

Land y Windy

**Memoria del proyecto
Trabajo de Fin de Grado**

Alumnas: Alexandra Pérez Pérez y Laia Carbajal Tonini

Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Grado en Diseño - Promoción 2013-2017

Universidad de La Laguna

Edita:

Land y Windy

Diseño y maquetación:

Alexandra Pérez Pérez
Laia Paula Carbajal Tonini

Coordinación:

Alfonso Ruiz

Memoria de la marca *Land y Windy*

En la siguiente memoria se recoge el proceso de diseño y creación de una colección de libros de la marca Land y Windy, un vídeo promocional animado y sus respectivas aplicaciones.

Agradecimientos

A Alfonso Ruiz Rallo por su gran ayuda como tutor, ayudándonos en todo lo que necesitábamos para sacar el proyecto adelante.

A Eduardo por siempre estar dispuesto a escucharnos y aportarnos sus ideas.

A Sergio Fernández por guiarnos cuando le pedimos opinión.

Y a todas las personas que de una manera u otra, nos han escuchado.

Índice

Memoria	11	2.6 Temática y concepto	45
1. Planificación	15	2.7 Elección de estilo	46
1.1 Introducción	16	2.8 Creación de un personaje	47
1.2 Resumen/Abstract	17	2.9 Análisis de los países	48
1.3 Metodología	19	2.10 Tipografías infantiles	59
1.4 Objetivos	21	2.11 Análisis materiales infantiles	60
1.5 Cronograma	22	2.12 Análisis series infantiles	61
2. Investigación	25	2.13 Análisis logotipos infantiles	67
2.1 Aprendizaje del niño	27	2.14 Conclusiones de la investigación	77
2.2 Elección del rango de edad	28	3. Desarrollo	79
2.3 Análisis del público	29	3.1 Creación de los personajes	81
2.4 Análisis de libros Infantiles	31		
2.5 Análisis de ilustradores infantiles	42		

3.1.1 Personajes principales	83	3.3.2 Historia del corto	110
3.1.2 Personajes secundarios	88	3.3.3 Storyboard	111
3.2 Identidad corporativa	93	3.3.4 Diálogos	113
3.2.1 Creación de la marca	95	3.3.5 Animática	114
3.2.2 Bocetos	95	3.3.6 Creación de las escenas	115
3.2.3 La marca	96	3.3.7 Animación	125
3.2.4 Logotipo	97	3.3.8 Sonido	126
3.2.5 Tipografía corporativa	98	3.4 Libros	129
3.2.6 Colores corporativos	98	3.4.1 Diseño editorial	131
3.2.7 Aplicaciones de la marca	100	3.4.1.1 Descripción	133
3.3 Corto animado	107	3.4.1.2 Definición del formato	134
3.3.1 Descripción	109	3.4.1.3 Imposición del pliego	135
		3.4.1.4 Diagramación	136

3.4.1.5 Estilo interno	137	3.4.2.6 Cubierta, contracubierta y lomo	164
3.4.1.6 Guardas	140	3.4.2.7 Páginas internas	166
3.4.1.7 Iconografía	141	3.4.2.8 China: historia	176
3.4.1.8 Pliegos, resmas, merma	141	3.4.2.9 China: análisis educativo	179
3.4.1.9 Ficha técnica	142	3.4.2.10 China: referentes fotográficos	180
3.4.1.10 Diseño final	143	3.4.2.11 China: bocetos	182
3.4.2 Desarrollo cuentos	145	3.4.2.12 China: creación de las ilustraciones	184
3.4.2.1 Libro Namibia: historia	147	3.4.2.13 China: cubierta, contracubierta y lomo	192
3.4.2.2 Libro Namibia: análisis educativo	150	3.4.2.14 China: páginas internas	194
3.4.2.3 Libro Namibia: referentes fotográficos	151	4. Conclusiones	203
3.4.2.4 Libro Namibia: bocetos	153	5. Anexos	207
3.4.2.5 Libro Namibia: creación de las ilustraciones	155	5.1 Anexo 1	209

5.2 Anexo 2	213
6 Bibliografía	217
6.1 Recursos web	219
6.2 Libros y publicaciones	224
6.3 Otros recursos	225

Memoria

En esta memoria se van a mostrar todos los procesos que se han llevado a cabo para la realización del proyecto.

1. Planificación

1.1. Introducción

“Los viajes de Land y Windy” surge del querer enseñar y transmitir ideas a los más pequeños a través de unos cuentos, que les permitan imaginar, crear, divertirse y aprender. En poder enseñarles que hay mucha diversidad donde vivimos y fomentarles la curiosidad, el descubrir cosas nuevas, lo cual es fundamental para el desarrollo del niño y su aprendizaje sobre el mundo en el que vive.

También surge del querer transmitir estas ideas a través de un libro, de fomentar la educación a través de ellos y desconectar un poco de la tecnología, que cada vez, hay más a su alrededor.

Hoy en día, la tecnología es necesaria y fundamental, además de ser una herramienta de trabajo y de aprendizaje, podemos divertirnos con ella. En la educación infantil es necesario equilibrar ese uso tecnológico con otras actividades

que también son fundamentales para su desarrollo.

Además en este proyecto se han trabajado muchas de las disciplinas aprendidas durante el Grado en Diseño tales como:

- Diseño editorial
- Ilustración
- Animación
- Imagen corporativa
- Diseño Web
- Tipografía

“Los viajes de Land y Windy” pretende ser un paso más en el aprendizaje del niño, una vía de diversión, cultura y enseñanza, adaptándose a las nuevas tecnologías, ya que además de haber libros, también habrán otras aplicaciones con las que el niño podrá jugar y aprender.

1.2. Resumen

El proyecto que se va a mostrar a continuación trata sobre la creación de una colección de cuentos infantiles educativos para niños entre 4 y 7 años de edad. La colección estará protagonizada por Land, un oso perezoso, y una golondrina llamada Windy. Juntos recorren el mundo, conociendo nuevos países y amigos.

Los objetivos principales de la colección de cuentos son enseñar la diversidad de las culturas, ampliar la visión del mundo de los niños e inculcar las ganas de descubrir y curiosidad.

El proyecto se ha ampliado para incluir otras piezas derivadas de la parte editorial. Con la idea de demostrar todas las competencias del Grado. Abarca desde la creación de la colección de cuentos hasta la realización de un corto animado para promocionar el universo “Land y Windy”. Se ha creado además la imagen corporativa de la marca, la página web y el merchandising.

El objetivo final es conseguir que una editorial se interese en publicar las aventuras de “Land y Windy”. A largo plazo, los personajes podrían servir para desarrollar otros proyectos, como por ejemplo una serie televisiva.

Palabras clave: Land y Windy, diseño editorial, animación.

1.2. Abstract

The following project is about the creation of a series of children's educational stories for children between 4 and 7 years of age. It is from a collection of books starring Land, a sloth, and a swallow named Windy. Together travel the world, meeting new countries and friends.

The main objectives of this series of tales are to teach the diversity of cultures, expand the world view of children and instill the desire to discover and curiosity.

The project cover from the creation of the collection of short stories to the realization of a short film to publicize the "Land and Windy" universe. There is also a corporate image of the brand, website and merchandising.

The final objective is to include "Land and Windy" in an editorial to publish their stories. In the long term, it would also become a television series.

Main words: Land y Windy, editorial desing, animation.

1.3. Metodología

En este apartado se describirán los métodos empleados en cada fase de realización del proyecto, desde la investigación inicial, búsqueda de referentes, creación de historias y desarrollo de los personajes, comparación de resultados etc.

Debido a la complejidad y volumen de trabajo, hemos realizado el TFG en grupo. La creación del vídeo promocional animado supuso más medio año de trabajo en el que nos dividimos la animación de las escenas. Lo mismo sucede con las ilustraciones, un total de 54, que de igual forma fueron repartidas para su realización.

La primera fase fue la investigación.

Comenzamos por la elección del tema, se trató de una elección conjunta. Ambas queríamos realizar un proyecto con temática infantil, y surgió la idea de desarrollar una historia para crear una colección de cuentos. En un principio sólo íbamos a crear los cuentos pero posteriormente surgió la idea de dar vida a los personajes en un corto animado.

Para llegar a la idea que generó el proyecto, unificamos varios planteamientos que teníamos en común, como crear una serie infantil y educativa de aquí surgió la idea de una serie de cuentos de temática infantil con un vídeo promocional animado.

Una vez tuvimos claro el inicio, empezamos la investigación del target de edad al que queríamos enfocarnos, ya

que todo esto condicionaría el desarrollo del trabajo. Analizamos el aprendizaje del niño y decidimos que el contenido de nuestros libros era más adecuado para niños entre 4 y 7 años, ya que, según muchos educadores, esta franja de edad es la adecuada para comenzar a trabajar la lecto-escritura.

Desde el inicio queríamos que fuera una colección educativa, que pusiera en valor la cultura de otros países y enseñase a los niños cómo es la vida en ellos. De esta forma, después de analizar varios países, elegimos seis de varios continentes: China, Perú, Namibia, España, Francia y Australia.

Seguidamente empezamos a buscar referentes de estilos de ilustración y de ilustradores infantiles hasta que escogimos la estética cut-out. Esta búsqueda se realizó a través de libros de ilustración propios, libros infantiles extraídos de biblioteca, información de internet y cortometrajes en su mayoría de vimeo y youtube.

1.3. Metodología

Después empezamos a analizar libros infantiles, en total, investigamos once libros y creamos fichas estudiando los materiales, número de páginas, encuadernación, tipografías etc. Hicimos lo mismo con los ilustradores.

Terminada la investigación de la parte editorial, comenzamos a investigar la realización de vídeos cut-out por lo que analizamos diferentes cortos realizados con esta técnica. (ver en anexo). Así como también diferentes series infantiles (ver en anexo).

Posteriormente analizamos personajes de los cortos y series infantiles que ya habíamos visionado y de las ilustraciones y empezamos el desarrollo de nuestros propios personajes. Comenzamos analizando los animales en fotografías reales y viendo documentales sobre su comportamiento, después pasamos a la fase de bocetaje y posteriormente a la digitalización.

Terminada la fase inicial de investigación y creación de la marca, procedimos a entrar en la **fase de desarrollo**.

En un principio hicimos una lluvia de ideas de nombres y fue a partir de ellos como surgió la personalidad y estética de los mismos.

A partir de esto, y teniendo en cuenta la idea de transmitir valores culturales de los países escogidos, se creó la historia

de los viajes de Land y Windy, y todo su universo.

Poco después desarrollamos la imagen corporativa, eligiendo tipografías y composiciones para el isologo.

Además empezamos a crear el vídeo promocional, las historias de los cuentos y el diseño editorial de los mismos. Una vez aquí, y teniendo en cuenta la idea de transmitir valores culturales de los países escogidos, se creó la historia de los viajes de Land y Windy, y todo su universo.

Comenzamos con la realización del vídeo promocional, haciendo una preliminar animática, bocetos y posteriormente su animación en After Effects. Seguidamente comenzamos a ilustrar en Adobe Illustrator las escenas de la historia de los cuentos y a crear los personajes secundarios. Finalmente maquetamos los libros en Adobe Indesign, previa digitalización y guía de estilo.

La fase final fue la creación del merchandising, aplicaciones de la marca y la página web. Además en esta última fase también le dedicamos al estudio de costes. Por último maquetamos la memoria, guía de estilo, manual corporativo y biblia y la presentación.

1.4. Objetivos

Objetivos del proyecto

Crear una serie de cuentos basada en unos personajes capaces de inculcar valores como la inquietud, curiosidad y diversidad.

Cubrir una cuota de mercado dedicada a la editorial infantil educativa.

Creación de marca y personajes que sirvan de soporte a la colección de cuentos educativos y que sean ellos que transmitan los valores.

Objetivos de la serie de cuentos "Land y Windy"

Enseñar la diversidad de culturas de diferentes países.

Ampliar la visión del mundo de los niños.

Inculcar las ganas por descubrir, inquietud y curiosidad.

Transmitir los valores de la amistad.

Transmitir los valores del respeto, buena convivencia y cuidado del medio ambiente.

1.5. Cronograma



Fase de planificación: En esta fase comenzamos a aunar las ideas, pensar el tema y combinar los puntos de vista para poner rumbo al trabajo.

Fase de investigación: Elección del tema, target de edad, aprendizaje del niño, elección y análisis de países, referentes de ilustración, cut-out, de vídeo y símbolos de series. También se realizó el análisis de personajes

Fase de desarrollo: Comienzo de lluvia de ideas sobre el nombre de la serie, creación de la imagen corporativa de la marca, creación del vídeo promocional animado, desarrollo de las historias y diseño editorial de los libros.

Además también creamos la página web, merchandasing y aplicaciones de la marca.

Análisis de coste y presupuesto real.

Maquetación de la memoria, biblia animada, guía de estilo y manual corporativo.

2. Investigación

2.1. Aprendizaje del niño

La palabra educar consiste en desarrollar las facultades y capacidad, mediante aprendizaje, instrucción o enseñanza escolar. El aprender sería el proceso de adquirir estos conocimientos. Por lo tanto, educar es el proceso del aprendizaje mediante un profesor.

Aunque la fase de educación del niño empiece, formalmente, a los 6 años, éste ya ha aprendido muchas cosas, y puede empezar a aprender a leer desde su nacimiento si los padres le dan los medios para hacerlo. El niño tiene un deseo muy profundo por aprender cosas nuevas, y está en los padres, contribuir en su deseo y desarrollarlo. G. J. Doman (1970) refiere que los niños pueden empezar a leer palabras cuando tienen un año de edad, frases cuando tienen dos y libros enteros a los tres años.

Los niños preferirían aprender alguna cosa sobre algo a que se les entretenga con un payaso, y esto es un hecho. G. J. Doman (1970) (p.80.) Los niños muestran interés por cosas que les divierten y ahí se encuentra la base para el aprendizaje del niño.

Los niños de 3-5 años absorben las cosas con mucha facilidad y desarrolla su etapa imaginativa. Empiezan a sentirse más independientes y creadores de nuevos mundos llenos de fantasía y aumento de la imaginación.

Entre los 5-7 años, el niño empieza a enfrentarse con la realidad, aunque sus razonamientos no dejan de ser originales

y sorprendentes. Muchas veces puede pasar, que los niños no distinguen entre fantasía y realidad, hasta los 6 años, no aprenden a distinguir entre estos dos conceptos. G. J. Doman (1970)

El aprender resolviendo problemas es algo que se ve hoy en día en la mayoría de series o cuentos infantiles. Por ejemplo, Dora la exploradora, cuando se le plantea un reto, el personaje hace partícipe al niño que está viendo la serie, lo incluye en la acción, haciéndole preguntas para que reflexione en un tiempo determinado. Esto ayuda al niño a resolver problemas utilizando la lógica y crea interés en el niño, que actúa con el personaje como si fuera su amigo.



Imagen 02.1 Dora la Exploradora
MATTEL. (2000).

Dora la exploradora y Botas [Personaje] Recuperado de <http://nickjrcharacters.blogspot.com.es/2014/05/dora-la-exploradora-png.html>

2.2. Elección del rango de edad

Debido a los métodos de aprendizaje del niño que hemos analizado anteriormente (repetición, experiencia y resolución de problemas) son fundamentales para crear una historia educativa, entretenida e interactiva para el niño. Combinando estos tres puntos, le resultará más sencillo aprender y de una manera divertida y entretenida.

Por tanto, creemos óptimo escoger la franja de edad de **4-7 años**, debido a que según muchos educadores es la etapa perfecta para comenzar a trabajar la comprensión y la lecto-escritura. Además, como hemos investigado, es una edad en la que absorben los contenidos con mucha facilidad y además ya han pasado la etapa de los 6 años por lo que saben distinguir entre fantasía y realidad, asimilando mejor los valores y conceptos de los cuentos.

En esta etapa el niño ya está aprendiendo a leer y tiene una base, está desarrollando mucho más sus conocimientos. Por lo tanto, los cuentos que se diseñarán podrán ser leídos por niños con esta edad y les ayudará a seguir aprendiendo a leer.

2.3. Análisis del público

7 AÑOS



// ¡Hola! Mi nombre es Eduardo
Tengo siete años.
Estoy en segundo de Primaria.
Vivo con mi familia y mi perro Pluto.
Cuando vuelvo del colegio, hago la tarea.
En mi tiempo libre veo mis dibujos favoritos de la televisión
y juego al baloncesto.
Me encanta pasar el tiempo al aire libre, jugar con mis
amigos y a los videojuegos.
Adoro los animales y me fascina ver documentales de la
Sabana Africana.
Como ya se leer, mi madre me compra muchos cuentos en
la librería. Mis favoritos son de aventuras y fantasía. //

2.3 Análisis del público

5 AÑOS



// ¡Hola! Me llamo Marta y tengo cinco años. Vivo con mis padres y mi gatita en una casa muy grande. Estoy en cinco años de infantil. He estado aprendiendo a leer en este último año y ya lo he conseguido hacer yo sola. Cuando vuelvo del cole me pongo a ver mis dibujos favoritos: "Ben y Holly" y "Peppa Pig", son súper guays. Lo que más me gusta hacer es pintar y dibujar, mis colores favoritos son el violeta y el fucsia. Antes de irme a dormir, mi padre siempre me lee un cuento. Mis libros favoritos son los que tienen muchas imágenes coloridas, me encanta dormirme imaginando a los personajes de los cuentos que me ha leído papá. //

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: “El diente, el calcetín y el perro astronauta.

Autor: Antonio Lozano y Birte Müller

Editorial:Thule

Año: 2007

En esta historia, los animales se personifican, pudiendo hacer las mismas cosas que los humanos, por ejemplo, el perro estudió y fue astronauta.

Mezcla entre fantasía (animales personificados y metáforas) y realidad (vida cotidiana de dos niños y su futuro).

Las ilustraciones de este cuento son elaboradas y realistas, la composición de sombra y trazo parece estar realizada con óleo o imitación digital. Utilizan muchos colores llamativos y variedad de los mismos. El estilo es infantil. Algunas ilustraciones son realistas y otras más fantasiosas

La tipografía es con serifa pero no muy remarcada.

En el cuento se utilizan conceptos concretos que se relacionan entre sí en toda la historia. Los primeros conocimientos de los niños y algunas particularidades de su vida cotidiana resultaron ser los mismos que protagonizan su vida: El diente y el calcetín.

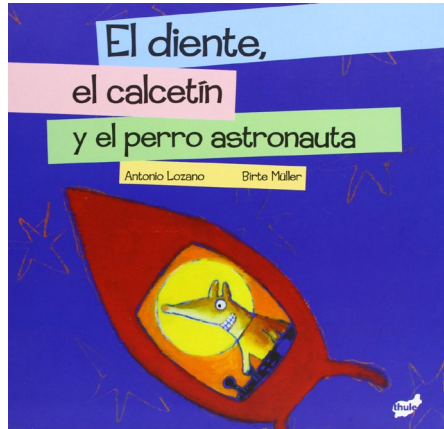


Imagen 02.2 “El diente, el calcetín y el perro astronauta”.

LOZANO Y MÜLLER. (2007).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de http://es.hellokids.com/c_7060/lecturas-infantiles/libros-infantiles-y-juveniles/libros-infantiles/de-0-a-5-anos/diente-calcetin-y-el-perro-astronauta

Se encontrará más información técnica en el anexo.

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: Max se va.
Autor: Erio Gherg y Jörg
Editorial: Takatuka
Año: 2008

El cuento trata de un pato (Roberto) que trata de buscar a su amigo (un renacuajo), porque no lo encuentra por ninguna parte. Tras varios días de búsqueda con sus amigos, llegaron a la conclusión que el cuervo (Max) se lo había comido. Culpaban a Max, a pesar de su negación, y lo encierran. Al día siguiente el pato encuentra a su amigo, que se había convertido en rana. Piden perdón a Max, pero Max se va del pueblo.

La tipografía es grande y con serifa, en color negro sobre fondo blanco de la página. (color y tamaño)

Las ilustraciones son elaboradas y con técnica de acuarela. Se utilizan sombras y trazos suaves. Los colores son variados y tonos pasteles de fondo.

En el cuento Los personajes son animales que conviven entre sí. Aparece el concepto de amistad cuando intentan recuperar a su amigo buscándolo por todas partes, también el niño aprende características sobre determinados animales (en este caso transformación de renacuajo a rana).

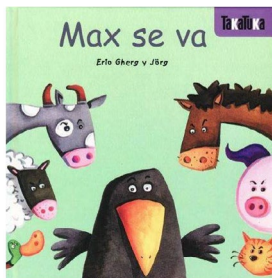


Imagen 02.3 "Max se va".

GHERG y JÖRG. (2008).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-max-se-va/9788493676667/1235046>

Se encontrará más información técnica en el anexo.

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: El otro Pablo
Autor: Mandana Sadat.
Editorial: Kókinos
Año: 2006

Pablo es preciso, metódico y puntual. El otro Pablo es desordenado, impreciso y distraído. Su encuentro es un juego de espejos. Un cuento entrañable que habla del encuentro y de la diferencia. Y que invita a buscar al otro que cada uno lleva dentro de sí.

Las ilustraciones se distribuyen por todas las páginas y dentro de ellas se encuentra el texto, posicionado en diferentes formas y posiciones. (ejemplos). Por ejemplo, dentro de una forma aparece el texto. En el cuento aparece una mezcla de estos tres conceptos.

La tipografía es sans serif redonda, tamaño mediano. Se emplean fuentes regulares y cursivas. El color cambia dependiendo del fondo que se encuentre. La fuente va a veces en colores llamativos (rojo, verde...) y en negro o blanco.

Tiene una trama de amistad, donde ve a un desconocido enfermo y le ayuda a salir a adelante, y éste le agradece con todo su corazón lo que ha hecho. Esto le sirve al niño a ver que todos somos diferentes (estilos de ilustración diferente para cada personaje) pero que nos podemos complementar y ayudarnos unos a otros.

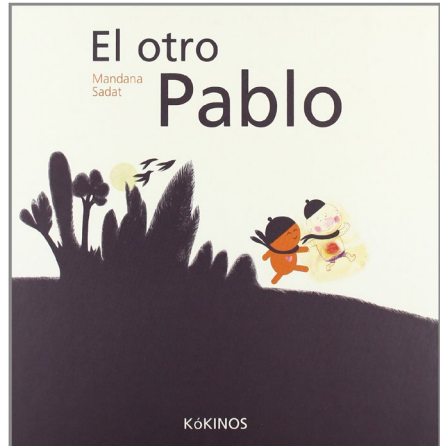


Imagen 02.4 “El otro pablo”.

MANDANA SADAT. (2007).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <http://editorialkokinos.com/libro/el-otro-pablo>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: ¿Quién habla? Las partes del cuerpo opinan.

Autor: Taro Gomi

Editorial: Faktoria de Libros.

Año: 2008

El cuento narra una pequeña historia de un niño pequeño. El autor establece una relación entre las acciones que hace el personaje con los pensamientos de sus partes del cuerpo. A medida que piensa o siente algo, lo cuenta como “pensamientos” de las partes del cuerpo humano, por ejemplo: <<¡Puaj! ¡Qué sucio! ¡Está lleno de pelusas!>>, dicen los ojos al verlo.

Las ilustraciones del cuento están centradas en el personaje principal (el niño) y muchos dibujos relacionados con la historia alrededor de las páginas. El texto está distribuido por todas las páginas de manera irregular y dinámica.

Tiene claramente un enfoque educativo, en el cual, el niño aprende a ver lo que sienten las partes de su cuerpo, aprende a escucharse a sí mismo y a observar con más detalle las experiencias cotidianas y cómo se siente. Además, se nombran todas las partes del cuerpo a través de una historia divertida y esto hace que el niño muestre interés.

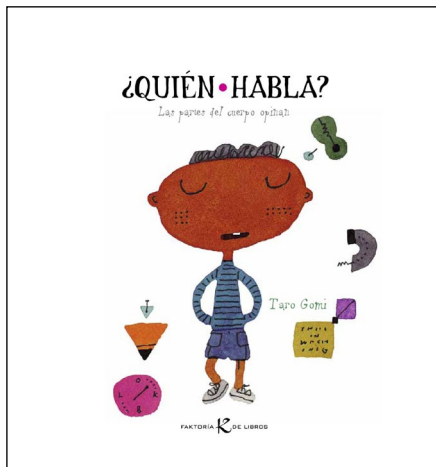


Imagen 02.3 “Max se va”.

Imagen 02.5 “¿QUIÉN HABLA? Las partes del cuerpo opinan”.

TARO GOMI. (2008).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://issuu.com/kalandraka.com/docs/quien-habla-c/3>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: Un fantasma con asma. Colección “Libros para soñar”.
Autora: Carmen Gil. Ilustraciones de Sarah Webster.
Editorial: Kalandraka
Año: 2003

La historia trata sobre un fantasma que está enfermo, un médico le visita y le dice que la cura que necesita es estar con personas (jugar, divertirse, cariño y amor), ya que el fantasma había estado solo siempre y eso era lo que le pasaba.

Las ilustraciones se presentan a lo largo de las dobles páginas (una ilustración ocupa dos páginas). El texto está situado en un cuarto de página (en las esquinas superior o inferior) de la ilustración. Se adapta a la ilustración.

La tipografía es grande, son serifa. Es desigual y dinámica, con un grosor de línea que varía en los remates de las letras.

Es un cuento educativo ya que trata de enseñarle al niño que las enfermedades no siempre se curan con medicina, sino que hay que llegar al fondo de lo que le ocurre a la persona y intentar solucionar los problemas que tienen. En este caso, el fantasma vivía en soledad y en una casa enorme.



Imagen 02.4 “Un fantasma con asma”.

CARMEN GIL Y SARAH WEBSTER. (2003). Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de https://books.google.es/books/about/Un_fantasma_con_asma.html?id=X2N3SQAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: Peppa va de excursión
Autor: Neville Astley y Mark Baker
Editorial: Beascoa
Año: 2013

Se trata de una rama dedicada a la publicación de libros infantiles de la editorial inglesa Penguin Books. Como veremos en esta investigación, la mayoría de libros infantiles basados en series de TV que están el mercado son publicados originalmente por "Ladybird": Ben y Holly, Peppa Pig, In the night garden, Topsy y Timmy..etc. Es la historia de lo que le sucede en el día a día a Peppa y su familia.

Las ilustraciones son sencillas y con colores, aunque muy variados, predomina el tono pastel, y los trazos inacabados.

La tipografía utilizada para el título es la misma que se usa en el logotipo, pero esta vez de color blanco y sombreada para dar volumen. Se trata de una fuente san serif, con trazos irregulares, sin simetría, en definitiva como si hubiera sido escrito por un niño.

Se caracteriza por las relaciones positivas entre la familia y los niños que acompañan a los protagonistas, por lo que muestra un ejemplo perfecto de lo que son las buenas relaciones que tienen que existir con los demás y entre padres e hijos.



Imagen 02.6 "Peppa va de excursión".

Neville Astley y Mark Baker (2008).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-peppa-va-de-excursion-peppa-pig-16/9788448835569/2094404>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: Los hechizos de Ben y Holly
Autor: Neville Astley y Mark Baker
Editorial: Beascoa
Año: 2013

El libro los “Hechizos de Holly” trata sobre la serie de TV “El pequeño reino de Ben y Holly”. Se trata de una serie de animación protagonizada por dos personajes: la princesa Holly y su mejor amigo, el duende Ben. Ambos viven en un pequeño reino, Holly es una aprendiz de hada y Ben construye cosas increíbles.

En las páginas interiores encontramos ilustración a todo color y a doble página y el texto dispuesto de manera totalmente aleatoria.

Usan una misma fuente en bold y en regular, de 15 pt. Se trata de una tipografía de palo, redondeada y con pequeños remates circulares, la misma que se usa en el logotipo de la serie.

La serie transmite los valores de la amistad y el compañerismo, además del de la familia, amor por los animales y la naturaleza e intenta fomentar la creatividad y trabajo en equipo.

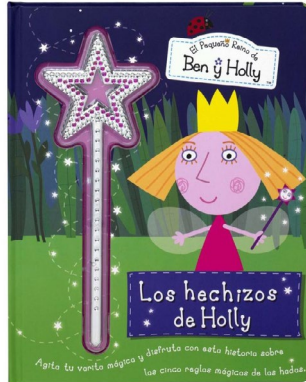


Imagen 02.7 “Los hechizos de Ben y Holly”

Neville Astley y Mark Baker (2013).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://www.fnac.es/a937350/Varios-Autores-Los-hechizos-de-Holly-El-Pequeño-Reino-de-Ben-y-Holly-Con-una-varita-magica>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: Topsy and Tim: Have a Birthday Party

Autor: Jeam Adamson y Belinda Worsley

Editorial: Ladybird

Año: 2009

Topsy y Tim son dos hermanos que se divierten juntos con experiencias de la vida cotidiana de los niños de su edad. En este libro concreto es el cumpleaños de ambos y el lector puede seguir a los protagonistas mientras cuelgan la decoración, abren sus regalos y comparten la diversión con todos sus amigos.

Las ilustraciones son sencillas y con colores, aunque muy variados, predomina el tono pastel, y los trazos inacabados.

La cubierta usa colores muy llamativos y una escena que describe a la perfección el título: Have a Birthday Party. La tipografía del título está contorneada en blanco y usa los colores rojo y azul. Es una fuente irregular, que no respeta las proporciones y con remates desiguales. Todo esto da sensación de dinamismo y se acerca más a la tipografía que realizan los niños cuando están empezando a escribir.

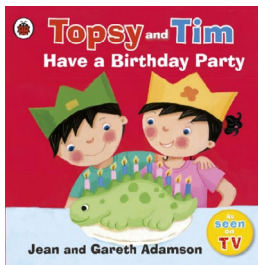


Imagen 02.8 “Topsy and Tim: Have a Birthday Party”. JEAM ADAMSON Y BELINDA WORSLEY (2009).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://www.amazon.co.uk/d/cka/Topsy-Tim-Have-Birthday-Party-Jean-Adamson/1409300617>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: In the night garden. My first sticker book.

Autor: BBC

Editorial: Penguin books UK

Año: 2015

El libro trata sobre las aventuras que viven las criaturas que habitan en el jardín. Iggle Piggle visita con su barco este jardín y conoce diversas criaturas mágicas.

En el interior la ilustración se extienden a doble página ocupando la totalidad de la superficie de la misma. Se trata de dibujos que imitan a los personajes físicos de la serie de televisión. Son esquemáticos, con colores llamativos y planos. En la parte inferior de la página siempre hay una barra horizontal que cambia de color y en la que está presente la serie de círculos que también se usan en la cubierta.

En cuanto al texto, utilizan la fuente Arial. La mayor parte del texto se dispone en la parte superior, mientras que los diálogos se colocan en la inferior y en un tamaño más pequeño.

Las interjecciones se disponen en un tamaño mucho mayor sobre la ilustración y con una tipografía con serifa y con peso bold.

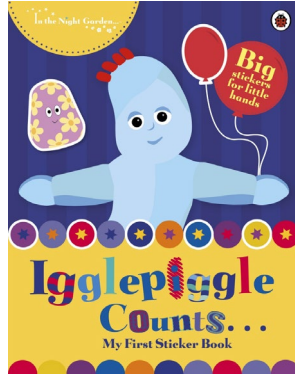


Imagen 02.9 "In the night garden. My first sticker book."

BBC (2015).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <https://www.penguin.co.uk/ladybird/series/INT01/in-the-night-garden/>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Título: El cuento de Peter Rabbit
Autor: Beatrix Potter
Colección: Penguin Young Readers. Level 2.
Editorial: Penguin books UK
Año: 2007

Trata sobre las aventuras de Peter Rabbit, un conejo que se cuela en el jardín de Mr. McGregor y se ve envuelto en diversas y divertidas situaciones. Este libro es una adaptación del cuento clásico de

En el interior del libro, las ilustraciones se disponen aisladas y salteadas por ambas páginas indistintamente. Las escenas tienen los bordes difuminados y se enmarcan en formas geométricas como rectángulos, cuadrados o círculos. Se trata de un estilo de ilustración narrativa y clásico, realista, con tonos pastel, un alto grado de iconicidad y una definición media luces.

El texto está distribuido en fragmentos junto a las pequeñas ilustraciones. Usan una tipografía con serifa, la Times New Roman.

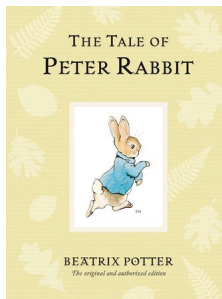


Imagen 02.10 “El cuento de Peter Rabbit”.
BEATRIX POTTER (2007).

Cubierta del cuento infantil [Ilustración] Recuperado de <http://www.penguinrandomhouse.com/books/344233/the-tale-of-peter-rabbit-by-beatrix-potter/9780723263920/>

Se encontrará más información técnica en el anexo

2.4 Análisis de libros infantiles

Conclusiones

Del análisis editorial podemos concluir:

La encuadernación más común es cosido y encolado.

Las fuentes más utilizadas son Arial y Times New Roman.

El número de páginas es muy variable, por lo que dependerá del contenido del libro.

Las páginas de los libros suelen tener un gramaje alto y no suelen estar numeradas.

Predomina la cubierta de tapa dura.

Las composiciones interiores de tipografía/ilustración son muy variadas, pero nunca interrumpen la legibilidad de la misma.

La tipografía de la tripa suele ser de 18 pt.

2.5 Análisis de ilustradores

Tom Schamp

Se trata de un ilustrador belga que imagina y plasma mundos muy coloridos y surrealistas. Utiliza muchas técnicas para la creación de texturas desde acrílicos, para trabajar la intensidad del color, hasta la utilización de trozos de cartulinas y cartón que escanea y los incluye en sus dibujos.

En definitiva a través del uso excesivo pero equilibrado de las formas, consigue crear composiciones vibrantes, llenas de dinamismo y expresividad.

Algunas de sus ilustraciones más famosas narran la historia de libro "Little Louis Takes off".

La principal característica de su ilustración es el uso de la línea, el trazo y el contorno. A estos contornos les añade color a través de acuarelas de tonos planos e imprecisos. Es muy frecuente en su obra el acabado a lápiz y los dibujos inacabados. MÉNDEZ (2009).



Imagen 02.11 Ilustración Tom Schamp
TOM SCHAMP (2007).

Ilustración de una ciudad [Ilustración] Recuperado de <http://www.penguinrandomhouse.com/books/344233/the-tale-of-peter-rabbit-by-beatrix-potter/9780723263920/>

2.5 Análisis de ilustradores

Istvan Schritter

Es un ilustrador argentino que utiliza el collage como medio gráfico. Los collages que realiza son siempre “a mano” ya que desecha por completo el mundo digital para la creación de sus ilustraciones. Usa fondos planos de colores vibrantes sobre los que crea personajes y ambientes con un amplio nivel de detalle y texturas propias de los materiales del collage. SALIS-BURY (2007).



Imagen 02.12 Ilustración libro “Federica Aburrida”
IVAN SCHRITTER (2001).
Libro “Federica aburrida” [Ilustración] Recuperado de <http://www.istvansch.com.ar/ilustraciones.html>

Ragnar Aalbu

Es un ilustrador que juega con la retórica visual. Crea dibujos muy simplificados con colores planos y colores complementarios, en su mayoría cálidos, pero los texturiza con estampados orgánicos. El resultado final son juegos visuales y retóricas sencillas que tienen una estética muy parecida a las primeras impresiones de mediados del siglo XX. SALIS-BURY (2007)



Imagen 02.12 Ilustración Ragnar Aalbu
RAGNAR AALBU (2017).
Ilustración para libro På bærtur [Ilustración] Recuperado de <http://www.ragnaraalbu.com/Pa-bartur>

2.5 Análisis de ilustradores

Marc Boutavant

Este ilustrador francés usa un tono simpático y orgánico en sus ilustraciones a través de todos los medios que ofrecen los medios digitales. Crea sus obras únicamente en digital y con el menor número de programas y herramientas posibles, dando lugar a imágenes muy visuales, pero sin perder el volumen, textura y riqueza que caracteriza al dibujo en papel. Sus ilustraciones suelen contener un gran número de personajes y muchos detalles, por lo que el espectador tiene que pararse para no perderse ningún detalle. SALISBURY (2007)



Imagen 02.13 Ilustraciones libro “For just one day” MARC BOUTAVANT (2001).

Libro “For just one day” [Ilustración] Recuperado de <http://thehannablog.com/books-we-love/2014/8/13/just-for-one-day-by-laura-leuck>

Conclusiones

Estos autores tienen una obra muy variada y diferente, pero cada uno de ellos destaca creando imágenes que cautivan ya sea usando las técnicas más tradicionales como el mundo digital. Para la creación de personajes y ambientes, nos hemos inspirado en los colores llamativos de Tomas Schamp, el tratamiento del collage y el detalle de Istvan Schritter, de Ragnar Aalbu la textura, crear personajes simples pero no por ello planos y por último Marc Boutavant, es el que más ha influido en la creación, sus colores planos en los fondos, personajes simples pero texturizados y sus muchas ilustraciones de estilo cut-out, han sido el principal referente.

2.6 Temática y concepto

“Los viajes de Land y Windy” es una serie de cuentos infantiles educativos para niños entre 4 y 7 años de edad. En los cuentos se narra la historia de un perezoso y una golondrina que se complementan el uno al otro, a la vez que viajan por el mundo, descubriendo nuevos lugares y aprendiendo diversidad de culturas. A través de una trama dinámica y divertida, en la que los protagonistas van conociendo a otros personajes, el pequeño lector va aprendiendo como es la cultura, la gastronomía, el arte y la naturaleza del país que visitan.

La colección de cuentos consta de cuatro temas: cultura, naturaleza, arte y gastronomía. Cada tema tendrá una serie de seis cuentos, cada uno de ellos enfocado a un país diferente: China, Perú, Namibia, España, Francia y Australia.

Los personajes son Land, un oso perezoso, y Windy, una golondrina. La elección de estos animales se ha hecho por los siguientes motivos:

El perezoso es un oso que pasa la mayor parte del tiempo dormitando en las ramas de los árboles. Además, al ser un animal con movilidad lenta, le cuesta cambiar de lugar, por lo que permanece durante años en un mismo árbol.

La golondrina es un ave migratoria, es decir, que realiza viajes estacionales regulares de un lugar a otro. Es una

excelente voladora que puede viajar a gran velocidad y cambiar su ruta en pequeños instantes de tiempo. Por tanto se trata de un pájaro muy activo y con grandes habilidades aéreas.

El personaje de Land tiene el perfil de una persona perezosa, sin motivación ni interés por salir de su zona de confort. Él sería el aprendiz de las historias. El personaje de Windy tiene el perfil de una persona abierta y con inquietud por viajar y descubrir, de tener nuevas experiencias y aprender de ellas. Ella es la que motiva a Land a explorar nuevos lugares, a conocer, relacionarse y comprender la diversidad de culturas.

2.7 Elección de estilo

Hemos elegido el estilo cut-out o “animación de recortes” para el corto animado y las ilustraciones del cuento. Este estilo es una técnica de animación antigua que consiste en dibujar un personaje, cortarlo por su silueta y dividir las extremidades en partes para generar las articulaciones del personaje. El resultado son marionetas que solo pueden mostrar un plano de su cuerpo debido a su carácter bidimensional. Por lo tanto, si tenemos un personaje de perfil y queremos que se vea de frente, se tiene que dibujar de nuevo para hacer otra marioneta.

Esta técnica es artesanal, sin embargo, hemos trasladado esta técnica a la animación digital. Partiendo de la base del cut-out, hemos creado los personajes protagonistas en digital y transformándolos en este estilo, con siluetas blancas y movimientos bidimensionales, simulando el recorte de papel. Para el corto animado hemos anclado las partes de un objeto a otro en función de un eje de rotación, lo que nos permite manejar el personaje por cada una de sus extremidades una a otra. (“Naska Digital. ¿Qué es cut-out?”).

2.8 Creación de un personaje

Para dibujar a los animales como personajes hay que investigar los animales reales en los que se van a basar. Analizar todo su cuerpo, su forma de moverse y otras características principales de cada uno, para llevar a cabo una simplificación y dar contenido a la forma.

En el libro “Cómo dibujar, mariposas, aves y otras cosas aladas”, de Trina Dalziel, podemos ver muchas formas de dibujar a las golondrinas, esbozos simples y claros. DALZIEL (2015) cuenta cómo dibujar animales, sus formas... el dejarse llevar dibujando es lo más importante. En este libro se recogen diferentes maneras de dibujar animales con formas aladas, desde animales realistas a mitológicos. Es una buena forma de investigar las características de las alas y sus formas dependiendo de los movimientos.

La golondrina posee unas características concretas siendo un ave. Puede llegar a medir hasta 19 centímetros de largo. Su plumaje es de color negro azulado en la parte de la cabeza, el lomo, alas y la cola. Las plumas del cuello, pecho y vientre de la golondrina suele ser de un color rojizo y amarillo. Las alas son largas y tiene el pico bastante pequeño. (“Información sobre animales”)

El oso perezoso tiene un cuerpo muy largo y tiene la piel gruesa. Suele ser de color gris o marrón café. También suele

tener manchas verdes sobre su cuerpo debido al crecimiento de algas en su piel. El tipo de pelo que tiene es variado, corto y largo. Tiene una cabeza redonda y pequeña, sus ojos redondeados están cubiertos por una especie de máscara. (“Wikifaunia”)



Imagen 02.14 Oso Perezoso, Parque Nacional Amacayacu.

THOMAS MARENT MINDEN, NATIONAL GEOGRAPHIC (2015). [Fotografía] Recuperado de <http://www.ngenespanol.com/naturaleza/animales/15/09/1/Por-que-murcielagos-y-perezosos-no-se-marean-al-colgarse-de-cabeza/>

2.9 Análisis de los países

Se han escogido seis países, de diferentes continentes, para aportar mayor diversidad cultural, tratando de escoger uno de cada continente. A continuación se hará un pequeño análisis de sobre gastronomía, arte, naturaleza y cultura de cada país: China, Perú, Namibia, España, Francia y Australia.

Hemos realizado un análisis mucho más exhaustivo de los países escogidos para realizar los libros de muestra que el resto de países que conforman la colección.

2.9 Análisis de los países: China

China es un país del continente asiático, concretamente de Asia Oriental. La civilización china es una de las más antiguas del mundo y su cultura está plagada de tradición, diversidad y numerosos contrastes con la nuestra. Ejemplo de ello es que tiene 56 grupos étnicos y numerosos dialectos, todo ello contribuye a enriquecer la riqueza cultural del país.

CULTURA

En el apartado de cultura, nos centramos en una de las tradiciones chinas más importantes. Los festivales son una parte fundamental de la cultura china y entre ellos destaca enormemente el Festival de Primavera, para conmemorar la entrada del Año Nuevo Lunar.

Se comienza a celebrar el primer día del mes lunar y termina cuando se celebra el Festival de los Faroles, el día quince. Se lanzan grandes linternas que flotan debido a la llama que hay en su interior, para pedir buena fortuna para el próximo año. Este festival suele tener lugar en Pingxi, a las afueras de Taipei.

Además se realizan infinidad de desfiles desde que comienza el ciclo lunar hasta el día quince. El desfile final culmina con la nombrada "Danza del Dragón". En ella numerosos bailarines sostienen un dragón haciendo que se eleve y descienda al ritmo de la música de los gongs y los tambores.

El oso perezoso tiene un cuerpo muy largo y tiene la piel gruesa. Suele ser de color gris o marrón café. También suele tener manchas verdes sobre su cuerpo debido al crecimiento de algas en su piel. El tipo de pelo que tiene es variado, corto y largo. Tiene una cabeza redonda y pequeña, sus ojos redondeados están cubiertos por una especie de máscara. (ZIMMERMANN, 2015).

¿Cómo surge la festividad del Año Nuevo Chino?

Alrededor de toda la celebración hay infinidad de leyendas, una de ellas es la Leyenda del Dragón Nian. Hay muchas variantes de esta historia y no queda muy clara la naturaleza del monstruo o dragón Nian. Lo que sí encontramos en común, es que era una feroz criatura que cada año, en la víspera de Año Nuevo, se comía los animales de las aldeas y el grano de los cultivos.

Durante muchos años los aldeanos vivieron en un profundo miedo, hasta que un día llegó un hombre nuevo a la comunidad. Todos le contaron la historia y justo el día de la víspera de Año Nuevo, en lugar de huir, esperó al monstruo vestido totalmente de rojo y lanzando petardos y fuegos artificiales. A todo esto se unieron los aldeanos, el cielo se iluminó y el ruido era atronador. En vista del panorama, Nian huyó y nunca más apareció.

2.9 Análisis de los países: China

Esta leyenda explica que se haya convertido en tradición usar fuegos artificiales en los desfiles, que el sonido de los tambores y los gongs inunde las calles, que se use el color rojo por todos lados y los desfiles y danzas no paren en toda la celebración, todo para que los demonios no perturben la entrada al nuevo año. (“History”, 2010)

Calendario zodiacal Chino (Leyenda Emperador Jade)

Hay diversas leyendas que explican por qué en la astrología China cada año lo representa un animal.

Una de ellas habla sobre el gran Emperador Jade. Éste quería crear un horóscopo con doce animales y decidió celebrar una carrera con todos los animales que poblaban la tierra.

La leyenda cuenta que la carrera se celebró en la selva y transcurrió por un río. El buey iba en cabeza, pero la rata se las ingenió para ir durante el recorrido subida en su cabeza. Por lo que, justo cuando el buey iba a ganar, la rata saltó y quedó primera, dejando en segundo lugar al buey. El siguiente en llegar fue el tigre, el conejo, el dragón, hasta llegar al último puesto que fue para el cerdo. De esta forma, cada uno de los años que forman el calendario chino tienen un animal de estos doce. (KUZSEWSKY, 2010).

Tianlong

El dragón Tianlong es un dragón celestial, un dragón volador que cuida del palacio celestial. Se ha escogido este dragón porque es uno de los más importantes dentro de la mitología china. Además su poder celestial, hace que se le pueda atribuir el poder de abrir portales mágicos en la historia del cuento. (“Cultura Asia”, 2013).

Teatro de sombras Chino

El teatro de sombras está presente en muchas culturas, pero en china tiene una gran tradición milenaria. El “Piyong” o teatro de sombras chinas se basan en un conjunto de siluetas que suelen estar hechas con pieles de animales curtidas. Dentro de las representaciones el color más utilizado es el negro, pero se pueden usar el color rojo, verde, azul... cada uno con un simbolismo concreto. Las siluetas se mueven desde detrás del escenario iluminado, con varillas, dos de ellas para las extremidades, y la otra para la zona de la cabeza. (GUIGNOLLET, 1871).

2.9 Análisis de los países: China

NATURALEZA

China ofrece una gran variedad de paisajes impresionantes. Dentro de ella podemos destacar el Río Yangtze, el Tibet, El Desierto del Gobi o las impresionantes Montañas de Tianzi. (“Sobre China. Naturaleza en China”).

GASTRONOMÍA

Dentro de la gastronomía, hay un amplio abanico de platos: Siew Yhok, Arroz congee, Youtiao, Chow Mein, Zongzi, y una infinidad de variantes en la realización según la provincia.

Durante la celebración del Año Nuevo, también se realizan muchos platos tradicionales como el Gallo al Fuego e infinidad de platos de pescado. (“Universia España”)

ARTE

El arte en china se divide en varias dinastías. En cuanto a la arquitectura hay que destacar las construcciones típicas como los Hutong o la china Muralla china. En el arte la porcelana, la artesanía, las pinturas murales o la seda. (“Universia España”)



Imagen 02.15 Dragón en desfile de Año Nuevo (2012). [Fotografía]

Recuperado de <http://www.dragonboatevents.ch/en/news/details.php?id=41&year=2012>



Imagen 02.16 [Celebración Año Nuevo Chino]

Recuperado de <https://www.dondeir.com/2017/01/ano-nuevo-chino-2017-donde-vivirlo-cdmx/>

2.9 Análisis de los países: Perú

CULTURA

Perú es un país del sur del continente americano. La cultura peruana es una gran mezcla de componentes de distintas etnias que habitaron y habitan lo que actualmente es el territorio del Perú, las más importantes son el bloque aborigen y criollo o español, seguido por los bloques afroperuano y asiático. (“Cultura y tradiciones de Perú”)



Imagen 02.17 [Imagen de Perú]

Recuperado de <http://www.puntoycoma.pe/tag/peru/>

NATURALEZA

Perú tiene muchísimas riquezas naturales entre las que más destacan están Machu Picchu, Cusco, Laguna de Llanganuco, Parque Nacional del Macu, Lago Titicaca y Cañón del Colca. (“Perú Travel”)

GASTRONOMÍA

Uno de los platos de típicos de Perú es el ceviche, sopa Menestrón, pisco sour, arroz zambito etc... Su gastronomía es muy diversa y podríamos decir que es una fusión entre la comida española, morisca y africana. (“Cultura y tradiciones de Perú”)



Imagen 02.18 [Imagen gastronómica del Ceviche]

Recuperado de <http://peru.com/estilo-de-vida/gastronomia/gastronomia-peruana-se-luce-serie-digital-off-the-table-comida-noticia-501291>

ARTE

En Perú encontramos el arte andino inca y preinca. El arte precolombino encuentra su expresión principal en la cerámica, así como en la escultura sobre piedra, la orfebrería, la arquitectura y el mundo del textil. (“Cultura y tradiciones de Perú”)

2.9 Análisis de los países: Namibia

NAMIBIA

Namibia es un país que se encuentra en el sur del continente africano. África es un país en el cual el niño puede aprender mucho debido al contraste de culturas con la de nuestra civilización. Es un continente muy diverso donde hay influencias europeas y musulmanas. Además se hablan algunas unas de las lenguas más conocidas de Europa. Hay diversidad de razas, etnias y tribus. (“Desierto de Namibia”)

NATURALEZA

Para el apartado de Naturaleza, se ha escogido concretamente el Desierto de Namibia que se sitúa en la costa Atlántica. El desierto del Namib tiene más de 45 millones de años, y se considera que es el desierto más antiguo del mundo y se prevé que existía durante la Era Terciaria, la época en que se extinguieron los dinosaurios. (“Desierto de Namibia”)

Desierto del Namib

El desierto del Namib (Desierto de Namibia) donde se encuentran las dunas más altas del mundo, dunas de arena de hasta 300 metros, son gigantescas murallas de arena. Al tener unas temperaturas realmente altas no llueve casi nunca, ya que el índice anual de lluvias es inferior a 25 mm. Las temperaturas pueden alcanzar hasta los 55 grados centígrados.

Los predadores y demás animales que viven en este desierto, les es muy difícil obtener agua. Estos animales sólo pueden obtener humedad a través de sus presas y la velocidad es una necesidad para ellos para poder cazar y alimentarse. Además, muchos animales se aprovechan de otros animales que saben cómo obtener agua. Es interesante observar los comportamientos de estos habitantes del desierto, todos estos animales sobreviven en el desierto más antiguo e inhóspito de la tierra.

La escasez de precipitación se agrava por su cercanía con una corriente marina fría. Sólo se extiende hasta una distancia de 30 a 100 km desde el Atlántico al interior del continente africano. Ello se debe a las grandes corrientes marinas que alteran la circulación atmosférica en el sur de África e impiden la formación de una franja desértica continua desde el Atlántico hasta el océano hasta el océano Índico. Sin embargo, cerca de la costa se forman nieblas por las fuertes brisas del mar. MARTIN (2004)

Río de arena

En el río de arena se encuentran animales muy grandes que son raros de ver en el desierto, como elefantes, órices del cabo y gacelas saltarinas. La vida aquí es abundante, puesto que hay valles y lechos de ríos secos, que sólo se llenan una vez al año.

2.9 Análisis de los países: Namibia

El río pocas veces alcanza al mar y el agua que se encuentra debajo de los valles duran muy poco tiempo.

Los elefantes que viven en el río de arena saben cómo obtener agua del subsuelo. A través del olfato detectan la humedad que hay cerca de arbustos y árboles del valle. Excavan hasta encontrar el agua y beben hasta saciarse. Los animales que viven cerca aprovechan la llegada de los elefantes para obtener agua que dejan en los surcos. (“Documentales100, 2015”)

Deadvlei

El vlei Dead es una cuenca de barro separada por una duna del famoso vlei de Sossus. En las grandes dunas de Sossusvlei, llama la atención la abundante vegetación. Una vegetación que sobrevive gracias a la humedad que portan las nieblas matutinas y a los ríos subterráneos que inundan estacionalmente las cuencas formadas entre las grandes dunas, permitiendo la creación de pantanos conocidos como “vleis”. Cuando estas charcas se secan, los suelos son agrietados por el sol y presentan tonos blancos debido a la alta concentración salina. FRAGA (2014)

Duna 45

Esta duna es muy famosa, muchos visitantes ascienden esta duna para ver uno de los amaneceres más increíbles del desierto. Tiene más de 100 metros de altura y es la una de las dunas más

accesibles que hay.

La duna 45 recibe este nombre porque se halla a 45 km de Sesriem. (“Sossusvlei”)

Cañón del río Fish

El Cañón del Río Fish es uno de los 4 cañones más grandes del mundo. El río Fish, que es el más largo del país con más de 600 kms de largo, fluye por una inmensa garganta hace millones de años, este río se une al río Orange a unos 70 km al sur del cañón. El cañón mide unos 160 km de largo y alcanza los 27 km de ancho. (“África Salvaje”, 2015”)

Escarabajo de Namibia (Stenocara)

Es un insecto que vive en el desierto de Namibia y obtiene agua de la niebla. Este insecto posee una superficie en su cuerpo diseñada para capturar la humedad ambiente, condensando las gotas de agua en las protuberancias, en uno de los lugares más secos del planeta. Para lograrlo, el escarabajo controla además la temperatura de su superficie corporal manteniéndose bajo tierra la mayor parte del día conservando el frío necesario para condensar humedad.

Una vez fuera de su escondite, el escarabajo acumula el agua en su espalda y hacia el final del ciclo eleva la parte posterior de su cuerpo para que el agua escurra directamente hasta su boca. (“Ecured”)

2.9 Análisis de los países: Namibia

Camaleón de Namaqua

El cuerpo y el comportamiento de este camaleón de Namaqua ha evolucionado para evitar que se sobrecaliente. Excava agujeros en la arena hasta llegar a la arena más fresca. Se para sobre las patas para levantar su cuerpo sobre la arena caliente. Es el camaleón más rápido del mundo. (“Biopedia”).

CULTURA

En la cultura se hablará sobre la tribu Himba, una de las tribus más conocidas en este país. Se hablará sobre cómo construyen las cabañas donde viven, la importancia de los elementos decorativos en sus cuerpos (joyas, capas hechas con piel de vaca, pulseras, brazaletes, etc), sus peinados, pasta rojiza para su cuerpo (otjize) hecha con grasa de vaca y polvos rojizos que obtienen de unas piedras, que sirve para protegerse del sol y las picaduras de los insectos. (“Ecured”)

GASTRONOMÍA

Como continuación del anterior cuento, relacionado con el tema de la cultura, se hablará de la gastronomía, la ganadería nómada de la tribu Himba, que es la base de la existencia del pueblo en la zona desértica de Kaokoland, en el este del desierto de Namibia. Además, se hablará de una tribu muy relacionada con esta, la cual están emparentadas, la

tribu de los Hereros, ellos viven del ganado y una modesta agricultura. MARTIN (2004)

ARTE

Dentro del arte de Namibia, además de todos sus increíbles paisajes y animales que habitan en el desierto, se encuentra el arte de la roca. Se hablará de los San, que se cree que son los indígenas del África meridional. No dejaron rastro de su presencia a excepción de las historias notables en las rocas. Las pinturas, dibujos o imágenes grabadas en las rocas se conocen comúnmente como arte de la roca. Este arte rupestre se encuentra en todas partes en África del Sur y en Namibia: Spitzkoppe, Brandberg y Twyfelfontein. (“Namibia Travel Companion”).



Imagen 02.19 [Dunas de Namibia]

Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/sucesos/20170812/43525547052/namibia-turista-muerta.html>

2.9 Análisis de los países: España

CULTURA

España es un país con un rico patrimonio histórico y cultural, una mezcla de culturas: celtas, romanos, griegos, visigodos, íberos, musulmanes..etc. Se caracteriza por tener una gran diversidad regional que ha dado lugar a varios idiomas cooficiales al español: euskera, catalán, gallego y valenciano. Tiene numerosas festividades, la mayoría relacionadas con la religión, algunas de las más conocidas son San Fermín, los carnavales de Canarias, la Feria de Abril de Sevilla, entre otras. (“Cultura y tradiciones de España”).

GASTRONOMÍA

En el apartado de gastronomía se ha escogido la de las Islas Canarias. En ella podemos resaltar productos como el mojo picón, las papas arrugadas, el gofio, miel de palma, con los que se han platos como: puchero, conejo al salmorejo, rancho, sancocho etc. (“Cultura y tradiciones de España”).

ARTE

Dentro del arte, hemos querido resaltar a Dalí, Picasso y el Greco, todos con una extensa obra artística. (“Cultura y tradiciones de España”).



Imagen 02.20 [Descenso del Río Sella]

Recuperado de <http://jairecanoas.com/descenso-del-sella.php>

2.9 Análisis de los países: Francia

CULTURA

Francia es un país del continente europeo, que siempre se ha caracterizado por ser el centro cultural de Europa. Entre las tradiciones y festividades podemos destacar el Carnaval de Niza y el Mardi Grass. (“Cultura y tradiciones de Francia”).

GASTRONOMÍA

La gastronomía francesa es una de las más importantes del mundo. Entre sus platos más reconocidos encontramos el foie gras, los mariscos más variados, quesos excelentes como el roquefort y sobre todo, las trufas. (“Kwintessential. Guide To France”).

ARTE

En París hay más de 150 museos, entre los que destacan el Museo de Louvre, el Museo de Orsay, el Centro Pompidou, entre otros. (“Cultura y tradiciones de Francia”).

NATURALEZA

Francia cuenta con muchos espacios naturales. Entre ellos podemos destacar con el Canal du Midi, Auvernia, Provenza o Vosgos. (“France. Naturaleza en Francia”).



Imagen 02.21 [Fotografía de la provenza Francesa]
Recuperado de <https://elsouvenir.com/la-provenza-francesa-y-sus-coloridos-campos/>

2.9 Análisis de los países: Australia

CULTURA

Australia es un país del continente de oceanía, con una enorme riqueza cultural. Las principales tradiciones de la cultura indígena y las costumbres europeas, especialmente las británicas, ya que el país surgió a partir de una colonia británica. Muchas de las tradiciones aún conservan lenguaje aborígen. Una de las festividades más importantes es el día de Australia el 26 de Enero. (“Cultura y tradiciones de Australia”).

GASTRONOMÍA

El pescado es el plato favorito por excelencia. Las carnes asadas con frutas rojas y acompañadas de verduras son otras de las preferencias gastronómicas; todo ello, regado por un buen vino de la zona. El Vegemite es una pasta de extracto de levadura ideal para untar pan que es muy típica en el país y que se caracteriza por su intenso sabor. Entre los postres destaca la pavlova, un dulce de merengue cubierto con frutas y cremas. (“Universia, España”).

ARTE

Australia tiene un gran cantidad de arte aborígen y arte rupestre. Pintura en hojas, tallas de madera, en piedra, pintura de arena, etc. (“Cultura y tradiciones de Australia”).

NATURALEZA

La Gran Barrera de Coral, El Lago Rosa, Los Bosques tropicales, el Grand Ocean Road y el Parque Nacional Kakadu. Estas, son algunas de las maravillas que ofrece este gran país. (“Australia”).



Imagen 02.22 [Fotografía de la Gran Barrera de Coral australiana]

Recuperado de <http://www.australia.com/es-cl/places/great-barrier-reef.html>

2.10 Tipografías infantiles

Además de analizar las fuentes más usadas y cuerpo tipográfico de los cuentos infantiles expuestos en el apartado de “Análisis de cuentos infantiles”, también hemos consultado una investigación realizada por Raymarie Acevedo “**Érase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños**”.

Las conclusiones que sacamos a partir de la información obtenida de estas fuentes han sido:

Tipografías para portada

Tamaño: 24 puntos

Tipografía: Con serifa no cursiva

Color: Negro

Tipografía interior

Tamaño: Entre 12-18 puntos, siendo esta última la que más se utiliza.

Tipografía: Con serifa

Color: Negro

Tipografías más usadas: Bembo, Century, Times New Roman, Folder, Sabon, Garamond, Report, Gill Sans.

2.11 Análisis de materiales infantiles

Tras haber analizado los cuentos infantiles hemos sacado una serie de conclusiones sobre materiales, gramaje y acabados adecuados para los niños entre 4-7 años de edad.

La inmensa mayoría de los cuentos infantiles que hemos utilizado utilizan para la cubierta cartón. De los cuentos infantiles que hemos analizado hemos sacado la siguiente relación de gramaje: 100, 120, 130, 150-170, 200-250, 266.

En las páginas interiores hay materiales y acabados muy variados dependiendo de la edad del niño, pero el más usado es papel estucado brillo.

2.12 Análisis de series infantiles: Caillou

Se trata de una serie protagonizada por un niño de 4 años que vive con sus padres y su hermana. A través de escenarios y personajes con tonos claros y difuminados presenta una estética infantil y cercana al pequeño espectador.

ASPECTOS EDUCATIVOS

El objetivo principal de la serie es enseñar a través de Caillou, una serie de pautas de comportamiento responsable con la gente y el espacio que nos rodea. Por lo tanto tiene una temática actitudinal, enseña la actitud correcta que hay que tener en diferentes situaciones.

ASPECTOS TÉCNICOS

Cada episodio sigue un orden lineal y secuencial característico de un cuento. La estructura interna es clásica y lineal: presentación, nudo y desenlace.

Los planos que más utiliza son el plano general, el primer plano y el plano americano. Como se trata de dibujos animados no hay casi movimientos de cámara, pero se consiguen planos como el cenital, al mostrar el mar desde arriba visto por Caillou.

ASPECTOS ESTÉTICOS

Los personajes tienen trazos muy simples. Esto se aprecia a la perfección en la cara de Caillou, simplemente son dos

puntos para los ojos y una línea curva para la sonrisa.

Los decorados suelen ser paisajes naturales, el que más predomina es la playa. Se caracteriza por tonos claros y difuminados con contorno negro.

Los sonidos que aparecen en la serie son los propios diálogos de los personajes y numerosas onomatopeyas y sonidos propios del ambiente, como el oleaje de la playa. (“En perfecto estado”)



Imagen 02.23 Imagotipo de Caillou
CHRISTINE L'HEUREUX Y HÉLÈNE DESPUTEUX
(1997). [Imagotipo] Recuperado de <https://yderepentepapis.com/2016/03/23/caillou-te-gusta-o-lo-odias/>

2.12 Análisis series infantiles: Ben y Holly

Se trata de una serie de animación protagonizada por dos personajes: la princesa Holly y su mejor amigo, el duende Ben. Ambos viven en un pequeño reino, Holly es una aprendiz de hada y Ben construye cosas increíbles.

ASPECTOS EDUCATIVOS

La serie transmite los valores de la amistad y el compañerismo, además del de la familia, amor por los animales y la naturaleza e intenta fomentar la creatividad y trabajo en equipo.

ASPECTOS TÉCNICOS

Sigue un orden lineal y secuencial característico de un cuento. La estructura interna es clásica y lineal: presentación, nudo y desenlace.

Sigue un orden lineal y secuencial característico de un cuento. La estructura interna es clásica y lineal: presentación, nudo y desenlace.

Utilizan una gran cantidad de planos en sus diversos libros, pero el plano general es uno de los más usados.

ASPECTOS ESTÉTICOS

El estilo de animación está enfocado a los dibujos infantiles, que tienen un aspecto sencillo y con un estilo de garabato, como si estuvieran dibujados por

niños. Es ilustración plana que combina con elementos de sombras y texturas. ("Ben y Holly. IMDB").



Imagen 02.24 El pequeño Reino de Ben y Holly. NEVILLE ASTLEY Y MARK BAKER (2013).

Personajes principales de la serie [Ilustración] Recuperado de <http://rimasdecocolores.blogspot.com.es/2013/01/el-pequeno-reino-de-ben-y-holly.html>

2.12 Análisis de series infantiles: Pocoyó

Se trata de una serie que muestra las aventuras de un niño llamado Pocoyó mientras descubre el mundo e interactúa con él. Todo esto lo hace con la compañía de sus amigos animales Pato, Elly, Pajaroto y su mascota Loula. No existe diálogo alguno, ya que la serie es narrada por una voz en off que explica cada situación e incluso le habla al propio protagonista.

ASPECTOS EDUCATIVOS

El objetivo principal de la serie es enseñar a través de Caillou, una serie de pautas de comportamiento responsable con la gente y el espacio que nos rodea. Por lo tanto tiene una temática actitudinal, enseña la actitud correcta que hay que tener en diferentes situaciones.

La franja de edad a la que está destinada la serie es a niños entre 3 y 6 años, por lo que usan un lenguaje coloquial y básico para que sea comprendido por todos.

ASPECTOS TÉCNICOS

Cada episodio sigue un orden lineal y secuencial característico de un cuento. La estructura interna es clásica y lineal: presentación, nudo y desenlace.

Los planos que más utiliza son el plano general, el primer plano y el plano americano.

ASPECTOS ESTÉTICOS

Los personajes tienen trazos muy simples. Esto se aprecia a la perfección en la cara de Caillou, simplemente son dos puntos para los ojos y una línea curva para la sonrisa.

Los decorados suelen ser paisajes naturales, el que más predomina es la playa. Se caracteriza por tonos claros y difuminados con contorno negro. SALMERÓN, 2012.



Imagen 02.25 Pocoyó

DAVID CANTOLLA, COLMAN LÓPEZ, LUIS GALLEGU Y GUILLERMO GARCÍA CARSI. (2005). Personajes principales de la serie [Ilustración] Recuperado de <http://www.marcaprint.com/blog/a-nuestros-hijos-les-encanta-pocoyo/>

2.12 Análisis series infantiles: Peppa pig

La serie la protagoniza Peppa, una cerdita de 5 años que vive con su hermano George y sus padres: Mamá Pig y Papá Pig. La trama se desarrolla en su casa donde muestra situaciones con las que podría encontrarse cualquier niño de su edad y aprende sobre el mundo que le rodea.

ASPECTOS EDUCATIVOS

La serie se caracteriza por las relaciones positivas entre la familia y los niños que acompañan a los protagonistas, por lo que muestra un ejemplo perfecto de lo que son las buenas relaciones que tienen que existir con los demás y entre padres e hijos. Trata diferentes temas desde las emociones hasta explicar a los niños los principios básicos de la agricultura y ecología.

ASPECTOS TÉCNICOS

Tiene una estructura lineal y clásica: presentación, nudo y desenlace. El montaje es lineal y el sonido se adapta a la imagen por lo que tiene carácter diegético.

Suele el primer plano, el plano medio, el americano y el general. La mayor parte del tiempo la cámara está fija, aunque podemos ver en algunos episodios travelling y zooms.

ASPECTOS ESTÉTICOS

Los personajes son muy simples, en

dos dimensiones y esquemáticos, con una estética de garabato como si fuera un dibujo realmente creado por un niño, básicamente son un círculo y una figura geométrica que forma el cuerpo. El color que predomina es el color rosa de la piel de los cerditos y el color del vestuario de cada uno.

Los decorados son muy simplificados, casi no suele haber movimiento y suelen ser la casa, la huerta, la escuela y el cobertizo. MUSICAL, 2012.



Imagen 02.26 Peppa pig

NEVILLE ASTLEY Y MARK BAKER (2014).

Escena de la serie Peppa pig [Ilustración] Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-peppa-va-de-excursion-peppa-pig-16/9788448835569/2094404>

2.12 Análisis de series infantiles: Cleo

La serie está protagonizada por la perrita Cleo que conoce a su dueña Irma en la perrera municipal. Cleo intenta siempre conseguir todas las cosas que le gustan a su amiga Irma.

ASPECTOS EDUCATIVOS

El objetivo principal de la serie es enseñar a través de Caillou, una serie de pautas de comportamiento responsable con la gente y el espacio que nos rodea. Por lo tanto tiene una temática actitudinal, enseña la actitud correcta que hay que tener en diferentes situaciones.

La franja de edad a la que está destinada la serie es a niños entre 3 y 6 años, por lo que usan un lenguaje coloquial y básico para que sea comprendido por todos.

ASPECTOS TÉCNICOS

Tiene una estructura lineal y clásica: presentación, nudo y desenlace. El montaje es lineal y el sonido se adapta a la imagen por lo que tiene carácter diegético. Una característica de la serie es que el único personaje que habla es la perrita, por lo tanto tiene la función de narradora que muchas veces se dirige al espectador como si fuera un personaje más.

ASPECTOS ESTÉTICOS

La serie tiene un estilo cut out, que simula el recorte de papel de los propios

dibujos, como si lo hubiera dibujado un niño con lápices de colores. Los personajes tienen contorno blanco alrededor irregular para simular el recorte. Tienen bastantes texturas: cera, lápices de colores, rotuladores...

Los escenarios están bastante elaborados y siguen la misma estética cut-out, a veces insertando fotografías o texturas más realistas. (“Cleo. IMDB”).



Imagen 02.25 Cleo

ANA SÁNCHEZ-GIJÓN (2015). Escena de la serie [Ilustración] Recuperado de <http://www.elplural.com/sites/default/files/field/image/cleo2.jpg>

2.12 Análisis de series infantiles

Conclusiones vídeos y series

Después de analizar las series infantiles podemos concluir que en todas ellas prevalece el aspecto educativo sobre el técnico y estético.

Los personajes, independientemente del target de edad al que se dirige, son amigables y cercanos. Los diálogos y planos son sencillos, mostrando en todo momento escenas que describen lo que la voz explica. Por último, el hilo conductor es siempre lineal.

Con respecto a los vídeos cu-out analizados en el anexo 2, podemos decir que el estilo cut-out digital, intenta imitar el movimiento natural que tendría una pegatina, suelen tener contorno blanco, las expresiones y movimientos no suelen ser realistas y la elaboración de los personajes depende mucho del grado de realismo que busque el creador, pero suele ser simples y con poco volumen.

2.13 Análisis logotipos infantiles: Pocoyó

El logotipo de Pocoyó refleja perfectamente la temática de la serie y se basa en una composición de bloques con letras que crean el propio nombre del personaje.

Está formado por distintos bloques de juguete de diferentes colores: rojo, azul, verde, violeta y amarillo. Los bloques no son perfectamente cuadrados, sino desiguales entre sí, creando una composición dinámica y alegre.

La utilización de los bloques se puede vincular con el aprendizaje que adquiere el personaje dentro de la serie, utilizando estos bloques para aprender palabras, formas u otros conceptos, de una manera divertida.

Tiene estilo 3D, con animación simple. Los colores son variados y visualmente alegres y llamativos.



Imagen 02.26 Pocoyó

DAVID CANTOLLA, COLMAN LÓPEZ, LUIS GALLEGO Y GUILLERMO GARCÍA CARSI. (2005). Logotipo de pocoyó [logotipo] Recuperado de <http://www.marcaprint.com/blog/a-nuestros-hijos-les-encanta-pocoyo/>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Peppa pig

El logotipo de la serie Arthur consta de el nombre del personaje principal y su imagen saludando al espectador todo dentro de un círculo fragmentado en cuadrados blancos y negros.

La tipografía es sans serif, en minúscula y con sombra. Se trata de una tipografía dinámica y de color rojo que capta la atención desde el primer instante. El segundo foco de atención es el propio Arthur que aparece sentado en uno de los bordes del círculo.



Imagen 02.27 Peppa pig

NEVILLE ASTLEY Y MARK BAKER (2014).

Imagotipo de Peppa pig [imagotipo] Recuperado de <http://adoma.es/qpeppa-pigq-por-cristina-yuste/>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Cleo

El logotipo está formado por el mundo de Cleo, su familia y amigos. El personaje principal está situado en el centro, rodeado de un círculo de papel donde aparecen los demás personajes.

Debajo del personaje se encuentra el título de la serie, que es el propio nombre del protagonista.

La estética del logo sigue la misma que la serie, estilo cut out, que simula el recorte de papel de los propios dibujos y como si lo hubiera dibujado un niño con lápices de colores. Tiene un acabado elaborado y que sigue el mismo estilo que la serie.

Todos los personajes están compuestos alrededor del círculo, alrededor de Cleo, con un arcoíris y estrellas, también con el mismo aspecto de dibujo infantil.

La tipografía simula un recorte de papel formando el nombre de Cleo. Los colores empleados son variados.



Imagen 02.28 Cleo

ANA SANCHEZ-GIJÓN (2015). Imagotipo de Cleo [imagotipo] Recuperado de <http://www.rtve.es/rtve/20150211/llega-clan-cleo-perrita-curiosa-muy-divertida/1097460.shtml>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Ben y Holly

El logotipo está formado por el título de la serie: Ben & Holly's Little Kingdom (El pequeño mundo de Ben y Holly). El título está enmarcado, y éste a su vez, enmarcado por otro. Las líneas son sólidas y discontinuas.

La tipografía del título es redonda, sans serif y con remates circulares en las letras. En las palabras "Little" y "Kingdom" aparecen unas figuras que reflejan el mundo de los personajes: una flor y una corona. Aludiendo a la naturaleza y al reino.

"Ben & Holly's" está dispuesto en arco y "Little Kingdom" en horizontal debajo del título principal, en menor tamaño.

Encima del marco aparece posada una mariquita, este insecto forma parte del pequeño reino de estos dos personajes. La estética del logo sigue la de la serie: simple y con un estilo de garabato como si lo hubiera creado un niño.

Los colores que se emplean son: Azules, amarillo y negro; y el color rojo y negro en la mariquita.



Imagen 02.29 Ben y Holly

NEVILLE ASTLEY Y MARK BAKER (2013).

Imagotipo de Ben y Holly [imagotipo] Recuperado de <http://el-ocho.com/portfolio/el-pequeno-reino-de-ben-holly/>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Caillou

El logotipo es directo. Utiliza el nombre del protagonista de la serie y su nombre. El título es “caillou” y se muestra con un estilo muy simple, como la serie. El nombre, a diferencia de otros títulos de serie, no se muestra con la primera letra en mayúsculas.

El título está enmarcado como si fuera un parque infantil, ya que la línea exterior simula un tubo con pequeñas cadenas de colores.

El protagonista de la serie aparece sobresaliendo de su propio nombre, es un mensaje claro para el público, aludiendo quién es el personaje.

El estilo y estética sigue el mismo que el de la serie, con un trazo simple para el personaje y un estilo infantil sencillo.

La tipografía empleada es sans serif, redonda y en minúsculas todo el nombre. Se muestra en color blanco sobre un fondo rojo. El tubo exterior es de color azul con un poco de sombra en su interior, haciendo destacar más el título.



Imagen 02.30 Imagotipo de Caillou

CHRISTINE L'HEUREUX Y HÉLÈNE DES-PUTEAUX (1997). [Imagotipo] Recuperado de <https://yderepentepapis.com/2016/03/23/caillou-te-gusta-o-lo-odias/>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Dora la exploradora

El logotipo es el propio nombre la serie con una tipografía divertida y dinámica. Usa el violeta, azul naranja, verde y rosa degradados y con volumen. Estas son las tonalidades de color que más aparecen en la serie.

La tipografía del logotipo es muy dinámica en la palabra “Dora”. Es una composición poco equilibrada que da protagonismo a la el nombre “Dora” dejando en un segundo plano “la exploradora”.



Imagen 02.31 Dora la exploradora

CHRIS GIFFORD, VALERIE WALSH VALDES Y ERIK WEINER (2000).

Logotipo Dora la exploradora [logotipo] Recuperado de <http://dejuguetes.blogspot.com.es/2011/12/la-cocina-de-dora.html>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Juan y Tolola

Usa una tipografía san serif, en mayúscula y con unas proporciones de blanco muy distintas entre sí, creando sensación de dinamismo. Además el artículo "la" está enmarcado dentro de una flecha que apunta hacia la derecha, simulando una señal que hay que seguir para comenzar a explorar.

El logotipo de Juan y Tolola juega con los nombres de los protagonistas enmarcados en un círculo blanco. La tipografía es en minúscula, san serfi y de color negro. Está colocada de manera desigual y algunas letras son más pequeñas que otras, dando aspecto de collage.

Alrededor de los nombres hay unas mariposas muy simplificadas con texturas que se repiten en los escenarios y decorados de los capítulos, que combinan fotografía con ilustración 2d y collage.

Cabe añadir que el logotipo nunca suele aparecer solo, si no siempre con una imagen de los protagonistas.

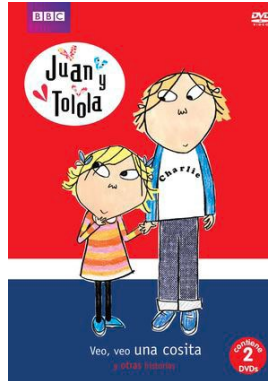


Imagen 02.32 Juan y Tolola

LAUREN CHILD (2005). Cubierta de DVD con imagotipo [imagotipo] Recuperado de <http://www.dvdgo.com/dvd-pack-juan-y-tolola-cuida-de-tu-planetaveo-veo-una-cosita-dvd/2125784>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Arthur

El logotipo de la serie Arthur consta de el nombre del personaje principal y su imagen saludando al espectador todo dentro de un círculo fragmentado en cuadrados blancos y negros.

La tipografía es sans serif, en minúscula y con sombra. Se trata de una tipografía dinámica y de color rojo que capta la atención desde el primer instante. El segundo foco de atención es el propio Arthur que aparece sentado en uno de los bordes del círculo.

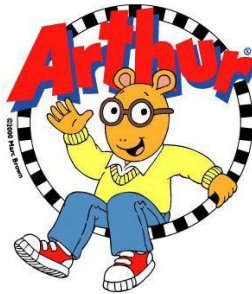


Imagen 02.33 Arthur

MARC BROWN (1996). Logotipo Arthur [logotipo] Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film345525.html>

2.13 Análisis logotipos infantiles: Phineas y Ferb

Usa una tipografía san serif, en mayúscula y con unas proporciones de blanco muy distintas entre sí, creando sensación de dinamismo. Además el artículo “la” está enmarcado dentro de una flecha que apunta hacia la derecha, simulando una señal que hay que seguir para comenzar a explorar.

El logotipo de Juan y Tolola juega con los nombres de los protagonistas enmarcados en un círculo blanco. La tipografía es en minúscula, san serfi y de color negro. Está colocada de manera desigual y algunas letras son más pequeñas que otras, dando aspecto de collage.

Alrededor de los nombres hay unas mariposas muy simplificadas con texturas que se repiten en los escenarios y decorados de los capítulos, que combinan fotografía con ilustración 2d y collage.

Cabe añadir que el logotipo nunca suele aparecer solo, si no siempre con una imagen de los protagonistas.



Imagen 02.34 Phineas y Ferb

DAN POVENMIRE Y JEFF “SWAMPY” MARSH (2007). Imagotipo de Phineas y Fern para Disney Channel. [imagotipo] Recuperado de http://es.phineasyferb.wikia.com/wiki/Archivo:Pyf_logo.png

2.13 Análisis logotipos infantiles

Conclusiones

En todos los logotipos se utiliza el nombre del protagonista de la serie a modo de título. El nombre aparece en diferentes disposiciones: letras capitales, la primera letra capital y las demás en caja baja, o solo en caja baja.

La estética de la serie marca el estilo del logotipo y de la tipografía empleada. Muchas veces el nombre interactúa con el personaje, como es el caso de Peppa Pig. También utiliza elementos básicos de la serie o con los que suele interactuar el personaje principal, por ejemplo, el de Pocoyó, utiliza bloques de colores con letras para formar su nombre.

Algunos logotipos incluyen al protagonista y otros simplemente, utilizan el nombre con elementos importantes de la serie y su temática. Todos ellos, crean un gran impacto visual.

Las tipografías suelen ser dinámicas, con diferentes angulaciones, tamaños, colores y kernings, lo que aporta aún más la sensación de juego, movimiento, energía y diversión.

2.14 Conclusiones de la investigación

Finalizado este apartado de investigación hemos obtenido los datos suficientes para comenzar la fase de desarrollo. Las conclusiones del apartado de investigación son las siguientes:

Tenemos que realizar un libro adecuado para un target de edad 4-7 años.

Los libros que vamos a realizar tienen que tener una historia sencilla pero a la vez entretenida, donde los personajes sean protagonistas y guías de la historia.

La imagen de la marca “Land y Windy” tiene que ser dinámica, unificada con el estilo escogido y que transmita el contenido simplificado de los libros.

En cuanto al corto animado, los diálogos tienen que ser simples y hacer referencia a las escenas y usar el estilo cut-out. Los planos que vamos a usar serán muy descriptivos como plano general, plano medio u algún plano detalle.

3. Desarrollo

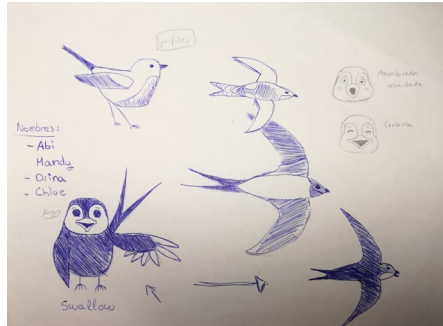
3. 1 Creación de los personajes

3.1.1 Personajes principales

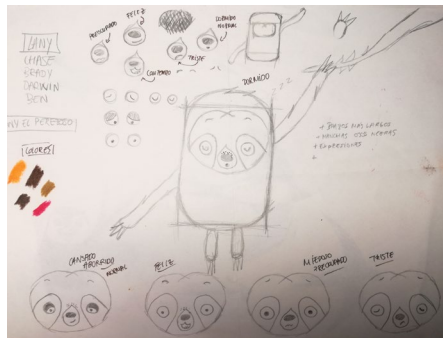
Bocetos

Tras haber investigado y analizado sobre cómo crear un personaje y referentes de ilustradores, empezamos la fase de desarrollo del proyecto, donde comenzamos a bocetar y plasmar nuestras ideas sobre un papel. En conjunto, realizamos varios diseños de los dos personajes protagonistas, Land, un oso perezoso, y Windy, una golondrina.

Ambos tienen características diferentes, por lo que nos centramos en cada uno de ellos por separado y con detenimiento.



Bocetos de las posiciones de la golondrina volando, caras, expresiones, nombres.



Bocetos de las posiciones del oso perezoso, expresiones faciales, nombres, colores.

3.1.1 Personajes principales

Proceso de ilustración

Tras finalizar los bocetos de los personajes y haber conseguido un diseño del que partir, comenzamos a plasmarlo en digital.

Los personajes los hemos trabajado tanto en Photoshop como Illustrator, pero finalmente utilizamos solo éste último para conseguir el resultado que queríamos.

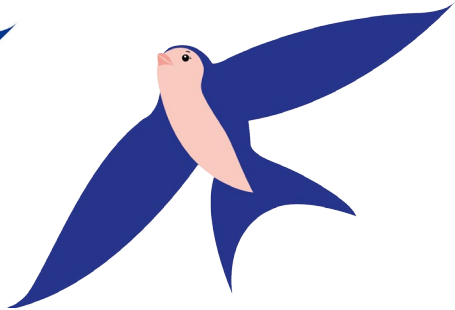
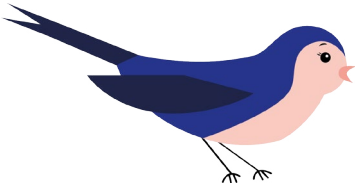
Comenzamos a crear las distintas posiciones del cuerpo y expresiones de los personajes para el corto animado y los cuentos.

Uno de los aspectos a tener en cuenta para las ilustraciones son el estilo cut-out, que posteriormente iban a tener fondo blanco y un movimiento en 2D. Por lo tanto decidimos crear un cierto volumen en el personaje.

Podemos observar la evolución de los personajes en las siguientes imágenes, donde mantenemos las formas y expresiones pero mejoramos la textura, el volumen y la personalidad de cada personaje.









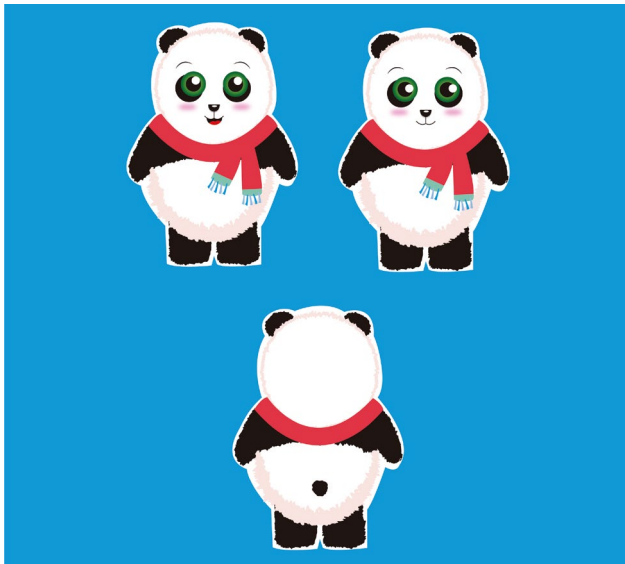
3.1.2 Personajes secundarios

Bamboo

Bamboo es un oso panda que vive en China, conoce a Windy y a Land de los viajes que hacen por el mundo. Es un osito muy simpático que le gusta comer y es muy aventurero.

Para crearlo se ha tomado como referencia una fotografía de un oso panda y se ha adaptado al estilo de los demás personajes.

Se ha escogido el nombre de Bamboo porque los osos pandas se caracterizan por comer esta planta, el bambú. El nombre está en inglés.



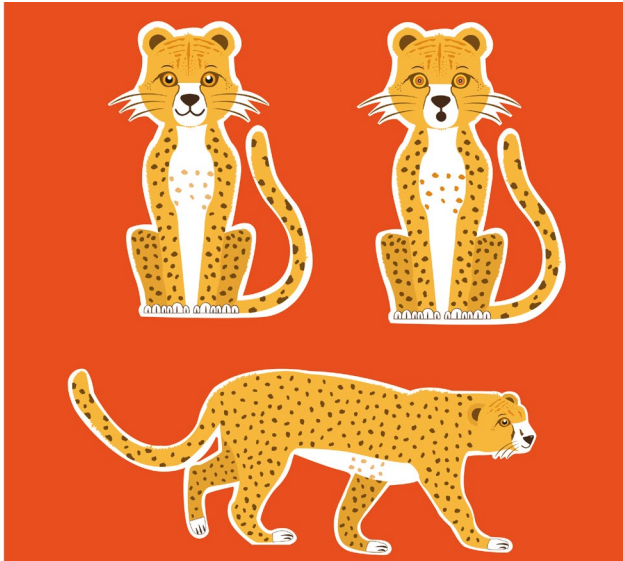
3.1.2 Personajes secundarios

Nippy

Nippy es un guepardo que vive en el desierto de Namibia, conoce a Windy y a Land de los viajes que hacen por el mundo. Es un guepardo al que le gusta correr, descubrir nuevos lugares y ayudar a los demás.

Para la creación del personaje se han tomado de referencias fotografías del guepardo de Namibia y se ha adaptado al estilo de los demás personajes.

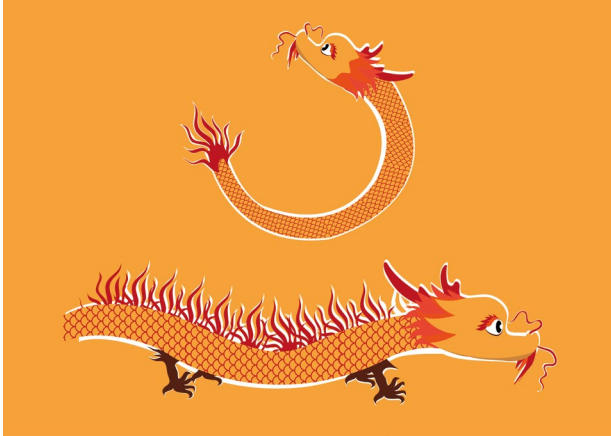
Nippy, significa "rápido, ágil" en inglés. Al ser un guepardo tiene mucha velocidad y agilidad para correr y saltar, por ello se ha escogido este nombre.



3.1.2 Personajes secundarios

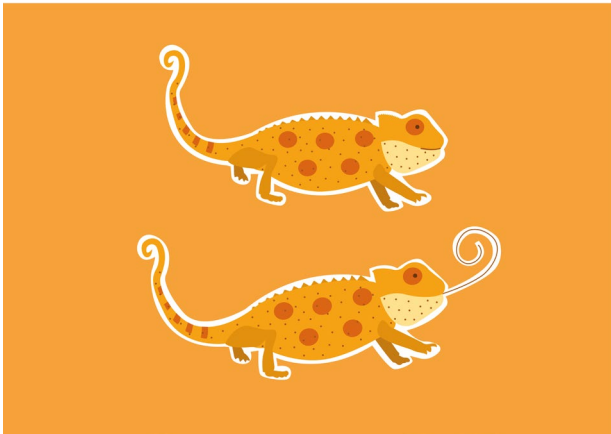
Tianlong

Dragón celestial



Namaqua

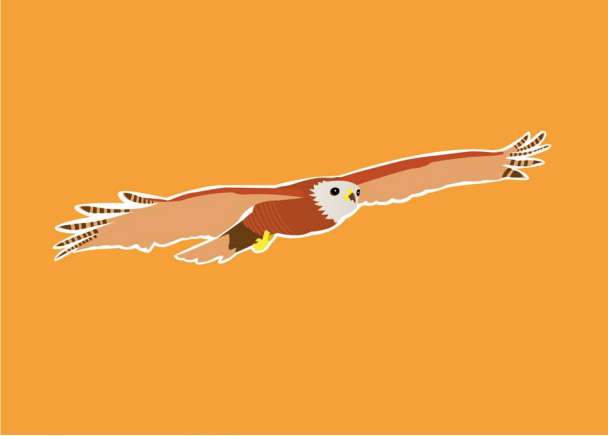
Camaleón de namaqua



3.1.2 Personajes secundarios

Falcon

Halcón del desierto de Namibia



Escarabajo Stenocara

Escarabajo del desierto de Namibia



3.2 Identidad corporativa

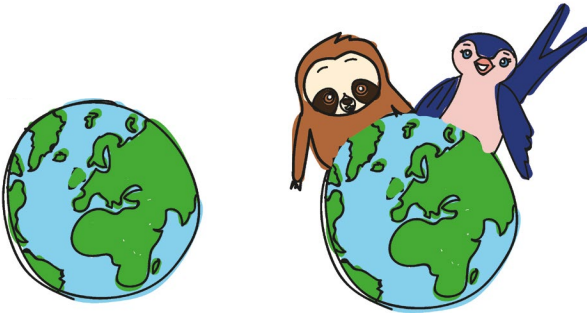
3.2.1 Creación de la marca

La creación de una identidad corporativa es fundamental para identificar la marca y todo su conjunto.

Partiendo del concepto de la marca y transmitiendo los valores de la misma, queríamos que la imagen fuera reconocible para los niños de la edad comprendida entre 4 y 7 años y además se identificaran fácilmente los personajes del cuento (Land y Windy).

Al estudiar e investigar otros logotipos y símbolos de otras series y cuentos infantiles, destacamos el crear una tipografía que funcione por sí sola y haga alusión a los personajes de manera alegre y dinámica.

3.2.2 Bocetos



3.2.3 La marca

La marca tiene como objetivo ser reconocible y perdurable, y a su vez transmitir la esencia de la marca: los viajes que hacen Land y Windy alrededor del mundo descubriendo y aprendiendo de nuevas culturas, ellos hacen de las historias un aprendizaje entretenido a los niños y niñas.

Los elementos visuales que conforman el isologo describen a la propia marca, siendo las hojas parte del hogar de los protagonistas (La Selva Amazónica), el mundo como símbolo de “viajar y descubrir” y los propios personajes detrás de estos elementos. El logotipo de “Land y Windy” se encuentra en el centro del mundo, el cual puede convivir sólo como una marca secundaria, pero sin embargo, el símbolo no puede convivir sin el logotipo.

Todo ello conforma el isologo de la marca Land y Windy transmitiendo los valores de la marca y cumpliendo los objetivos de la misma.

La marca sigue el mismo estilo que los personajes y las ilustraciones que se verán en los cuentos y en el corto animado (estilo cut-out), que es un aspecto muy importante para identificar la marca. El isologo y el logotipo siempre deben ir sobre fondo blanco, y éste a su vez sobre un color.



Isologo de la marca Land y Windy

3.2.4 Logotipo

Hemos creado dos versiones del logotipo, una en vertical y otra en horizontal, ya que éste funciona por sí solo para identificar la marca a través de una tipografía divertida, cercana y alegre.

Esta marca secundaria se va a utilizar para la página web, aplicaciones que complementan la marca y el merchandising de la misma. Dicha versión de la marca no necesita ir acompañada del símbolo. Sin embargo, el isologo, nunca debe separarse del logotipo.

Existen tres colores corporativos para las distintas versiones de la marca secundaria (logotipo).

Versión logotipo vertical



Versión logotipo horizontal



3.2.5 Tipografía corporativa

La tipografía que hemos empleado es la Oduda Bold. Ésta tiene un carácter divertido, alegre e infantil. Con una adecuada modificación y composición de la misma hemos creado el logotipo actual que forma parte de la marca principal y secundaria.

Oduda Bold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

3.2.6 Colores corporativos

Los colores corporativos que conforman la marca principal (isologo) son varios. Esto es debido a todas las tintas que llevan los propios personajes. Además de los colores añadidos para los elementos gráficos que complementan la marca.

Para el logotipo, hemos escogido un color rojo-naranja, que destaca sobre fondo blanco en todo el símbolo y lo complementa unificando todo el isologo.

Finalmente, hemos escogido dos colores corporativos más para las distintas versiones de la marca secundaria (logotipo) y para complementar la marca a través de otras aplicaciones.

Las muestras de color de la marca principal se pueden utilizar tanto en cuatricromía como en tintas planas para el desarrollo de la misma. En RGB solo se utilizarán para la página web y la aplicación para Ipad.



Pantone 151C
CMYK: 0 50 97 0
RGB: 243 146 0
#F39200



Pantone 7597C
CMYK: 8 80 86 1
RGB: 155 155 154
#DB4E2E



Pantone 7687C
CMYK: 87 77 9 1
RGB: 67 72 128
#43488F

3.2.6 Colores corporativos



Pantone 7566C
 CMYK: 25 63 83 18
 RGB: 158 100 56
 #B16532



Pantone 7506C
 CMYK: 7 16 36 0
 RGB: 236 217 178
 #F4DBB2



Pantone Black 2C
 CMYK: 63 159 75 72
 RGB: 53 49 37
 #342E1F



Pantone 465C
 CMYK: 24 39 67 13
 RGB: 177 147 94
 #BE955B



Pantone 160C
 CMYK: 27 70 96 23
 RGB: 146 84 36
 #A6541B



Pantone 1405C
 CMYK: 38 59 91 48
 RGB: 103 76 36
 #704C1C



Pantone Neutral Black C
 CMYK: 72 64 60 78
 RGB: 39 38 38
 #232222



Pantone 151C
 CMYK: 0 50 97 0
 RGB: 243 146 0
 #F39200



Pantone 731C
 CMYK: 34 69 100 45
 RGB: 108 68 27
 #794210



Pantone 7737C
 CMYK: 76 8 100 0
 RGB: 205 90 27
 #3EA037



Pantone 7457C
 CMYK: 40 0 11 0
 RGB: 178 215 227
 #9FD1DC



Pantone 489C
 CMYK: 7 31 29 0
 RGB: 227 192 177
 #F1C2B2



Pantone 7606C
 CMYK: 15 22 41 3
 RGB: 201 143 136
 #DC9189



Pantone 7683C
 CMYK: 80 58 14 1
 RGB: 82 107 165
 #446CA9



Pantone 287C
 CMYK: 100 84 31 13
 RGB: 0 50 131
 #002F87



Pantone 7670C
 CMYK: 78 75 15 2
 RGB: 87 81 145
 #595194



Pantone 7672C
 CMYK: 84 83 18 5
 RGB: 75 66 128
 #4E4084



Pantone 2745C
 CMYK: 100 100 27 19
 RGB: 36 15 110
 #250671



Pantone 663C
 CMYK: 11 12 8 0
 RGB: 228 224 228
 #E7E1E6



Pantone 363C
 CMYK: 80 13 100 2
 RGB: 92 149 64
 #318F38



Pantone 7597C
 CMYK: 8 80 86 1
 RGB: 155 155 154
 #DB4E2E



Pantone 7687C
 CMYK: 87 77 9 1
 RGB: 67 72 128
 #43488F



CMYK: 0 0 0 0
 RGB: 254 254 254
 #FFFFFF

3.2.7 Aplicaciones de la marca

Página web

Se ha creado una página web para la marca donde el público puede encontrar todos los productos de Land y Windy.

Se han utilizado los colores y la tipografía corporativa como elemento principal. Sigue el mismo estilo que la marca, una imagen divertida, alegre y sencilla. Las secciones de la página web están diferenciadas a través de los colores y están dispuestos en una “landing page”.

The image shows a screenshot of the Land y Windy website landing page, divided into three main horizontal sections with distinct colors: orange, red, and blue. The top orange section features the brand name 'Land y Windy' and a navigation menu with links for 'INICIO', 'LIBROS', 'PORTAL EDUCATIVO', and 'TIENDA ONLINE'. Below the menu is a banner for 'Las aventuras de Land y Windy' with illustrations of a penguin and a sloth, and buttons for 'Nuestro juego' and 'Corta animado'. The middle red section is titled '¡TENEMOS UN CORTO ANIMADO!' and includes a video player with a play button and a text box describing a cartoon about a penguin named Windy. The bottom blue section is titled 'NUESTROS LIBROS' and promotes books set in China and Namibia, showing book covers and a stack of books with a sloth character. Three lines with labels point to specific elements: 'Menú principal' points to the navigation menu, 'Acceso a los juegos educativos y al corto animado' points to the game and video buttons, and 'Sección de noticias' points to the book section.

Menú principal

Acceso a los juegos educativos y al corto animado

Sección de noticias

3.2.7 Aplicaciones de la marca

Página web



Acceso a todos los libros

Acceso a los juegos educativos: Juegos, actividades y lectura

Sección "tienda online"

Footer, redes sociales, contacto y derechos

3.2.7 Aplicaciones de la marca

Página web

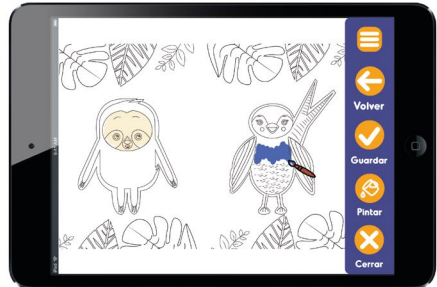
Layout página principal



3.2.7 Aplicaciones de la marca

Ipad

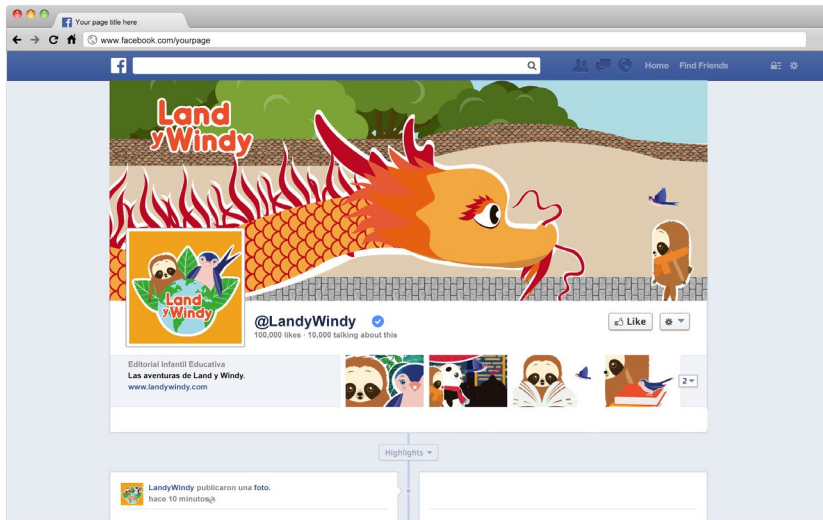
Además de poder jugar en la página web, hemos diseñado una aplicación donde se pueden encontrar todos los juegos educativos de la Marca. Esta aplicación tiene la opción de colorear a los personajes y acceder a las demás aventuras de los juegos. Hemos escogido el Ipad ya que cada vez lo utilizan más los niños pequeños para jugar.



3.2.7 Aplicaciones de la marca

Facebook

La marca utilizará la red social de Facebook como medio de comunicación para los clientes potenciales, que son los padres. Debido a que este tipo de marca (editoriales) no suelen utilizar otras redes sociales sólo se utilizara Facebook, donde se compartirá información sobre la marca frecuentemente para alcanzar mayor público.



3.2.7 Aplicaciones de la marca

Firma digital

Debido a la naturaleza de la marca y del producto, no es necesario la creación de papelería corporativa ya que la comunicación se realizará generalmente por correo electrónico y por eso se ha creado una firma digital que se podría incluir en los correos electrónicos.



3.3 Corto animado

3.3.1 Descripción

La creación de un corto animado surge de querer dar a conocer la marca al público a través de un trailer cuya historia está enfocada a la temática de la colección de cuentos. Éste se podrá emitir tanto en soportes televisivos como digitales.

Al ser una marca cuyos productos son cuentos, se debe adaptar a las nuevas tecnologías, fundamental hoy en día. Además de publicitarse con él para llegar a más público.

En un futuro, la marca puede plantearse el trasladar las historias de los cuentos educativos a una serie televisiva, siendo éste un producto más de la marca.

El trailer es un elemento más de la marca que sirve para alcanzar un mayor reconocimiento en el público a través de dibujos animados, lo cual hacen el producto más completo y atractivo, teniendo multitud de soportes.

3.3.2 Historia del corto

El corto animado trata sobre los viajes que hacen los protagonistas: Land, un oso perezoso, y Windy, una golondrina.

La historia comienza en la Selva Amazónica, donde viven estos dos amigos. Windy llega volando con muchas ganas de descubrir nuevos países y divertirse junto a su mejor amigo Land, al que le encanta dormir en su árbol favorito de la Selva.

Windy consigue despertar a Land y lo invita a visitar tres países: España, China y Francia, donde pronto aprenderán sobre la cultura de estos países y vivirán una gran experiencia.

Windy con su poder de la hipervelocidad abre un portal mágico que les permite poder viajar muy rápido a cualquier lugar. A través de él, llegan al primer país, España.

Los personajes llegan a Las Islas Canarias, en concreto, la Isla de Tenerife, donde pasean por San Cristóbal de La Laguna, una ciudad antigua y llena de vida. Se encuentran en una feria de gastronomía canaria donde hay diversidad de comida: papas arrugadas, mojo, garbanzas, puchero canario, queso asado, etc.

Después de viajar por segunda vez a través del portal mágico, llegan a China, donde justo se está celebrando el Año nuevo Chino. Se pueden ver uno de los actos más famosos, la Danza del Dragón. Aquí aprenden sobre la cultura

de este país, como por ejemplo, la vestimenta de rojo que trae buena suerte al nuevo año.

Finalmente, viajan hasta Francia. Esta vez, el portal mágico de Windy no abre en el lugar adecuado, los personajes caen desde el cielo hasta uno de los museos más famosos de París, el Museo del Louvre. Land yace en el suelo mareado y no ve bien el lugar donde están por la cantidad de luces que provienen de las cámaras de los turistas. Windy le explica que están justo delante del cuadro de La Mona Lisa.

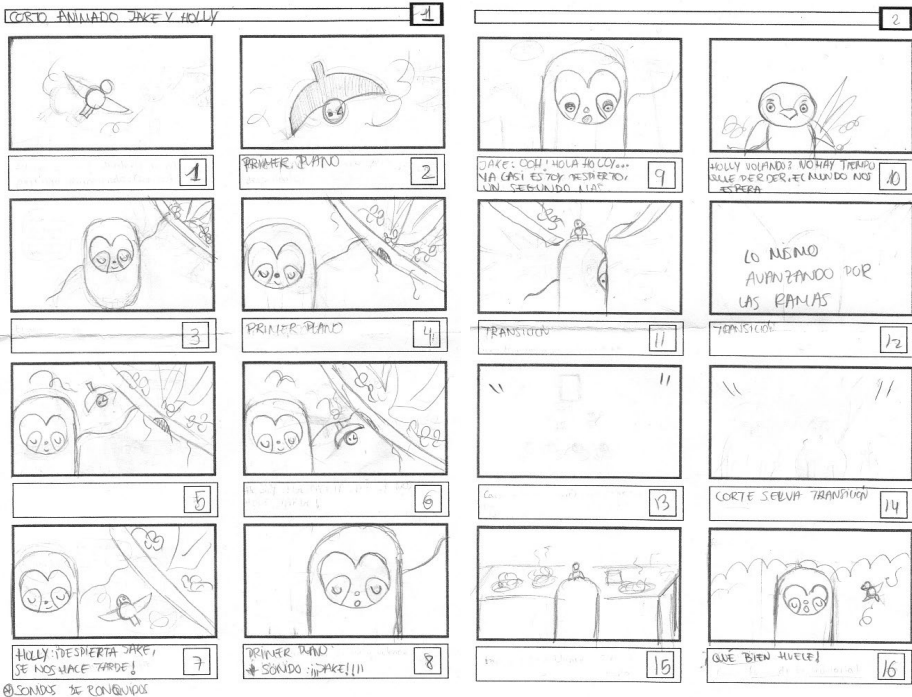
El corto acaba con una cortinilla simulando el flash de las cámaras, que da lugar a la última escena del corto. Una escena donde los personajes se presentan al público y les invita a leer sus cuentos llenos de increíbles historias. La marca aparece justo al final de esta escena a través de una cortinilla.

3.3.3 Storyboard

Finalizada la creación de la historia del corto animado, comenzamos a crear el Storyboard donde plasmamos nuestras ideas y creamos todas las escenas del corto.

En total se crearon 43 escenas, de las cuales fuimos añadiendo, quitando o puliendo detalles de las mismas.

Algunas páginas del Storyboard son las siguientes:



3.3.4 Diálogos

Escenario 1

Windy: ¡Laand, despierta! Hola, Land, despierta, vamos a una aventura.

Land: Jo, Windy es muy temprano.

Windy: ¡No hay tiempo que perder!

Land: ¿A qué país vamos a ir hoy?

Windy: Hoy es un día muy especial, vamos a visitar tres países, España, China y Francia. Voy a utilizar mi super poder de la hipervelocidad para abrir el portal y así poder ir a cualquier lugar. Vamos, deprisa, Hipervelocidaaad.

Escenario bucle

Windy: ¡Cómo mola!

Escenario Canarias

Windy: Mira Land, hemos llegado a Tenerife, estamos en la Plaza del Adelantado, en La Laguna.

Land: ¡Oh, qué bien huele! Me ha entrado mucha hambre.

Windy: Es una feria de comida típica canaria, vamos a mirar.

Land: Hay papas arrugadas.

Windy: Y “mojo picón”, “garbanzas” y también “puchero”. Prueba un poco antes de seguir con el viaje a China.

Bucle

Escenario China

Land: Mira Windy, ya ha empezado el desfile de Año Nuevo Chino.

Windy: Sí, aquí es tradición vestirse de rojo para empezar con buena suerte el año. ¡Además mira! está todo cielo iluminado de colores. Ahora vamos a Francia, ¡te va a encantar!

Bucle

Escenario Francia

Land: ¡Ahhh! ¡Windy! Ay, no veo nada.

Windy: ¡Lo siento, me he confundido! La gente saca muchas fotos, porque justo detrás tenemos a la Mona Lisa, estamos en el museo del Louvre.

Land: Pues vamos a ver el museo, ¡pero salgamos de aquí!

Escenario final

Land: ¡Hola amigos! Uy, no me he presentado. Yo soy Land, un oso muy perezoso.

Windy: Y yo Windy, una golondrina. Nos encanta viajar alrededor del mundo y hacer muchos amigos. ¡Tenemos muchos libros donde podrás leer todas estas y más aventuras!

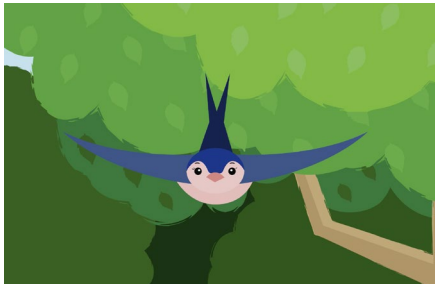
Juntos: ¡Adiós! ¡Nos vemos muy pronto!

3.3.5 Animática

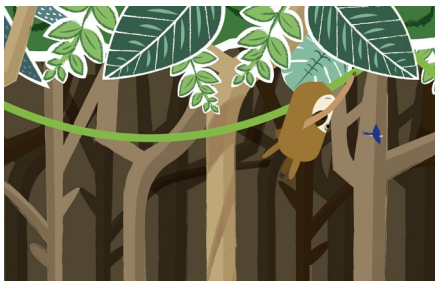
Finalizado el Storyboard y los diálogos que irán en las escenas, comenzamos con la creación de las ilustraciones de los escenarios para poder realizar la animática del corto, la cual nos ayuda a poder imaginarnos las escenas a tiempo real y poder corregir cualquier detalle que sea preciso.

En la animática hemos añadido tanto las escenas, como los personajes y sus correspondientes voces. Éstas no son las finales, fueron creadas para simular la voz de los personajes.

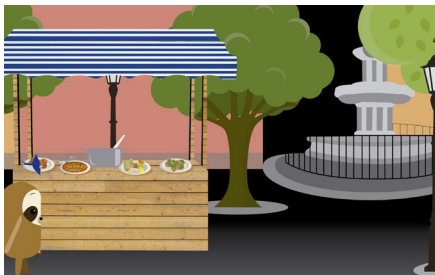
El siguiente enlace redirigirá a la página de Vimeo, donde se podrá encontrar la animática.



Windy en la Selva Amazónica.



Land y Windy en la Selva Amazónica.



Feria de gastronomía, Tenerife.

3.3.6 Creación de las escenas

Tras haber investigado sobre los países y los lugares que se iban a mostrar en el corto animado, sacamos una serie de conclusiones e ideas para el desarrollo de las escenas.

Selva Amazónica (Escenario 1)

En la primera escena de la Selva del Amazonas hemos creado un paisaje lleno de árboles, destacando el árbol favorito de Land, el oso perezoso, haciéndolo con más detalles, ya que es el árbol que se va a ver en uno de los primeros planos y donde se va a encontrar el protagonista.

Además, se ha creado una textura para el fondo de la selva siguiendo el estilo de la marca, ya que se combina tanto la ilustración vectorial con texturas reales.



Selva Amazónica.

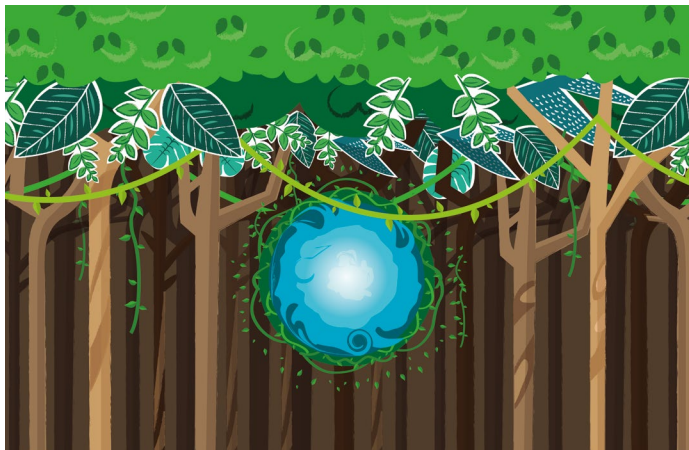
3.3.6 Creación de las escenas

Selva Amazónica (Escenario bucle)

En el segundo escenario de la Selva del Amazonas hemos diseñado un paisaje colorido y alegre, donde se muestra la diversidad de hojas, plantas y árboles.

Hemos creado una ilustración vectorial con texturas siguiendo el mismo estilo de todas las demás. En esta escena hemos añadido fondo blanco (cut-out) a las hojas de la selva para resaltarlas y crear contraste entre los demás elementos gráficos.

La siguiente escena de la selva sigue el mismo estilo que la anterior, cambiando la perspectiva donde se ve el portal mágico en medio de la selva.



Selva Amazónica, escena portal mágico.

3.3.6 Creación de las escenas

Plaza del Adelantado, La Laguna Tenerife (Escenario Canarias)

En el escenario de La Plaza del Adelantado, La Laguna, hemos creado una ilustración en la cual se puede observar la riqueza de la comida canaria: papas arrugadas, mojo, puchero, garbanzas y queso asado. También se han incluido símbolos canarios para un mayor reconocimiento del lugar: banderas canarias, stands con elementos gráficos característicos de las Islas Canarias.

Para la representación del lugar se han escogido los elementos más representativos: la fuente, árboles grandes y robustos, casas coloridas y bancos típicos de la plaza.

Hay que destacar la creación de unos personajes. Debido a que es una feria de gastronomía, hemos creado una serie de turistas y a un cocinero para el stand principal.

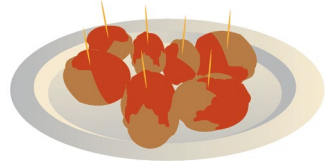


Feria de gastronomía canaria, La Laguna.

3.3.6 Creación de las escenas



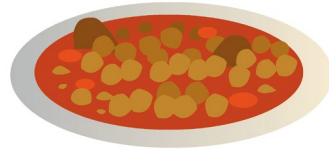
Puchero canario



Papas arrugadas con mojo rojo



Queso asado



Garbanzas



Feria de gastronomía canaria, La Laguna.

3.3.6 Creación de las escenas

Festival Año Nuevo Chino, China (Escenario China)

En el escenario del Festival del Año Nuevo Chino, hemos creado una ilustración siguiendo el mismo de las demás, hemos ilustrado los elementos más significativos de la fiesta que se celebra en el Año Nuevo, como la Danza del Dragón: dos dragones rojos con sus respectivas características.

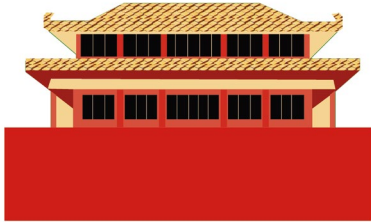
También elementos del lugar, como farolillos rojos, rascacielos en el fondo del paisaje, arbustos y un templo típico de China.

Otro elemento característico son los fuegos artificiales dando el inicio al Año Nuevo Chino. Además, hemos diseñado unos personajes que aparecen en sombra en el primer dragón, y unos niños vestidos de rojo para seguir con la tradición china.

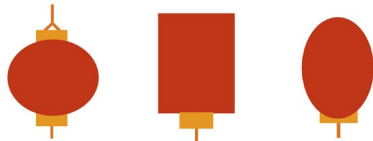


Festival Año Nuevo Chino, China.

3.3.6 Creación de las escenas



Templo Chino



Farolillos



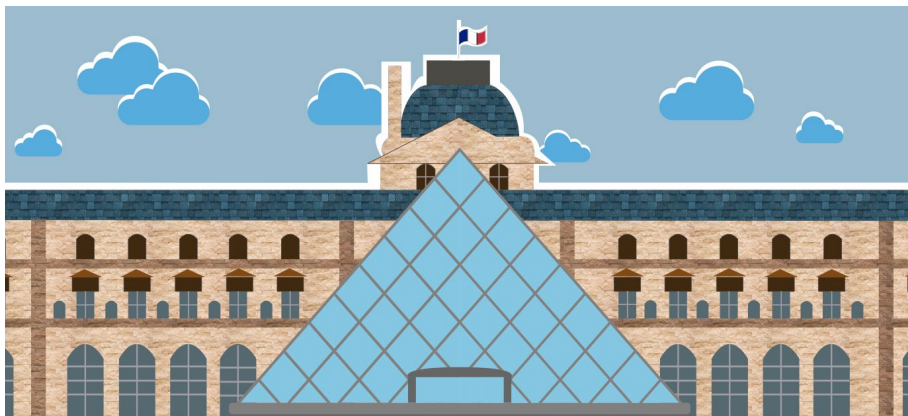
Festival Año Nuevo Chino, China.

3.3.6 Creación de las escenas

Museo del Louvre, París Francia (Escenario Francia)

En el escenario del Museo del Louvre de París, hemos diseñado el exterior del lugar y la obra de la pirámide que se encuentra en la plaza principal del museo. Las ilustraciones siguen el mismo estilo combinando textura real con ilustración vectorial.

En el interior del museo hemos creado una escena donde los turistas sacan fotos al cuadro de La Mona Lisa. Se ven las sombras de las personas y los flash, y delante de ellos aparecerán los personajes cayendo y, posteriormente, observando el lugar y la obra.

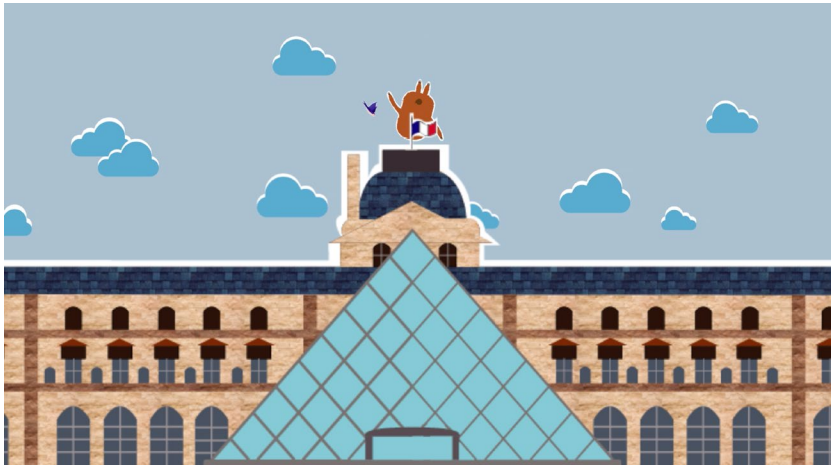


Museo del Louvre, París, Francia.

3.3.6 Creación de las escenas



Museo del Louvre, París, Francia.

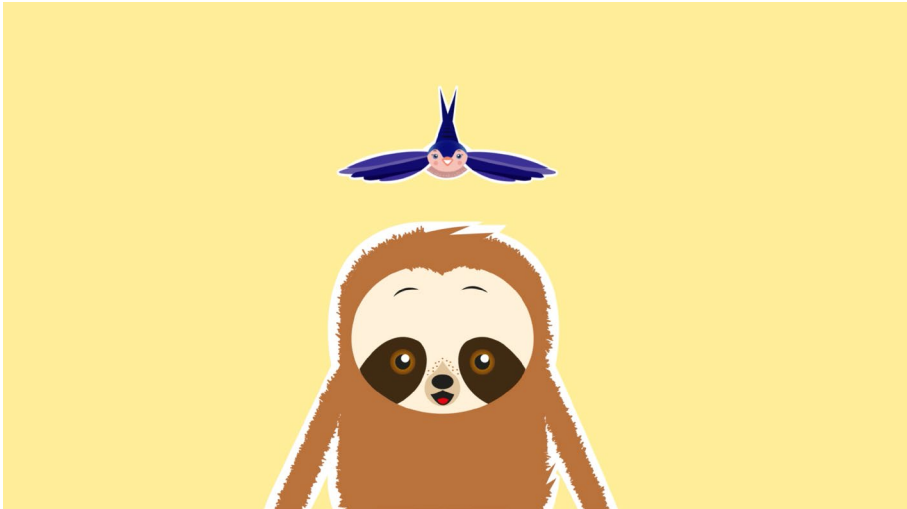


Museo del Louvre, París, Francia.

3.3.6 Creación de las escenas

Escena final

Finalmente, en la última escena se ve un fondo plano donde los personajes van entrando en el plano y se ven unas plantas de la Selva del Amazonas para ambientar la escena. Aquí se presentan al público e invitan a leer sus cuentos. Seguidamente, se anuncia el isologo de la marca.



Escena final, presentación de los personajes.

3.3.7 Animación

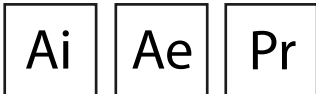
En el proceso de animación hemos utilizado los programas Adobe Illustrator para el diseño de los personajes y las escenas; Adobe After Effects para la animación de los escenarios y el movimiento de los personajes; y Adobe Premiere para editar el vídeo junto a los sonidos y las voces.

La animación de los personajes se ha estudiado de manera individualizada, ya que ambos personajes tienen personalidad distinta al igual que sus movimientos.

Para la animación del oso perezoso hemos querido un movimiento entre medio lento, al igual que la boca al hablar. Sin embargo, la golondrina tiene un movimiento rápido y activo.

La animación de las escenas y de los personajes tienen un estilo cut-out, tanto en la ilustración como el movimiento, cuya acción es ralentizada y en 2D. Solo el movimiento de la golondrina de perfil es en 3D.

PROGRAMAS UTILIZADOS



3.3.8 Sonido

El corto animado requiere de unos sonidos de ambiente acordes con lo que se está viendo, además de unas voces características para cada personaje.

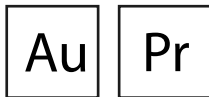
Los sonidos que hemos utilizado para el corto animado se han descargado de la página web cuyos audios son gratis y de buena calidad, Soundbible.

Para el desarrollo de las voces de los personajes, decidimos en conjunto grabar nuestras propias voces, gracias a ULL media y su estudio de grabación, hemos podido grabar con buena calidad los sonidos con el programa Adobe Audition.

Posteriormente, editamos las voces con el programa Adobe Premiere. Ajustamos los graves y los agudos para cada personaje hasta conseguir el resultado adecuado.

Voz golondrina: Alexandra Pérez Pérez
Voz oso perezoso: Alexandra Pérez Pérez

PROGRAMAS UTILIZADOS



El vídeo del corto se podrá ver en el siguiente enlace:

<https://vimeo.com/230652059>

3.4 Libros

3.4.1 Diseño editorial

3.4.1.1 Descripción

La creación de los libros es la base del proyecto de Land y Windy, una colección de cuentos educativos. Tras haber finalizado toda la parte de desarrollo de los personajes y las historias, empezamos con el desarrollo del diseño editorial, donde definimos el formato, la diagramación, el estilo, las tipografías, colores y tamaños, materiales adecuados, etc. Todo ello es fundamental para el resultado del producto final. Los cuentos cuentan con unos personajes, historias e ilustraciones originales.

3.4.1.2 Definición del formato

Este cuento se presenta en un formato de 30 cm de alto x 20 cm de ancho. Son cuentos infantiles y están compuestos por grandes ilustraciones y pequeños párrafos, por lo tanto, hemos querido utilizar un formato para las ilustraciones mayor que el de los textos. Teniendo en cuenta el texto que irá en el libro y el tamaño de las ilustraciones hemos creado un formato que se adapte a ello y sea adecuado para la lectura de los niños.

Tras haber realizado varias operaciones del formato y el pliego que se va a utilizar, hemos elegido el formato de un pliego de 70 cm x 50 cm, en el cual nos sobrarían 10 cm x 10 cm del pliego total.

70 x 50 cm

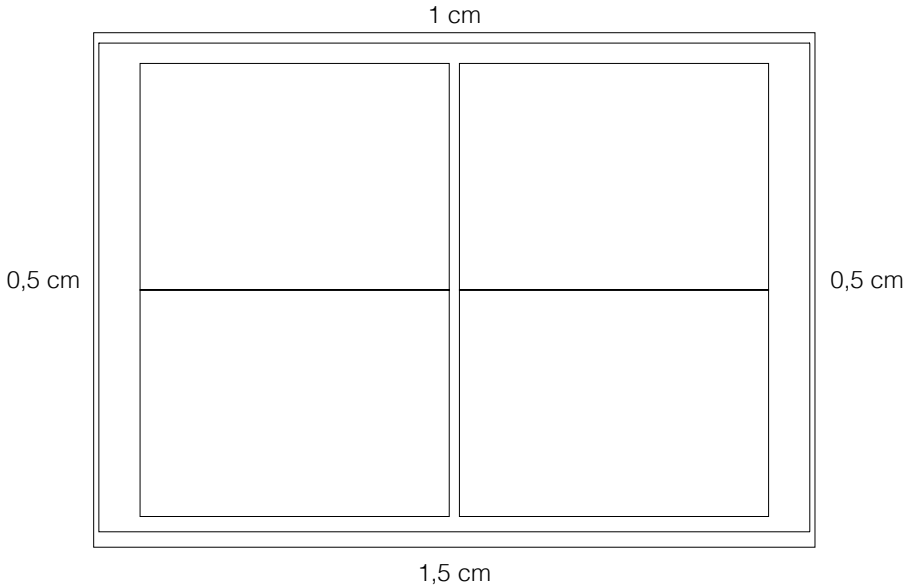
30 x 20 cm ●—— Se divide en 2

60 x 40

10 x 10 cm ●—— Restante del pliego

3.4.1.3 Imposición del pliego

Para la realización de la imposición de pliego utilizamos un formato de 50 cm x 70 cm. En este formato caben cuatro pliegos de 30 cm x 20 cm pegados con una separación de calle de 1 cm de ancho. Dos pliegos por delante y otros dos por detrás. Los márgenes están establecidos correctamente y con sangrado.



3.4.1.4 Diagramación

Retícula y diagramación



Márgenes

Superior: 1 cm
Inferior: 1,5 cm
Interior: 3 cm
Exterior: 2 cm



3.4.1.5 Estilo interno



Land y Windy prometen ir a ir a visitar otro lugar de Namibia y Nippy quiere descubrir a su último lugar, el valle del Río Fish.

Nippy le muestra su poder mágico, con su mente puede imaginarse cualquier lugar y viajar hasta él. Land y Windy se quedan muy sorprendidos, Nippy los lleva al lugar a través de su poder.

Cuando llegan se sorprenden de lo grande y bonito que es. Están maravillados, los raras de allí atraen a la montaña y crean un paisaje único, qué bonitos son los animales de Namibia!

De repente, se acerca hacia ellos un halcón, amigo de Nippy. Este se llama Falco y los invita a ver desde más cerca el hermoso del Cabo.

Ilustraciones a sangre

Bembo Regular 18 pt
Interlineado 21,6 pt
Texto principal



Al regresar juntos a Nippy, se despiden de él y le dan las gracias por haberlos enseñado el secreto de Namibia. Están tristes por tener que irse pero saben que se volverán a ver.

Han descubierto el gran secreto de Namibia, los animales que viven en él y todos los paisajes que tiene ese gran lugar. ¡Land y Windy han vivido una gran aventura juntos!

Ilustraciones a sangre

Bembo Regular 20 pt
Interlineado 21,6 pt
Párrafo final del cuento

Land y Windy en Namibia


Disponible en los idiomas:
Español, Inglés y Alemán. Por favor, contactar con el autor.

Historia publicada Septiembre 2017
Crea un Código QR para compartir esta historia.
¡Descubre más historias!

Publicado por el Editor: BETA S.A. (S.L.)
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Reservados todos los derechos. Queda prohibida, sin la autorización expresa de los titulares, cualquier forma de explotación económica y/o transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Texto e ilustración:
Luis Carballal Bernal
Antonio Pérez Pérez



Bembo Regular 20 pt
Título

Bembo Regular 12 pt.
Créditos

Bembo Regular 16 pt
Descripción

3.4.1.5 Estilo interno

Portada 30 x 20 cm



Oduda Bold 84 pt y 47 pt.
Título (logotipo y descripción país)

Ilustración a sangre

Contraportada 30 x 20 cm



Marca (isologo)

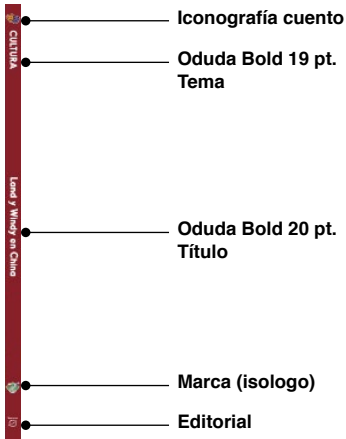
Oduda Bold 23 pt.
Interlineado 27,6 pt.
Descripción del libro

Ilustración a sangre

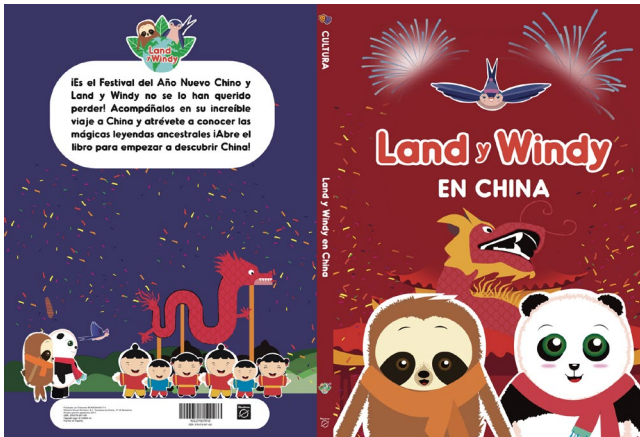
Helvética Regular 5 pt.
Interlineado 6 pt.
Créditos, código de barras y
marca de la editorial

3.4.1.5 Estilo interno

Lomo 30 x 1,1 cm



Portada y contraportada 30 x 41,1 cm



3.4.1.6 Guardas

Las guardas da conformidad y unidad entre los libros, éstas seguirán el mismo diseño en todos los cuentos. Hemos diseñado una ilustración en base a algunos elementos característicos de la marca: hojas, plantas e insectos, que son propios de donde viven los protagonistas de los cuentos, la selva del Amazonas. Las guardas siguen el mismo estilo cut-out con bordes blancos en los elementos.



Guardas a doble página y a sangre.

3.4.1.7 Iconografía

Hemos realizado, para cada tema de los libros (Naturaleza, Gastronomía, Cultura y Arte), un icono que lo represente. Este se va a ubicar en el lomo de los libros como símbolo identificativo. Para representar el icono de naturaleza se ha escogido el símbolo de la hoja de color verde, símbolo del medioambiente y de la naturaleza. El color verde es el más usado para representar la naturaleza.

La manzana simboliza la gastronomía. Dentro del ámbito de la comida, escogimos la fruta, ya que es un alimento sano que identifica y engloba a la perfección el mundo gastronómico. El color usado es un tono cálido, muy utilizado en los alimentos y además es el color más usual para representar a la manzana.

En el arte, la paleta de pintura y el pincel. Estos son la materia prima y el instrumento básico de la pintura. En el arte los colores son muy diversos, respetando su naturaleza cambiante.

Dentro de la cultura, hemos escogido el símbolo del teatro y la representación, ya que creemos que engloba de manera significativa todos los ámbitos culturales. En cuanto a los colores se ha escogido un tono cálido para la máscara feliz y un tono frío para la máscara triste, el naranja y el violeta respectivamente.

El estilo cut-out está presente en todos los iconos, reforzando el estilo de los cuentos y unificando la estética.



Iconografía de los temas de los cuentos infantiles (gastronomía, arte, cultura y naturaleza).

3.4.1.8 Pliegos, resmas, merma

Libro China

32 páginas
4000 pliegos
8 resmas
8,8 con merma

Libro Namibia

34 páginas
4250 pliegos
8,5 resmas
9,35 con merma

3.4.1.9 Ficha técnica

Título: Land y Windy en China

Colección: Land y Windy

Editorial: Beascoa

Autores: Alexandra Pérez Pérez, Laia Carbajal Tonini.

Serie: 1

Teléfono de contacto: 635 50 09 34

Tirada: 1000 ejemplares

Formato interior final: 20 cm x 30 cm

Formato cubierta final: 20 cm x 30 cm

Páginas: 32

Tintas interior: 4/4

Tintas cubierta: 4/0

Papel interior: Creator Star, estucado brillo.

Cartulina/Cubierta: Creator Star, estucado brillo

Gramaje interior: 300 gr.

Gramaje cubierta: 135 gr.

Pliego formato interior: 70 cm x 50 cm

Pliego formato cubierta: 70 cm x 50 cm

Tapa dura: lomo recto, cartón de 1,3 mm.

Plegados de: 8 pág/4 cuadernillos

Encuadernación cartoné

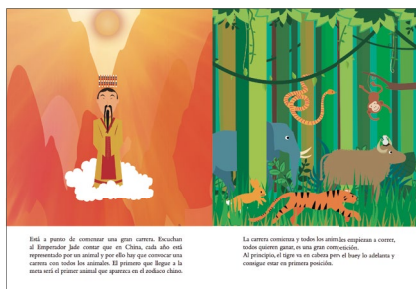
Encolado

Cubierta: laminado brillo

Tapas: cartón

Lomo: cuadrado

Guardas: 200 gr



Hojas interiores



Cubierta

3.4.1.10 Diseño final

Land y Windy en Namibia



Land y Windy en China



3.4.2 Desarrollo cuentos

3.4.2.1 Libro Namibia: Historia

Para la creación de la historia de Namibia se estableció una estructura lineal: introducción, nudo y desenlace. Los personajes principales (Land y Windy), presentan a los secundarios que son los que van introduciendo al lector en la cultura del país.

Cuento:

En algún lugar de la selva del Amazonas vive Land, un oso muy perezoso al que le gusta mucho dormir. Gracias a su amiga Windy, que le anima a viajar y conocer nuevos lugares, viven grandes aventuras juntos.

Hoy Land ha bajado a beber agua al río tras haberse despertado con el sonido de los pájaros y el turbulento río.

Windy, su mejor amiga, es la golondrina más rápida del mundo y tiene un poder muy especial, ¿cuál será? Mientras tanto llega volando con una noticia que contarle a su amigo

- ¡Laaand! Nippy, nuestro amigo el guapardo, nos ha invitado a pasar unos días junto a él. Vive en un país que aún no hemos visitado ¡Vamos a una nueva aventura! - Dice Windy emocionada.

- Joo Windy, qué pereza... - Dice Land.

- Vive en el desierto de Namibia, que está en África, ¡el desierto más antiguo del mundo! Me ha contado que está lleno de lugares increíbles. ¡Seguro que lo vamos a pasar muy bien! ¿Te apuntas? - Dice Windy con mucho entusiasmo.

Tras haber convencido a Land, Windy utiliza su poder de hipervelocidad para abrir un portal mágico.

Con este portal pueden viajar a todas partes sin tener que hacer ningún esfuerzo, pero hay que abrirlo en el lugar adecuado, porque sino podrían caer al terminar el bucle. A Land siempre le ha dado miedo transportarse con el portal de Windy, pero al final ¡siempre lo pasan bien!

Llegan al desierto de Namibia, un lugar muy diferente del que viven ellos, aquí no hay muchos árboles y no es fácil encontrar agua. Se detienen a observar todo un paraíso de dunas rojizas que son creadas por los vientos Alisios.

- ¡Mira Land! Parece un mar de arena, ¡cuántas formas y dibujos tienen las dunas! - Dice Windy.

Mientras Land y Windy observan todo lo que hay a su alrededor, Nippy se acerca a ellos. ¡Se habían quedado hipnotizados con el paisaje!

Nippy está muy contento de ver a sus amigos, les quiere enseñar todo lo que sabe sobre el desierto, ¡pronto descubrirán el gran tesoro de Namibia!

Nippy les lleva al Río de Arena, un río que solo se llena de agua una vez al año, por lo tanto los animales que viven aquí no pueden beber agua con facilidad.

Land no tiene ganas de caminar, por ello se sube encima de Nippy y, junto a Windy, recorren el desierto hasta llegar al destino.

- Qué poquitos animales hay... - Dice Land sorprendido.

Nippy les explica que los animales se acercan cuando el río empieza a traer agua. Estos animales tienen que recorrer largas distancias para poder encontrar algo de comida y conseguir agua.

- Los elefantes, cuando se acercan a los árboles, detectan con su trompa que hay agua en el subsuelo, y empiezan a excavar hasta encontrarla. - Contesta Nippy.
- Muchos animales esperan la llegada de los elefantes con ansias y cuando los ven se ponen muy contentos.

Land, Windy y todos los animales que estaban cerca, aprovechan para beber y refrescarse. ¡Incluso están viniendo más animales! Se acercan avestruces, suricatos y gacelas saltarinas.

Está atardeciendo, el sol se esconde detrás de las dunas y de las montañas... Están muy cansados y Nippy les ofrece pasar la noche en su pequeña cueva, así pueden dormir y descansar.

A la mañana siguiente, Land se despierta con el sonido del aleteo de un escarabajo. La curiosidad de Land hace seguir al escarabajo y averiguar qué va a hacer desde tan temprano.

Land está muy cansado de seguir al escarabajo, ¡es la primera vez que camina tanto! Éste le lleva hasta la cima de la duna 45, en la cual se ven uno de los amaneceres más bonitos de Namibia.

El escarabajo se para frente al viento durante mucho tiempo... Land le pregunta al escarabajo qué está haciendo, y él le responde:

- Oh, hola amigo, estoy recolectando agua con la neblina y el rocío de la mañana... Tengo que aprovechar cada gota para poder tener agua para todo el día.

- Oh, hola amigo, estoy recolectando agua con la neblina y el rocío de la

mañana... Tengo que aprovechar cada gota para poder tener agua para todo el día. Cada animal o insecto del desierto tiene su forma de conseguirla.

- ¡Es increíble! Todos tenéis grandes habilidades. - Dice Land muy emocionado. El escarabajo le lleva hasta un lugar que se encontraba cerca de allí, Deadvei o como le llaman aquí, el Lago de la muerte. Land observa aquel extraño lugar, donde el suelo está agrietado y hay muchos árboles secos y muertos.

Es un lago que secó hace muchísimos años por la falta de lluvia y con el tiempo quedaron restos de árboles.

La arena de este lugar es muy rojiza y esto significa que tiene muchos años de antigüedad, ¡es de la época de los dinosaurios!

De repente, Land se acuerda de sus amigos, ¡se había ido sin avisar! Preocupado le pregunta al escarabajo como salir de allí. Éste le aconseja que se lance por las dunas para llegar más rápido y que además ¡es muy divertido! Land aterrorizado decide lanzarse por las dunas cerrando los ojos...

Mientras Windy y Nippy buscan a Land por el desierto, oyen un grito que viene desde las dunas... ¡Era él!

- Laaand, ¿estás bien? - Dice Windy muy preocupada.

- Sí, estoy un poco mareado... ¡qué divertido ha sido!

De repente, un torbellino de arena se aproxima hacia ellos. Es un camaleón y amigo de Nippy:

- ¡Namaquaaa! - Dice Nippy emocionado.

- Oh, ¡Nippy! No te había visto, ¡qué alegría verte! - Contesta el camaleón.

Namaqua muy feliz de haberse encontrado con su amigo, les invita ir a un pequeño manantial que ha descubierto.

Pero hay algo que le da curiosidad a Windy, ¿cómo es que el camaleón corre tan rápido? Namaqua es el camaleón más rápido del mundo y tiene hipervelocidad, ¡como ella! Windy nunca había conocido a un camaleón tan rápido.

- Mmm, que sueño, tengo ganas de ir a ese manantial y dormir allí...- Dice Land adormilado.

Cuando llegan disfrutan de aquel pequeño oasis en el desierto, aprovechan para comer plantas, hojas, semillas... También beben agua y se refrescan porque hace mucho calor. Sin embargo, Land aprovecha para dormir un rato y relajarse...

Mientras Windy bebe agua, unas pequeñas aves se acercan al pequeño charco. Estas aves se llaman Gangas, y en el vientre tienen plumas especiales para poder recoger agua y llevar a sus crías. ¡Viajan desde muy lejos!

- Guau, ¡tienen unas plumas muy absorbentes! - Dice sorprendida.

- ¡Sí, es como una esponja! - Contesta Land.

Land y Windy se tienen que ir pronto, pero Nippy quiere llevarles a un último lugar, el cañón del Río Fish.

Nippy les enseña su poder mágico, con su mente puede imaginarse cualquier lugar y viajar hasta él. Land y Windy se quedan muy sorprendidos, ¡Nippy les lleva al lugar a través de su poder!

Cuando llegan se sorprenden de lo grande y bonito que es. Está atardeciendo, los rayos del sol atraviesan las montañas y crean un paisaje único, ¡qué bonitos son los atardeceres en Namibia!

De repente, se acerca hacia ellos un halcón, amigo de Nippy. Éste se llama Falcon y les invita a ver desde más cerca el barranco del Cañón.

Land, con un poco de miedo, se sube y se

agarra bien fuerte a la espalda del halcón. Windy se une a la aventura con muchas ganas de conocer este gran Cañón y ver todo el paisaje que les rodea.

-¡Es increííííble! ¡Qué bonito! - Dice Land con los ojos bien abiertos y mirando todo el barranco.

Falcon les explica que es el cañón más grande de África, y el segundo más grande del mundo, ¡tiene más de 300 millones de años!

Al regresar junto a Nippy, se despiden de él y le dan las gracias por haberles enseñado el desierto de Namibia.

Han descubierto el gran tesoro de Namibia, los animales que viven en él y todos los paisajes que tiene este gran lugar. ¡Land y Windy han vivido una gran aventura juntos!

3.4.2.2 Libro Namibia: Análisis educativo

Desde el punto de vista educativo, el cuento intenta introducir a los niños entre 4-7 años de edad a la naturaleza de Namibia, concretamente el desierto del Namib, que es denominado el más antiguo del mundo. Toda la historia se desarrolla en este gran lugar, donde los personajes Land y Windy irán descubriendo nuevos lugares y animales que se convertirán en sus amigos.

En primer lugar, se introduce Namibia y sus increíbles paisajes de dunas rojizas. Se enseña que el agua es un privilegio para los animales que viven en el desierto, al haber tanta escasez y mucho calor. Se muestra el río de Arena y los animales que viven allí, que les enseñan a los protagonistas sus trucos para obtener agua y sobrevivir.

Más adelante aparece la duna 45 junto a un insecto muy importante por su habilidad de recolectar agua a través de las nieblas matutinas, el escarabajo de Namibia. Seguidamente aparece Deadvei, un lugar afectado por la escasez de agua donde solo albergan esqueletos de árboles antiguos. Los personajes se hacen amigos de un animal muy común en este desierto, el camaleón de Namaqua, el camaleón más rápido del mundo que ha evolucionado con los años.

Más adelante, se enseña que a veces se pueden encontrar pequeños manantiales cerca del desierto, y a su vez, otros

animales que van en busca de agua para sobrevivir, como las gangas de Namaqua.

Finalmente, se enseña otro gran lugar de Namibia, el cañón del río Fish, el más grande de África. Junto a este final, se muestra otro animal común de este país, el halcón. A través de esta historia se destacan unos de los paisajes más famosos e increíbles de este lugar, el atardecer y amanecer.

Durante el desarrollo del cuento, los niños se van acercando un poco más a la naturaleza de Namibia, su desierto y otros lugares, donde se les enseña el valor del agua, de los animales y de todo este gran lugar, a través de una historia divertida y dinámica donde van adquiriendo conocimientos y nuevas visiones del mundo que les rodea.

3.4.2.3 Libro Namibia: Referentes fotográficos



Imagen 02.35 [Fotografía del Deadvlei]
Recuperado de <https://www.scottdunn.com/luxury-holidays/africa/southern-africa/namibia/sossusvlei>



Imagen 02.36 [Fotografía del desierto de Namibia]
Recuperado de <http://travelhaus.net/cms/?q=node/367>

3.4.2.3 Libro Namibia: Referentes fotográficos



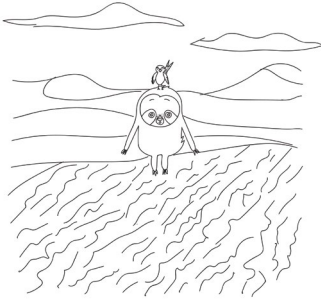
Imagen 02.37 [Fotografía de dunas de Namibia]
Recuperado de <http://www.viajespersonalizados.es/africa/namibia>



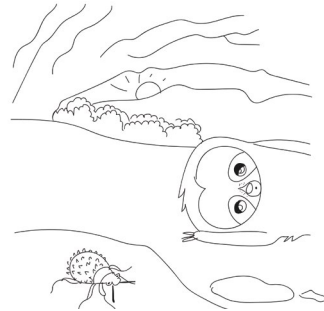
Imagen 02.38 [Fotografía del desierto de Namibia]
Recuperado de <http://www.peregrineadventures.com/en-us/namibia/classic-namibia-102183>

3.4.2.4 Libro Namibia: Bocetos

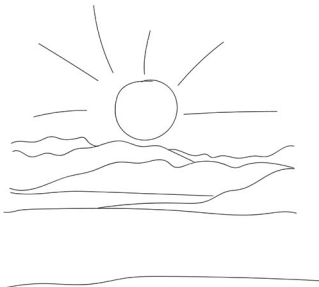
Antes de la realización de las ilustraciones del cuento, hicimos bocetos sencillos, a lápiz, con la idea general que queríamos dibujar.



Boceto digital. Land y Windy en el desierto.



Boceto digital. Land en una cueva viendo el escarabajo africano.

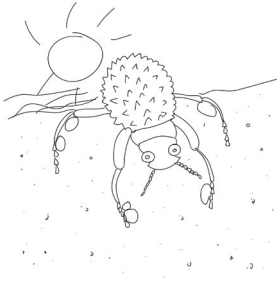


Atardecer en el desierto.

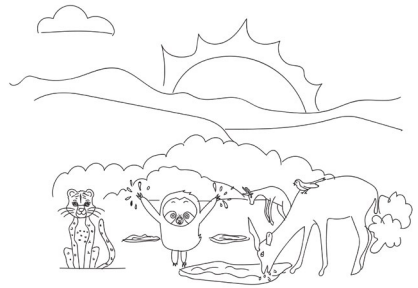


Mapa de África.

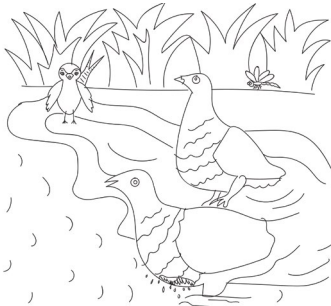
3.4.2.4 Libro Namibia: Bocetos



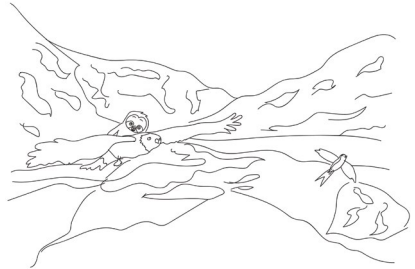
Escarabajo de Namibia recolectando agua.



Personajes del cuento disfrutando del agua de la charca.



Windy observando fauna de Namibia.



Windy y Land volando sobre el desierto.

3.4.2.5 Libro Namibia: creación de las ilustraciones

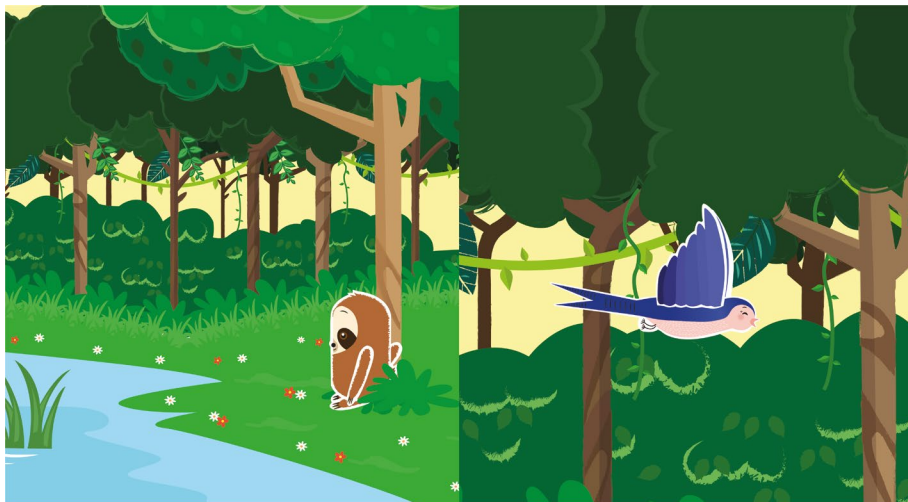
Para crear las ilustraciones hemos utilizado el programa Adobe Illustrator.

En el cuento de Namibia, al ser sobre naturaleza, muchas de las ilustraciones se han realizado usando como referente imágenes de documentales y fotografías.

La gama de colores que predomina en ellas son los colores cálidos, naranjas y amarillos, muy propios del desierto de Namibia.

Como hemos visto en la parte de investigación, los animales que aparecen en el cuento son fauna destacada del desierto y se han reproducido en forma de ilustración, siendo lo más fíeles posibles a la realidad.

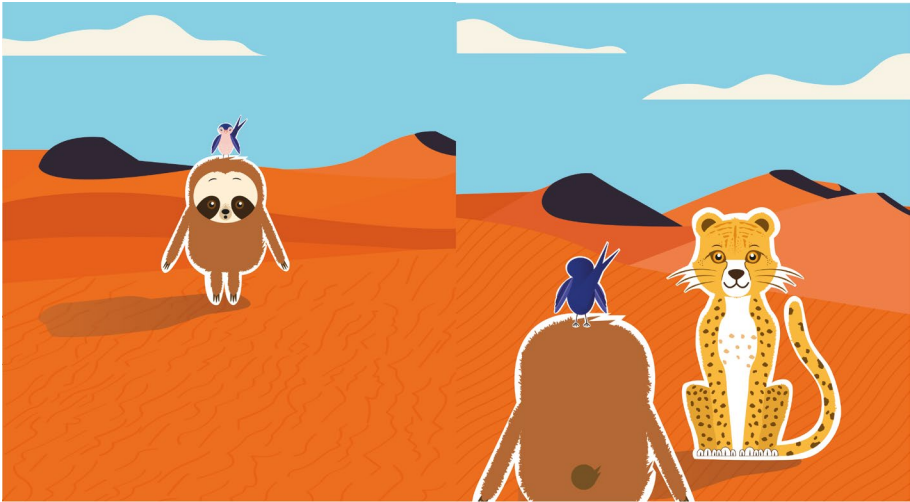
Para ambos cuentos, hemos usado el estilo cut-out, sólo para los personajes principales y el resto ha adquirido un estilo de sencillo pero no por ello plano, se han creado texturas propias para los escenarios y personajes, para alejarnos del estilo flat-design y colores planos.



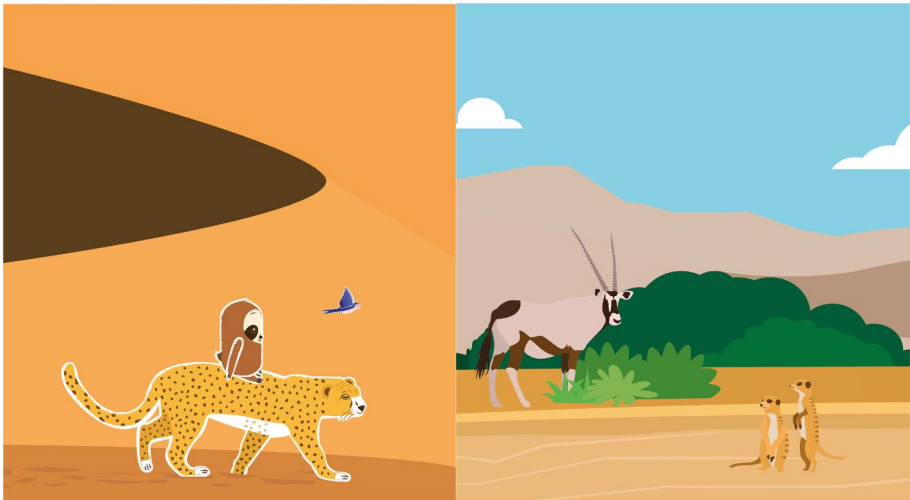
Land cerca del río, en la Selva del Amazonas y Windy volando entre las copas de los árboles. Para la creación de estos escenarios se ha tenido en cuenta la diversidad de plantas y árboles en esta Selva, creando texturas para las mismas: arbustos, hojas, plantas, flores, árboles y el río. Se ha creado una escena donde se ve parte del río y a Land sentado junto a su árbol preferido que se le ha dado más detalle que a los demás.



Mapa de África en el cual podemos situar el país a donde van a viajar los protagonistas. Se ha diseñado un mapa colorido y con diversidad de animales. Se han utilizado colores planos para el mar y las nubes, la silueta del país y un color amarillo que hace referencia al desierto. En el portal mágico se han diseñado diferentes elementos: el desierto, montañas, verano, invierno, etc. Todo esto siguiendo el estilo con texturas y paisajes simplificados.



Land y Windy en el desierto de Namibia y su encuentro con Nippy. Se ha utilizado como referente fotográfico imágenes propias de este lugar, lo más característico son las inmensas dunas y sus colores y relieves. La mayoría del desierto es arena rojiza por lo que se ha querido jugar con esta gama de color creando volumen y texturas de las dunas, además se han añadido sombras. Para crear a Nippy se investigado sobre el guepardo y sus características físicas, se le ha personalizado creadon texturas por todo el cuerpo (manchas y pelo).



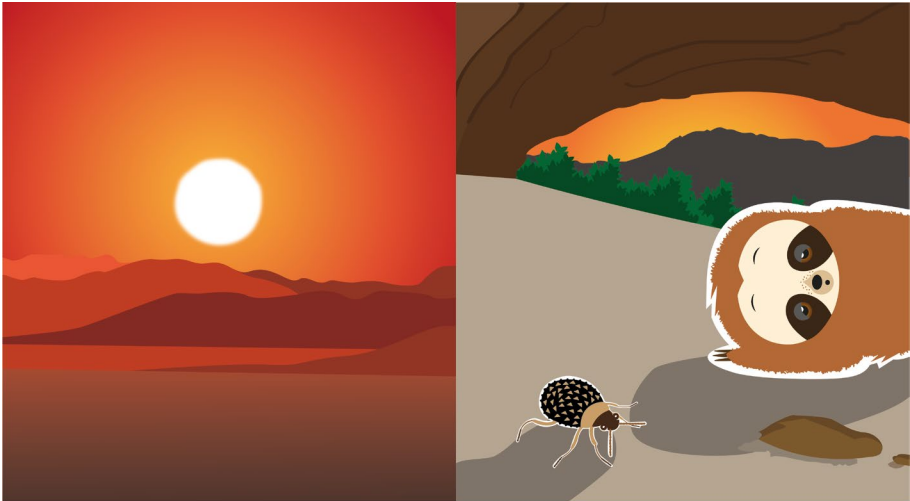
Land y Windy a lomos de Nippy yendo al Río de Arena. Para las dunas se han utilizado colores planos jugando con gamas más oscuras para dar sensación de volumen y profundidad. El guepardo se ha diseñado de perfil al igual que los demás personajes. Se mantiene el estilo de un paisaje simplificado del desierto. Podemos ver el Río de Arena seco y agrietado con pequeños arbustos a su alrededor y animales típicos del desierto como suricatos y oryx.



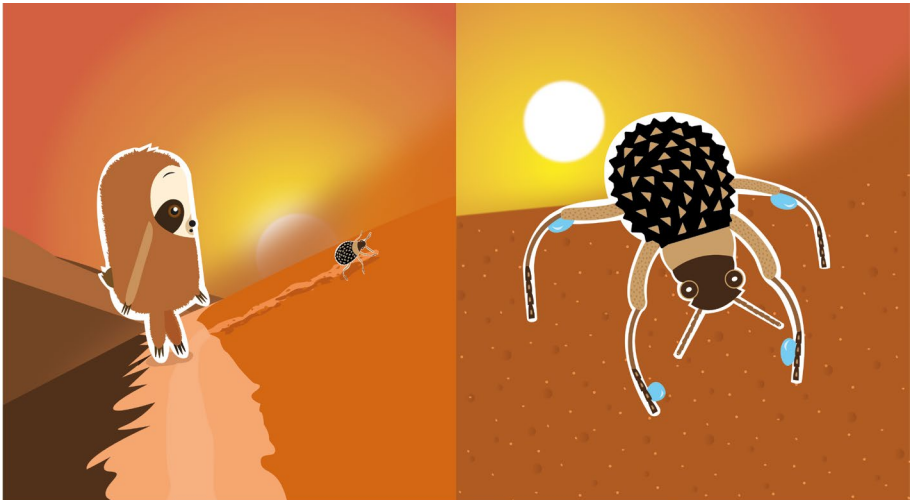
Land y Windy están sofocados. Los elefantes se refrescan. Para crear el Río de Arena se ha investigado sobre el lugar y los animales que habitan en él a través de documentales sobre el desierto. El río está seco y a su alrededor hay arbustos, vegetación y montañas. A través de fotografías se ha recreado el lugar. Para la escena de los elefantes se ha ilustrado cómo tras excavar con su trompa consiguen agua.



Se han creado suricatos, avestruces y gacelas saltarinas. El paisaje es el mismo que el anterior pero más extenso y se le han añadido más arbustos y montañas de fondo simplificados. Se han creado los zorros de agua y la arena alrededor de los animales. La ilustración da sensación de volumen por los distintos elementos de la imagen de menor a mayor profundidad.



Puesta de sol en el desierto. Land encuentra a un escarabajo de Namibia. Para crear la puesta de sol se ha tomado de referencia una fotografía de un atardecer del desierto y tras haber investigado sobre él se ha decidido utilizar colores rojizos y naranjas. Un paisaje donde se ha simplificado las montañas con su silueta dentro de la misma gama de colores y con un degradado en el cielo y el sol con un efecto borroso. Se ha creado una perspectiva de una cueva donde se ve a Land despertando y el amanecer detrás con arbustos y montañas. Se ha hecho al escarabajo con mucho detalle y texturas.



Land persigue al escarabajo de Namibia y descubre que consigue agua encima de las dunas. Se ha creado una perspectiva de la duna que da una sensación de inclinación. De fondo podemos ver otras dunas, la neblina y el sol que está saliendo. Se ha diferenciado el camino por donde ha ido Land y el escarabajo, además también se han creado las pequeñas huellas del escarabajo y un primer plano de él, donde se ve la arena con más detalle.



Land descubre Deadvlei. Se ha tomado de referencias fotografías de este lugar y se ha creado un paisaje con los elementos más importantes: la arena blanca del lugar y el suelo agrietado con texturas propias. Los esqueletos los árboles se han dibujado con diferentes formas y se ha querido transmitir un efecto antiguo y viejo de ellos. Se han dado más detalle a los elementos de primer plano como el árbol y un cartel, que se le ha añadido una textura de piedra para el fondo. En el cielo se ha creado un degradado de color para seguir con el mismo amanecer del lugar y el sol con unos bordes borrosos. Además se han añadido sombras.



Land se lanza por las dunas y se queda un poco mareado. Para ilustrar este momento se le han añadido unos ojos en espiral a Land y unas estrellitas alrededor de su cabeza. El paisaje de su alrededor es la Duna 45 y sigue el mismo estilo que las demás ilustraciones. Se ha creado el paisaje en base a fotografías del lugar (muchas dunas de arena y poca vegetación).



El camaleón de Namaqua y Windy. Para crear el camaleón se ha tomado de referencia documentales y fotografías del camaleón, se le ha aplicado texturas y colores que se asemejan al lugar donde vive. Se le ha añadido recorte blanco y se ha creado un remolino de arena por la rapidez del camaleón. El fondo tiene arbustos y profundidad de la arena. El fondo de Windy es la parte alta de la duna donde se ha creado relieve y texturas de la arena.



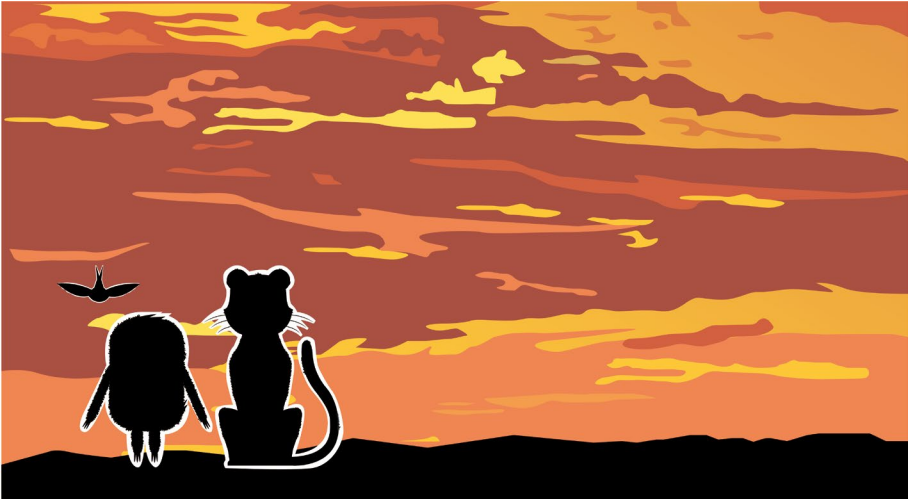
Manantial en medio del desierto. Windy conoce a las gangas de namaqua. Se ha creado un pequeño manantial con rocas y plantas. Se han creado unas ramas de unos árboles donde se han colocado a dos de los personajes. El fondo del paisaje es el propio desierto con colores planos y cebras con sus propias texturas, al igual que las gangas.



Poder mental de Nippy y puesta de sol en el desierto con el águila. Se ha utilizado el ojo de Nippy para crear el efecto de transportarse con la mente, donde se le han añadido animales y árboles del desierto con sus propias texturas. Para ilustrar el cañón (barranco) se tomó referencia de fotografías del lugar y se han creado rocas con texturas grises jugando con las sombras. El barranco tiene el color del atardecer del sol y se han creado los rayos del sol bajando la opacidad para simular que choca con las montañas. El águila se ha creado a través de un referente fotográfico y se han creado texturas propias para las alas, las patas y la cara.



Sobrevolando el desierto con el águila. Se han creado texturas para las montañas y las rocas del cañón (barranco) con colores del atardecer y contrastando con sombras. El paisaje está reflejado en el río de las montañas, se ha duplicado el paisaje y se le ha bajado la opacidad jugando con el reflejo.



Despedida viendo el final del día. Para crear el cielo atardeciendo se ha cogido de referencia una fotografía y se ha trazado con la pluma del Illustrator cada nube y se le han añadido colores cálidos para contrastar con el paisaje. Se ha creado un plano a contraluz de los personajes, donde se les ha puesto en negro y de espaldas para observar el atardecer.

3.4.2.6 Namibia: Cubierta, contracubierta y lomo

En la cubierta se ha realizado una ilustración con los personajes principales y los secundarios que aparecen en el cuento. Esta consta también del logotipo de “Land y Windy” más un subtítulo con el nombre del cuento.

En cuanto a la contracubierta, podemos ver que está formada por una sinopsis del cuento y una ilustración a toda página de una escena de las páginas internas. En la parte inferior encontramos una franja blanca donde está incluido el código de barras, símbolo de la editorial e información del libro.

3.4.2.6 Namibia: Cubierta, contracubierta y lomo



Cubierta, contracubierta y lomo del libro de Namibia.

3.4.2.7 Namibia: Páginas internas

Aquí se presentan las páginas internas que coforman el cuento. Consta de un total de 32 páginas individuales, 16 dobles páginas, más dos páginas de guardas.

Se ha simulado una página de créditos real con copyright, ISBN, fecha de publicación, impresión, depósito legal etc.

La portada consta del título, editorial, autores y una pequeña ilustración de los personajes.



Página de créditos y portada.

3.4.2.7 Namibia: Páginas internas

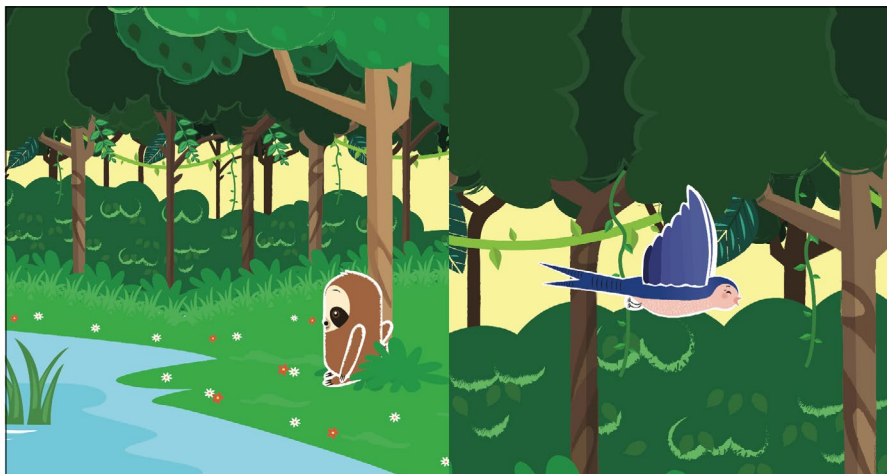
Para las guardas interiores se ha realizado un patrón con elementos de la selva.



Guardas.

3.4.2.7 Namibia: Páginas internas

Todas las páginas internas tienen esta disposición: ilustración en la parte superior y texto, sobre fondo blanco, en el cuarto inferior de la página. Hemos decidido esta composición para que el texto no influyera dentro de la ilustración y, al estar sobre fondo blanco, se potencia su legibilidad.



En algún lugar de la selva del Amazonas vive Land, un oso muy perezoso al que le gusta mucho dormir. Gracias a su amiga Windy, que le anima a viajar y conocer nuevos lugares, viven grandes aventuras juntos.

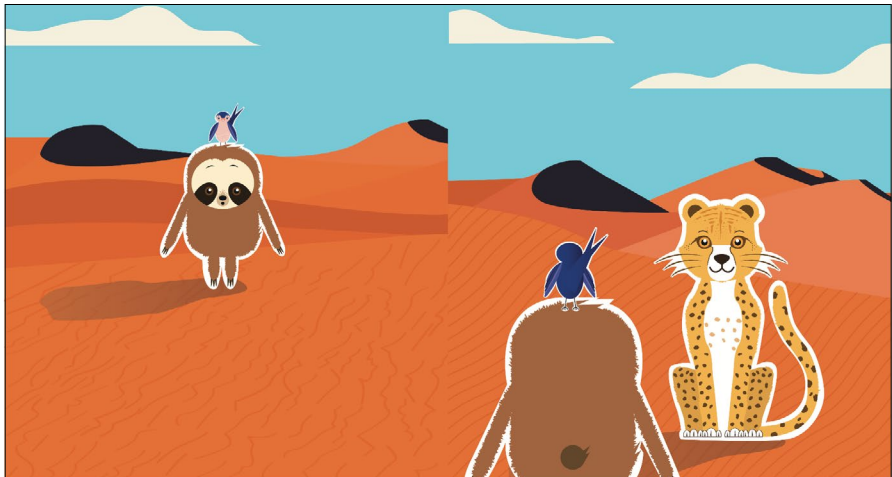
Hoy Land ha bajado a beber agua al río tras haberse despertado con el sonido de los pájaros y el turbulento río.

Windy, su mejor amiga, es la golondrina más rápida del mundo y tiene un poder muy especial, ¿cuál será? Mientras tanto llega volando con una gran noticia que contarle a su amigo: -¡Laaand! Nippy, nuestro amigo el guepardo, nos ha invitado a pasar unos días junto a él. Vive en un país que aún no hemos visitado ¡Vamos a una nueva aventura! -dice Windy emocionada-.



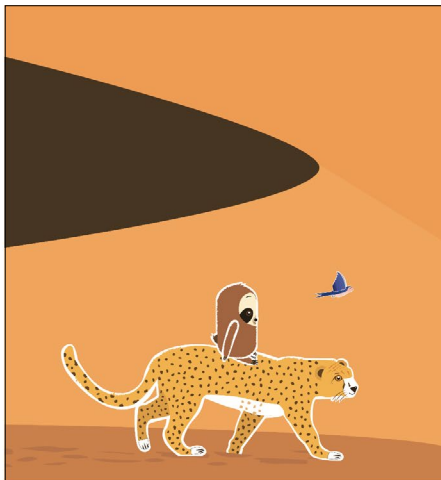
-Joo Windy, qué pereza... -dice Land-.
 -Vive en el desierto de Namibia, que está en África, ¡el desierto más antiguo del mundo! Me ha contado que está lleno de lugares increíbles. ¡Seguro que lo vamos a pasar muy bien! ¿Te apuntas? -exclama Windy-.
 Tras haber convencido a Land, Windy utiliza su poder de hipervelocidad para abrir un portal mágico.

A través del portal pueden viajar a todas partes sin tener que hacer ningún esfuerzo, pero hay que abrirlo en el lugar adecuado, porque sino podrían caer al suelo al terminar el bucle. A Land siempre le ha dado miedo transportarse con el portal de Windy, pero al final ¡siempre lo pasan bien!



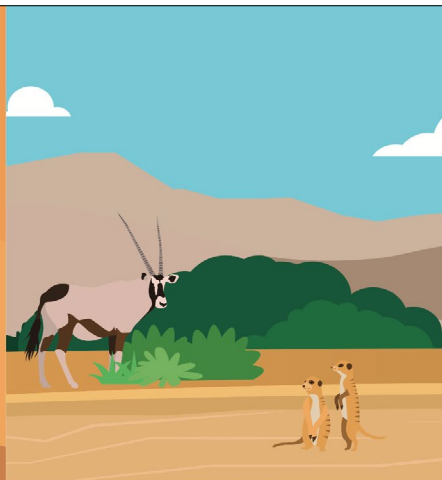
Llegan al desierto de Namibia, un lugar muy diferente del que viven ellos, aquí no hay muchos árboles y no es fácil encontrar agua. Se detienen a observar todo un paraíso de dunas rojizas que son creadas por los vientos Alisios.
 -¡Mira Land! Parece un mar de arena, ¡cuántas formas y dibujos tienen las dunas! -dice Windy asombrada-.

Mientras Land y Windy observan todo lo que hay a su alrededor, Nippy los ve desde lejos y se acerca a ellos. ¡Se habían quedado hipnotizados con las dunas!
 Nippy está muy contento de ver a sus amigos, les quiere enseñar todo lo que sabe sobre el desierto, ¡pronto descubrirán el gran tesoro de Namibia!



Nippy les lleva al Río de Arena, un río que solo se llena de agua una vez al año. Los animales que viven aquí no pueden beber agua con facilidad.

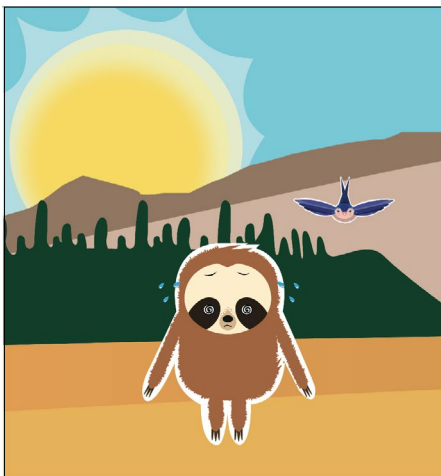
Land no tiene ganas de caminar, por ello se sube encima de Nippy y, junto a Windy, recorren el desierto hasta llegar al destino. Mientras pasean, ven numerosos paisajes y algunos animales que andan cerca del desierto.



Cuando llegan al Río de Arena observan que el río está seco y agrietado. ¡Hace mucho calor!

-¿Qué poquitos animales hay... -dice Land sorprendido-

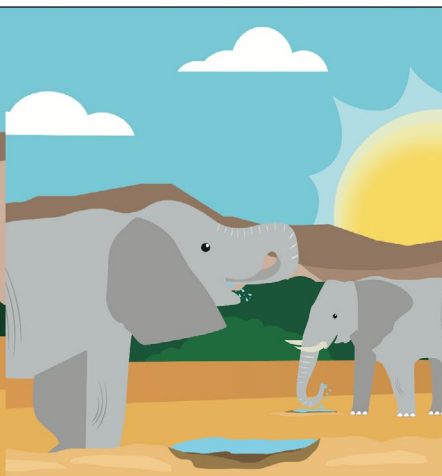
Nippy le explica a Land que los animales vienen cuando el río empieza a traer agua. Estos animales tienen que recorrer largas distancias para poder encontrar algo de comida y conseguir agua.



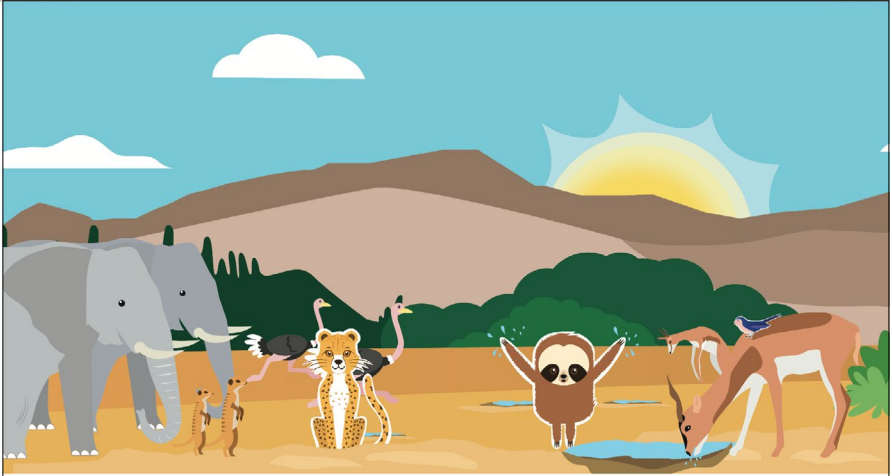
Land y Windy están pasando mucho calor y tienen mucha sed, pero Nippy ve llegar a unos elefantes y dice:

-¡Qué suerte hemos tenido! Están llegando elefantes, esto significa que podremos beber agua, ellos saben cómo conseguirla.

-¡Elefantes? ¿Cómo lo hacen? -dice Windy sorprendida-

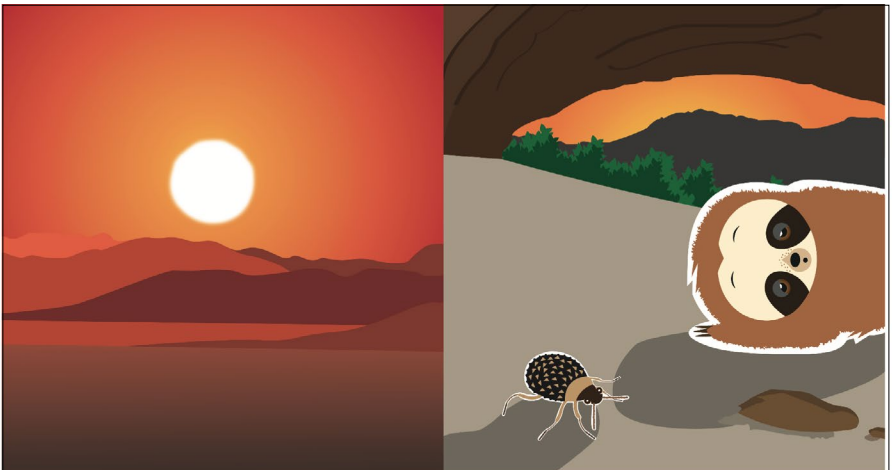


-Los elefantes, cuando se acercan a los árboles, detectan con su trompa que hay agua en el subsuelo, y empiezan a excavar hasta encontrarla. Muchos animales esperan la llegada de los elefantes y cuando los ven se ponen muy contentos. -contesta Nippy-



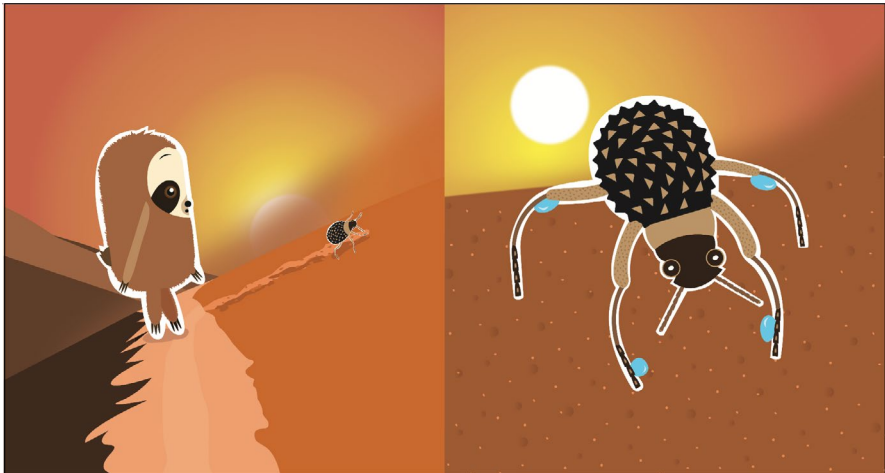
Land, Windy y todos los animales que estaban cerca del Río de Arena, aprovechan para beber agua de los zarcos que han dejado los elefantes para ellos. ¡Incluso están viniendo más animales! Se acercan avestruces, suricatos y gacelas saltarinas.

Land y todos los animales se divierten en las charcas, ¡están todos muy fresquitos!
Los elefantes se despiden y los demás animales les dan las gracias por haber venido y haberlos ayudado a conseguir agua.
-¡Muchas gracias! -dicen Land y Windy al unísono-



Está atardeciendo, el sol se esconde detrás de las dunas y de las montañas... Land y Windy están muy cansados y Nippy les ofrece dormir en una pequeña cueva donde él siempre va a refugiarse y a descansar.

A la mañana siguiente, Land se despierta con el sonido del aleteo de un escarabajo. La curiosidad de Land hace seguir al escarabajo y averiguar qué va a hacer desde tan temprano.



Land está muy cansado de seguir al escarabajo, ¡es la primera vez que camina tanto! Éste le lleva hasta la cima de la duna 45, en la cual se ven uno de los amaneceres más bonitos de Namibia. El escarabajo se detiene frente al viento durante mucho tiempo y Land le pregunta:
-Hola escarabajo, ¿qué estás haciendo? -dice Land-

-Oh, hola amigo, estoy recolectando agua con la neblina y el rocío de la mañana... Tengo que aprovechar cada gota para poder tener agua para todo el día. Cada animal o insecto del desierto tiene su forma de conseguirla. -contesta el pequeño escarabajo-
-¡Es increíble! Todos tenéis grandes habilidades. -dice Land muy sorprendido-



El escarabajo le lleva hasta un lugar que se encontraba cerca de allí, Deadvlei o como le llaman aquí, el Lago de la muerte. Land observa aquel extraño lugar, donde el suelo está agrietado y hay muchos árboles secos y muertos.

Es un lago que se secó hace muchísimos años por la falta de lluvia y con el tiempo quedaron restos de árboles. La arena de este lugar es muy rojiza y esto significa que tiene muchos años de antigüedad, ¡es de la época de los dinosaurios!



De repente, Land se acuerda de sus amigos, ¿se había ido sin avisar! Preocupado le pregunta al escarabajo cómo salir de allí. Éste le aconseja que se lance por las dunas para llegar más rápido y que además ¡es muy divertido! Land aterrorizado decide lanzarse por las dunas...

Mientras Windy y Nippy buscan a Land por el desierto, oyen un grito que viene desde las dunas... ¡Era él!
-Laand, ¿estás bien? -dice Windy muy preocupada-.
-Sí estoy bien, un poco mareado... ¡pero ha sido muy divertido! -contesta Land-.



De repente, un torbellino de arena se aproxima hacia ellos. Es un camaleón y amigo de Nippy:
-¡Namaquaaa! -dice Nippy emocionado-.
-Oh, ¡Nippy! No te había visto, ¡qué alegría verte! -contesta el camaleón-.
Namaqua muy feliz de haberse encontrado con su amigo, les invita a ir a un pequeño manantial que ha descubierto.

Pero hay algo que le da curiosidad a Windy, ¿cómo es que el camaleón corre tan rápido? Namaqua es el camaleón más rápido del mundo y tiene hipervelocidad, ¿como ella! Windy nunca había conocido a un camaleón tan rápido.
-Mmm, que sueño, tengo ganas de ir a ese manantial y dormir allí... -dice Land adormilado-.



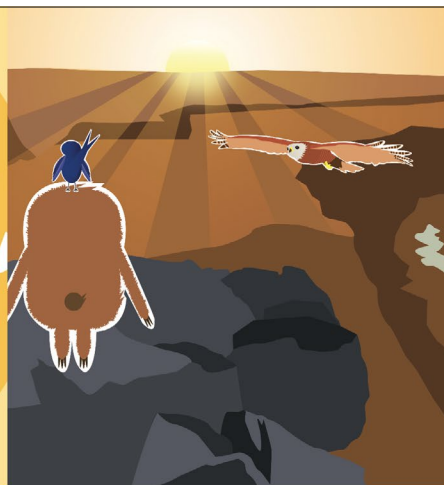
Cuando llegan disfrutan de aquel pequeño oasis en el desierto, aprovechan para comer plantas, hojas, semillas... También beben agua y se refrescan porque hace mucho calor. Sin embargo, Land aprovecha para dormir un rato y relajarse... Mientras Windy bebe agua, unas pequeñas aves se acercan al charco y se meten en el agua.



Estas aves se llaman Gangas, y en el vientre tienen plumas especiales para poder recoger agua y llevar a sus crías. ¡Viajan desde muy lejos!
 -¡Guau, tienen unas plumas muy absorbentes! -dice Windy sorprendida-.
 -¡Sí, es como una esponja! -contesta Land-.



Land y Windy pronto se van a ir a visitar otro lugar de Namibia, y Nippy quiere llevarles a un último lugar, el cañón del Río Fish.
 Nippy les enseña su poder mágico, con su mente puede imaginarse cualquier lugar y viajar hasta él. Land y Windy se quedan muy sorprendidos, ¡Nippy les lleva al lugar a través de su poder!



Cuando llegan se sorprenden de lo grande y bonito que es. Está atardeciendo, los rayos del sol atraviesan las montañas y crean un paisaje único, ¡qué bonitos son los atardeceres de Namibia!
 De repente, se acerca hacia ellos un halcón, amigo de Nippy. Éste se llama Falcon y les invita a ver desde más cerca el barranco del Cañón.

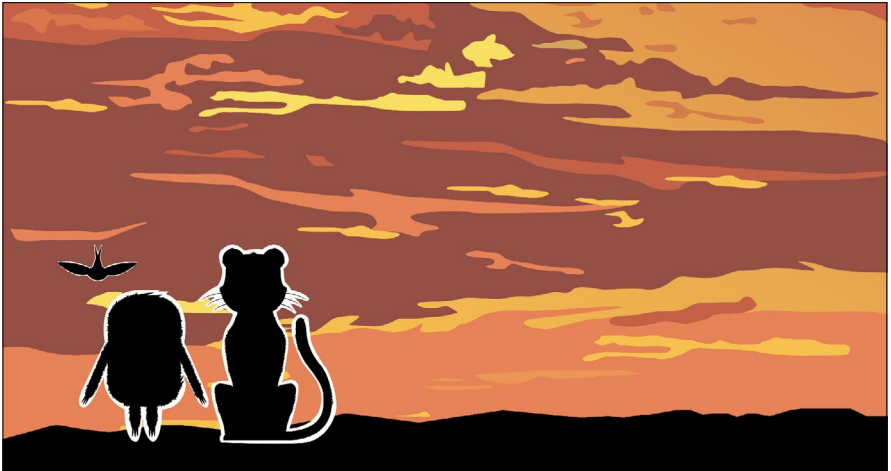


Land se sube y se agarra bien fuerte a la espalda del halcón, y aunque tiene un poco de miedo se le va enseguida, ¡qué bien se lo pasa Land!

Windy se une a la aventura con muchas ganas de conocer este gran Cañón y ver todo el paisaje que les rodea.

-¡Es increíble! ¡Qué bonito! -dice Land con los ojos bien abiertos y mirando todo el barranco-

Falcon les explica que es el cañón más grande de África, y el segundo más grande del mundo, ¡tiene más de 300 millones de años!



Al regresar junto a Nippy, se despiden de él y le dan las gracias por haberles enseñado el desierto de Namibia. Están tristes por tener que irse pero seguro que se volverán a ver.

Han descubierto el gran tesoro de Namibia, los animales que viven en él y todos los paisajes que tiene este gran lugar. ¡Land y Windy han vivido una gran aventura juntos!

3.4.2.8 China: historia

Para crear el cuento sobre China se ha seguido el mismo esquema que se ha expuesto en el cuento de Namibia. Se estableció una estructura lineal: introducción, nudo y desenlace. Los personajes principales (Land y Windy), presentan a los secundarios que son los que van introduciendo al lector en la cultura del país.

Cuento:

En algún lugar de la inmensa selva del Amazonas vive Land, un oso perezoso al que le encanta dormir en la copa de los árboles. Su mejor amiga se llama Windy, una pequeña golondrina que adora viajar y explorar. Gracias a ella, Land no se pasa todo el día durmiendo y juntos recorren el mundo haciendo muchos amigos allá donde van.

Hoy Windy ha recibido una carta de un amigo que vive muy lejos. Vuela rápido, surcando todo el cielo de la selva, para llegar hasta donde se encuentra Land, contarle la noticia y leerla juntos.

Bamboo, uno de los mejores amigos de Land y Windy, les ha escrito una carta desde China. Les ha invitado a pasar con él, uno de los últimos días del festival de Año Nuevo, que se celebra en Pekín, la capital. Es un festival muy colorido y todas las familias chinas se reúnen, comen comida típica, hacen grandes desfiles y decoran las ciudades, para recibir con buena suerte el año.

¿Pero cómo van a conseguir Land y

Windy llegar hasta China?. Aún no hemos contando el secreto superespecial de Windy...¡la hipervelocidad!. Cuando vuela es la golondrina más rápida del mundo y consigue abrir un portal mágico que les permite llegar a cualquier lugar sin esfuerzo. Land y Windy no pueden estar más emocionados por el viaje y después de coger la ropa de abrigo, deciden ir a visitar a su amigo Bamboo. Land, un poco asustado, se deja caer por el portal que ha abierto Windy.

Llegan a Pekín justo cuando está atardeciendo. Delante de ellos se levantan hacia el cielo enormes edificios llenos de luces. ¡Son gigantes!. Windy le explica a Land que en China tienen que hacer edificios muy altos porque vive mucha gente.

-¡Guau! Es como una selva, pero en vez de árboles son rascacielos. ¿Se podrá dormir igual de calentito que en mi árbol? -pregunta Land-

-¡Deja de pensar siempre en dormir Land, ahora toca explorar! -exclama Windy-

Hay tantas cosas que no saben dónde mirar, encontrar a Bamboo puede ser una misión imposible. Sin embargo, Windy usa su super visión de ave y consigue ver a Bamboo en una de las calles. Sin perder un segundo, se acercan rápidamente hacia él para saludarlo y empezar por fin a disfrutar del festival.

- ¡Hola Bamboo! - dice Windy-

- ¡Niño! ¿Qué ganas tenía de veros!, ¿Qué os parece? ¿A qué es impresionante? -dice Bamboo mirando ha-

cia arriba-.

- ¡Increíble! -gritan al unísono Land y Windy-.

Después de hablar durante un rato, Land comienza a estar muy cansado y todos se van a dormir.

Al día siguiente, Bamboo les lleva a ver una representación de teatro de sombras chinas, en la que los personajes son siluetas iluminadas por una gran linterna.

Van a ver la historia de por qué se celebra el Año Nuevo Chino.

Al entrar, Windy, Land y Bamboo no paran de hablar sobre lo que va a aparecer en el escenario, están todos muy inquietos.

Bamboo les cuenta que la obra se llama: la Historia del temible monstruo Nian. Windy y Land se miran asustados, a ninguno le gustan las historias de miedo, pero tienen mucha curiosidad sobre quién será Nian. De pronto las luces se apagan y todo comienza.

Hace muchos años, en China había un monstruo llamado Nian que vivía escondido en las profundidades del mar. Pero un día antes de Año Nuevo, con la luna nueva, Nian decidió salir y acercarse a un pueblo para asustar a las personas y los animales. Durante muchos años, el día antes de Año Nuevo los pueblos tenían mucho miedo de que apareciera el gran monstruo. Pero finalmente, un año apareció un hombre que con petardos, fuego y ropa de color rojo y se los dio a las personas para asustar juntos a Nian. uando Nian oyó los petardos huyó muy lejos y nunca volvió.

Después de esto, la gente empezó a celebrar la salida de la luna nueva con un festival de Año Nuevo.

¡Qué miedo, menos mal que Nian no va volver! -exclaman-.

Mientras caminan por las calles de china, de repente Land comienza a escu-

char una música muy relajante. Hipnotizado, no puede evitar seguir el sonido. Quiere saber de dónde vienen esas notas tan lentas, quizás vienen de algún lugar muy cómodo en el que puede hacer la siesta.

Finalmente llega a un parque donde algunas personas bailan muy lento, casi al mismo ritmo que la música. ¡Nadie mejor que Land para bailar lento!. Comienza a moverse con pasos de baile muy relajados, nunca antes había hecho nada igual. -Hola Land, soy Tianlong y te he estado observando mientras hacías Taichi. Me has asombrado -dice Yinglong con una voz muy grave-.

-¿Qué es "Taichi"? -pregunta Land sorprendido y un poco asustado-.

-El Taichi es un arte marcial, como el karate, y lo hacemos para conseguir estar muy relajados y tranquilos -explica el dragón-.

- ¡Me encanta!. ¡Es una música tan bonita!. Tengo que buscar a los demás para contarles que he conocido al rey de los dragones en persona, ¡no se lo van a creer! -dice emocionado Land-.

-Quiero conocerlos a todos y enseñaros lo mejor del Festival de Año Nuevo. -dice Tianlong-.

Cuando Land se lo cuenta a Bamboo y a Windy no se lo pueden creer. Están muy entusiasmados por conocer al mayor de los dragones.

Tianlong es un dragón celestial y tiene el poder de viajar en el tiempo. Quiere llevarlos muchos años atrás para que vean en persona la historia del Emperador Jade. Al ser un dragón de los cielos, Tianlong vuela aún más rápido que Windy y no tardan ni un segundo en llegar al lugar donde se encuentra el Emperador Jade.

Está a punto de comenzar una gran ca-

rrera. Escuchan al Emperador Jade contar que en China, cada año lo representa un animal y por ello hay que convocar una carrera con todos los animales. El primero que llegue a la meta será el primer animal que aparezca en el zodiaco chino. La carrera comienza y todos los animales comienza a correr, todos quieren ganar, es una gran competición.

Al principio, el tigre va en cabeza pero el buey lo adelanta y consigue estar en primera posición. De repente llegan a un río y todos los animales que no saben nadar se paran en seco. La rata los adelanta y se sube en la espalda del búfalo que ya se ha tirado al agua. El buey pasa el turbulento río luchando con la corriente y las frías aguas, todo sin darse cuenta de que la rata estaba sentada sobre su cabeza. El búfalo casi cree que va a ganar, cuando la rata salta y cruza la primera la línea de meta. ¡Ha ganado!

Por eso el primer año del zodiaco chino está representado por la rata, la ganadora de la carrera. Cada año tiene un animal y según en el año de tu nacimiento eres una rata, un tigre o un pez. ¡Puedes ser fuerte como un dragón o rápido como una liebre!

Después de conocer la historia del zodiaco chino, vuelven a Pekín, y justo se está celebrando el final del desfile de Año Nuevo. De pronto aparecen muchas personas vestidas de rojo que mueven un enorme dragón hacia arriba y hacia abajo, como si estuviera bailando. ¡Parece de verdad! Se escuchan muchos gongs y tambores, todo el mundo baila en el desfile. Hay un grupo de niños que llevan un dragón más pequeño, y como en la leyenda, van todos vestidos de rojo. ¡No vaya a ser que aparezca Nian! Yinglong les cuenta que esta representación se llama la Danza del Dragón y

que cuando el dragón sale quiere decir que el desfile se está acabando y que el Año Nuevo cada vez está más cerca. La luna llena acaba de aparecer en el cielo y comienzan a flotar en el aire millones de farolillos. ¡Ya por fin ha llegado el año Nuevo!. Es el Festival de los Faroles, en el que todas las personas encienden una linterna y la lanzan al aire para pedir que se cumplan todos sus deseos. Land y Windy se despiden de todos sus amigos y le prometen a Bamboo que pronto volverán a visitarle a China. Ha sido un viaje que nunca olvidarán.

3.4.2.9 China: análisis educativo

Desde el punto de vista educativo, este libro intenta introducir a los más pequeños dentro de la cultura china a través de uno de los acontecimientos más importantes de sus tradiciones: los festivales, y en concreto el mayor de ellos, el Festival de Año Nuevo o Festival de Primavera.

Toda la historia se desarrolla en los últimos días del festival que es cuando tienen lugar los actos más importantes, el desfile final de Año Nuevo y el Festival de los Faroles.

A través del viaje que Land y Windy realizan a China, se va contando por qué surgió el festival, los elementos importantes que lo conforman, cómo se celebra, los actos importantes y las leyendas asociadas a él. También se incluyen datos de la mitología china y el Taichi.

En un primer momento se presenta la china moderna y actual, con sus enormes rascacielos, combinando tradición con modernidad. Seguido a esto, se explica la leyenda del surgimiento del festival y por qué se usan los fuegos artificiales y el color rojo en todos los elementos. Poco después, se muestra el arte marcial más popular y arraigado en china, el Taichí. Seguidamente, aparece un ser mitológico Yinglong, que introduce la leyenda de zodiaco chino. Todo acaba con el desfile de Año Nuevo y el Festival de los Faroles, que una sale la

luna llena, pone punto y final a todos los actos del festival.

Durante el desarrollo, el lector se va acercando un poco más al festival y adquiriendo de forma divertida y mediante pequeñas historias enfocadas al target de edad escogido (4-7 años), conocimientos sobre la cultura China.

En definitiva se ha creado una historia, con un hilo conductor lineal, consta de un principio y un final muy claros.

3.4.2.10 China: referentes fotográficos



Imagen 02.38 [Fotografía del skyline de Pekín]
Recuperado de <http://ecodiario.eleconomista.es/noticias/noticias/5903033/06/14/China-quiere-una-nueva-megalopolis-de-100-millones-de-habitantes-alrededor-de-Pekin.html>



Imagen 02.39 [Fotografía del Festival de los faroles]
Recuperado de <https://www.marjoya.com/blog/2017/01/28/ano-nuevo-chino/>

3.4.2.10 China: referentes fotográficos



Imagen 02.40 [Fotografía del Festival de Año Nuevo Chino]

Recuperado de <https://www.marjoya.com/blog/2017/01/28/ano-nuevo-chino/>



Imagen 02.41 [Fotografía de arquitectura típica China]

Recuperado de <https://ethnomed.org/culture/chinese>

3.4.2.11 China: bocetos

Antes de la realización de las ilustraciones del cuento, hicimos bocetos sencillos, a lápiz, con la idea general que queríamos dibujar.



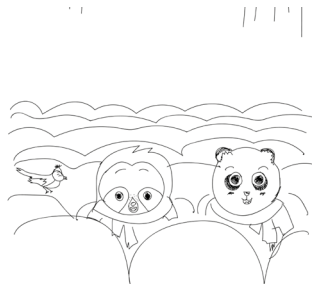
Boceto digital. Windy sobrevolando la selva con una carta.



Boceto digital. Skyline de la capital de China.



Boceto digital. Monstruo Nian.



Boceto digital. Cine con Bamboo.

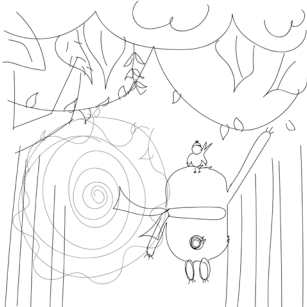
3.4.2.11 China: bocetos



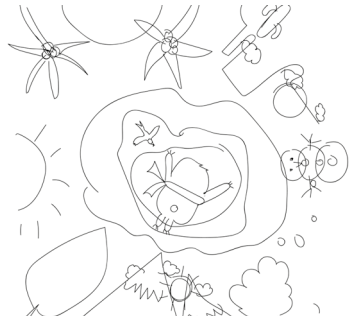
Boceto digital. Land escuchando música.



Boceto digital. Land escuchando música.



Boceto digital. Bucle mágico creado por Windy.



Boceto digital. Cayendo por el bucle mágico.

3.4.2.12 China: creación de ilustraciones

Para crear las ilustraciones hemos utilizado el programa Adobe Illustrator.

El cuento de China, refleja la diversidad de culturas y la gran variedad de escenarios y contrastes que se pueden encontrar en la capital.

Al ser un cuento sobre la cultura, se ha dado importancia al rigor de los datos que se aportan en su interior, obtenido de el visionado de documentales, recursos web y libros.

Las ilustraciones son muy variadas y los colores cambian de una página a otra, manteniendo siempre el estilo escogido, pero adaptandose a las historias que se van narrando en el cuento.

Para la creación de los personajes secundarios como el dragón o el emperador, se ha realizado una recreación propia del aspecto, adaptándolo al estilo.

En los dos cuentos, hemos usado el estilo cut-out, sólo para los personajes principales y el resto ha adquirido un estilo de sencillo pero no por ello plano, se han creado texturas propias para los escenarios y personajes, para alejarnos del estilo flat-design y colores planos.



Land durmiendo en el bosque. Esta se trata de la primera ilustración, para ello se ha creado el escenario del bosque del Amazonas y el árbol donde duerme Land. El bosque del fondo tiene textura fotográfica.

La ilustración de la derecha se trata de Windy sobrevolando el cielo del Amazonas con una carta. Se han creado nubes y las copas de los árboles. A su vez la carta que ha recibido se ha puesto de un tamaño considerable en el pico para que sea notable en la ilustración.



Land y Windy esperando a entrar en el bucle. Para representar el bucle mágico que abre Windy se ha creado un portal con texturas difuminadas y puntos de luz en su interior. A su vez está rodeado de una enredadera de hojas de la selva. Land y Windy se encuentran apoyados en una liana. Esta ilustración tiene gran detalle debido a todas las formas de hojas que se crearon. Para el bucle interior se crearon varios escenarios secundarios como árboles, montañas, palmeras y soles que les rodean mientras ellos caen. En esta escena Land y Windy ya tienen puesta la ropa de abrigo, Land una bufanda simple de color naranja y Windy un gorro.



Aquí podemos ver la carta que envía Bamboo a Windy. En la parte izquierda se ha dibujado un mapa de China al que se han incluido decoración con pequeñas ilustraciones de niños, luces y fuegos artificiales. Por otra parte, en la zona derecha se ha redactado a mano y posteriormente digitalizado, la carta que escribe Bamboo. La parte superior está decorada con lámparas que imitan haber sido pintadas por Bamboo.



Para realizar el Skyline de Pekín se ha tomado como referencia una fotografía. La escena tiene lugar al atardecer, por lo que se ha creado una mancha oscura con el perfil de la ciudad, posteriormente se ha añadido luces y por último una sombra paralela de color rojizo. El fondo consta de una fotografía de un atardecer en baja opacidad para dar efecto de últimas luces del día. Se ha dibujado un sol con degradado, nubes con baja opacidad y un avión que deja el rastro del motor.



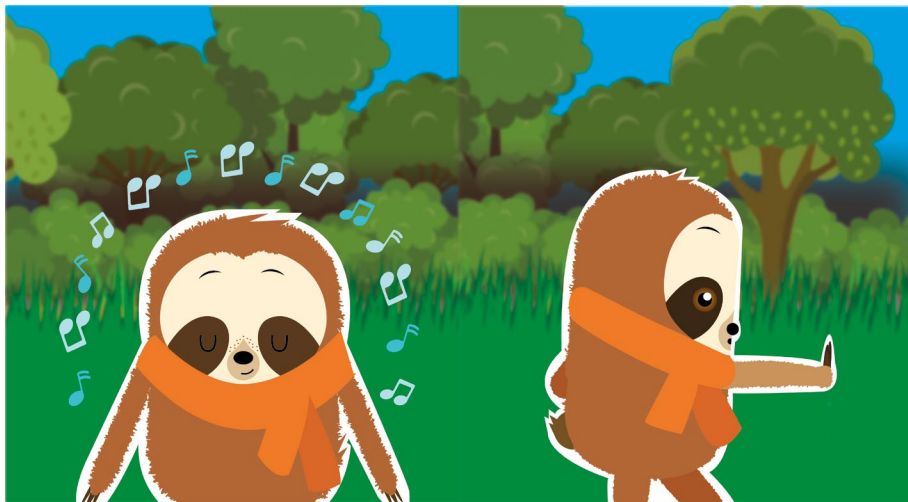
Encuentro con Bamboo después de buscarlo por las calles de China. Para crear la tienda se ha usado una tienda real de una fotografía que se ha modificado para adaptarla al estilo de dibujo. El tejado, el suelo y el toldo tienen texturas fotográficas. Para crear a Bamboo se ha tomado de referencia a un panda real y se ha adaptado al diseño de Land y Windy. Los carteles tienen caracteres chinos que significan "Restaurante" y "Restaurante de comida para llevar".



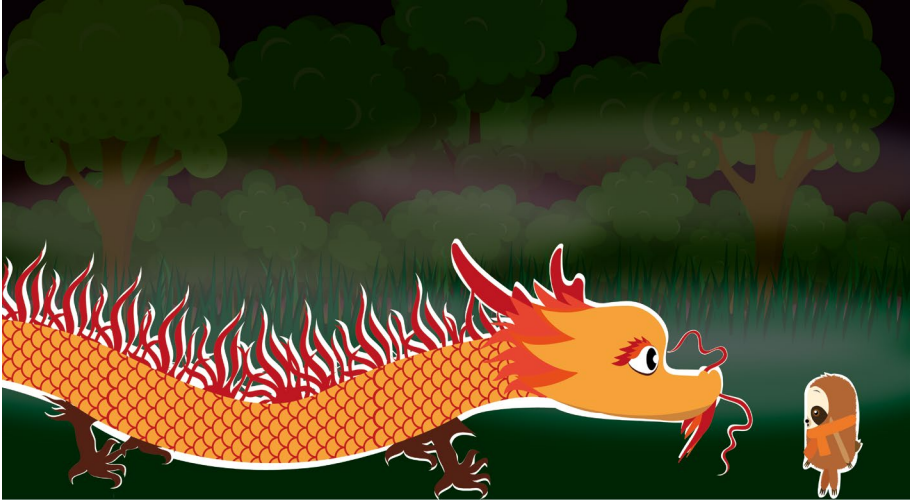
Se creó un asiento de cine que se duplicó por todo el escenario para dar sensación de profundidad. Los personajes están cortados para que no se pueda ver la parte inferior del personaje. En la escena de la derecha se ha añadido una capa de negro más intensa y unos rayos de luz para dar la sensación de que ha comenzado la función de teatro de sombras.



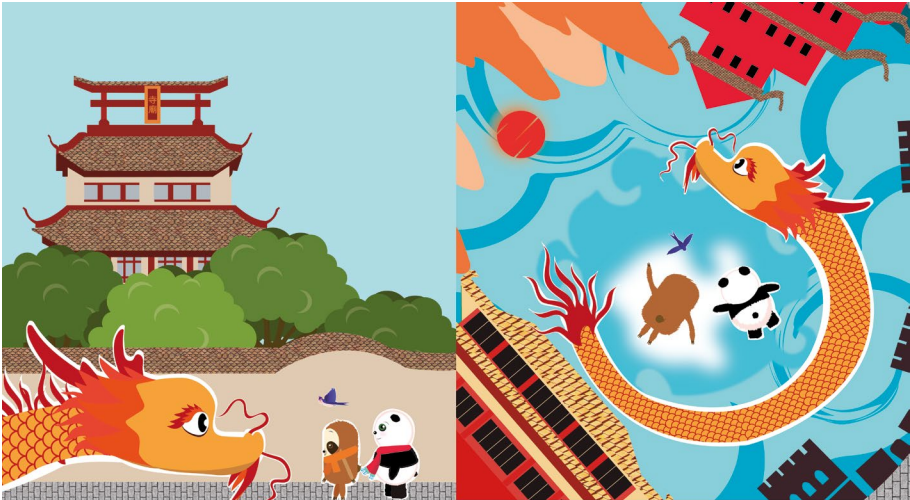
Para crear los recortes del teatro de sombras se han investigado fotografías de los personajes de teatro de sombras tradicionales. Para crear la imagen se decidió realizar en negro con un foco de luz blanca en el fondo para simular que un contraluz. El monstruo Nian es una versión propia que se desarrolló para el cuento.



Land escuchando música y poco después haciendo taichí. Para el escenario del fondo se han creado árboles, césped y arbustos para dar ambiente al parque donde se desarrolla la escena. Land, como personaje principal se ha dibujado en un primer plano, en el de la izquierda rodeado de música para simular que está escuchándola y en la de la derecha se ha creado una versión de Land haciendo una pose de taichí.



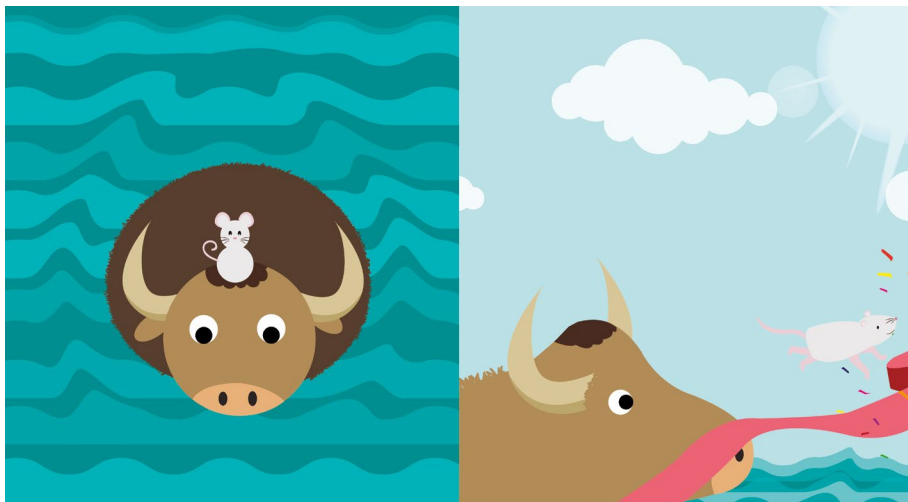
Encuentro con Tianlong, el dragón celestial. El fondo es el mismo del parque donde Land escucha la música, pero se ha añadido capas de oscuridad y de color blanco difuminadas para crear niebla y potenciar el misticismo de la aparición del dragón. Tianlong también es una creación propia, se ha añadido una textura de esquemas a su cuerpo y se ha respetado la opinión general que explica que el dragón era de color amarillo.



El fondo de esta escena de la izquierda se ha desarrollado tomando como referente fotos de arquitectura tradicional china, se han cogido los árboles creados para el parque y los tejados que aparecen tienen textura fotográfica. De nuevo para el bucle se ha usado el fondo ya visto anteriormente y se han añadido paisajes que giran alrededor de los personajes, más arquitectura típica china, montañas, dibujados de manera más simplificada.



El Emperador Jade convoca la gran carrera. Para crear al emperador se ha usado como referencia ilustraciones de emperadores asiáticos. El emperador tiene un tocado típico que aparece en muchas representaciones antiguas de emperadores de China y está situado sobre nubes para dar más sensación de celestial. De nuevo el fondo del atardecer tiene una imagen fotográfica para dar más textura de luces. En el fondo se ha intentado simular de forma muy sencilla el Monte de Tianzi en China. En cuanto a la ilustración de la derecha podemos ver que se ha creado una selva y se han dibujado algunos de los animales que aparecen en el zodiaco Chino, para dibujarlos se han tomado fotografías de los animales corriendo para respetar mejor su anatomía.



El Buey y la rata en la carrera por el agua. El fondo del agua se ha distorsionado con la herramienta de distorsión de Illustrator. En la ilustración de la derecha se ha creado el reflejo del sol con rayos con degradados y jugando con la opacidad. Para crear la opstura de la rata saltando se ha usado un referente fotográfico.



Año Nuevo Chino en Pekín. El visionado de documentales del Año Nuevo Chino y fotografías dieron lugar a una representación propia de una calle típica de china durante la celebración. Se han dibujado dos dragones, lámparas que suelen decorar las calles, fuegos artificiales y niños vestidos con la ropa típica que usan durante el desfile. El tejado de la edificación de la derecha tiene una textura fotográfica.



En el apartado de referentes fotográficos aparece una la fotografía que se tomó como inspiración para crear los farolillos del festival. Se realizó un sólo farolillo que posteriormente se fue duplicando y variando su tamaño para dar sensación de profundidad y llenar la imagen. También se ha cambiado el color de los personajes, en un tono más oscuro, para dar la sensación de contraluz. La luz de los farolillos se ha conseguido con el efecto de desenfoque gaussiano de ilustrador.

3.4.2.13 China: cubierta, contracubierta y lomo

En la cubierta se ha realizado una ilustración con los personajes principales y los secundarios que aparecen en el cuento. Esta consta también del logotipo de “Land y Windy” más un subtítulo con el nombre del cuento.

En cuanto a la contracubierta, podemos ver que está formada por una sinopsis del cuento y una ilustración a toda página de una escena de las páginas internas. En la parte inferior encontramos una franja blanca donde está incluido el código de barras, símbolo de la editorial e información del libro.

3.4.2.13 China: cubierta, contracubierta y lomo del libro de China.



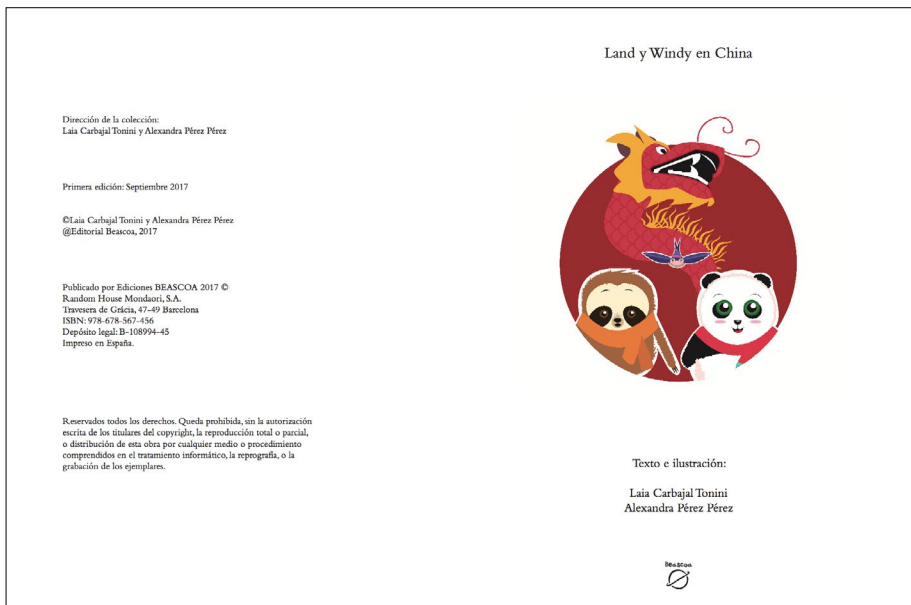
Cubierta, contracubierta y lomo del libro de China.

3.4.2.14 China: páginas internas

Aquí se presentan las páginas internas que coforman el cuento. Consta de un total de 30 páginas individuales, 15 dobles páginas, más dos páginas de guardas.

Se ha simulado una página de créditos real con copyright, ISBN, fecha de publicación, impresión, depósito legal etc.

La portada consta del título, editorial, autores y una pequeña ilustración de los personajes.



Página de créditos y portada.



Bamboo, uno de los mejores amigos de Land y Windy, les ha escrito una carta desde China. Les ha invitado a pasar con él, uno de los últimos días del festival de Año Nuevo, que se celebra en Pekín, la capital.

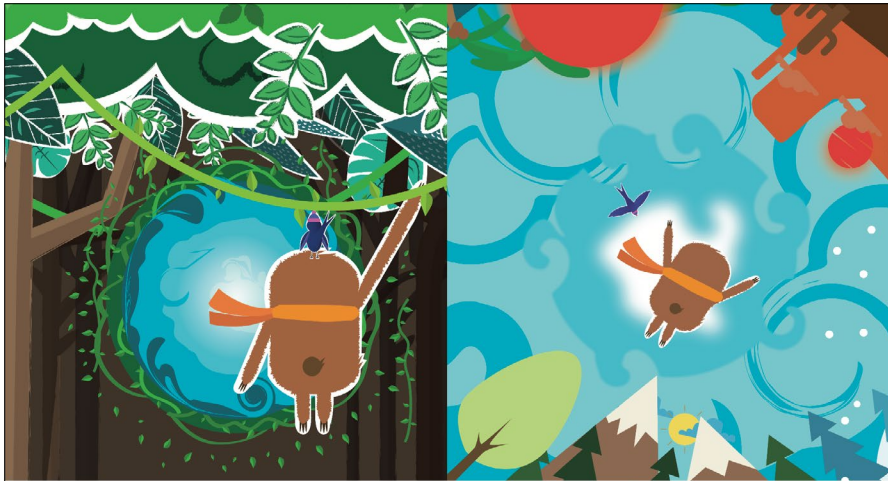
Es un festival muy colorido y todas las familias chinas se reúnen, comen comida típica, hacen grandes desfiles y decoran las ciudades, para recibir con buena suerte el año.



En algún lugar de la inmensa selva del Amazonas vive Land, un oso perezoso al que le encanta dormir en la copa de los árboles. Su mejor amiga se llama Windy, una pequeña golondrina que adora viajar y explorar. Gracias a ella, Land no se pasa todo el día durmiendo y juntos recorren el mundo haciendo muchos amigos allá donde van.



Hoy Windy ha recibido una carta de un amigo que vive muy lejos. Vuela rápido, surcando todo el cielo de la selva, para llegar hasta donde se encuentra Land, contarle la noticia y leer juntos la carta que acaba de recibir.



Pero, ¿cómo van a conseguir Land y Windy llegar hasta China? Aún no hemos contando el secreto superspecial de Windy... ¡la hipervelocidad! Cuando vuela es la golondrina más rápida del mundo y consigue abrir un portal mágico que les permite llegar a cualquier lugar sin esfuerzo.

Land y Windy no pueden estar más emocionados por el viaje y después de coger la ropa de abrigo, deciden ir a visitar a su amigo Bamboo. Land, un poco asustado, se deja caer por el portal que ha abierto Windy.

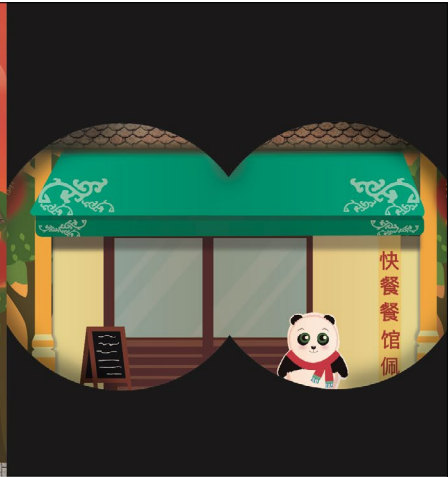


Llegan a Pekín justo cuando está atardeciendo. Delante de ellos se levantan hacia el cielo enormes edificios llenos de luces. ¡Son gigantes! Windy le explica a Land que en China tienen que hacer edificios muy altos porque vive mucha gente, así que las casas crecen hacia el cielo.

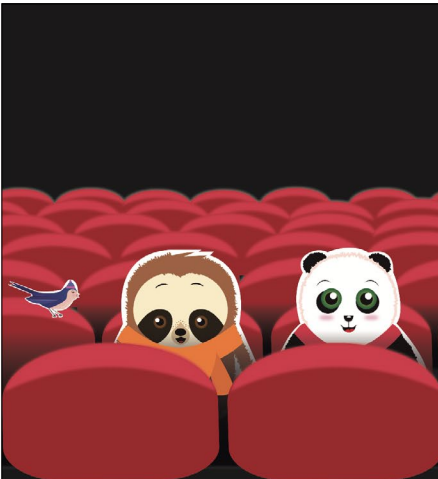
-¡Guau! Es como una selva, pero en lugar de árboles son rascacielos. ¿Se podrá dormir igual de calentito que en mi árbol? -pregunta Land-
-¡Deja de pensar siempre en dormir Land, ahora toca explorar! -exclama Windy-



Hay tantas cosas que no saben dónde mirar, encontrar a Bamboo puede ser una misión imposible. Sin embargo, Windy usa su super visión de ave y consigue ver a Bamboo en una de las calles. Sin perder un segundo, se acercan rápidamente hacia él para saludarlo y empezar por fin a disfrutar del festival.



-¡Hola Bamboo! -dice Windy-.
 -¡Ni hão amigos, qué ganas tenía de veros!, ¿qué os parece? ¿A qué es impresionante? -dice Bamboo mirando hacia arriba-.
 -¡Increíble! -gritan al unísono Land y Windy-.
 Después de hablar durante un rato, Land comienza a estar muy cansado y todos se van a dormir.



Al día siguiente, Bamboo les lleva a ver una representación de teatro de sombras chinas, en la que los personajes son siluetas iluminadas por una gran linterna.
 Van a ver la historia de por qué se celebra el Año Nuevo Chino. Al entrar, Windy, Land y Bamboo no paran de hablar sobre lo que va a aparecer en el escenario, están todos muy inquietos.



Bamboo les cuenta que la obra se llama: La Historia del temible monstruo Nian. Windy y Land se miran asustados, a ninguno le gustan las historias de miedo, pero tienen mucha curiosidad sobre quién será Nian. De pronto, las luces se apagan y todo comienza.



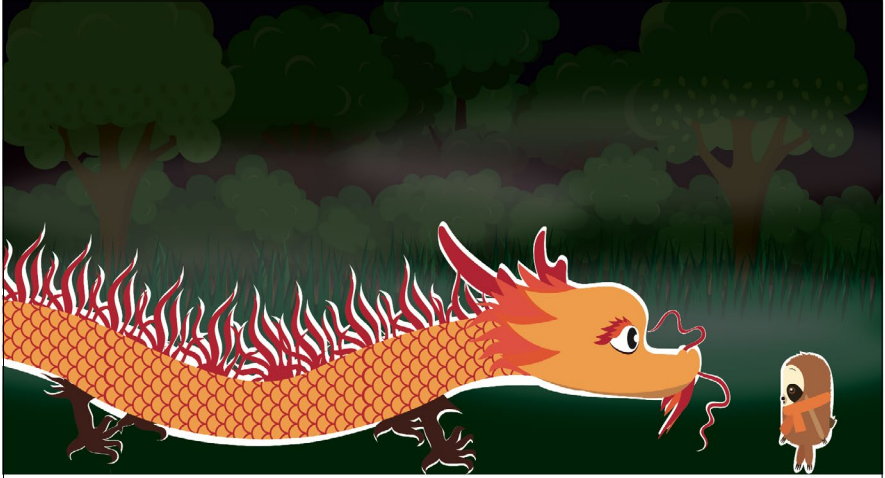
Hace muchos años, en China había un monstruo llamado Nian que vivía escondido en las profundidades del mar. Pero un día, con luna nueva, Nian decidió salir y acercarse a un pueblo para asustar a las personas y los animales. Durante muchos años, el día antes de Año Nuevo los pueblos tenían mucho miedo de que apareciera el gran monstruo.

Pero finalmente, un año apareció un hombre con petardos, fuego y ropa de color rojo y se los dio a las personas para asustar juntos a Nian. Cuando Nian oyó los petardos, huyó muy lejos y nunca volvió. Después de esto, la gente empezó a celebrar la salida de la luna nueva con un festival de Año Nuevo.
-¡Qué miedo, menos mal que Nian no va volver! -Exclaman-



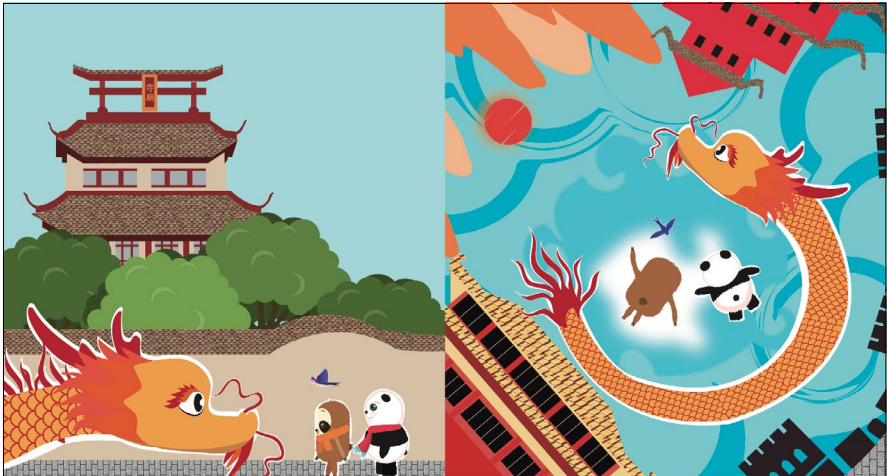
Una vez han salido del teatro, empiezan a caminar por las calles de China y, de repente, Land comienza a escuchar una música muy relajante. Hipnotizado, no puede evitar seguir el sonido. Quiere saber de dónde vienen esas notas tan lentas, quizás de algún lugar muy cómodo en el que puede hacer la siesta.

Finalmente llega a un parque donde algunas personas bailan muy lento, casi al mismo ritmo que la música. ¡Nadie mejor que Land para bailar lento! Comienza a moverse con pasos de baile muy relajados, nunca antes había hecho nada igual.



-Hola Land, soy Tianlong y te he estado observando mientras hacías Taichí, Me has asombrado. -dice el gran dragón.
-¿Qué es taichí? -pregunta Land sorprendido y un poco asustado-.
-El taichí es un arte marcial, como el karate, y lo hacemos para conseguir estar muy relajados y tranquilos -explica Tianlong con gran sabiduría-.

-¿Me encanta! ¡Es una música tan bonita! Tengo que buscar a los demás para contarles que he conocido al rey de los dragones en persona, ¡no se lo van a creer! -dice emocionado Land-.
-Quiero conocerlos a todos y enseñaros lo mejor del Festival de Año Nuevo. -dice Tianlong-.



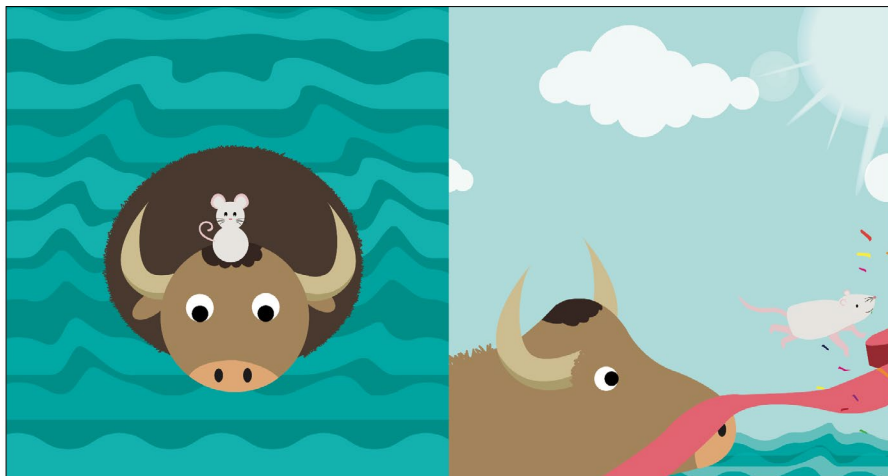
Cuando Land se lo cuenta a Bamboo y a Windy no se lo pueden creer. Están muy entusiasmados por conocer al mayor de los dragones. Tianlong es un dragón celestial y tiene el poder de viajar en el tiempo. Quiere llevarlos muchos años atrás para que vean en persona la historia del Emperador Jade.

Al ser un dragón de los cielos, Tianlong vuela aún más rápido que Windy y no tardan ni un segundo en llegar al lugar donde se encuentra el Emperador Jade.



Está a punto de comenzar una gran carrera. Escuchan al Emperador Jade contar que en China, cada año está representado por un animal y por ello hay que convocar una carrera con todos los animales. El primero que llegue a la meta será el primer animal que aparezca en el zodiaco chino.

La carrera comienza y todos los animales empiezan a correr, todos quieren ganar, es una gran competición. Al principio, el tigre va en cabeza pero el buey lo adelanta y consigue estar en primera posición.



De repente llegan a un río y todos los animales que no saben nadar se paran en seco. La rata lo adelanta y se sube en la espalda del buey que ya se ha tirado al agua. El buey pasa el turbulento río luchando con la corriente y las frías aguas, todo sin darse cuenta de que la rata estaba sentada sobre su cabeza sin hacer nada.

El buey casi cree que va a conseguirlo, pero la rata salta y cruza la primera línea de meta. ¡Ha ganado!
Por eso el primer año del zodiaco chino está representado por la rata, la ganadora de la carrera. Cada año tiene un animal y según en el año de tu nacimiento eres una rata, un tigre o un pez. ¡Puedes ser fuerte como un dragón o rápido como una liebre!



Después de conocer la historia del zodiaco chino, vuelven a Pekín, y justo se está celebrando el final del desfile de Año Nuevo. De pronto, aparecen muchas personas vestidas de rojo que mueven un enorme dragón hacia arriba y hacia abajo, como si estuviera bailando. ¡Parece de verdad! Se escuchan muchos gongs y tambores, todo el mundo baila en el desfile.

Hay un grupo de niños que llevan un dragón más pequeño, y como en la leyenda, van todos vestidos de rojo. ¡No vaya a ser que aparezca Nian!

Tianlong les cuenta que esta representación se llama la Danza del Dragón y que cuando el dragón sale quiere decir que el desfile se está acabando y que el Año Nuevo cada vez está más cerca.



La luna llena acaba de aparecer en el cielo y comienzan a flotar en el aire millones de farolillos. ¡Ya por fin ha llegado el Año Nuevo! Es el Festival de los Faroles, en el que todas las personas encienden una linterna y la lanzan al aire para pedir que se cumplan todos sus deseos.

Land y Windy se despiden de todos sus amigos y le prometen a Bamboo que pronto volverán a visitarle a China. Ha sido un viaje que nunca olvidarán.

4 Conclusiones

4. Conclusiones

En conclusión podríamos decir que los objetivos iniciales, se han cumplido en su mayoría. Hemos conseguido crear una colección de libros educativos infantiles, desarrollar una marca infantil divertida y dinámica de estilo cut-out adecuada para el target de edad escogido y transmitir en los cuentos los valores culturales de forma amena y entretenida. En cuanto al vídeo promocional, el principal objetivo es darle vida a los personajes de los cuentos y dar a conocer las historias y dinámica de los libros, por lo que también se ha conseguido. Se puede mejorar las voces de los personajes, movimientos más realistas y mejora de las escenas, ya que el programa After Effects, es súper complejo y no sabíamos utilizarlo a la perfección. A su vez la parte de creación de una serie televisiva, se ha quedado muy en el futuro y no hemos programado ni investigado nada sobre su desarrollo.

Aunque hemos analizado numerosos países antes de elegir los que formarían parte de la colección, al ser tantos y tan diferentes, no tenemos claro si aumentarían o se cambiarían a lo largo de la realización de los libros, ya que, aunque pensamos que con ellos se pueden crear historias entretenidas, no sabremos hasta la realización de la historia si es adecuado o no.

La principal dificultad ha sido el gran volumen de trabajo y la complejidad del mismo. Al ser un trabajo en grupo, hemos podido dividirlo y reducir la canti-

dad de trabajo por persona.

En la realización del vídeo, como ya hemos comentado, el After Effects fue el principal problema, aunque ya habíamos estado en contacto con el programa, los movimientos de los personajes principales y secundarios eran muy complejos y gracias a la ayuda de Alfonso y de tutoriales, finalmente conseguimos animarlo, aunque no con la precisión y acabados que queríamos.

En cuanto a los libros, la realización de las ilustraciones fue un proceso largo, bocetos, colores, creación de personajes secundarios desde cero y sobre todo los escenarios.

Lo más fácil de realizar fueron las aplicaciones de la marca, ya que teníamos todo el estilo fijado anteriormente.

Lo que queda por conseguir sería acabar la colección de libros con todos los países, seguir mejorando la animación de los personajes y sus voces, poder llevar a la realidad los juguetes y aplicaciones de la marca, como bolsas, mochilas, peluches etc.

En un futuro próximo tenemos la intención de patentar la marca, incluirla en una editorial y sacar tiradas de los ejemplares de los cuentos. Y por último, en un futuro más lejano vender la idea para que se pueda producir como sería de televisión educativa.

5 Anexos

5.1 Anexo 1

El diente, el calcetín y el perro astronauta

Formato de libro: 24 cm (ancho) y 22,5 cm (alto)

Tipo de papel: cubierta (tapa dura y mate) y páginas de texto (120 gr aprox y satinado).

Número de páginas de texto y ilustración: 24

Guardas: SI; página de título y autor; página dedicatoria; Al final créditos.

Cosido y encolado las guardas a la cubierta. 8 pliegos de 4 páginas cada una. Por cada página hay una media de 3 o 4 líneas de texto. Varían mucho, en algunas páginas solo hay una línea, en otras dos, en otras 3 o 4, etc.

La ilustración va a sangre por todas las páginas y el texto aparece encima de la ilustración con recuadros rectangulares en proporción al texto. Estos recuadros varían el color según la ilustración de cada página. También se posicionan de manera irregular.

Max se va

Formato de libro: 17 cm (ancho) y 17,6 cm (alto)

Tipo de papel: cubierta (tapa dura y mate) y páginas de texto (papel 100% ecológico 100 gr satinado y suave)

Número de páginas de texto e ilustraciones: 24

Cosido y encolado en las guardas. 7

pliegos de 4 páginas cada uno, a parte la guarda.

Guardas: ilustración a sangre.

Las ilustraciones y el texto se presentan por páginas separadas, en un lado la ilustración y en otro el texto, acompañado de una pequeña ilustración en la parte inferior de la página. Las ilustraciones no están a sangre, sino con un marco blanco irregular, como si fuera una mancha de acuarela.

El otro Pablo

Formato de libro: 23,5 cm (ancho) y 23,5 cm (alto)

Tipo de papel: cubierta (tapa dura y mate) y páginas de texto (papel mate y 130 gr tipo cartulina)

Número de páginas de texto e ilustraciones: 24 (no lleva los números de páginas).

Cosido y encolado en las guardas.

Guardas: color rojo completo a sangre. 9 pliegos de 4 páginas cada uno.

Las ilustraciones se distribuyen por todas las páginas y dentro de ellas se encuentra el texto, posicionado en diferentes formas y posiciones. (ejemplos). Por ejemplo, dentro de una forma aparece el texto.

¿Quién habla? Las partes del cuerpo opinan.

5.1 Anexo 1

Tipografía: la tipografía tiene un estilo infantil y dinámico, en el cual varían las letras entre sí (altura y rotación). Texto en color negro sobre fondo blanco. El tamaño del texto es mediano-grande.

Formato de libro: 23 cm (ancho) y 24,8 cm (alto)

Tipo de papel: cubierta (tapa dura y satinada) y páginas de texto (papel 120 gr satinado)

Número de páginas de texto e ilustraciones: 26

Cosido y encolado en las guardas y en el lomo.

Guardas: color sólido a sangre.

En el texto se incluyen onomatopeyas y expresiones como: ¡Bah!, ¡Uf!, ¡Eh!, ¡Mmm, ¡Ea!, etc.

Número de líneas de texto por página: mínimo 2, máximo 8.

No incluye número de página de referencia.

Las ilustraciones son muy personalizadas, elaboradas con un estilo de garabato, como si lo dibujara un niño, con líneas salidas y movidas, no perfectas, pero que le da la personalidad al personaje y el ambiente del cuento. La técnica parece ser hecha con acuarela y recortada con bordes desiguales. Se utilizan colores llamativos, las ilustraciones pequeñas que acompañan al personaje están rodeadas de una mancha de color con los dibujos en línea negra.

El personaje lleva detalles marcados por

líneas negras, pero su cuerpo no.

Un fantasma con asma. Colección “Libros para soñar”.

Tipografía: La tipografía es grande, son serifa. Es desigual y dinámica, con un grosor de línea que varía en los remates de las letras.

Formato de libro: 22,5 cm (ancho) y 22,5 cm (alto)

Tipo de papel: cubierta (tapa dura, satinado plastificado) y páginas de texto (papel 120 gr satinado y suave).

Número de páginas de texto e ilustraciones: 33

Cosido y encolado en las guardas.

Guardas: ilustración a sangre.

Las ilustraciones se presentan a lo largo de las dobles páginas (una ilustración ocupa dos páginas). El texto está situado en un cuarto de página (en las esquinas superior o inferior) de la ilustración. Se adapta a la ilustración.

Peppa va de excursión: Diviértete con Peppa.

Medidas: se trata de un formato cuadrado: 21 cm x 21 cm. 7mm lomo

Número de páginas: 12 páginas. 10 páginas por cuadernillo + 2 páginas de cortesía.

Encuadernación: tapa dura, rústica cosida y encolado.

Características del papel: satinado,

5.1 Anexo 1

superficie lisa, gramaje: 150-170gr.

La cubierta la domina principalmente la ilustración. Sobre un fondo azul, para el cielo, y verde para el suelo, se disponen los personajes representando una escena de la historia que se cuenta dentro del libro.

La cubierta la domina principalmente la ilustración. Sobre un fondo azul, para el cielo, y verde para el suelo, se disponen los personajes representando una escena de la historia que se cuenta dentro del libro. En la parte superior izquierda se encuentra el imago tipo y a la derecha el título del libro.

Se incluye muy poco texto. El cuerpo es 15 pt. En algunas páginas se distribuye en la parte inferior de la página y en otras aparece dentro de una nube de diálogo.

Los hechizos de Holly

Las medidas de libro son: 21,5 x 26,5 cm 13mm lomo

Págs: 8. 4 cuadernillos de 2 páginas.

Encuadernación: Cosido y encolado

Características del papel: las páginas son de cartón, 200 - 250 gramos. Superficie lisa, mate.

La cubierta es de tapa dura con una ilustración de Holly, el logotipo de la serie, el título del libro y un subtítulo dispuesto de manera curva como si siguiera la magia de una varita. Tiene un troquel cubierto de plástico transparente que permite ver

la varita de Holly en el interior del libro.

Topsy and Tim: Have a Birthday Party

Las medidas del libro: 20,3 x 20,2 cm. 3 mm de lomo .

Número de páginas: 32 págs.

Gramaje: 270g

Encuadernación: cosido y encolado.

En cuanto a la disposición interior, las ilustraciones se disponen a doble página. Las páginas son de color blanco.

El texto se dispone tanto en la página de la izquierda como en la derecha, siempre debajo de las ilustraciones. La fuente utilizada es la Times New Roman.

In the night garden. My first sticker book.

Número de páginas: 24

Formato: 238mm x 307mm x 5mm

Gramaje: 266g

Encuadernación: cosido y encolado.

Cubierta de tapa blanda. La cubierta lleva una ilustración del personaje principal de las serie a todo color y que ocupa toda la superficie de la misma. En la parte superior vemos al personaje y en la inferior, está el título del libro enmarcado dentro de un rectángulo amarillo que está delimitado por un patrón de círcu-

5.1 Anexo 1

los de diferentes colores. La tipografía es con serifa y cada letra es diferente: tienen diferentes colores, diferentes estampados y texturas. Además algunas se colocan con rotaciones lo que aporta dinamismo. La cubierta rebosa colorido y llama la atención de igual forma la ilustración como la tipografía.

Las páginas están numeradas en la parte superior izquierda, con un número bastante grande enmarcado dentro de un círculo cuyo color va cambiando dependiendo de la página.

Las aventuras de Peter Rabbit

Número de páginas: 96

Formato: 224mm x 286mm x 14mm

Gramaje: 688g

Encuadernación: cosido y encolado.

Casi la totalidad de la cubierta tiene un patrón azul de rombos, y algunos de ellos hay un rábano blanco en su interior. En el centro hay una forma irregular blanca sobre la que se forma una corona con las hojas de un rábano. Dentro de ella, se dispone el título del libro y una ilustración del protagonista. La tipografía es caligráfica, con remates. Usa varios pesos y distintos tamaños, destacando más el nombre del protagonista: "Peter Rabbit".

5.2 Anexo 2

Juan y Tolola - Yo también quiero tocar música.

Nombre de los personajes: Juan y Tolola, personajes secundarios.

Grado de elaboración y expresiones: elaborado, imitación lápices de colores con texturas. Expresiones simples en los personajes, utiliza el “lip sync” de forma simple.

Movimiento: los movimientos en los personajes imitan el gesto mecanizado propio del estilo cut out, pero más sutil.

Estilo: Imitación digital de estética cut-out, con texturas y combinación de elementos “foto-realista”.

Colores y contorno: colores con texturas (lápices de colores, ceras), contornos en blanco y contorneado de los personajes en negro.

Temática de la serie y desarrollo: la serie trata de la vida cotidiana entre dos hermanos, Juan y Tolola. Tolola al ser más pequeña que Juan, quiere aprender muchas cosas con él y se lo pasan muy bien juntos.

Diálogos: diálogos entre personajes, técnica “lip sync”.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=DMvkc1uC098>

Cleo - ¿Dónde está papá?

Nombres de los personajes: Cleo y sus personajes secundarios.

Grado de elaboración y expresiones: muy elaborados, con texturas.

Pocas expresiones, sin “lip sync”, es decir que los personajes no hablan. Expresiones faciales de los personajes secundarios y Cleo.

Movimiento: movimiento como recorte o una pegatina, automatizado, mecánico y rápido.

Estilo: imitación digital de estética cut-out.

Colores y contorno: colores con texturas imitando dibujos creados por niños con lápices de colores. Sin contorno blanco en los personajes de Cleo e Irma (contorno de color). Contorno blanco en los personajes secundarios para simular el recorte.

Temática de la serie y desarrollo: se trata de una serie de animación infantil donde el personaje principal, Cleo, es un perrito que conoce a su dueña, Irma, en la perrera municipal. Cleo intenta siempre conseguir todas las cosas que le gustan a su amiga Irma, y está en este afán por conseguirlas, la trama de la serie.

Diálogos: Diálogo hablado por el personaje Cleo, sin “lip sync”.

Link: https://www.youtube.com/watch?v=G_WKxBBdhYA

Charlie Chalk Intro

Nombres de los personajes: Charlie Chalk.

Grado de elaboración y expresiones: elaboración simple, sin volumen y con texturas.

5.2 Anexo 2

La expresión de la cara del payaso es básica, no se mueve y no cambia, salvo en una escena que abre la boca.

Movimiento: movimiento elaborado y rápido (no mecanizado).

Estilo: estética cut-out.

Colores y contorno: colores planos con texturas. Sin contorno blanco y con borde negro al filo del dibujo, sobresaliendo los colores, dando el estilo de dibujo infantil.

Temática de la serie y desarrollo: se trata de una serie en stop motion que cuenta la historia de Charlie Chalk, un payaso alegre, que después de quedarse dormido en un barco en el mar, terminó en una isla desierta.

Diálogos: letra de la canción introductora.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=agtC8X5DXIQ>

Cloud Bread - Not Another World!

Nombres de los personajes: Hongbi y Hongshi.

Grado de elaboración y expresiones: muy elaborados, con volumen y textura. Las expresiones de los personajes son simples y se utiliza "lip sync".

Movimiento: movimiento un poco más realista en los movimientos, pero conserva cierta parte mecanizada en el cuerpo en general, no tiene volumen el cuerpo, se mueve como si fuera papel.

Estilo: imitación digital de estética cut-out en el cuerpo, texturas reales en la

vestimenta de los personajes. Combina con entornos realistas.

Colores y contorno: colores con volumen, degradados y texturas. Sin contorno blanco.

Temática de la serie y desarrollo: se trata de una serie protagonizada por dos gatitos que consiguen volar comiendo el pan que su madre hace con las nubes.

Diálogos: con diálogos, en los personajes se utiliza "lip sync".

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Gdbqw0dcdSQ#t=30>

Feed Your imagination

Nombres de los personajes: sin nombre

Grado de elaboración y expresiones: Poco elaborado, estilo hecho a bolígrafo

Movimiento: todos los elementos del corto se mueven sutilmente, como si fueran un recorte. El recorte en movimiento genera una sombra.

Estilo: imitación digital de estética cut-out

Colores y contorno: toques de color, mayoría blanco y contorneado en negro.

Temática de la serie y desarrollo: diferentes planos de naturaleza del jardín que rodea la casa de una niña.

Diálogos: sin diálogos.

Link: <https://es.pinterest.com/pin/479070479095097255/>

Paper Mario: Sticker Star Tráiler.

5.2 Anexo 2

Nombres de los personajes: Mario y personajes secundarios.

Grado de elaboración y expresiones: Muy elaborados, con volumen y textura. Pocas expresiones, sin “lip sync”, es decir que los personajes no hablan.

Movimiento: Movimiento como recorte o una pegatina, automatizado, mecánico y rápido.

Estilo: Imitación digital de estética cut-out

Colores y contorno: Colores con volumen, degradados y texturas. Contorno blanco para simular el recorte: muy fino.

Temática de la serie y desarrollo: Se trata de un tráiler del juego “Paper Mario” que se basa en la ya conocida historia de Mario pero en un mundo donde todos los personajes son pegatinas.

Diálogos: Diálogos en globo de información.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=O6Yw8nMfJkA>

South Park Bigger Longer & Uncut - Mountain Town Song

Nombre de los personajes: Eric, Kenny, Kyle y Stan.

Grado de elaboración y expresiones: Elaboración simple, sin volumen. Los personajes tienen poca elaboración. Las expresiones son básicas, mueven los ojos, boca y cejas.

Movimiento: Movimiento mecanizado y rápido.

Estilo: estética cut-out

Colores y contorno: colores planos. Sin contorno blanco para simular el recorte.

Temática de la serie y desarrollo: se trata de una canción de la serie South Park en la que participan los personajes principales de la misma.

Diálogos: diálogos realizados por los personajes, por lo que hay “lip sync”.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=DNN0eEDB19E&t=106s>

Showdown

Nombres de los personajes: Sin nombre.

Grado de elaboración y expresiones: Muy elaborados, con volumen y textura. Los personajes no hablan.

Movimiento: Movimiento más realista que el de un recorte pero aún conserva cierto aire mecanizado.

Estilo: Imitación digital de estética cut-out

Colores y contorno: colores con volumen, degradados y texturas. Sin contorno blanco.

Temática de la serie y desarrollo: se trata de un corto sobre el oeste donde los personajes persiguen un botín.

Diálogos: sin diálogos.

Link: <https://vimeo.com/8981257>

6 Bibliografía

6.1 Recursos Web

MÉNDEZ, A. (2009). Tom Schamp, ilusión y fantasía. Madrid: Cultura Via. Recuperado de: <http://www.culturavia.com/blog/2015/11/09/tom-schamp-ilusion-y-fantasia/> [Consulta 15 junio: 2017]

ZIMMERMANN, K (2015). Chinese Cukture: Customs and Tradiciones of China. Live Science Recuperado de: <https://www.livescience.com/28823-chinese-culture.html>

BACHILLER, R (2017). El año nuevo chino y sus raíces astronómicas. España: El Mundo. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/2654543/0/ano-nuevo-chino-historia/>

Desierto de Namibia. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Desierto_de_Namibia [Consulta 20 enero: 2017]

Ecured. Escarabajo de Namibia. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Escarabajo_de_Namibia [Consulta 20 enero: 2017]

Biopedia. Camaleón de Namaqua. Recuperado de: <http://www.biopedia.com/camaleon-de-namaqua-chamaeleo-namaquensis/> [Consulta 24 enero: 2017]

FRAGA, A (2014). Sossusvlei: Las dunas de Namibia. Hominia. Recuperado de: <http://www.hominia.com/2013/12/sossusvlei-namib-naukluft-desierto-dunas-namibia.html> [Consulta 20 enero: 2017]

Sossusvlei. Recuperado de: <http://www.sossusvlei.org/> [Consulta 20 enero: 2017]

África Salvaje (2015). Cañón del Río Fish. Recuperado de: <http://africasalvaje.org/index.php/parques-y-reservas/parques-y-reservas-13/canon-del-rio-fish> [Consulta 20 enero: 2017]

Documentales100 (2015, Septiembre 3). El reino del desierto de Namibia documentales de animales. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CldqQ1b->

6.1 Recursos Web

1J00&t=1852s [Consulta 15 febrero: 2017]

Ecured. Tribu Himba. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Tribu_Himba

Namibia Travel Companion. The Bushman/San. Recuperado de: <http://www.namibiatravelcompanion.com/index.php/the-bushmensan/>

KUZSEWSKY, G. (2010, Octubre). La herencia del Emperador Amarillo. Esfinge: apuntes para un pensamiento diferente. Recuperado de: <https://www.revistaesfinge.com/culturas/historia/item/712-11la-herencia-del-emperador-amarillo>

Cultura Asia. (2013, Febrero 9). La leyenda de Nian y el Año Nuevo Chino. Recuperado de: <http://culturasiapamplona.com/blog/wordpress/?p=7>

Cultura y tradiciones de Perú. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/peru/vivir/cultura-tradiciones/2776> [Consulta 24 junio: 2017]

Cultura y tradiciones de España. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/espana/vivir/cultura-tradiciones/2890> [Consulta 24 junio: 2017]

Cultura y tradiciones de Australia. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/australia/vivir/cultura-tradiciones/41> [Consulta 24 junio: 2017]

Cultura y tradiciones de Francia. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/francia/vivir/cultura-tradiciones/889> [Consulta 24 junio: 2017]

ACEVEDO, R. (2013). "Érase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños". Puerto Rico: Issuu. Recuperado de: <https://issuu.com/lolette/docs/eraseunavez-manualtesina> [Consulta 6 junio: 2017]

6.1 Recursos Web

En perfecto estado. Práctica 2: Análisis de dibujos animados. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/enperfectoestado123/practica-2-analisis-de-dibujos-animados>

SALMERÓN, Aitana (2012, Mayo 24). Nuevas tecnologías Aitana. Analisis de una Serie de Dibujos Animados: Pocoyó. Recuperado de: <http://aitanant.blogspot.com.es/2012/05/analisis-de-una-serie-de-dibujos.html>

MUSICAL, Katia (2012, Mayo 5) Katia Musical. Análisis de “El Espantapájaros”, Peppa Pig. Recuperado de: <http://katiamusical.blogspot.com.es/2012/05/10-analisis-de-el-espantapajaros-peppa.html>

Información sobre animales. Información sobre la golondrina común. Recuperado de: <https://www.infoanimales.com/informacion-sobre-la-golondrina-comun>

Wikifaunia. Perezoso. Recuperado de: <http://wikifaunia.com/mamiferos/primates/perezoso/>

Naska Digital. ¿Qué es cut-out? Recuperado de: <https://www.naskadigital.com/noticias/202-que-es-cut-out>

History (2010). Chinese New Year. Recuperado de: <http://www.history.com/topics/holidays/chinese-new-year>

Universia, España. Estudiar en China: Cultura y tradiciones. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/china/vivir/cultura-tradiciones/2541>

Sobre China. Naturaleza en China. Recuperado de: <http://sobrechina.com/tag/naturaleza-en-china/>

Lonely Planet. Año Nuevo Chino: Año de la Cabra. Recuperado de: <https://www.lonelyplanet.es/blog-ano-nuevo-chino-ano-de-la-cabra-313.html>

6.1 Recursos Web

Tourism Bureau. Pingxi Sky Lantern Festival. Recuperado de: https://www.eventaiwan.tw/cal_en/cal_19543

GUIGNOLLET (1871). Archive. Le théâtre des ombres chinoises; nouveau Séraphin des enfants, recueil de jolies pièces amusantes et faciles à monter. Recuperado de: <https://archive.org/details/letheatredesomb00guig>

Perú Travel. Hay un Perú Natural. Mágica biodiversidad. Recuperado de: <http://www.peru.travel/es-es/que-hacer/naturaleza.aspx>

Kwintessential. Guide To France - Etiquette, Customs, Culture & Business. Recuperado de: <http://www.kwintessential.co.uk/resources/guides/guide-to-france-etiquette-customs-culture-business/>

France. Naturaleza en Francia. Recuperado de: <http://es.france.fr/es/content/naturaleza>

Universia, España. Vivir en Australia: Cultura y tradiciones. Recuperado de: <http://www.universia.es/estudiar-extranjero/australia/vivir/cultura-tradiciones/41>

Australia. Naturaleza. Recuperado de: <http://www.australia.com/es-cl/things-to-do/nature-and-wildlife.html>

Caillou. IMDB. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt0262153/> [Consulta 4 abril: 2017]

Ben y Holly. IMDB. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt1436544/> [Consulta 4 abril: 2017]

Pocoyó. IMDB. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt1761662/> [Consulta 4 abril: 2017] Ben y Peppa pig. IMDB. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt0426769/> [Consulta 4 abril: 2017]

6.1 Recursos Web

Cleo. IMDB. Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt0310435/> [Consulta 4 abril: 2017]

CHILD, L. [Soni2Musicales]. (2010, Agosto 11). Juan y Tolola - Yo también quiero tocar música. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DMvkc1uC098>

GIJÓN, A [Fernando.G] (2015, Noviembre 15). Cleo - ¿Dónde está papá?. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=G_WKxBBdhYA

WOOD, I [Retro Cartoons] (2010, Agosto 12). Charlie Chalk Intro [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=agtC8X5DXIQ>

Sin autor. [gimcman] (2012, Noviembre 14). Cloud Bread - Not Another World! [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/45743496>

[Shirlene] (2012). Feed your imagination. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=agtC8X5DXIQ>

Nintendo [Nintendo] (2012, Octubre 25). Paper Mario: Sticker Star [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=O6Yw8nMfJkA>

SOUTH PARK [Wing Kirby] (2013, Enero 28). South Park Bigger Longer & Uncut - Mountain Town Song [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DNNOeE-DB19E&t=106s>

CAMPBELL, J y CHANDLER, K [DMD] (2010). Showdown. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/8981257>

6.2 Libros y publicaciones

DOMAN, G.J. (1970). Tommy y los hechos. Cómo enseñar a leer a su bebé. Barcelona: Editorial Aguilar.

RUEDA, M. I. (1995). La lectura. Adquisición, dificultades e intervención. Editorial: Amaru Ediciones.

OLERÓN, P. (1987). El niño: su saber y su saber hacer. Ediciones Morata, S.A.

FERRERÓS, M. L. (2004). Enséñale a aprender. Editorial Planeta prácticos.

MARTIN, M. (2004). Desiertos. Editorial Galaxia Gutenberg.

DALZIEL, T. (2015). Cómo dibujar, mariposas, aves y otras cosas aladas. Editorial Librero.

SALISBURY, M. (2011). Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación. Editorial Acanto.

SALISBURY, M. (2007). Imágenes que cuentan: Nueva ilustración de libros infantiles. Editorial Gustavo Gili.

LOZANO, A y MÜLLER, B. (2007). El diente, el calcetín y el perro astronauta. Barcelona: Editorial Thule.

GHERG Y JÖRG, E (2008). Max se va. Barcelona: Editorial Takatuka.

SADAT, M (2006). El otro Pablo. Barcelona: Madrid:Editorial Kókinos.

GOMI, T. (2008). ¿Quién habla? Las partes del cuerpo opinan. Galicia: Editorial Faktória K de Libros.

GIL, C y WEBSTER, S. (2003). Un fantasma con asma. Colección "Libros para soñar". Galicia: Editorial Kalandraka.

6.2 Libros y publicaciones

ASTLEY, N y BAKER, M. (2008). Peppa va de excursión. Barcelona: Editorial Beascoa.

ASTLEY, N y BAKER, M. (2013). Los hechizos de Holly. Barcelona: Editorial Beascoa.

ADAMSON, J y WORSLEY, B (2009) Topsy and Tim: Have a Birthday Party. Reino Unido: Editorial Ladybird.

BBC. (2015) Igglepiggle counts. My first sticker book. Reino Unido: Editorial Ladybird.

POTTER, B (2007). El cuento de Peter Rabbit. Reino Unido: Editorial Ladybird.

6.3 Otros recursos

Recursos de inspiración Behance y Pinterest.

Land
yWindy

Land y Windy

**Manual corporativo
Biblia de estilo
Trabajo de Fin de Grado**

Alumnas: Alexandra Pérez Pérez y Laia Carbajal Tonini

Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Grado en Diseño - Promoción 2013-2017

Universidad de La Laguna

Edita:

Land y Windy

Diseño y maquetación:

Alexandra Pérez Pérez
Laia Paula Carbajal Tonini

Coordinación:

Alfonso Ruiz

En este manual se recogen las normas básicas para la identidad corporativa y la biblia animada del corto de animación de la colección de cuentos de la marca Land y Windy.

Índice

Manual corporativo	7	2.8 Variaciones cromáticas del logotipo	32
1. Nuestra marca	11	2.9 Versiones del isologo sobre fondo de color corporativo	35
1.1 Nuestra marca	13	2.10 Versiones del logotipo sobre fondo de color corporativo	36
1.2 Conceptualización de la marca	15	2.11 Tipografías corporativas	38
2. Elementos básicos de la identidad	17	2.12 Colores corporativos	40
2.1 Elementos básicos de la identidad	19	2.13 Preferencias cromáticas	42
2.2 Configuración de la marca	20	2.14 Usos sobre fondos no corporativos	45
2.3 Construcción de la marca	21	2.15 Usos incorrectos	46
2.4 Modificación tipográfica	27	3. Aplicaciones de la identidad corporativa	49
2.5 Áreas de respeto	28		
2.6 Tamaños mínimos	30		

3.2	Página web	52
3.3	Ipad	54
3.4	Redes sociales	55
3.5	Firma digital	56
3.6	Libro de colorear	57
3.7	Cuaderno	59
3.8	Marcadores	60
3.9	Póster	61
3.10	Peluches	62
3.11	Bolsas	63
3.12	Camisetas	64
3.13	Mochila	65
3.14	Tazas	66

1.1	Storyline	75
-----	-----------	----

1.2	Breve sinopsis del corto	75
-----	--------------------------	----

2. Estructura y formato 77

2.1	Estructura del corto	79
-----	----------------------	----

2.2	Formato y técnicas de animación	79
-----	---------------------------------	----

3. Diseño de personajes 81

3.1	Land	83
-----	------	----

3.2	Windy	85
-----	-------	----

3.3	Line up	87
-----	---------	----

4. Fondos 89

5. Frames 95

Manual corporativo

Este manual recoge las normas básicas de aplicación y los elementos visuales que describen la marca Land y Windy.

Debido al estilo cut-out de la marca, siempre irá aplicada sobre un fondo de color. Por lo tanto, en el siguiente manual, lo veremos aplicado sobre uno de los colores corporativos.

1. Nuestra marca

1.1 Nuestra marca



Land y Windy es una colección de cuentos infantiles y educativos para niños entre 4 y 7 años de edad. En ellos se narra la historia de Land, un perezoso, y Windy, una golondrina, que se complementan el uno al otro a la vez que viajan por el mundo descubriendo nuevos lugares y aprendiendo diversidad de culturas.

A través de una trama dinámica y divertida, en la que los protagonistas van conociendo otros personajes, el pequeño lector va aprendiendo como es la cultura, la gastronomía, el arte y la naturaleza del país que visitan: China, Perú, Namibia, España, Francia y Australia.

1.2 Conceptualización de la marca



Los elementos visuales que conforman el isologo describen a la propia marca, siendo las hojas parte del hogar de los protagonistas (La Selva Amazónica), el mundo como símbolo de “viajar y descubrir” y los propios personajes detrás de estos elementos. El logotipo de “Land y Windy” se encuentra en el centro del mundo, el cual puede convivir sólo como una marca secundaria, pero sin embargo, el símbolo no puede convivir sin el logotipo.

Todo ello conforma el isologo de la marca “Land y Windy” transmitiendo los valores de la marca y cumpliendo los objetivos de la misma.

2. Elementos básicos de la identidad

2.1 Elementos básicos de la identidad

Primera marca



Segunda marca



Colores



2.2 Configuración de la marca

Primera marca



Segunda marca
Configuración vertical



Segunda marca
Configuración horizontal



La marca Land y Windy permite dos configuraciones de marca: un isologo y un logotipo, tal y como se define en el Manual. No se permiten variaciones en la disposición ni en la proporción entre los elementos de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Primera marca

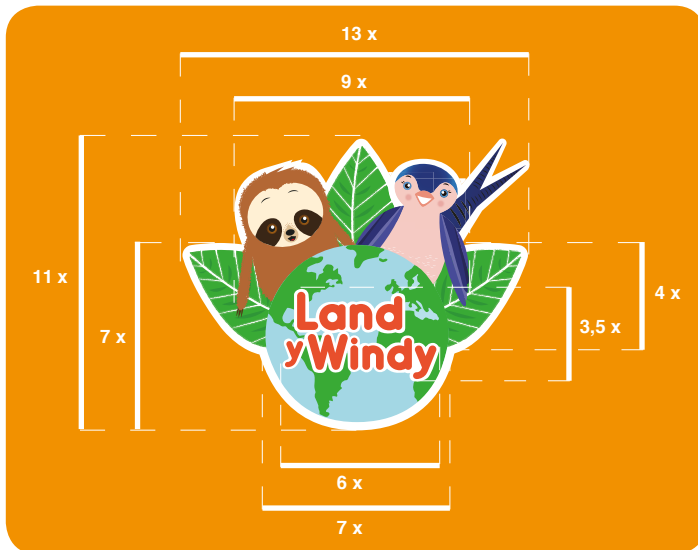


a = x

La “a” de la palabra Land que se encuentra en el isologo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Primera marca

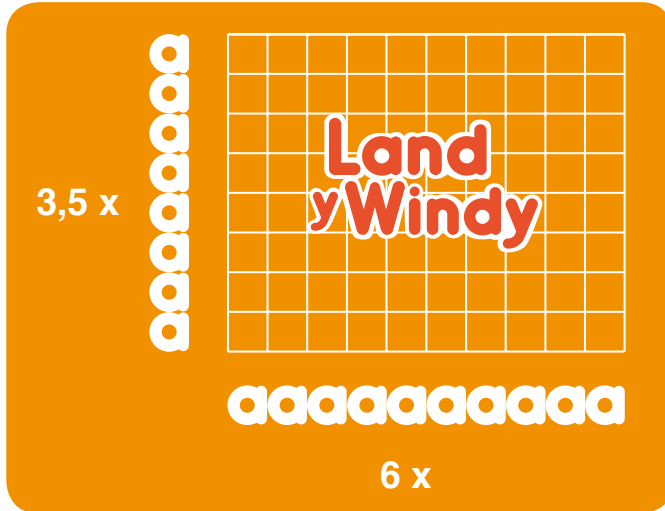


a = x

La "a" de la palabra Land que se encuentra en el isologo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Segunda marca Configuración vertical

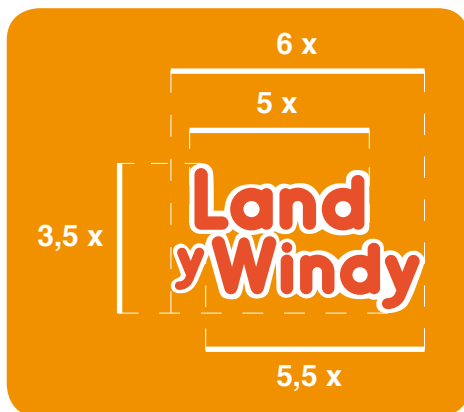


a = x

La "a" de la palabra Land que se encuentra en el logotipo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Segunda marca Configuración vertical



a = x

La "a" de la palabra Land que se encuentra en el logotipo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Segunda marca Configuración horizontal

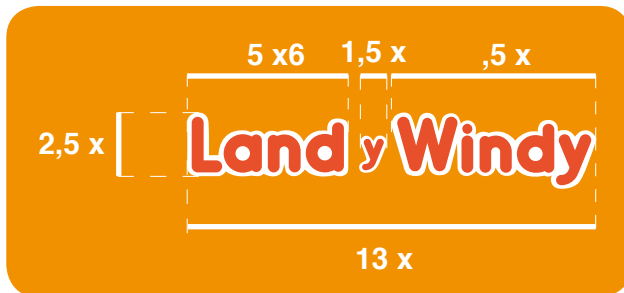


a = x

La "a" de la palabra Land que se encuentra en el logotipo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.3 Construcción de la marca

Segunda marca Configuración horizontal



a = x

La "a" de la palabra Land que se encuentra en el logotipo es utilizada para establecer las medidas relativas y las proporciones para la armonía y el correcto diseño de la marca.

2.4 Modificación tipográfica

Modificaciones

Sin modificar

Land y Windy

Modificada

Land y Windy

Con fondo blanco

Land y Windy

2.5 Áreas de respeto

Primera marca



El área de respeto que se estipula para la versión del isologo se basa en la medida básica de la “a” de la palabra “Land” de la marca.

2.5 Áreas de respeto

Segunda marca
Configuración vertical



Segunda marca
Configuración horizontal



El área de respeto que se estipula para la versión del isologo se basa en la medida básica de la “a” de la palabra “Land” de la marca.

2.6 Tamaños mínimos

Primera marca

10 mm



Segunda marca Configuración vertical

11 mm

Land
y Windy

Segunda marca Configuración horizontal

6 mm

Land y Windy

Tamaño mínimo en el que se podrá reproducir la marca para poder realizar una visualización idónea tanto del isologo como del logotipo. Se encuentran en tamaño absoluto.

2.7 Convivencia con otras marcas



Área de respeto y reserva para la convivencia con las otras marcas.

2.8 Variaciones cromáticas del logotipo

Versión isologo principal



Versión isologo principal B&W



2.8 Variaciones cromáticas del logotipo

Versión logotipo (vertical)
Color corporativo 1



Versión logotipo (vertical)
Color corporativo 2



Versión logotipo (vertical)
Color corporativo 3



Versión logotipo (vertical)
B&W



2.8 Variaciones cromáticas del logotipo

Versión logotipo (horizontal) color corporativo 1



Versión logotipo (horizontal) color corporativo 2



Versión logotipo (horizontal) color corporativo 3



Versión logotipo (horizontal) B&W



2.9 Versiones del isologo sobre fondo de color corporativo

**Versión isologo principal
Color corporativo 1**



**Versión isologo principal
Color corporativo 3**



**Versión isologo principal
Color corporativo 2**



**Versión isologo principal
B&W**



La marca siempre debe ir sobre fondo de color, nunca sobre blanco.

2.10 Versiones del logotipo sobre fondo de color corporativo

**Versión logotipo (vertical)
color corporativo 1**



**Versión logotipo (vertical)
color corporativo 3**



**Versión logotipo (vertical)
color corporativo 2**



**Versión logotipo (vertical)
B&W**



La marca siempre debe ir sobre fondo de color, nunca sobre blanco.

2.10 Versiones del logotipo sobre fondo de color corporativo

Versión logotipo (horizontal) color corporativo 1



Versión logotipo (horizontal) color corporativo 3



Versión logotipo (horizontal) color corporativo 2



Versión logotipo (horizontal) B&W



La marca siempre debe ir sobre fondo de color, nunca sobre blanco.

2.11 Tipografías corporativas

Tipografía corporativa

Oduda Bold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

Tipografía cuentos infantiles

Bembo Std Regular

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

Bembo Std Italic

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

Bembo Std Semibold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

Bembo Std Bold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

Bembo Std Extrabold

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU-
VWXYZ**
abcdefghijklmnpqrstuvwxy z
0123456789

2.11 Tipografías corporativas

Tipografía para web y complementaria

Helvética Neue Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Helvética Neue Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Helvética Neue Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

2.12 Colores corporativos

Colores corporativos principales



Pantone 7566C
CMYK: 25 63 83 18
RGB: 158 100 56
#B16532



Pantone 7506C
CMYK: 7 16 36 0
RGB: 236 217 178
#F4DBB2



Pantone Black 2C
CMYK: 63 159 75 72
RGB: 53 49 37
#342E1F



Pantone 465C
CMYK: 24 39 67 13
RGB: 177 147 94
#BE955B



Pantone Neutral Black C
CMYK: 72 64 60 78
RGB: 39 38 38
#232222



Pantone 151C
CMYK: 0 50 97 0
RGB: 243 146 0
#F39200



Pantone 731C
CMYK: 34 69 100 45
RGB: 108 68 27
#794210



Pantone 7737C
CMYK: 76 8 100 0
RGB: 205 90 27
#3EA037



Pantone 7606C
CMYK: 15 22 41 3
RGB: 201 143 136
#DC9189



Pantone 7683C
CMYK: 80 58 14 1
RGB: 82 107 165
#446CA9



Pantone 287C
CMYK: 100 84 31 13
RGB: 0 50 131
#002F87



Pantone 7670C
CMYK: 78 75 15 2
RGB: 87 81 145
#595194



Pantone 663C
CMYK: 11 12 8 0
RGB: 228 224 228
#E7E1E6



Pantone 363C
CMYK: 80 13 100 2
RGB: 92 149 64
#318F38



Pantone 7597C
CMYK: 8 80 86 1
RGB: 155 155 154
#DB4E2E



Pantone 7687C
CMYK: 87 77 9 1
RGB: 67 72 128
#43488F

Estos son los colores corporativos que conforman el isologo. Siempre que sea posible, se utilizarán estos colores para impresión directa. En el caso en el que se reproduzca en cuatricromía, RGB o Pantone, los valores serán expresados de esta forma.

2.12 Colores corporativos

Colores corporativos principales



Pantone 160C
CMYK: 27 70 96 23
RGB: 146 84 36
#A6541B



Pantone 1405C
CMYK: 38 59 91 48
RGB: 103 76 36
#704C1C



Pantone 7457C
CMYK: 40 0 11 0
RGB: 178 215 227
#9FD1DC



Pantone 489C
CMYK: 7 31 29 0
RGB: 227 192 177
#F1C2B2



Pantone 7672C
CMYK: 84 83 18 5
RGB: 75 66 128
#4E4084



Pantone 2745C
CMYK: 100 100 27 19
RGB: 36 15 110
#250671



CMYK: 0 0 0 0
RGB: 254 254 254
#FFFFFF

Estos son los colores corporativos que conforman el isologo. Siempre que sea posible, se utilizarán estos colores para impresión directa. En el caso en el que se reproduzca en cuatricromía, RGB o Pantone, los valores serán expresados de esta forma.

2.13 Preferencias cromáticas

1 Opción (imago tipo principal)



2 Opción (imago tipo B&W)



Siempre que sea posible, se utilizará la primera versión. En caso de no poder ser así, se utilizará la 2a siendo ésta la versión en blanco y negro cuando no se pueda imprimir en CMYK.

2.13 Preferencias cromáticas

1 Opción (logotipo vertical)

Color corporativo 1



4 Opción (logotipo B&W)



2 Opción (logotipo vertical)

Color corporativo 2



3 Opción (logotipo vertical)

Color corporativo 3



Siempre que sea posible, se utilizará la primera versión. En caso de no poder ser así, se utilizará la 2a, la 3a o la 4a indistintamente siendo éstas los distintos colores corporativos y la versión en blanco y negro cuando no se pueda imprimir en CMYK.

2.13 Preferencias cromáticas

1 Opción (logotipo horizontal)

Color corporativo 1



Land y Windy

2 Opción (logotipo horizontal)

Color corporativo 2



Land y Windy

3 Opción (logotipo horizontal)

Color corporativo 3



Land y Windy

4 Opción (logotipo horizontal)

B&W



Land y Windy

Siempre que sea posible, se utilizará la primera versión. En caso de no poder ser así, se utilizará la 2a, la 3a o la 4a indistintamente siendo éstas los distintos colores corporativos y la versión en blanco y negro cuando no se pueda imprimir en CMYK.

2.14 Usos sobre fondos no corporativos

Sobre fondo oscuro

Sobre fondo claro



2.15 Usos incorrectos

No puede convivir sin fondo



Rotación del símbolo



Sin logotipo



Cambio a un color no corporativo



No respetar las cotas



Modificación del tamaño



Éstos son unos de los posibles errores de reproducción, asimismo habrá que reproducirlo como anteriormente se ha explicado. Han de utilizarse las medidas relativas y los colores corporativos.

2.15 Usos incorrectos

No perfilar



Reducción de opacidad



Uso de tipografías no corporativas



Éstos son unos de los posibles errores de reproducción, asimismo habrá que reproducirlo como anteriormente se ha explicado. Han de utilizarse las medidas relativas y los colores corporativos.

3. Aplicaciones de la identidad corporativa

3.1 Cuentos infantiles



3.2 Página web

Land y Windy INICIO LIBROS PORTAL EDUCATIVO TIENDA ONLINE 

Las aventuras de Land y Windy

[Nuestros juegos](#) [Corto animado](#)



¡TENEMOS UN CORTO ANIMADO!



Windy es una súper golondrina que no para de viajar con su amigo Land, un oso perezoso que le encanta dormir. Hoy es un día muy especial, van a visitar tres países, España, China y Francia. Windy usará su súper poder de la hipervelocidad para viajar rápidamente hasta ellos. ¡Mira el corto para descubrir todas las aventuras!

NUESTROS LIBROS

Viaja a muchos lugares de China, Namibia, España, Francia y Australia leyendo los libros de Land y Windy. Viven muchas aventuras y hacen amigos alucinantes.



Mira nuestra última colección... ¡China y Namibia!

¡Encuentra todos nuestros libros!

[Naturaleza](#) [Cultura](#) [Gastronomía](#) [Arte](#)

3.2 Página web

Diviértete con Land, Windy y sus amigos ¡A jugar!



Juegos
Ayuda a Land y Windy a dar la vuelta al mundo, hacer muchos amigos y responder las preguntas del personaje mágico.



Actividades
¡A jugar! Colorea los lugares que visitan Land y Windy. Haz tu propio mapa.



Lectura
Los consejos de Land para aprender a leer de forma muy divertida y fácil.

Inicia sesión 

Tienda online

Buscar



25,90€
Oso de peluche Land
[Carrito](#) [Ver más](#)



25,90€
Windy de peluche
[Carrito](#) [Ver más](#)



19,90€
Camiseta Land y Windy
[Carrito](#) [Ver más](#)



19,90€
Camiseta Land
[Carrito](#) [Ver más](#)



19,90€
Camiseta Windy
[Carrito](#) [Ver más](#)



10,00€
Cuaderno Land y Windy
[Carrito](#) [Ver más](#)



12,90€
Marcadores Land y Windy
[Carrito](#) [Ver más](#)



19,90€
Mochila Land y Windy
[Carrito](#) [Ver más](#)

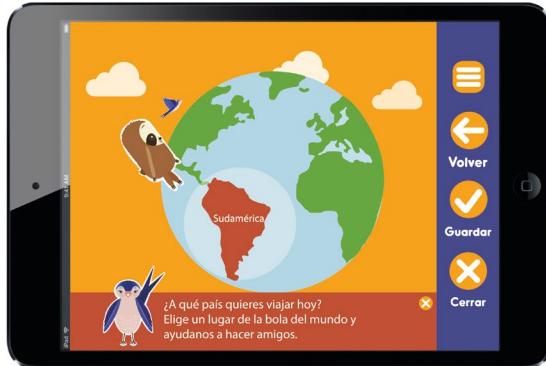
¡También tenemos Facebook!

 @LandyWindy

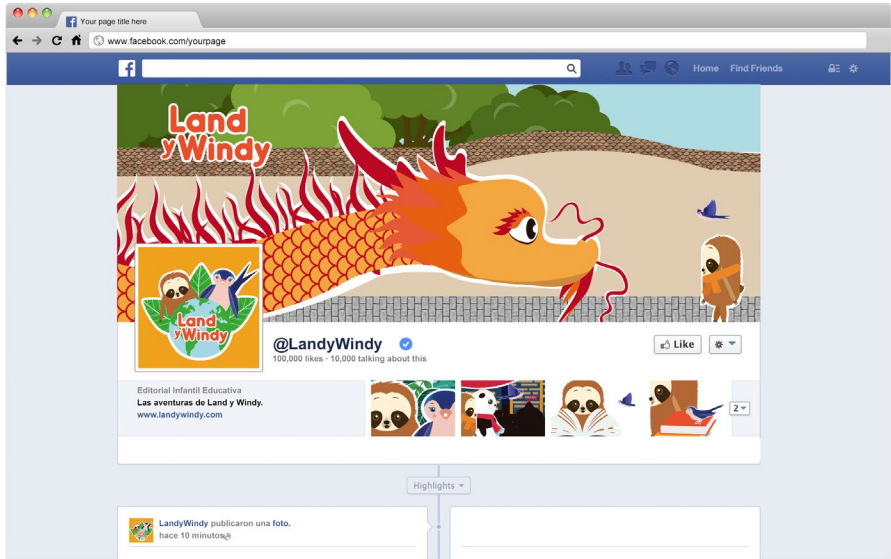
Land y Windy © Laita Carbajal / Alexandra Pérez/Beascoa Ltd 2017  Política de Cookies+ Política de privacidad+ Condiciones

281

3.3 Ipad (juegos educativos)



3.4 Redes sociales

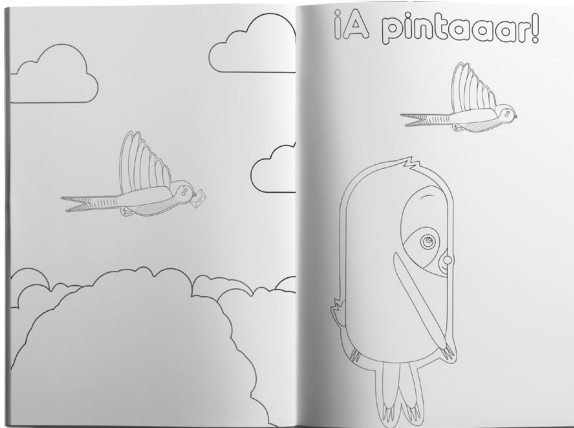


3.5 Firma digital



Debido a la naturaleza de la marca y del producto, no es necesario la creación de papelería corporativa ya que la comunicación se realizará generalmente por correo electrónico y por eso se ha creado una firma digital que se podría incluir en los correos electrónicos.

3.5 Libro de colorear



3.6 Cuaderno



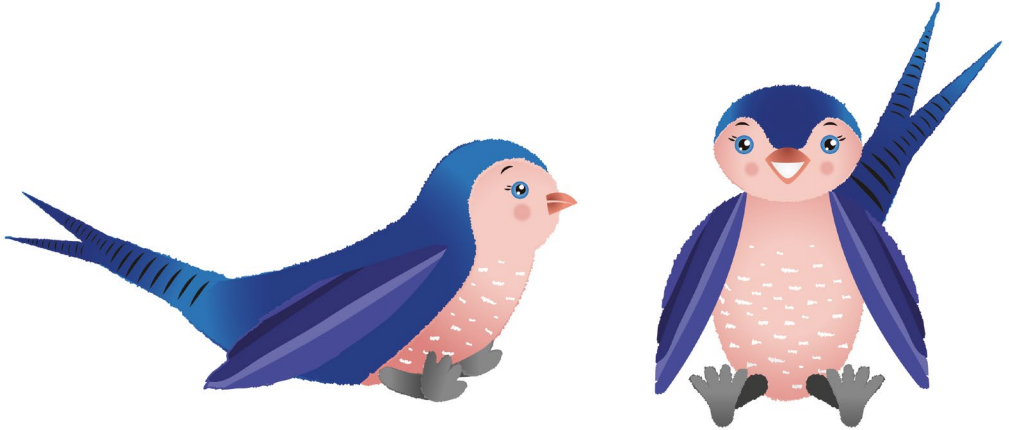
3.7 Marcadores



3.8 Póster



3.9 Peluches



3.10 Bolsas



3.11 Camisetas



3.12 Mochila



3.13 Tazas



Biblia de estilo

Esta biblia de estilo recoge los elementos básicos del corto de animación de la marca Land y Windy.

1. Sinopsis

Sinopsis

1.1 Storyline

Todas las aventuras que viven Land y Windy viajando por el mundo y conociendo la cultura de muchos países.

1.2 Breve sinopsis del corto

Las aventuras de Land y Windy tratan sobre un oso perezoso y una golondrina que viven en la selva del Amazonas. A Windy le encanta viajar por el mundo y siempre está de aquí para allá, mientras que Land prefiere pasar todo el día durmiendo en su árbol preferido de la selva. Gracias a Windy, Land deja de dormir y se embarca en grandes viajes donde conocen cómo viven otras personas y sobre todo, hacen muchos amigos.

Este corto animado, es un trailer promocional de la línea editorial "Land y Windy". Por tanto, el corto tiene como objetivo mostrar algunos de los viajes que aparecen en los libros, presentar los personajes y hacer una idea al espectador de las historias que puede encontrar en los libros.

2. Estructura y formato

Estructura y formato

Estructura del corto animado

La estructura narrativa del corto es lineal. En el inicio, Windy comunica a Land la intención de ir a visitar tres países. Seguidamente, se producen las visitas de los personajes a Canarias, China y Francia. Finalmente, todo acaba con la presentación de éstos protagonistas y de la línea editorial.

Formato y técnicas de animación

El corto tiene una duración de 2:47 min.

Su target infantil es de 4 a 7 años. El corto está pensado para promocionar la línea editorial "Land y Windy". El objetivo es presentar a los niños, madres, padres o tutores las historias que se encuentran en los libros y los personajes.

Técnica de animación: cut-out digital y animación digital.

3. Diseño de personajes

3.1 Land



¡Hola soy Land! Un oso muy perezoso. Vivo en la selva del Amazonas con otros animales y mi mejor amiga, Windy.

Mis amigos dicen que soy muy miedoso y que camino demasiado lento, pero yo creo que no es para tanto, aunque si no fuera por Windy, me pasaría todo el día durmiendo en la copa de mi árbol favorito. Gracias a ella, viajo por todo el mundo, conocemos nuevas culturas y hacemos muchísimos amigos.

Casi todos me dicen que tengo que bajar al suelo de la selva, pero yo estoy muy cómodo aquí arriba, ¡quién sabe que peligros habrá ahí abajo! Prefiero la seguridad y pasar inadvertito.

Cuando no estoy viajando, me encanta ver la selva desde lo alto de mi árbol, comer muchas hojas y sobre todas las cosas, dormir mucho.



Colores principales

-  Pantone 7566C
-  Pantone 7506C
-  Pantone Black 2C
-  Pantone 465C
-  Pantone 160C
-  Pantone 1405C
-  Pantone Neutral Black C
-  Pantone 137C
-  Pantone 731C

3.2 Windy



¡Hola! Soy Windy, una golondrina. Vivo en el bosque del Amazonas, pero, en realidad, no paro de viajar con mi mejor amigo Land. Con él, descubro nuevas culturas y países fascinantes.

Soy una súper golondrina, pero lo que no sabe todo el mundo es que tengo un súper poder muy especial, ¡la hipervelocidad! Gracias a él consigo abrir portales que nos permiten viajar a cualquier lugar.









Tengo un montón de energía y siempre estoy muy activa, a veces no paro de hablar y hablar y hablar... ¡uy, ya lo estoy haciendo otra vez! Soy muy curiosa. Me encanta aprender cosas nuevas y relacionarme.

Creo que, aunque a Land le encante dormir, muy poco a poco estoy consiguiendo que prefiera bajar de su árbol y le apetezca conocer cosas nuevas.

Cuando no estoy viajando, paso el tiempo ayudando a todos los animales de la selva y animándolos a conseguir sus sueños. ¡Quiero que todos sean muy felices!



Colores principales

-  Pantone 489C
-  Pantone 7606C
-  Pantone 7683C
-  Pantone 287C
-  Pantone 7670C
-  Pantone 7672C
-  Pantone 2745C
-  Pantone 663C

3.3 Line up



Land



Windy

4. Fondos

Fondos



Selva Amazónica,
América del Sur.



Selva Amazónica,
América del Sur.



Plaza del
Adelantado, San
Cristóbal de La
Laguna, Tenerife.



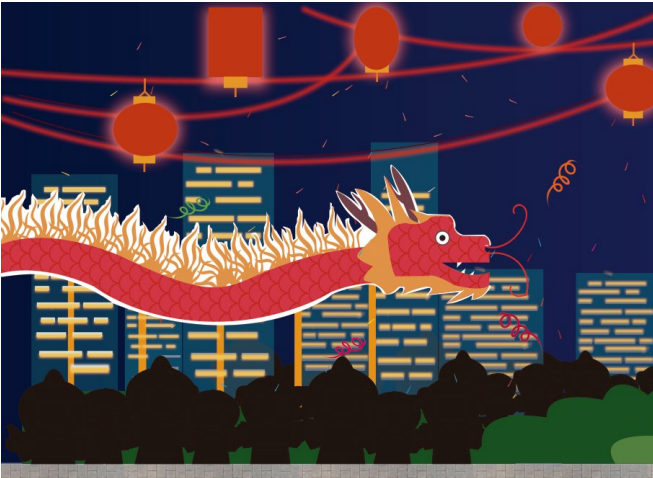
Bucle mágico creado por la hipervelocidad de Windy, la golondrina.



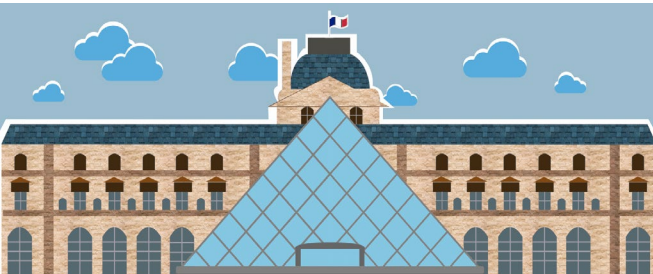
Bucle mágico creado por la hipervelocidad de Windy, la golondrina.



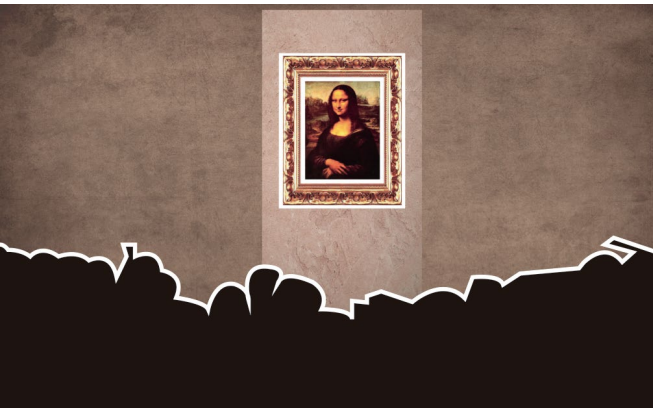
La Danza del Dragón, desfile del Año Nuevo Chino, China.



La Danza del Dragón, desfile del Año Nuevo Chino, China.



Museo del Louvre, París, Francia.



La Gioconda (La Mona Lisa), Museo del Louvre, París, Francia.

5. Frames

Frames



Windy volando en la Selva.



Land durmiendo en su árbol preferido de la Selva.



Detalle de una libélula volando.



Windy de vista frontal hablando con Land.



Escena de la feria de gastronomía de Canarias.



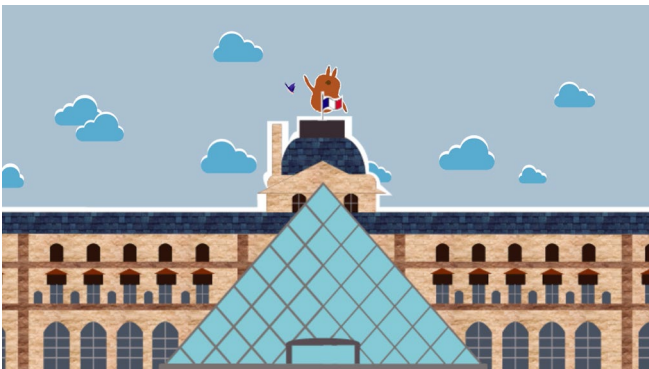
Land y Windy conociendo el festival de Año Nuevo Chino.



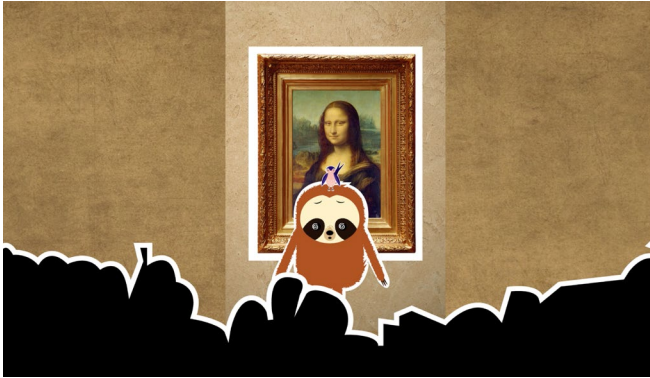
Escena del festival del Año Nuevo Chino.



Windy viendo los fuegos artificiales de China.



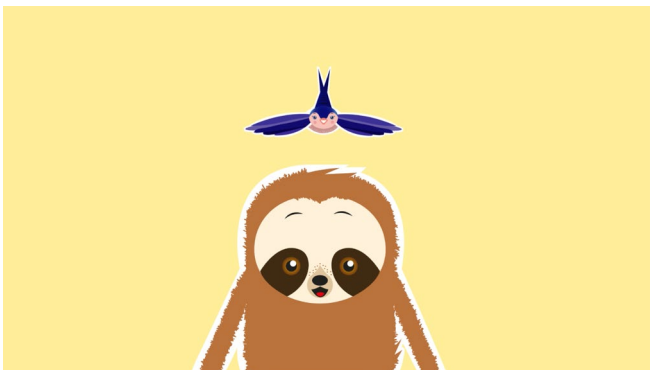
Land y Windy cayendo del portal mágico al Museo del Louvre.



Escena del Museo del Louvre.



Escena donde Land cae del portal mágico, Museo del Louvre.



Escena final, Land y Windy presentándose.

Land
yWindy