. Otro uso más peculiar fue la implementación de los pareados en todas las localizaciones del mapa desplegable.

Debido a la calidad diegética de la exposición, planteé la narración como una conversación unilateral o monólogo que el protagonista mantiene con el lector. Tomando inspiración de las letras de Javier Krahe en *El topo* (1984) o *El lirón* (1980), empleé coloquialismos y expresiones propias de un lenguaje informal que, en contraste con el verso, genera un estilo de musicalidad y cercanía. Además, a través de estas descripciones quise reflejar la personalidad prepotente y vanidosa de Jack. Me inspiré en el carácter autoritario del personaje de Vizzini en *La princesa prometida* (1987), pero reduciendo los elementos más abusivos para evitar el rechazo del lector.

Si bien incorporé la rima y el humor para garantizar el disfrute de un público joven, no quise restringir el vocabulario. Fui consciente de que algunas palabras y conceptos pueden resultar difíciles de comprender para los primeros lectores. Sin embargo, consideré que la simpleza de la trama general, en conjunto con las ilustraciones y mecanismos, consigue transmitir la información necesaria para su comprensión.

Al principio, pensé en enumerar y titular los capítulos dentro de la página, pero al avanzar en la escritura y lograr una conexión más fluida entre ellos, descarté esa opción. Mantuve una división temática interna y, durante todo el proceso, planifiqué con antelación los sucesos clave y su relación con las páginas anteriores y siguientes. Tuve también en cuenta la inclusión de las ilustraciones y mecanismos móviles de cada capítulo en cuestión. De esta manera, el procedimiento de escritura fue el siguiente: Con un esquema básico de los contenidos de la página, enumeraba las palabras fundamentales y buscaba términos que rimaran y cuadraran con los sucesos del capítulo. Por ejemplo: en la página que Abla saca a Jack, busco rimas con palabra chistera hasta toparme con madriguera.

Enlace al texto íntegro: <https://docs.google.com/document/d/1ySO35J3JEETIKYCIWW4rEjCNdMwqyuiif/edit?usp=sharing&oid=108475027678263459794&rtpof=true&sd=true>

Proceso plástico

El proceso plástico se desarrolló de forma simultánea al proceso conceptual y literario. Todas las decisiones visuales, desde el diseño de personajes hasta la composición de las páginas, surgieron en diálogo constante con la evolución del texto y la estructura narrativa. Esta interacción entre lo gráfico y lo narrativo fue clave para el desarrollo del proyecto, ya que cada avance en un plano repercutía directamente en los demás, generando un proceso de trabajo interdependiente y en continua revisión.



Fig 21. Boceto avanzado del grupo.

Diseño de personajes

Para el diseño de los diferentes personajes principales de *Mi primera aventura* opté por una distinción significativa de sus siluetas. Para ello, adjudiqué a cada personaje una forma geométrica en la que basarme para realizar su diseño. A Jack le asignaría el círculo, el cuadrado al troll, el rombo al guía y a la hechicera, la estrella y formas puntiagudas. Ésto me sirvió sobre todo como apoyo al comienzo del proceso, tras el que posteriormente adoptaron sus propias formas individuales con mayor libertad.

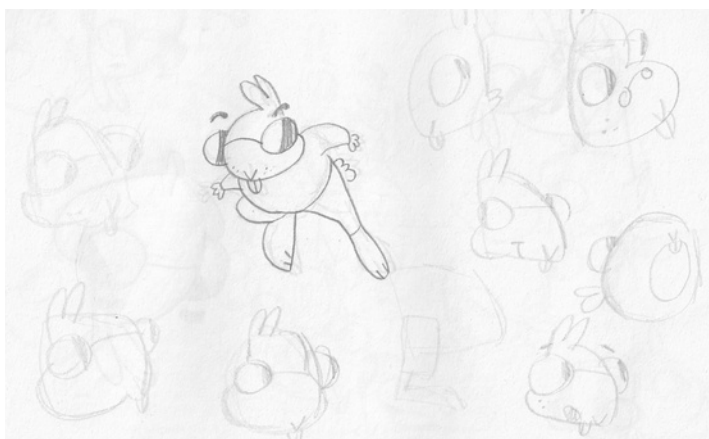


Fig 22. Bocetos en busca de la forma de Jack.

Jack A. López

Decidí desde un primer momento que el diseño de Jack debía ser simple. Al ser el personaje que más veces aparece, además de su pequeño tamaño, no quise sobrecargarlo de detalles para facilitar su reconocimiento y repetición. Una vez decidido su trasfondo, realicé varios bocetos buscando una forma correcta para la cabeza, optando por una forma ovalada que armonizara con el tamaño exagerado de sus gafas. Jack en un principio iba a ser realizado en una técnica y estilo diferente, reflejando su procedencia de otro mundo. Descarté rápidamente esta idea en busca de una coherencia visual con el resto del álbum. Aún así, conserva elementos exclusivos como ser un animal antropomórfico y tener tres dedos en cada pata y poseer formas más redondeadas y caricaturescas que el resto de personajes. En relación a su ropa, quise que proyectara cierta elegancia, insinuando un estatus económico alto o más bien su intención de aparentarlo. Para ello, sobre la sencilla combinación de camisa y pantalón, añadí un colorido chaleco y unas polainas inspiradas por el Tío Gilito.



Fig 23. Varios bocetos de la ropa de Jack.



Fig 24. Boceto de Abla.



Fig 25. Boceto de Abla en la página.

Abla Katraba

Ya que el personaje del mago gira en torno al concepto de la chistera, su diseño se desarrolló alrededor de ésta. Quise imitar la estética del ilusionismo, con una constante realización de hechizos accidentales propios de estos espectáculos, como palomas, naipes y pañuelos. Junto a un traje a cuadros desaliñado reforcé su carácter despistado y desgraciado. Su aspecto más destacable es su cara hinchada producida por la alergia., adornado con un pequeño bigote característico de los prestidigitadores.

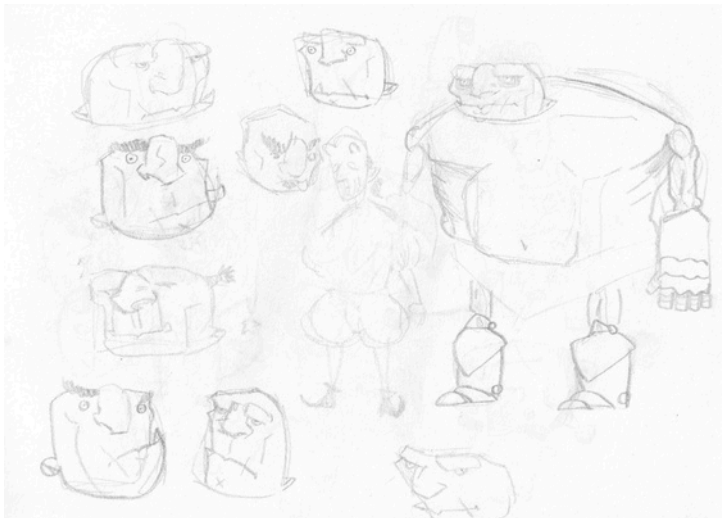


Fig 26. Bocetos buscando la foma de Zok.

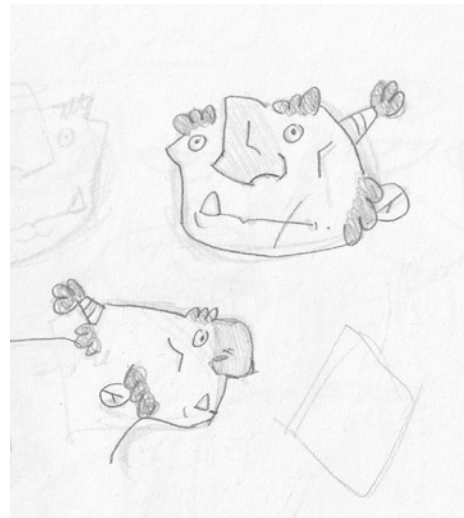


Fig 27. Bocetos más parecidos al final.

Zok Ette

El trol mantiene elementos originales de la idea de bárbaro con la que se concibió, portando un taparrabos de piel de animal visto también en los ogros y onis del folclore japonés. Debido a su tamaño, decidí darle una estética más detallada y variada. Con la alternancia asimétrica de prendas de cuero y piezas de armadura, a la que sumé la hebilla de cinturón referente a su antiguo puesto. Posteriormente, le añadí los lazos tras determinar los detalles de su historia.



Fig 28. Bocetos de Klepto.

Klepto Maná

Para la hechicera, quise mantener elementos característicos de las brujas de cuentos de hadas, como el gorro de punta y las medias a rayas. Además, dada su idiosincrasia propia del mundo moderno, opté por añadirle una estética perteneciente a la subcultura gótica a base de maquillaje o tatuajes, que, junto con el jersey de la universidad cortado, que guarda una apariencia similar al uniforme del alumnado de Hogwarts en la saga *Harry Potter* (1999-2008), subrayan su personalidad rebelde.



Fig 29. Primer boceto de Infer.



Fig 30. Bocetos de Infer como bufón.

Infer Tunio

El boceto del guía con traje de bufón supuso un antes y un después en su personalidad. Ideado originalmente con apariencia de explorador, descarté esta estética en favor de la imagen de payaso triste, con un llamativo patrón de líneas y rombos que tapé posteriormente con un poncho. Como adorno final, añadí el trébol de cuatro hojas y la herradura, además de las manchas de barro.



Fig 31. Primeros bocetos del anciano.



Fig 32. Bocetos de la ropa del anciano.

El anciano o liche

El diseño del anciano procede de su dualidad entre presunto villano y vendedor inofensivo. De esta manera, lo diseñé con unos rasgos generales comunes entre liche y simpático anciano, dependiendo del momento. Remarqué la forma de cráneo para el diseño de su cabeza, buscando en un principio la apariencia de cadáver viviente y de la que me alejé para llegar a la de anciano delgado con pómulos marcados.



Fig 33. Boceto del storyboard de la página del grupo.

Personajes secundarios y figurantes

Otros personajes como los clientes de la posada o los guardias, fueron creados mediante un proceso conciso y funcional. Con ellos, tuve en cuenta la diversidad, al no querer redundar en personajes con apariencia parecida, así como en su cometido con la narrativa (los clientes parecen sospechosos, los guardias son incompetentes, etc.). Los personajes secundarios a los que le puse mayor atención fueron los resaltados en la página del grupo, queriendo homenajear y parodiar a los integrantes de la *Compañía del Anillo*.

Color



Fig 34. Primera prueba de color.



Fig 35. Prueba más definitiva.

Para la elección de color de los personajes, de la misma manera que con sus siluetas, les asigné un color principal a cada uno, para después elaborar una paleta compuesta por colores homogéneos y un complementario para contrastar. Con la intención de mantener el colorido

en todos los aspectos de la obra, eliminé los elementos negros, presentes en la estética gótica de la hechicera y el traje de ilusionista del mago, y los reemplacé por azules y morados.

Nombres

Con respecto a sus nombres, rescaté el uso de juegos de palabras propios de las obras de Terry Pratchett (1989-2016) y Francisco Ibáñez (1958-2024). Habiendo ya analizado el origen de Jack A. López, el mago causante de su aparición recibió el nombre de Abla Katraba, producido por la fusión de la palabra mágica ‘abracadabra’ y del término ‘trabarse al hablar’. Zok Ette parte del nombre provisional de ‘Thok’, que tomé prestado del personaje de un amigo de *Dragones y mazmorras* con apariencia similar. Más adelante, con el tópico del gigante poco sagaz en mente, caí en el parecido de pronunciación con el comienzo de la palabra ‘zoquete’. La elección del nombre de Klepto Maná fue determinante en su historia. Buscando palabras relacionadas con la magia para generar un juego de palabras asocié el término ‘maná’ con la cleptomanía, enlazando así su afición por el robo de tomos universitarios y el mecanismo del avión desplegable. Por último, el nombre de Infer Tunio sucedió, irónicamente, por casualidad. Con su trasfondo de diablo obsesionado con la mala suerte ya solidificado, pensando en palabras relacionadas con la suerte sustituí una única letra de ‘infortunio’ para referenciar su apariencia.



Fig 36. Página pop-up de *El Principito*, Antoine de Saint-Exupéry, 2015. Reproducción con fines académicos.

Storyboard y maqueta pop-up

Con los puntos clave de la historia planteados, realicé un storyboard a medida que iba redactando el texto, señalando posibles inclusiones de elementos desplegable. La finalidad de este storyboard fue visualizar la obra con dimensiones reales, para comprobar la disposición del texto a tamaño real junto a las ilustraciones y mecanismos. Decidí optar por un formato de página cuadrado, facilitando la maquetación de las páginas dobles sin comprometer la distribución de las individuales. Del mismo modo, determiné las dimensiones de cada página como 21x21cm, posibilitando la elaboración de los pop-ups de menor tamaño a la vez que favorecía los mecanismos más grandes sin resultar aparatosos.

La interactividad iba a recaer íntegramente sobre un número reducido de hojas desplegables, papeles extraíbles y solapas repartidas a lo largo del álbum. Durante el proceso de investigación del pop-up me percaté de las posibilidades narrativas que pueden presentar estos mecanismos a través de libros como *El Principito (Pop-Up)* (2015), edición con mecanismos de la célebre obra de Antoine de Saint-Exupéry. De esta manera, a medida que iba prosiguiendo la búsqueda de nuevos mecanismos que incorporar a los conceptos ya planteados, tras revisar la tesis doctoral de Marta Serrano Sánchez *¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil* (2015) me surgió la necesidad de incluir elementos más complejos. Asimismo, les otorgué un peso narrativo que no preví originalmente, uniéndose cada vez más a la interrelación de texto e ilustración propia de los álbumes ilustrados.

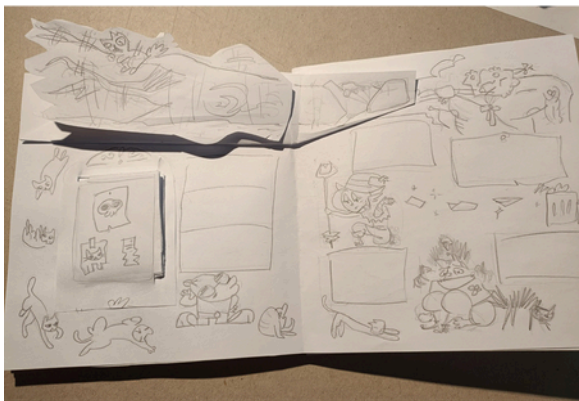


Fig 38. Maqueta del capítulo de la misión.



Fig 39. Maqueta del capítulo de la travesía.

Apoyándome en el storyboard, realicé una maqueta a menor escala para comprobar la funcionalidad de los mecanismos, así como la cohesión entre un capítulo y otro. Determiné que la mejor forma de impresión era la de organización en pliegos para facilitar la inclusión de los mecanismos previa a su pegado y montaje. Gracias a los manuales de aprendizaje *Pop-Up Design and Paper Mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture* (2010) y *Pop-Up! A Manual of Paper Mechanisms* (2006) por el autor Duncan Birmingham, así como sus vídeos instructivos, pude introducirme por primera vez en el mundo de la ingeniería del papel de forma más accesible.



Fig 40. *Piratas*, John Matthews, 2006. Reproducción con fines académicos.



Fig 41. Página con el contrato desplegado.

Los primeros papeles desplegados que incluí fueron elementos diegéticos que el protagonista incluye en el propio libro, inspirándome en *Piratas* (2006) de John Matthews, como un mapa o un cartel de ‘Se busca’. Con este estilo de pop-ups, al que más adelante se unirían el avión, el contrato y el retrato; quise dotar a los mecanismos de una narrativa visual al presentarlos de la misma manera que lo hacen los personajes dentro de la historia, rompiendo así la cuarta pared. Éstos se tratan de hojas impresas aparte, dobladas y unidas a la página mediante un bolsillo, una tira de papel o parcialmente pegadas.

Otro tipo de mecanismo también presente desde el principio fueron las simples solapas, presentes en el libro infantil *Rosicler: Una princesa perfecta* (2007) por Dawn Apperley. Entonces, hice uso de éstas como un recurso de sorpresa y revelación, además de emplearlas para la realización de libros en miniatura, recuperando parte de ese componente diegético pero sin conservar la fidelidad del tamaño. Asimismo, la simpleza de la solapa me inspiró para realizar pequeños cambios al mecanismo para reforzar elementos narrativos, como el cambio de bocadillo en la página donde Jack regaña al guía, o cuando éste supuestamente cae preso de las trampas del castillo, configurando una variante de la solapa que revela información nueva mientras mantiene la anterior.



Fig 42. Página pop-up de *Monster Island*, Rob Van der Meer, 1981. Reproducción con fines académicos.



Fig 43. Capítulo de la travesía.

Más adelante, incluí mecanismos con mayor complejidad, con ayuda de las lecciones de Birmingham y Matthew Reinhart, otro ingeniero del papel que también comparte sus conocimientos en vídeos tutoriales. Entre estos pop-ups se encuentran los plegados en ‘v’, presente en el capítulo de la travesía por el bosque, así como su variante asimétrica, vista en el árbol del capítulo de la misión y tanto en el comienzo como el final del libro con un Jack de dimensiones mayores. Dichos mecanismos los pude encontrar en *Monster Island* (1981) por Rob Van der Meer.

El siguiente mecanismo que incluí fue el de la lengüeta, junto a otras variaciones. Con referentes como *Robot* (1981) de Jan Pieńkowski y *The Most Amazing Hide and Seek Counting Book* (1981) por Robert Crowther, incorporé las lengüetas en los capítulos donde Jack sale de la chistera, la hechicera alerta sobre las bayas, el trol se saca la flecha del oído, etc. También empleé estos mecanismos con la intención de sorprender al público o

mantenerlo en suspense, siendo el propio lector el responsable de que avance la trama. Con intención parecida pero con resultados humorísticos, marqué una pausa con el levantamiento previo al mecanismo del puente, inspirado por *Don't Go Out Tonight (Creepy Concertina Pop-up)* (1982) por Babette Cole, donde Jack se queda esperando el dinero; así como en el pop-up secuencial del guía asustándose cada vez más. Este mismo uso de la revelación como comedia lo volví a emplear en la ruleta que revela los pasos de la reacción alérgica del mago.



Fig 44. *Disney Princess A Magical Pop-Up World*, Matthew Reinhart, 2015. Reproducción con fines académicos.

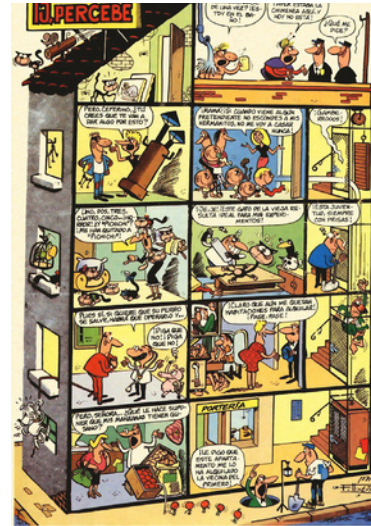


Fig 45. *13, Rue del Percebe*, Francisco Ibáñez, 1961-1970. Reproducción con fines académicos.



Fig 46. Detalle del castillo.

Por último, empleé otros usos particulares de los mecanismos de papel. Entre ellos, el castillo, basándome en el mecanismo encontrado en *Disney Princess: A Magical Pop-Up World* (2015) por Matthew Reinhart, cuya intención es parcialmente figurativa al presentarnos la alcazaba donde acaban entrando, a la vez que podemos observar el supuesto interior, en un homenaje a *13, Rue del Percebe* (1961-1970) de Francisco Ibáñez.

En la página del equipamiento, hice un uso puramente lúdico al incorporar una serie de ropa y accesorios para vestir a un muñeco recortado de Jack. De la misma manera, con fin estético utilicé elementos flotantes, pegados con un papel doblado en acordeón a la página, como con los pequeños aviones y las caras de los aliados en el último capítulo. Finalmente, consideré adecuado el uso del mecanismo ‘Jack in the box’, denominado por Duncan Birmingham, para concluir *Mi primera aventura* en un mecanismo que imita su contraportada.

Ilustración y diseño gráfico



Fig 47. *Pokko and the Drum*, Matthew Forsythe, 2019. Reproducción con fines académicos.



Fig 48. Prueba con técnica mixta.

Las ilustraciones finales las realicé una vez comprobé la funcionalidad de los pop-up, las medidas reales y la localización del texto en la página. Con el fin de transmitir que el libro está realizado de la mano del propio Jack, busqué un estilo suelto e imperfecto que, sin intención de imitar el dibujo de un infante, pudiera resultar en una apariencia similar.

Queriendo obtener una estética reminiscente al mundo infantil, opté por materiales presentes en la infancia como el gouache, los lápices de colores y las ceras. Inspirándome en un principio por las ilustraciones de Matthew Forsythe en *Pokko and the Drum* (2019), opté por un estilo suelto y caótico, de capa sobre capa, empleando la técnica mixta de los materiales anteriores. Rápidamente tras estas pruebas, consideré que realizar las ilustraciones completas en un mismo soporte supondría una dificultad añadida en el momento de ajustar los mecanismos. Por ello, decidí separar fondo y figura, para modificar más fácilmente la distribución de los personajes y otros elementos en el proceso de maquetación.



Fig 49. *Chowder*, Carl Harvey Greenblatt , 2007-2010. Reproducción con fines académicos.



Fig 50. s.t., Kyle Ferrin, 2018. Reproducción con fines académicos.

De esta manera, con referencia de la estética que poseen las obras audiovisuales de animación 2D como las películas clásicas de Disney o series de televisión como *Chowder* (2007-2010), opté por hacer una distinción de estilos entre los escenarios y los personajes.

Para los personajes y elementos destacados, me inspiré en las ilustraciones de Kyle Ferrin, que emplea figuras planas muy coloridas para después repasar las formas con una línea fina en el juego de mesa *Root: A Game of Woodland Might and Right* (2018), diseñado por Cole Wehrle. Tras varias pruebas de técnica, decidí realizar estas ilustraciones con base de gouache, rellenando las formas con colores planos para después aplicar las sombras con una capa transparente de color morado, de manera similar a las ilustraciones de Tony Ross. Después de aplicar la base, repasé los contornos con un lápiz de color equivalente a la forma



Fig 51. Varias pruebas de técnicas y materiales.

delineada, así como un tramado en las partes ensombrecidas. Por último, realicé ciertos detalles puntuales con lápices de colores, como el rubor de los personajes o las mallas de Klepto. En el proceso de ilustración me topaba a menudo con imperfecciones en el trazo y la pincelada que, si bien no eran intencionadas, sí lo fue mantenerlas.

En cuanto a los fondos, en un principio mi intención fue dejar las páginas en blanco, tomando como referencia la obra de Quentin Blake. Sin embargo, tras las primeras pruebas, la maquetación me resultó visualmente pobre. Basándome en los fondos de *La cebra Camila* (2000) de Marisa Núñez, probé a dividir los escenarios en formas angulosas con textura de aguada. Finalmente, añadí detalles del ambiente o personajes con lápices de colores para rellenar los espacios vacíos, así como onomatopeyas y efectos de movimiento con ceras.

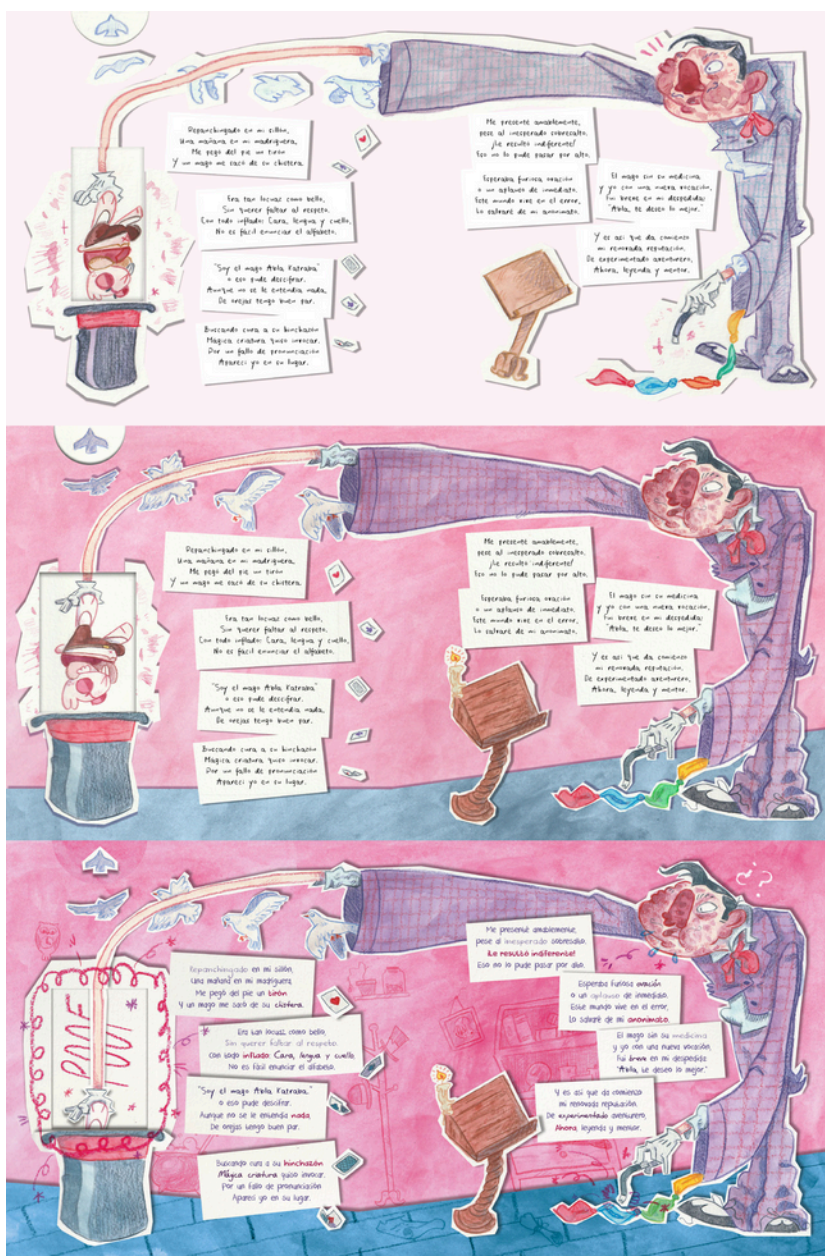


Fig 52. Evolución del fondo.

Para evitar que los fondos con pinceladas y detalles de lápiz dificultaran la lectura, decidí colocar el texto en rectángulos blancos, manteniendo aun así la textura del papel. Estos rectángulos adquieren la cola propia de los bocadillos de cómic cuando intervienen otros personajes.



Fig 53. *Te quiero (casi siempre)*, Anna Llenas, 2015. Reproducción con fines académicos.



Fig 54. Página de introducción.

Además, inspirándome en las novelas de Gerónimo Stilton (2000-2025), quise variar la tipografía de la narración en un intento de homogeneizar la estética del texto con la estética general.. Asigné a cada personaje con su propia fuente tipográfica, las cuales se utilizan tanto en los diálogos como cuando son mencionados, con el fin de reforzar su identidad distinguiéndose del resto del grupo.

Tomando inspiración de la obra de Anna Llenas *Te quiero (casi siempre)* (2015), opté por un estilo de falso collage, realizando las ilustraciones por separado para después unir las digitalmente. Para ello, durante la maquetación, dejé un borde blanco a base de líneas rectas a lo largo de las figuras, recordando a cortes de papel. Después, apliqué el efecto digital de sombra paralela en todos los elementos visibles. De esta manera mantuve una concordancia visual tanto en las páginas del libro como en los mecanismos móviles.

Impresión y encuadernación

Después de realizar unas pruebas de impresión con los posibles resultados finales, me decanté por el papel Coral en una variedad de gramajes: 190 g para los pliegos, 140 g para los mecanismos que posteriormente pegaría sobre sí mismos y 100 g para las hojas desplegadas. Con las impresiones finales hechas, recorté y pegué los mecanismos y páginas de la misma manera que había planteado en la maqueta.

Tras su compleción, tomé las medidas del lomo para la realización de la portada. Para ésta, opté por un diseño simple, llamativo y que reflejase el estilo del contenido. Con Jack entusiasmado saliendo de una abertura, reminiscente de los icónicos anillos de los *Looney Tunes*, mientras que cuelga indignamente en la contraportada, quise hacer referencia a la

propiedad tridimensional del álbum a la vez que daba una pista al lector de que no todo es lo que parece. Para finalizar la producción, mandé encuadernar *Mi primera aventura* en tapa dura, no sólo por ser explícitamente mencionado en el título y por la presencia que alberga, sino por una cuestión práctica, ya que, debido a su extensión y al volumen que presentan las páginas con mecanismos, me pareció necesario un material firme para su manipulación.



Fig 55. Portada.



Fig 56. Contraportada.

Análisis y reflexiones

Mirando en retrospectiva el proceso de creación de *Mi primera aventura*, considero que este proyecto ha supuesto un avance significativo tanto en mi desarrollo artístico como en mi forma de abordar la narrativa ilustrada. No solo he conseguido finalizar un álbum complejo en estructura y técnica, sino que he logrado integrar de forma coherente ilustración, texto y mecanismos móviles, haciendo que cada uno de estos lenguajes aporte significado y riqueza a la obra.

Uno de los principales logros ha sido construir una narración con múltiples niveles de lectura: el humor accesible y la parodia que apelan a un público familiarizado con el género fantástico. Ambos niveles se articulan en el texto, imágenes y estructuras desplegadas, dando lugar a un libro que favorece tanto el detenimiento, para la absorción de todos sus detalles, como el continuo descubrimiento de elementos nuevos en cada relectura.

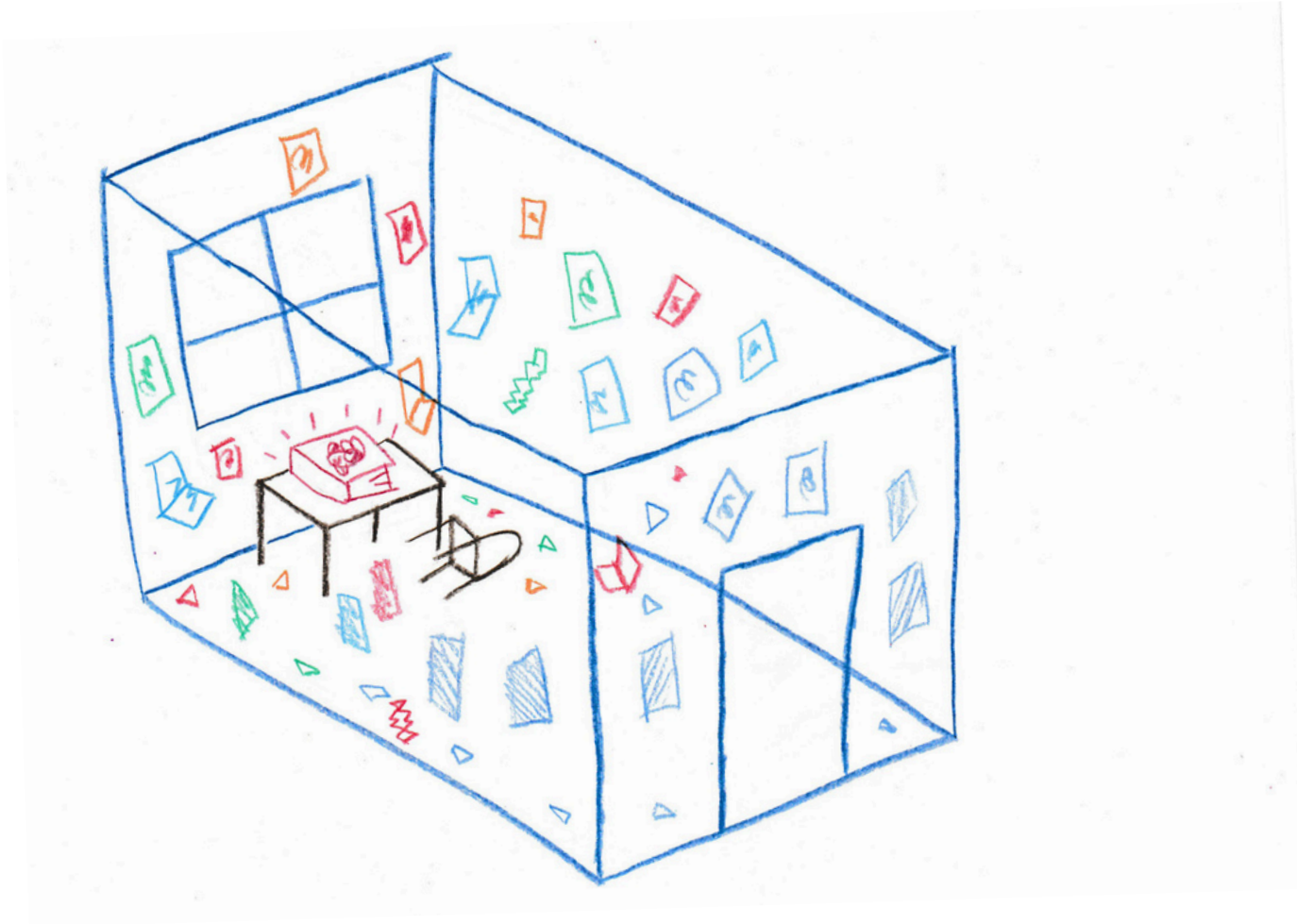
Además, el tratamiento de los personajes, especialmente del protagonista y su grupo de aliados, me permitió profundizar en arquetipos clásicos desde una perspectiva crítica y cómica, creando figuras memorables que evolucionan a lo largo del relato. La elección de trabajar con rima, el cuidado en el diseño de las estrofas y la combinación de narración principal y textos secundarios han contribuido a dotar a la obra de ritmo y cohesión.

También destaco el hecho de haber mantenido un proceso de trabajo interdisciplinar y flexible, en el que texto, imagen y mecanismo se transforman mutuamente. Esta forma de trabajo, orgánica y en continua revisión, me ayudó a comprender que la investigación artística no es necesariamente lineal, sino que puede surgir de los errores, las intuiciones y los giros inesperados.

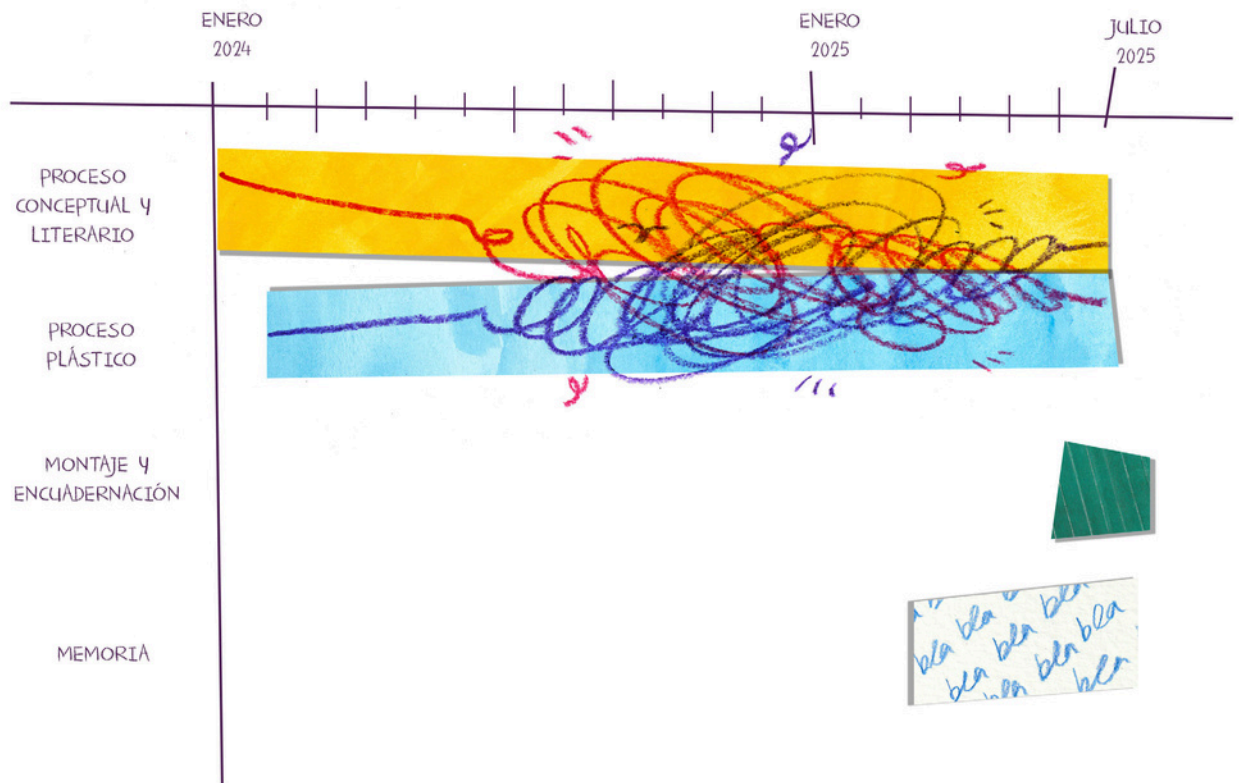
Por último, valoro especialmente la posibilidad de haber consolidado una voz propia como autor. *Mi primera aventura* no es solo un ejercicio académico, sino una obra que me representa plenamente en cuanto a estilo, intereses y sentido del humor. Esto me anima a seguir explorando esta línea en futuros proyectos, ampliando la ambición técnica sin perder la cercanía ni el carácter lúdico.

Proyecto de exhibición

Para el proyecto de exhibición quise simular la madriguera y el posible espacio de trabajo del protagonista. A través de la colocación de bocetos, dibujos y pruebas de mecanismos en toda la sala presento una escenificación diegética del espacio de trabajo de Jack a la vez que expongo visualmente todo el proceso de desarrollo.



Cronograma



Presupuesto

Impresión final 73,33€
Impresión de la portada 5,75€
Encuadernación 12€
Impresiones de prueba 25€
Paquete de folios 80g 3,19€
Cuter de precisión 5€
Base de corte A2 25€
Ceras 5,4€
Lápices de colores 60,95€
Gouache 26,96€
Pincel 5€
Bloc de acuarela A3 14,68€
Regla aluminio 40cm 5,64€
Pegamento de barra 3,99€
Pegamento de cola 3,23€
Varilla plegadora 9,45€
Photoshop 125€

Total 409,57€

Referencias

- Apperley, D. (2007). *Rosicler: Una princesa perfecta*. Ediciones B.
- Barone, T. y Eisner, E. (2006) *Arts-Based Educational Research*. En J. Green, C. Grego y P. Belmore (Eds.). *Handbook of Complementary Methods in Educational Research*. (pp.95-109).
- Birmingham, D. (2010). *Pop-Up Design and Paper Mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture*. Guild of Master Craftsman Publication.
- Birmingham, D. (2006). *Pop-Up! A Manual of Paper Mechanisms*. Tarquin Publications
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Ediciones Atalanta.
- Cole, B. (1982). *Don't Go Out Tonight (Creepy Concertina Pop-up)*. Doubleday.
- Crowther, R. (1981). *The Most Amazing Hide and Seek Counting Book*. Viking Juvenile.
- Dahl, R. (2021). *Cuentos en verso para niños perversos*. Alfaguara.
- De Cervantes, M. (1960). *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. ESPASA-CALPE.
- De Saint-Exupéry, A. (2015). *El principito (Pop-up)*. Salamandra.
- DePatie, D. H., Gunther, L. y Loesch, M. (Productores ejecutivos). (1983-1986). *Dragones y mazmorras* [Serie de televisión]. Marvel Productions; D&D Entertainment.
- Forsythe, M. (2019). *Pokko and the Drum*. Simon & Schuster/Paula Wiseman Books
- Greenblatt, C. H. y Miller, B. A. (2007-2010). *Chowder* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
- Groening, M. (1994). *Bart Simpson. Guía para la vida*. Bruguera.
- Gygax, G. (1978). *Tomb of Horrors* [Juego de mesa]. TSR.
- Gygax, G. y Arneson, D. (1974). *Dungeons and dragons* [Juego de mesa]. TSR.
- Gygax, G., Kuntz, R. J. (1975). *Greyhawk* [Juego de mesa]. TSR.
- Hernández, F. H. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. *Educatio siglo XXI*, 26, 85-118.
- Ibáñez, F. (1958-2024). *Mortadelo y Filemón*. Bruguera, Ediciones B, Penguin Random House
- Ibáñez, F. (1961-1970). *13, Rue del Percebe*. Bruguera.
- Ibáñez, F. (2007). *Mortadelo y su guía de la vida del estudiante de hoy en día*. Ediciones B.
- Krahe, J. (1980). *El lirón* [Canción]. En Valle de lágrimas. CBS
- Krahe, J. (1984). *El topo* [Canción]. En Aparejo de fortuna. CBS
- Llenas, A. (2015). *Te quiero (casi siempre)*. Grupo Planeta.
- Matthews, J. (2006). *Piratas*. Gaviota.
- Monterroso, A. (1994). *La oveja negra y demás fábulas*. Ediciones Era.
- Núñez, M. (2000). *La cebra Camila*. Kalandraka
- Perkins, C., Doyle, W., Winter, S. (2017). *La Tumba de la Aniquilación* [Juego de mesa]. Wizards of the Coast.

- Piccini, R. (2012). *Investigación basada en las artes*. Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes Universidad de la República Oriental del Uruguay. <https://doi.org/10.13140/2.1.1312.3520>
- Pieńkoswki, J. (1981). *Robot*. Heinemann.
- Pratchett, T. (1989-2016). *Mundodisco* (Vols. 1-41). Plaza & Janés, deBolsillo.
- Reiner, R. (Director). (1987). *La princesa prometida* [Película]. Act III Communications; Buttercup Films.
- Reinhart, M. (2015). *Disney Princess: A Magical Pop-Up World*. Pocket Books.
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Editorial Argos Vergara.
- Rowling, J. K. (1999-2008). *Harry Potter* (Vols. 1-7). Salamandra.
- Rubio, A. y Villán, O. (2005-2021). *De la cuna a la luna* (Vols. 1-16). Kalandraka
- Serrano, M. (2015). *¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada.
- Seuss, D. (1960). *Un pez, dos peces, pez rojo, pez azul*. Random House
- Springgay, S., Irwin, R. L., y Kind, S. W. (2005). *A/r/tography as living inquiry through art and text*. *Qualitative inquiry*, 11(6), 897-912.
- Stilton, G. (2000-2025). *Gerónimo Stilton*. Destino Infantil & Juvenil.
- Tolkien, J. R. R. (2004). *El Señor de los Anillos* (Vols. 1-3). Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (2012). *El hobbit*. Booket
- Van der Meer, R. (1981). *Monster Island*. Hamish Hamilton.
- Ward, P., Seibert, F., Drymon, D. (Productores ejecutivos). (2010-2018). *Hora de aventuras*. [Serie de televisión]. Federator Studios; Cartoon Network Studios.
- Wehrle, C. y Ferrin, K. (2018). *Root: A Game of Woodland Might and Right* [Juego de mesa]. Leder Games