

Silvia Alvarez Reyes



Las aventuras de Sofia

# Las aventuras de Sofía

## Trabajo fin de grado

**Silvia Álvarez Reyes**  
**Tutor: Mauricio Pérez Jiménez**

GRADO EN BELLAS ARTES

Ámbito Ilustración y Animación

Departamento Bellas Artes

Facultad de Humanidades sección : Bellas Artes

Universidad de La Laguna

Julio 2017

## Indice

1.- Introducción . . . . .	7
2.- Objetivos . . . . .	9
3.- Marco teórico . . . . .	10
4.- Planteamiento y elección del tema . . . . .	11
5.- Antecedentes . . . . .	17
6.- Desarrollo de la propuesta creativa . . . . .	19
6.1.- Preproducción . . . . .	20
6.2.- Producción . . . . .	45
6.3.- Postproducción . . . . .	59
7.- Conclusión . . . . .	66
8.- Bibliografía . . . . .	67

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en este proyecto al profesorado que me ha acompañado a lo largo de mi etapa universitaria y ayudarme en mi crecimiento creativo, en especial:

A mi tutor Mauricio Pérez Jiménez por enseñarme este mundo del dibujo digital, el cuento y su edición además de guiarme en todo este proceso, darme su apoyo , consejo y ayudarme a llevar este proyecto a cabo.

Y como no, agradecerle todo el amor y apoyo que me han dado mi pareja y mi familia a lo largo de este proyecto y todos los aspectos de mi vida.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVES.

Las aventuras de Sofía es un proyecto que consiste en el estudio de todos los elementos relacionados con la creación de un cuento ilustrado en un formato enfocado a un público infantil. Es una propuesta creativa que se inscribe en el ámbito de Ilustración y animación que ha significado trabajar aspectos relativos a la narración de la historia, así como de dibujo, tanto digital (vectorial) como tradicional, en la creación de las ilustraciones. Así mismo, también se ha trabajado el campo de la animación, con la creación de una secuencia animada a través de varias técnicas (animación cuadro a cuadro y mediante Key frames). También ha significado centrar una gran parte del esfuerzo en la problemática relacionada con el diseño editorial con la maquetación del libro, realizada según los criterios profesionales necesarios para su publicación.

Cuento infantil, ilustración, animación, dibujo digital, diseño editorial

## **ABSTRACT AND KEY WORDS.**

Las aventuras de Sofía is a project that consists of the study of all elements related to the creation of an illustrated story in a format aimed at a children's audience. It is a creative proposal that is part of the field of Illustration and animation which has meant working on aspects related to storytelling, as well as drawing, both digital (vectorial) and traditional, in the creation of illustrations. Also, the field of the animation has been worked, with the creation of an animated sequence through several techniques (animation box by frame and by means of Key frames). It has also meant focusing a large part of the effort on issues related to editorial design with the layout of the book, made according to the professional criteria needed for publication.

Children's story, illustration, animation, digital drawing, editorial design

## 1.- Introducción.

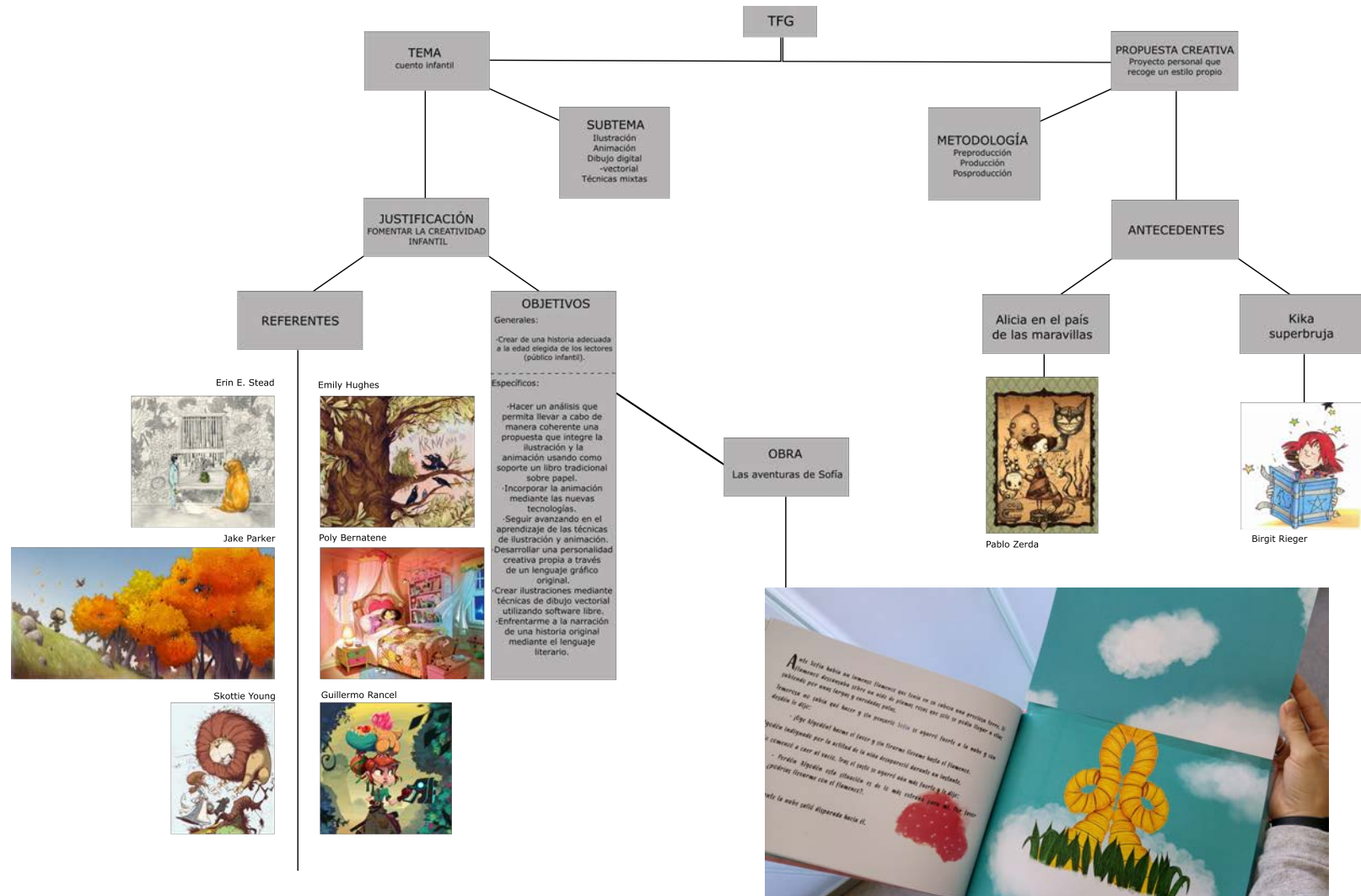
El Trabajo de Fin de Grado nos da la oportunidad de elegir un tema y plantearlo libremente dentro de los parámetros académicos. En mi caso decidí elaborar el trabajo entorno a la realización de un cuento ilustrado ya que me permitió desarrollar las competencias específicas propias del ámbito elegido (Ilustración y animación).

Para el desarrollo de la memoria académica he seguido una metodología que permitiera atender a todos los aspectos que considero más importantes. De manera que he estructurado el trabajo siguiendo un esquema que abarca los apartados esenciales: planteamiento y elección del tema, unos objetivos, el marco teórico, unos antecedentes, el desarrollo de la propuesta creativa, las conclusiones y la bibliografía.

El grueso del trabajo se centra en el bloque Desarrollo de la propuesta creativa, para acometer correctamente su realización lo he estructurado siguiendo la metodología habitual en el ámbito profesional: Preproducción, producción y postproducción. Este apartado significó en su parte práctica la elaboración de 16 ilustraciones que van recogidas en un cuento de temática infantil, además de una animación integrada, a modo de acertijo, a través de código QR, al que el niño lector del cuento puede acceder para su visualización.

Para la bibliografía se ha seguido el estilo Chicago para humanidades.

Finalmente el siguiente mapa conceptual recoge de manera esquemática todos los apartados trabajos en este Trabajo fin de grado.





## 2.- Planteamiento y elección del tema.

El cuento ilustrado como tema en sí me parece muy interesante y didáctico, es una buena forma de llegar a los niños y animarles a desarrollar su creatividad. En mi opinión, el contacto de los niños con los cuentos ilustrados favorece sus capacidades intelectuales y artísticas. Siendo un buen sistema para estimular y fomentar sus facultades creativas, su capacidad crítica y estética y su afición a la lectura.

He de admitir que esta propuesta, no es solo por un interés hacia fomento de una inclinación productiva de los niños hacia el ámbito creativo, sino a una afición personal que desde niña tengo a las historias de fantasía y a la práctica del dibujo. y qué mejor que llevar esa afición a buen puerto y realizar mi trabajo final de carrera con este proyecto.

Cara a completar mi formación académica en el ámbito de la ilustración y animación, decidí desarrollar la propuesta creativa de este TFG en el campo digital. Mi intención es tener una visión actualizada del oficio de ilustrador y dado que a lo largo de la carrera ha sido escasa la formación en este aspecto concreto, desarrollar este proyecto ha supuesto un aprendizaje en muchos de los aspectos que entran en juego en el dibujo digital.

Mi propósito es llevar a cabo de manera integral todo el proceso de elaboración del libro, lo que ha supuesto trabajar aspectos de diseño, narrativos e ilustración/animación.

En la actualidad, los cuentos ilustrados son un medio muy utilizado y demandado. Es un hecho que la educación infantil se ve estrechamente entrelazada con esta temática.

### 3.- Objetivos.

A la hora de plantear este trabajo de fin de grado estuve indagando sobre las posibilidades del tema elegido. Después de varias propuestas me decanté por establecer un **objetivo general**, centrado en la consecución de la propuesta creativa planteada, quedando enunciada de la siguiente manera:

**Crear un libro ilustrado enfocado para niños con edades comprendidas entre 5 y 10 años.**

Planteado el objetivo principal es necesario establecer una serie de objetivos específicos que darán forma y sustancia al presente proyecto.

Los **objetivos específicos** son:

Hacer un análisis que permita llevar a cabo de manera coherente una propuesta que integre la ilustración y la animación usando como soporte un libro tradicional sobre papel.

Incorporar la animación mediante las nuevas tecnologías.

Seguir avanzando en el aprendizaje de las técnicas de ilustración y animación.

Desarrollar una personalidad creativa propia a través de un lenguaje gráfico original.

Crear ilustraciones mediante técnicas de dibujo vectorial utilizando software libre.

Enfrentarme a la narración de una historia original mediante el lenguaje literario.

## 4.- Marco teórico del trabajo

En este apartado intentaré explicar los aspectos más significativos para entender el trabajo en su verdadera dimensión. He creído pertinente dedicar unas líneas para aclarar y diferenciar algunos de los conceptos que podemos encontrar alrededor del tema elegido.

Vulgarmente bajo el concepto de cuento se confunden una diversidad de géneros que podemos encontrar en la literatura infantil.

### 4.1.- La creación de mundos imaginarios.

#### 4.1.a.-Narrar la aventura.

La literatura de aventuras se caracteriza porque la historia narrada se preocupa por destacar el riesgo, lo inesperado y el misterio. Los escenarios se plantean para estar repletos de acción. Es decir, la aventura es un suceso inesperado opuesto a la rutina y lo cotidiano. La aventura es el lugar del héroe, lo que le lleva a apaciguar sus miedos y enfrentarse al peligro. Este hecho hace que sea muy atractivo para la lectura juvenil, ya que cuando un niño crece y llega a la adolescencia, se va alejando de la fantasía, abandonando el mundo de la imaginación para introducirse en el mundo real de una manera más activa. Por lo tanto, como mecanismo de compensación, comienzan a preferir las novelas de aventuras, ya que les aporta esas ansias de evasión tan demandadas en la adolescencia.

Las historias de aventuras están presente en la literatura desde el origen de la misma. Inicialmente se encontraba insertada en otros tipos de géneros literarios, como en los mitos, las leyendas, los cantares épicos. Más adelante, en los relatos de viaje, en los históricos, en los relatos de ciencia ficción, policiales, de terror, etc. En el siglo XIX se consolidó como un género propio.

El esquema narrativo más común en este género incluye un protagonista que cumple el papel de héroe que debe llevar a cabo una misión. Para lograrlo tiene que enfrentarse a un antagonista, en un escenario que suele ser lúgubre u hostil y plagado de peligros naturales. Desde el punto de vista del significado, el viaje es una iniciación al conocimiento que el personaje protagonista antes no tenía. Se pone a prueba su audacia, enfrentándose al riesgo, al vértigo, o la valentía. El regreso, por lo tanto, es traer una carga más pesada, fruto de nuevas experiencias como el dolor, aunque también se experimenta el triunfo, que no es otra cosa que el crecimiento. Otros temas semejantes pueden ser la búsqueda de algo valioso, príncipe rescata a princesa, aventuras medievales, viajes de exploración, etc...

#### 4.1.b.-El cuento

Según el diccionario ESPASA de la lengua española, el cuento es una “narración breve de sucesos ficticios o fantásticos, con fines didácticos o recreativos” (1). Se caracteriza por ser una pequeña narración donde participan un grupo reducido de personajes con una trama sencilla. Suele ser un hecho ficticio aunque en ocasiones se inspira en sucesos reales, además debe tener una estructura entrelazada de acción y consecuencias, en un formato de planteamiento > conflicto > desenlace. Consta de un línea centrípeta (todos los actos que se mencionan en la narración deben estar relacionados con el argumento). Siempre consta de un protagonista (en ocasiones varios) del cual se centra la historia. Tiene una unidad de efecto, es decir, es creado para leerlo de principio a fin, su formato de escritura puede ser, tanto en verso o en prosa, pero el más usado es el último, además son de un formato breve para cumplir todas las características anteriormente comentadas.

El cuento puede ser relatado tanto de manera oral como escrita y redactado en primera o tercera persona. En el caso del primero, el personaje cuenta su historia. El segundo es relatado por un narrador que, o bien puede ser observador (que está presente en la escena, contando lo que está sucediendo), u omnisciente (cuenta la historia y desde su inicio todo lo sabe). No está limitada con exactitud la cantidad de palabras que debe tener un cuento, "un cuento solo debe constar de 1500 a 20.000 palabras agrupadas en la conveniente forma literaria"(2).

#### 4.1.c.-El cuento de hadas

Es una denominación de las narraciones populares en las que intervienen personajes o hechos maravillosos, destinados a fascinar a los niños. En los cuentos de hadas populares aparecen seres mitológicos como sirenas, gnomos, duendes, etc; que en la literatura moderna se

---

(1) González, Cristina, y Federico Delgado. Diccionario Espasa De La Lengua Española: Secundaria Y Bachillerato. Pozuelo De Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, 2005.

(2) (Entrada: cuento) Sisniega, Lorenzo Portillo. Nueva Enciclopedia Universal. Madrid: Durvan, 2005.

representan con juguetes, animales, objetos o cualquier invento del autor. Por lo general es una historia corta, pero en ocasiones puede ser más extensa.

Este género se supone surgió de mitos y leyendas, donde se explicaban los fenómenos naturales, y dichos cuentos simbolizan esos fenómenos. “Por ejemplo la historia de “La Bella durmiente” explica el sueño de la tierra en invierno y el despertar en primavera” (3).

En las narraciones populares hay ciertos moldes argumentales que se repiten una y otra vez, estos suelen ser héroes que luchan contra monstruos a los cuales le ocasionan la muerte, hazañas de un hombre por conseguir la mano de una mujer, el triunfo del hermano pequeño frente al mayor.

#### **4.1.d.-La fábula**

Fábula, proviene del latín fabûla, su significado es “conversación, cuento”. Es una composición literaria corta, escrita en prosa o verso, en la que se cuentan historias de fantasía con animales u objetos inanimados con vida propia. Relata historias que dan lugar a la reflexión transmitida con alguna enseñanza o moraleja. La fábula es un género que se caracteriza por tener un narrador que relata los hechos acontecidos en tercera persona en un orden cronológico. Consta de una estructura que suele estar escrita en prosa o verso, formando historias breves y didácticas. La mayoría empiezan con la presentación de la situación inicial en la que se plantea un problema, que puede o no tener solución, y termina con una moraleja con cierta utilidad para el lector. Los personajes suelen ser animales u objetos inanimados los cuales tienen características humanas. Normalmente los temas abordados en las fábulas son vicios humanos como la envidia , la mentira, etc; y esto es debido a que detrás de cada una de ellas se muestra una intención de criticar esos comportamientos.

#### **4.1.e.-El libro ilustrado**

Es la armonía entre la imagen gráfica y el relato literario. La ilustración amplía el sentido de la historia y el relato traza las orientaciones

---

(3)(Entrada: cuento de hadas)Sisniega, Lorenzo Portillo. Nueva Enciclopedia Universal. Madrid: Durvan, 2005.

que conducen a la imagen. Un libro ilustrado ofrece a los lectores la satisfacción, entretenimiento y sobre todo una vivencia creativa y estética al mismo tiempo.

En un libro ilustrado, la imagen es lo primero que ve el lector, es la primera impresión de la historia. La atmósfera es creada por los colores, el estilo gráfico, el trazo, la composición y las técnicas que utiliza el ilustrador, ayudando a que el lector obtenga una información extra sobre los personajes, el entorno, etc. Además la ilustración sugiere un contenido poético del cuento, provocando en el espectador que surja su sensibilidad. También permite visualizar situaciones que complementan lo redactado por el autor, creando un diálogo entre la imagen y el lector. Así pues, la ilustración en los libros infantiles es más que un adorno, ni un mecanismo para facilitar la lectura de los textos. Ofrece una nueva lectura que va más allá de los límites del texto. En este sentido, con los más pequeños, hay una mayor exigencia en las imágenes, ya que deben ser claras, intentando buscar soluciones que le ayuden a crecer como lector.

#### **4.1.f.-El álbum ilustrado**

Al igual que el libro ilustrado, es una combinación de ilustración y texto. Pero se diferencia de aquel en que se da mayor protagonismo al componente visual. "La ilustración prolonga el sentido de relato y el relato busca las orientaciones que conducen a la fantasía por el camino de lo nuevo y diferente" (4). El álbum debe presentar una imagen muy cuidada, con todos los detalles de la edición controlados, como la maquetación, la portada, la distribución del texto y el dibujo. El álbum presenta una mezcla de estilos y una variedad de técnicas que llaman la atención de todas las edades.

#### **4.2.- Dibujar la aventura. El dibujo digital y el método vectorial.**

A la hora de enfrentarnos al dibujo en formato digital encontramos dos metodologías, el método de mapa de bits y el método vectorial:

---

(4) EDITORES: Instituto Nacional De Tecnologías Educativas Y De Formación Del Profesorado -INTEF- Ministerio De Educación, Cultura Y Deporte- Gobierno De España. "Recursos." INTEF - EducaLAB. [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd\\_2013/m5\\_5/el\\_lbum\\_y\\_el\\_libro\\_ilustrado.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html)

#### 4.2.a.- El método de mapa de bits (raster)

Una imagen en mapa de bits, se compone por una matriz de puntos denominados píxeles. Estos pueden tener forma cuadrada o rectangular en función del dispositivo de visualización. Los píxeles están codificados a través de unos valores matemáticos binarios (bits) donde quedan reflejados el conjunto de parámetros que van a definir la imagen final. Actualmente en un sistema adecuado tiene como mínimo designados 24 bits por pixel de profundidad y una cantidad elevada de puntos (a lo ancho y alto de la imagen). Esto garantiza la calidad obtenida en cuanto a color y resolución.

El trabajo con el sistema de mapa de bits se asemeja al proceso de dibujo tradicional. Permite trazar de una manera natural con el periférico apropiado (tableta gráfica o dispositivos tipo tablet). Admite el trabajo gestual, mediante trazos irregulares, la modulación de la línea y la mancha. Con el software actualmente disponible el ilustrador tiene a su disposición infinidad de recursos (tipos de pinceles, capas, texturas, etc.) con lo que se pueden conseguir resultados al mismo nivel que los medios tradicionales. Es el método más extendido en el mundo de la ilustración ya que total o parcialmente casi todos los ilustradores la utilizan.

Ejemplo:

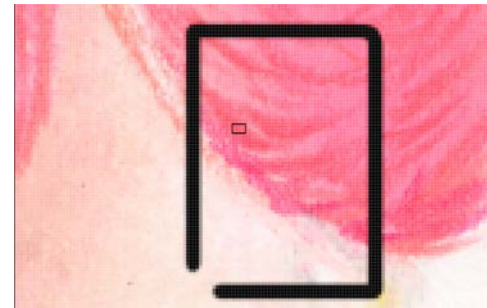
(Imágen 1)



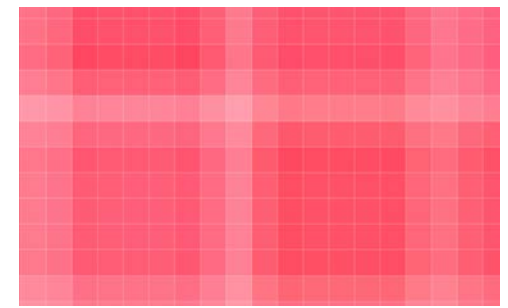
(Imágen 2)



(Imágen 3)



(Imágen 4)



Imágen original con un pequeño rectángulo donde marca la zona que se va a aplicar para explicar el método de mapa de bits (1), las siguientes tres imágenes son de menos a más ampliadas para ver el resultado final (2, 3 y 4)

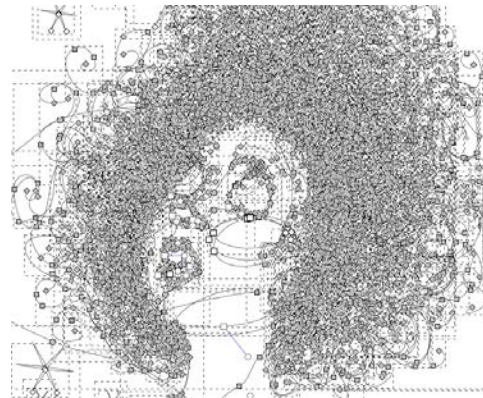
#### 4.2.b.- El método vectorial

"El método vectorial es una imagen digital formada por objetos geométricos dependientes (segmentos, polígonos, arcos, muros, etc.) que están definidos informáticamente a través de una fórmula matemática junto a los atributos que las configuran (grosor, color, opacidad, etc.)" (5). El trabajo con la imagen vectorial implica una metodología singular. Supone trabajar los componentes de la ilustración de manera independiente (objetos) a diferencia del sistema de mapa de bits o el tradicional en que la configuración del dibujo generalmente se hace de manera continua en el mismo soporte. El trazado se hace mediante la manipulación de unos puntos llamados nodos, que pueden ser modificados a través de unos puntos de control o manejadores (curvas Bezier). La cualidad principal del dibujo vectorial es la de poder ampliar el tamaño de una imagen sin pérdida de calidad, característica de la que carecen las imágenes basadas en mapas de bits. De la misma forma, permiten mover, estirar y retorcer los componentes gráficos fácilmente. Aunque el sistema a priori puede parecer rígido, las cualidades plásticas y formales que se pueden obtener son muy cercanas al sistema de mapa de bits o el tradicional.

Este método ha sido utilizado fundamentalmente en el campo del diseño, especialmente en las ilustraciones de carácter técnico.



(Imágen 5)



(Imágen 6)



(Imágen 7)



(Imágen 8)

(5)"Inkscape." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Acceso 07 de Julio del 2017.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Inkscape>



## 5.- Antecedentes

Es evidente que cualquier creación que hagamos actualmente, de alguna manera está marcada por otras obras precedentes. La historia del Arte nos da ejemplos permanentemente en este sentido, en cierto modo es el motor que ha permitido su evolución a través de la aportaciones innovadoras que cada autor va introduciendo. En mi caso los antecedentes que marcan mi proyecto han sido varios, especialmente los que a continuación señalo.

### Alicia en el país de las maravillas:

El cuento de Alicia en el país de las maravillas fue escrito por Charles Lutwidge Doodgson, más conocido por su seudónimo literario Lewis Carroll, que aparte de escritor fue un matemático y profesor de lógica, que llevó sus conocimientos al arte del 'nonsense'

Todos conocemos este famoso cuento sobre una niña mientras duerme viaja a un mundo onírico donde experimenta diversas aventuras. No todos nos hemos parado a pensar en que esta historia está plagada de referencias educativas y aspectos psicológicos. Así por ejemplo, en las prisas que acosaban al conejo, se refleja la ansiedad, una conducta paranoica que en ocasiones los adultos imponen sobre los niños. La crisis de identidad, asociada a los cambios de la edad. La vitalidad (representada por el gato) y la rutina (con el eterno té en la merienda).

Al igual que en Alicia en el país de las maravillas, me he centrado en el uso de la aventura como escape de la realidad y lo cotidiano. Una fuga a un mundo fantástico donde vivir la fantasía, pero no de la misma manera, ya que en Alicia se habla de facetas más centradas en la psicología de los personajes y el cuento de Sofía trata experimenta vivencias que la hacen madurar.



Ilustrador: Pablo Zerda

(Imagen 9)

## Kika superbruja

Ludger Jochmann, más conocido por su nombre artístico Knister (Bottrop, Alemania, 1952) es un escritor alemán famoso por ser el autor de los libros Kika Superbruja.

Además de libros infantiles también ha escrito obras de teatro y presentado programas de lectura en televisión, radio, bibliotecas, teatros y librerías. Ha realizado trabajos para chicos y chicas jóvenes con problemas psiquiátricos, discapacidades visuales, entre otros.

En sus cuentos, Kika es una niña que un día encontró un libro de magia bajo su cama, que pertenecía la bruja Elviruja. Por ese libro conoce un hechizo que le permite viajar a la época que quiera, siempre y cuando tenga un objeto de ella. Kika evita que su familia se entere de su secreto, pero le cuesta, ya que su hermano pequeño Dani no la deja en paz.

Además de ser dos niñas con hermanos pequeños, Sofía y Kika, comparten la cualidad de un poder, ambos secretos, que las llevan a mundo paralelo. En el caso de Sofía, imaginario, y en el de Kika, real, pero en ocasiones en tiempos diferentes. A ambas les otorga el poder un objeto, pero la diferencia entre ellas, aparte de la anteriormente mencionada, es que la familia de Sofía sabe su secreto.

Esta saga de libros es ilustrada por Birgit Rieger.



(Imágen 10)



(Imágen 11)

## 6.- Desarrollo y resolución de la propuesta creativa

### Metodología

La metodología se ha dividido en tres fases siguiendo el esquema habitual en este tipo de trabajos en el ámbito profesional: pre-producción, producción y post-producción.



## 6.1.- Preproducción

La preproducción es la fase por la que se seleccionan, definen, estructuran y desarrollan los elementos narrativos que van a configurar la historia del libro que se está concibiendo. Supone así mismo planificar todos aquellos aspectos necesarios para la realización del contenido del libro (ilustraciones necesarias, animaciones adicionales, directrices de diseño).

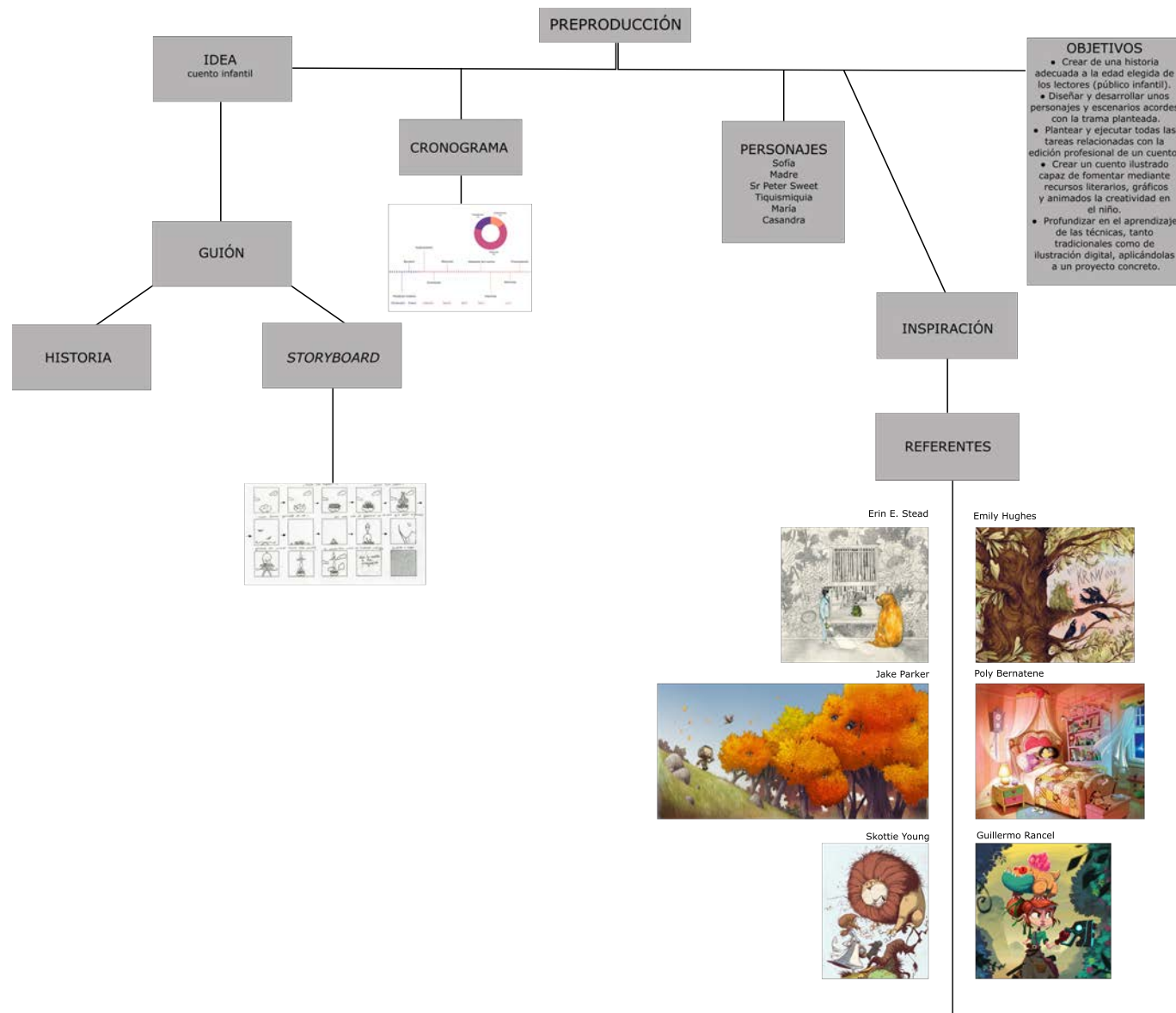
El proceso creativo en este trabajo comenzó con la redacción de una historia, junto a unos bocetos previos de algunas ilustraciones que ya contenían una idea aproximada de los personajes y los fondos.



(Imágen 12)



(Imágen 13)



## 6.1.a.- Idea.

La historia sobre la que se basa “Las aventuras de Sofía” está planteada sobre dos dimensiones conceptuales, una real, que se corresponde con su vida cotidiana, y otra fantástica, que hace alusión a un mundo imaginario como lugar de evasión de su realidad. Para las ilustraciones, la idea era que formalmente se representase la vida real por una serie de dibujos realizados con técnicas digitales. Es un tipo de dibujo que privilegia los detalles en escenas con carácter más realista. Se elige esta técnica, concretamente el dibujo vectorial, porque permite un control del trazo y un desarrollo del dibujo claro. Las ilustraciones hacen referencia a escenas cotidianas.

“Rosland”, el mundo fantástico se representa mediante ilustraciones realizadas con técnicas tradicionales, con un trazo espontáneo, más humano, natural y fluido.

Este mundo es el lugar al que se desplaza Sofía, donde vive experiencias nuevas y emocionantes. En esta aventura Sofía llega a este mundo fantástico a través de la cámara mágica, una cámara que se transmite de generación en generación.



(Imágen 14)



(Imágen 15)



(Imágen 16)

## 6.1.b.- Objetivos.

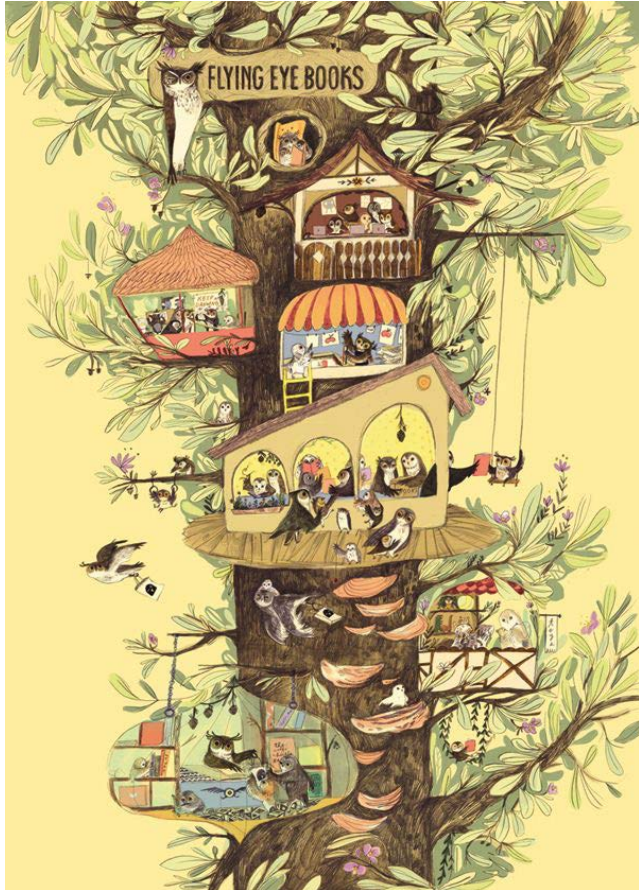
### Objetivos específicos

- Crear de una historia adecuada a la edad elegida de los lectores (público infantil).
- Diseñar y desarrollar unos personajes y escenarios acordes con la trama planteada.
- Crear un cuento ilustrado capaz de fomentar mediante recursos literarios, gráficos y animados la creatividad en el niño.
- Plantear y ejecutar todas las tareas relacionadas con la edición profesional de un cuento.
- Profundizar en el aprendizaje de las técnicas, tanto tradicionales como de ilustración digital, aplicándolas a un proyecto concreto.

## 6.1.c.- Referentes.

Para el desarrollo de la propuesta creativa he tenido en cuenta una serie de ilustradores que me han influido en algún aspecto durante la realización del proyecto.

(Imágen 17)



(Imágen 18)



(Imágen 19)



### Emily Hughes:

Afincada en Hilo, Hawái, está Graduada en Bellas Artes en la Arts University de Bournemouth, consiguió el segundo Premio Macmillan de Ilustración de Libros infantiles en 2012. En la actualidad trabaja en varios proyectos, entre ellos destacan la publicación de su próximo trabajo "The Little Gardener" y las ilustraciones de un cuento de Sean Taylor

De esta ilustradora quiero destacar su forma de realizar la línea, su trazado y el protagonismo que adquiere este elemento en la totalidad de la obra. También hay que mencionar el dinamismo y la libertad compositiva que consigue.





(Imágen 20)

### **Poly Bernatene:**

Nació en 1972 en Buenos Aires, Argentina. Estudió en la escuela Nacional de Bellas Artes. Se ha desarrollado como artista en diferente campos, como publicidad, animación, comics y en los últimos años ha desempeñado un trabajo como ilustrador publicando numerosos libros infantiles y juveniles en Argentina.



(Imágen 21)

En esta artista me llama la atención sus fondos, en los que desempeña un fantástico trabajo centrado en los detalles y en la rica paleta cromática. Su estética encaja a la perfección con las características necesarias para el público que van dirigidas sus ilustraciones.

### Erin E. Stead

Nació el 27 de diciembre de 1982 en Farmington Hills, Michigan, es una ilustradora estadounidense de libros infantiles. Obtuvo la Medalla Caldecott de 2011 por el mejor libro ilustrado. Los Steads actualmente viven en Ann Arbor, Michigan, donde desempeña una labor docente.

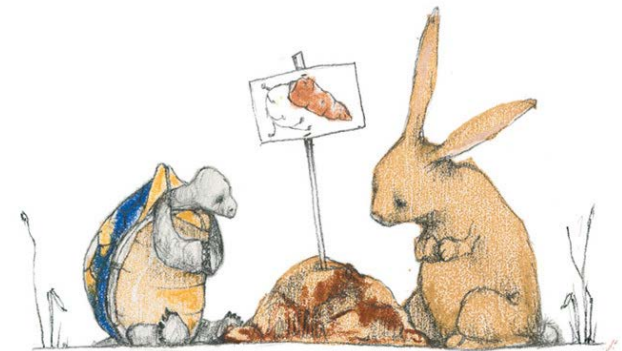
De su obra me interesa la manera simple en la que lleva a cabo sus dibujos de personaje resueltos con pocos detalles pero ricos en calidades al incluir diferentes técnicas.



(Imágen 22)



(Imágen 23)



(Imágen 24)



(Imagen 25)



(Imagen 26)

### Jake Parker:

Jake Parker, también conocido como Agente 44, es un creador de cuentos cortos, artista conceptual, ilustrador y animador. En 2009 Parker comenzó Inktober, una popular celebración anual de dibujo de tinta durante el mes de octubre. En Inktober de 2014, más de 100.000 imágenes entintadas fueron etiquetadas en twitter por los artistas participantes. En el 2014 comenzó el "día de la gota del arte" el 6 de septiembre para animar a artistas para conectar con otros en una manera física. Parker es también el cofundador y contribuidor de la Web site sobre la educación de la ilustración, sociedad de Storytelling. Parker trabajó en animación en grandes estudios y contribuyó a la película Titan AE , Rio y Horton Hears a Who.

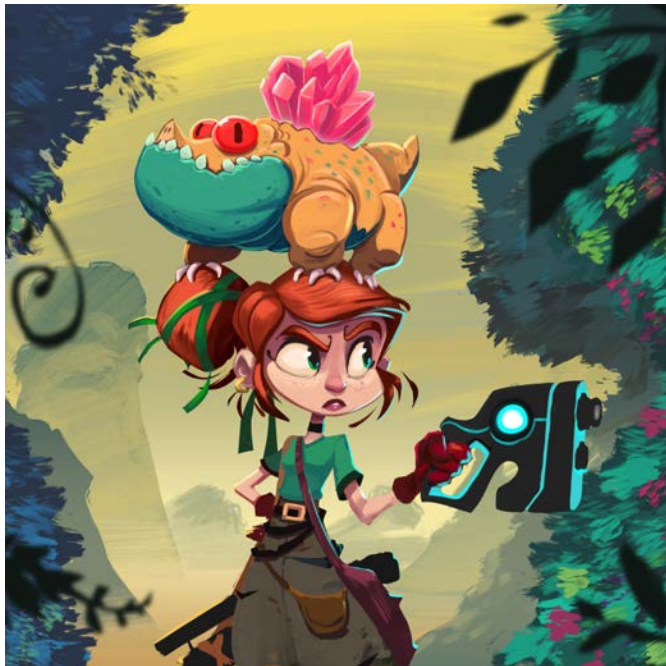
Este artista lleno de buenas cualidades tanto en el dibujo tradicional como en el digital, llama la atención de en él su trabajo en los fondos, llevados a cabo con unas texturas muy ricas.



(Imagen 27)



(Imagen 28)



(Imagen 29)

## Guillermo Rancel

Guillermo Rancel es un ilustrador y animador 2D que ha trabajado en empresas de animación y publicidad en Canarias, como Plasma, Promineo Studio, 4D3 o TBDC.

Ha ganado el segundo premio en el primer Concurso de Humor Gráfico de la revista "El Jueves", así como el cartel de Animayo de 2012, entre otros.

Actualmente trabaja realizando una serie de cómics y una futura serie de animación en Hong Kong. De este artista no se puede encontrar mucha información en relación con el ámbito personal, pero se puede encontrar muchas de imágenes de su obra.

En mi opinión es un artista soberbio, ya que al dibujar da igual en el ámbito en el que se centre, en ilustraciones, en muchas ocasiones con una influencia cartoon, pensadas para un entorno infantil, como en imágenes de corte más realista. Además su caracterización de los personajes es muy original resueltos con un dibujo de trazado libre que demuestran un gran dominio del dibujo.

Añadir que al no encontrar mucha información sobre este autor, me puse en contacto con él directamente. He de decir que fue muy atento y simpático con respecto a las preguntas que le hice sobre su trabajo.

## Skottie Young

Skottie Young (nacido el 3 de abril de 1978) es un artista estadounidense de cómics, ilustrador de libros infantiles y escritor, mayormente conocido por su trabajo con varios personajes de Marvel Comics, sus adaptaciones de cómics o de los libros como El mago de Oz de L. Frank Baum con Eric Shanower además de una serie de novelas con Neil Gaiman.

Tiene una fantástica forma de componer la imagen y un gran manejo en el dibujo digital. En sus obras se aprecian detalles de lo más característicos, como es su forma de utilizar la línea.

Las siguientes ilustraciones son del cuento de "El mago de Oz"



(Imágen 30)



(Imágen 31)



(Imágen 32)

## 6.1.d.- Sinopsis

**Sofía es una niña que descubre en su familia un gran secreto. Lo que iba a ser un verano más, se convertirá en una gran aventura que le hará ver el mundo de otra manera.**

## 6.1.e.- Guión

[página texto]

Sofía tiene 10 años, es una niña alta para su edad, tiene los ojos de color verde y una melena larga siempre enmarañada. Es una niña simpática y extrovertida. Sus dos mejores amigas son Casandra y María, con las que pasa mucho tiempo todos los días. La semana pasada Sofía descubrió una nueva afición. Su madre le dejó una cámara con la que hizo un montón de fotos. Fue en la visita al zoo con su familia. Quedó fascinada por la extraña apariencia de ese aparato, muy diferente al móvil con el que alguna vez había sacado fotografías. Lo sorprendente es que la cámara no dejaba verlas. Un detalle al que Sofía no le había dado importancia dado que su madre no paraba de recordarle que las fotos tenía que revelarlas. Pero ella no tenía prisa, su prioridad era aprovechar el tiempo de verano con sus amigas antes de que se fueran de vacaciones lejos del pueblo.

[página texto]

Una mañana a la hora del desayuno, mientras Sofía jugaba con su hermano pequeño, la madre le volvió a recordar lo de las fotos.

Mamá: Sofía cariño, ¿has revelado ya las fotos?, me dijistes que lo harías cuando Casandra y Maria se fueran y ya hace dos días que se marchó la última.

Sofía: Ya mami, pero no sé cómo hacerlo y me da miedo romper la cámara.

Mamá: Tranquila, ve al sótano después de desayunar y en un viejo baúl

encontrarás las instrucciones.

Sofía se sorprendió, sus padres no la solían dejar bajar al sótano, pero si su madre la mandaba, sería por una buena razón.

### **[página texto]**

Y así hizo, después de desayunar Sofía fue al sótano, dejó a sus padres tomando un café mientras su hermanito jugaba con los patitos de juguete.

Al bajar fue como jugar a la búsqueda del tesoro. Si no le hubiera dicho su madre que allí había un baúl, nunca hubiese prestado atención en él. Estaba cubierto por una manta, metido en un armario con las puertas ocultas por un sofá, ! como para

encontrarlo;. Al abrirlo había un álbum grande y gordo, lo ojeó y en él vió un montón

de fotografías en las que solo se veían objetos. Para Sofía no tenía ningún sentido ya que ¿quién quería un álbum lleno de fotos de cosas?, sabía que su familia era rara, pero cada día la sorprendían más.

Volvió a mirar en el baúl y sacó de él la cámara que seguramente la habría guardado allí su madre, pegado a ella había un sobre donde en su interior se hallaban las instrucciones.

### **[página texto]**

Paso a paso Sofía consiguió revelar todas las fotos de la excursión. Orgullosa de su logro empezó a mirarlas mientras las ordenaba para ir a enseñarselas a sus padres.

Pero antes lo recogió todo. Al guardar las instrucciones en el sobre se dió cuenta que en el reverso había una nota en la que ponía:

“Pequeña, hoy es el día en el que aprenderás a volar”. Coge una foto y mientras la miras repite esta frase.

Sofía no comprendía la nota, ¿para qué iba a hacer eso?, ¿de qué iba a servir?. Pero como no perdía nada intentándolo cogió su foto favorita y dijo: “Pequeña, hoy es el día en el que aprenderás a volar”

### **[página texto]**

Sin darse cuenta había cerrado los ojos y al abrirlos no había pasado nada, se sintió un poco decepcionada por haber albergado una ligera ilusión de que pasara algo extraordinario. Con determinación volvió a mirar la foto y dijo en alto: “Pequeña, hoy es el día en el que aprenderás a volar”.

De la nada apareció una brisa que le alborotó el pelo, cuando se lo quitó de la cara, vió un remolino rosa y brillante que la estaba rodeando. No sabía que era, ni cómo había llegado hasta allí, pero antes de poder gritar Sofía había desaparecido.

### **[página texto]**

De repente se encontró sentada sobre algo que parecía una nube algodón de azúcar.

Estaba VOLANDO, bueno más bien flotando, porque no se movían. Sofía, paralizada, no podía ni gesticular, intentaba razonar cómo había llegado a esta situación. Miraba de un lado a otro y se veía rodeada de un cielo azul intenso. Lo más sorprendente fue cuando miró al frente.

### **[página texto]**

Ante Sofía había un inmenso flamenco que tenía en su cabeza una preciosa torre. El flamenco descansaba sobre un nido de plumas rosas que solo se podía llegar a ellas subiendo por unas largas y enredadas patas.



Temerosa no sabía qué hacer y sin pensarlo Sofía se agarró fuerte a la nube y con desdén le dijo:

- ¡Oye Algodón! hazme el favor y sin tirarme llevame hasta el flamenco.

Algodón indignado por la actitud de la niña desapareció durante un instante.

Sofía comenzó a caer al vacío. Tras el susto se agarró aún más fuerte y le dijo:

- Perdón Algodón esta situación es de lo más extraña para mi. Por favor ¿podrías llevarme con el flamenco?.

Inmediatamente la nube salió disparada hacia él.

### **[página texto]**

Frente al flamenco Sofía quedó enmudecida.

Flamenco: - Buenos días pequeña humana, bienvenida a Roslandia, yo soy Sr. Peter Sweet, el flamenco con las plumas más suaves. Requiero de tu ayuda - dijo con

tono exigente-, en la torre hay una horrible y apestosa criatura que no me deja ni pensar. No sé cómo ni cuándo se ha colado ahí dentro ese ser ruidoso y maloliente, que no para de ensuciar allá donde va. Te ordeno que luches con ese monstruo y lo echas de mi torre.

Atónita, se quedó mirándolo.

Sr Peter Sweet puso los ojos en blanco y le dijo:

- Niña deja de mirarme y haz lo que te acabo de decir.

Sofía estalló, enfadada por la actitud de Sr Peter Sweet y le gritó:

- Mira Sr Peter nosequé, hoy ha sido una mañana llena de sorpresas. Estoy perdida y no sé cómo voy a volver a mi casa, ¿y usted pretende que peleé con un monstruo que hay en su cabeza?.

Sr Peter Sweet desconcertado dijo:

- Pequeña, estate tranquila, si has llegado hasta aquí serás capaz de volver a tu casa. Si sacas al monstruo de mi torre, yo Sr Peter S W E E T, te ayudaré a regresar.

### **[página texto]**

Sofía respiró hondo y se tranquilizó un poquito. Sí, Peter la ayudaría, pero, ¿cómo iba a luchar ella sola contra un monstruo?. Como si le leyera la mente, Sr. Peter Sweet siguió hablando: - Sofía, para luchar contra la criatura lo único que tienes que hacer es creer en tí misma. Yo sé que eres una chica muy valiente, ahora tienes que creerlo tú, y no te preocupes, en la entrada a la torre tienes un arma infalible contra el monstruo.

Por un instante Sofía cogió aire para comenzar hablar pero no dijo nada, se extrañó que Peter supiera su nombre, pero no era lo más raro que le había ocurrido ese día, así que le quitó importancia. Se agarró a Algodón y sin necesidad de decirle nada se dirigieron a la torre.

### **[página texto]**

Al entrar en la torre Algodón se hizo pequeñito y se colocó en el hombro de Sofía. Al

ver el arma se quedó de piedra. Era un pulverizador de agua. ¿Qué iba a hacer con un pulverizador de agua para combatir con el monstruo?. Estaba desconcertada. Algodón se acercó más a ella y le acarició la mejilla tranquilizándola.

Sofía al coger aire se puso a toser, olía fatal. Hasta ese momento no se había dado cuenta de ello y ahora entendía al pobre Sr Peter Sweet. Debía ser horrible tener ese olor permanentemente. Sigilosamente Sofía recorrió

la torre seguida por Algodón. Agarrando con más fuerza de la necesaria el pulverizador, iba observando los destrozos que había ocasionado el monstruo.

### **[página texto]**

Sofía se queda paralizada al ver una inmensa sombra en la pared. El terror se apoderó de ella y por un momento le hizo pensar con nostalgia en su vida y su familia. Algodón le pidió que continuara mediante unos leves roces en el hombro. Sacó valor y sin más miramientos fue hasta el monstruo diciendo: Seas lo seas

podré contigo y apuntando con el pulverizador descubrió con asombro que el horrible y apestoso monstruo era un gatito. Un precioso gatito canela persiguiendo un ovillo de lana azul. El gatito al verla dejó de jugar y se acercó a ella rozándose

contra sus piernas. Sofía comenzó a acariciarle la cabecita diciendole:

- Ay chiquitín, eres el mejor monstruo con el que me podría haber enfrentado jamás.

Veo que has estado haciendo tus necesidades por todas partes. Sofía miró a Algodón y en un instante todo se había quedado impoluto y arreglado.

### **[página texto]**

Sofía cogió al gatito, se montó sobre Algodón y salieron volando en dirección a Sr Peter Sweet. Al llegar, Peter con desagrado dijo, con un tono exageradamente agudo:

- Has traído al monstruo hasta aquí, ¿cómo se te ocurre?, tenías que haberlo eliminado para no volver a oírlo ni olerlo.

El gatito le bufó y Sofía se rió de ambos:

- Tranquilo Sr Peter Sweet, a este me lo llevo a mi casa, si me explicas como regresar.

Receloso Peter le explicó a Sofía qué debía hacer:

- Aférrate bien a la nube y piensa exactamente al sitio donde quieres ir. Espero volver a verte en Rosland, aquí siempre serás bienvenida siempre y cuando no

vuelvas con esa criatura.

Sofía volvió a reírse, se despidió de Sr Peter Sweet e hizo lo que le dijo.

#### **[página texto]**

En un abrir y cerrar de ojos apareció en su cuarto. Miró a su alrededor buscando a sus compañeros de viaje. Pero ya no estaba Algodón, ni veía por ningún lado al gatito. Todo había sido un sueño. En ese momento se entristeció, le hubiese gustado que todo lo ocurrido hubiera sido verdad.

#### **[página texto]**

Escuchó un barullo en el salón y bajó corriendo. Encontró a su madre con el "monstruo" en sus brazos mientras lo acariciaba. A partir de ahora lo llamaría Tiquismiquis. Sofía se puso increíblemente contenta, no se lo podía creer, todo había sido real, corrió hasta su madre y la abrazó.

La madre le dijo:

- Espero que te lo hayas pasado muy bien cariño. Y que Sr Peter haya sido un buen anfitrión.

Sofía abrió mucho los ojos, ¿como sabía eso su madre?, ¿había sido todo un plan de ella?...

La madre de Sofía intuyendo las preguntas que se estaba haciendo su hija, comentó:

- Sofía, sé que tienes un montón de preguntas y estés extrañada. La tradición no me permite revelar el secreto y tú tampoco puedes hacerlo. Ahora es tarde y todavía hay que cenar y tienes que ducharte.

Sofía se relajó un poco, y con una amplia sonrisa le dijo a su madre:

- No pasa nada mamá ha sido muy emocionante, tengo un montón de ganas de saber dónde será mi próxima aventura...

Pero en ese momento a Sofía se le apagó un poco la sonrisa. Se acaba de dar cuenta de que no podría ir con sus amigas. Asintió y se fue a la cocina.

### **[página texto]**

Cuando ya habían cenado y Sofía se había aseado, aprovechó el momento para bañar a Tiquismiquis. Al acabar se lavó los dientes y se cepilló el pelo con un amargo sabor en la boca, por no poder contar nada a María y a Casandra. Al terminar se fue a acostar.

Tiquismiquis se acurrucó junto a los pies de Sofía que con tantas emociones vividas no lograba conciliar el sueño. Se puso a pensar en Algodón e inmediatamente apareció a su lado, pero ahora estaba azul. El color le extrañó. Mientras meditaba el porqué de su color fue quedándose dormida.

### **[página texto]**

Ahora, mientras Sofía duerme, tu puedes buscar el secreto que queda por descubrir.

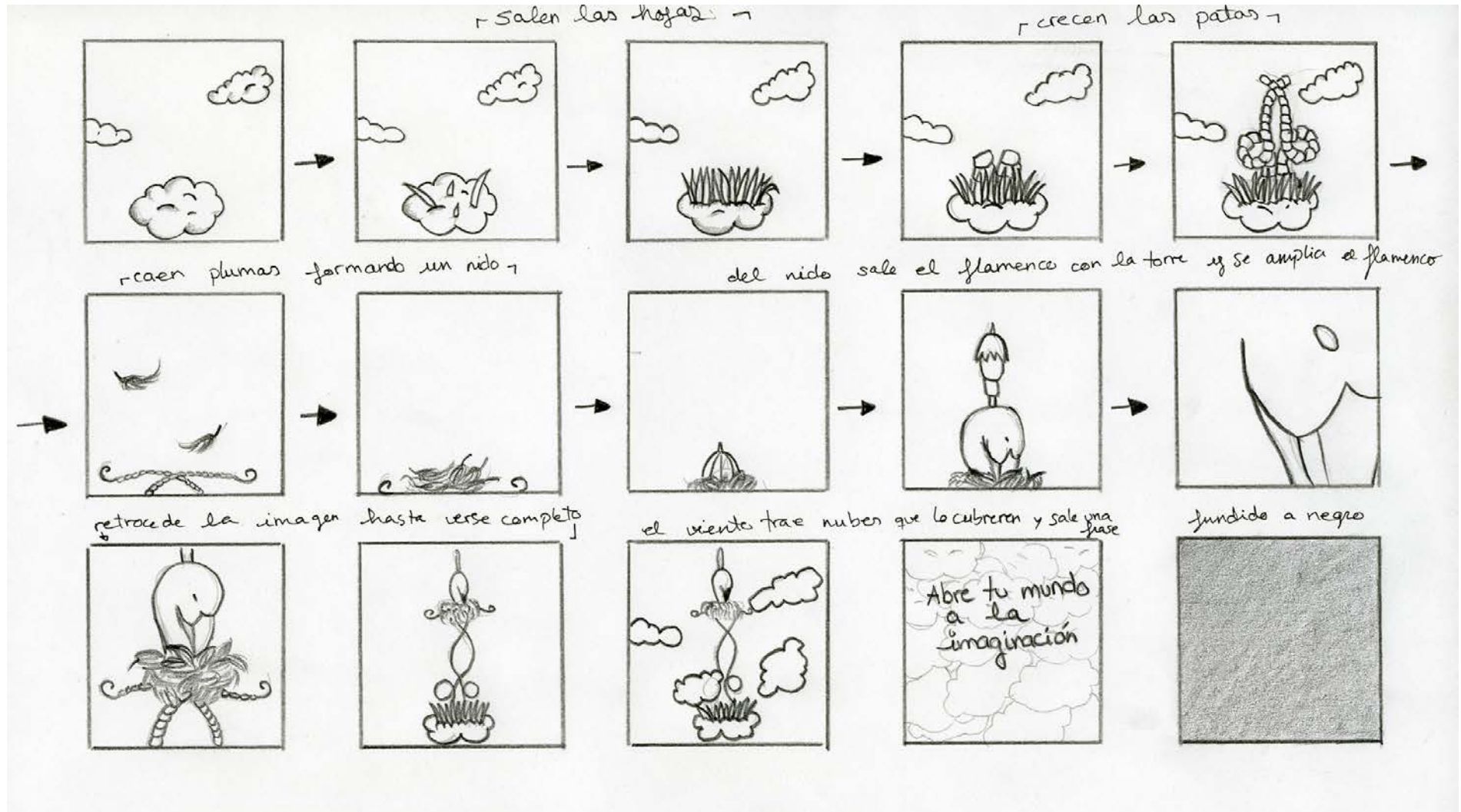
Para el secreto lograr desvelar, esta adivinanza deberás acertar:

Como un rebaño de ovejas corren por el cielo, a veces te mojan pero también el suelo limpian...

...Las nubes...

### 6.1.f.- Guión técnico y Storyboard de la parte animada

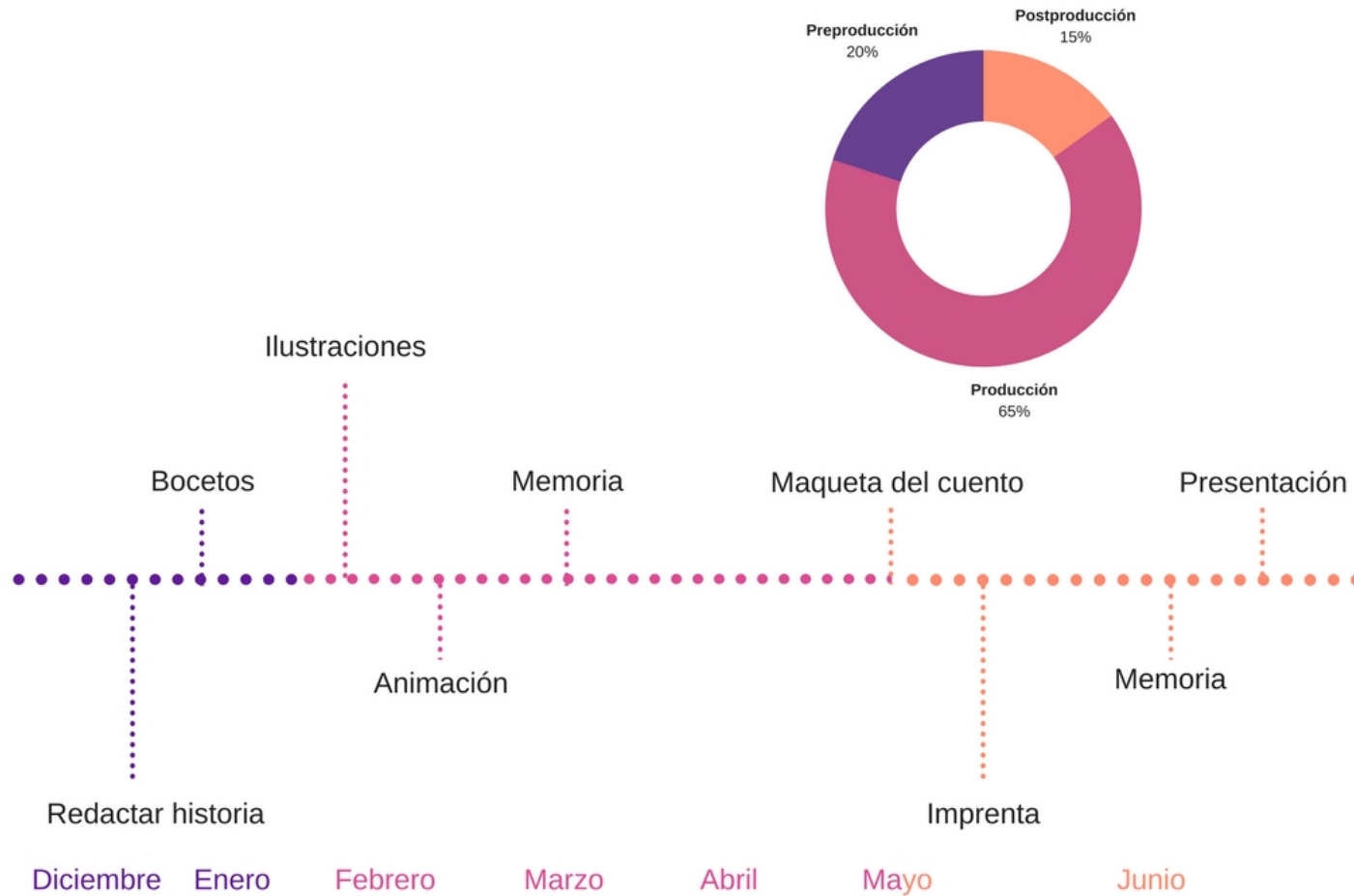
En este apartado se encuentra de manera pictográfica el story board de la animación incluida en el cuento.



(Imágen 33)

## 6.1.g.- Cronograma

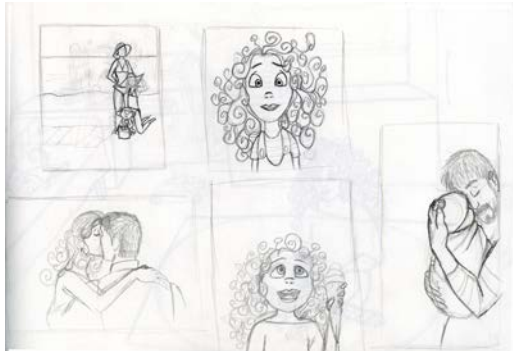
El trabajo de elaboración del proyecto de TFG se ha planteado desde principios del primer cuatrimestre. En diciembre, una vez asignado el tutor y planteada la propuesta, comienzo a redactar la historia. Iniciado el segundo cuatrimestre, comienzo la elaboración del proyecto siguiendo el esquema que a continuación presento.



(Imágen 34)

## 6.1.h.- Personajes

### Protagonista

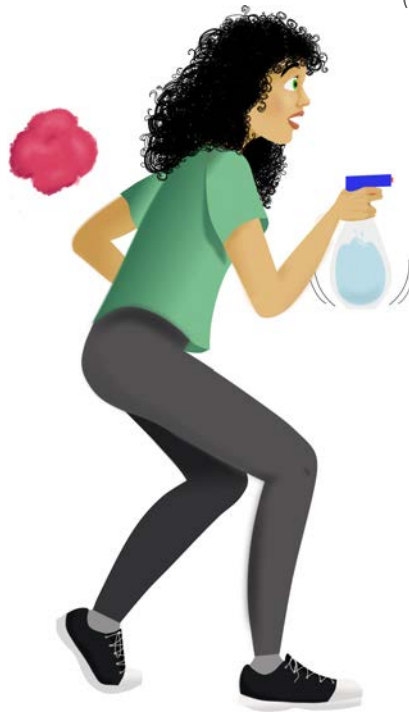


(Imágen 35)

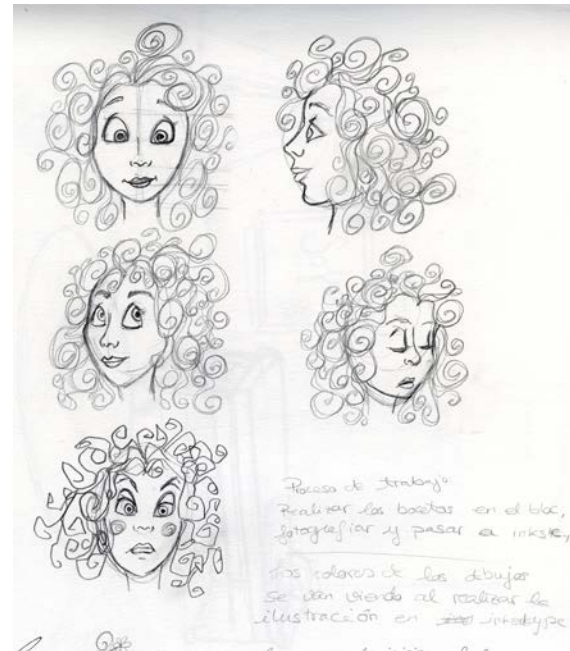


Sofía

(Imágen 36)



(Imágen 7)



(Imágen 38)

Sofía es el personaje principal de esta historia, es una niña de 10 años extrovertida y risueña. Tiene una estatura superior a la esperada en su edad, de tez clara, ojos verdes esmeralda y labios carnosos. Dotada de una larga y espesa melena rizada que lleva siempre enmarañada. Es una chica muy creativa y sus ratos libres se los pasa dibujando.

Esta joven, de clase acomodada, quiere sacarle todo el partido posible a su verano y pasar mucho tiempo con sus dos mejores amigas, antes de que se vayan de vacaciones lejos del pueblo. Pero Sofía no sabe que en cuanto se vayan sus amigas descubrirá un secreto muy bien guardado en su familia, que le hará descubrir un mundo nuevo y vivir una aventura inolvidable.

Para la creación de este personaje no utilicé ningún referente, quería hacer una niña común pero con un toque característico (el pelo).



(Imágen 39)



## Personajes secundarios

(Imágen 40)



*Peter Sweet*



(Imágen 41)



(Imágen 42)

Sr Peter Sweet es un flamenco cascarrabias y un poco engreído que vive en el mundo fantástico "Rosland".

Mide ocho metros de alto, pero solo se le llega a ver en las ilustraciones la cabeza y el cuello.

Al ser parte de Rosland se considera el señor del lugar, por eso el "Señor", pero bajo esa fachada altiva hay un gran corazón.

Para crear a Peter me basé en una ilustración que hice en la asignatura Creación Artística III. Esta ilustración fue el detonante para comenzar a redactar la historia del cuento.



(Imágen 43)

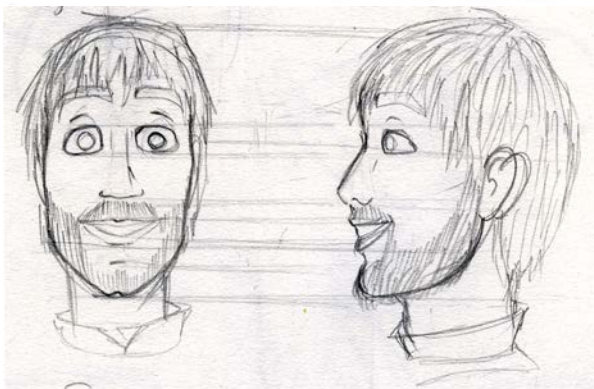


## Madre

(Imagen 44)



(Imagen 45)



(Imagen 46)

La Madre es una mujer agradable y con carácter. Es alta con una piel clara ojos turquesas, labios carnosos y una media melena castaño cobrizo.

Es una madre moderna, trabajadora y hogareña, pero la comida se la deja a su marido. Trabaja como diseñadora gráfica que una empresa creada por ella y en sus ratos libres viaja por mundos fantásticos como su hija (pero ya no tan amenuedo como antes).

Su personaje fue creado a partir del de Sofía, quería que fueran lo más parecidas que puedan ser una madre y una hija.

En este apartado quiero añadir también al padre, que aunque en en el cuento no salga, está muy presente. Al igual que la madre, el padre es un padre moderno, trabajador y casero, es cocinero profesional co propietario de un restaurante de postín cerca de su casa. El amor por la cocina lo comparte con su familia y actualmente por las mañanas él es el que se queda con el hermanito de Sofía mientras que la madre lo cuida por las tardes.



*María*  
(Imágen 47)



*Casandra*  
(Imágen 48)



(Imágen 49)

María, niña simpática de 10 años, es una de las dos mejores amigas de Sofía, tiene la tez morena, los ojos azul mar, una sonrisa deslumbrante y una larga y lisa melena morena.

Aparece al principio de la historia practicando uno de sus pasatiempos favoritos, se caracteriza por ser muy talentosa en los deportes.

Para crear a María pensé en crear un grupo interracial, y dándole una apariencia física dotada con características de deportista juvenil.

Casandra es una niña con una grna inteligencia, un carácter muy racional, pero con una pizca de locura preadolescente, en gran parte desencadena por la influencia de sus amigas Sofía y María.

Es casi tan alta como Sofía, tiene una tez clara y unos ojos marrones y en su opinión unos dientes demasiado grandes para unos labios tan finos.

El proceso de creación en Casandra fue sencillo, basándose en sofía hice a una niña unos rasgos más pronunciados y con una corta melena castaña clara.

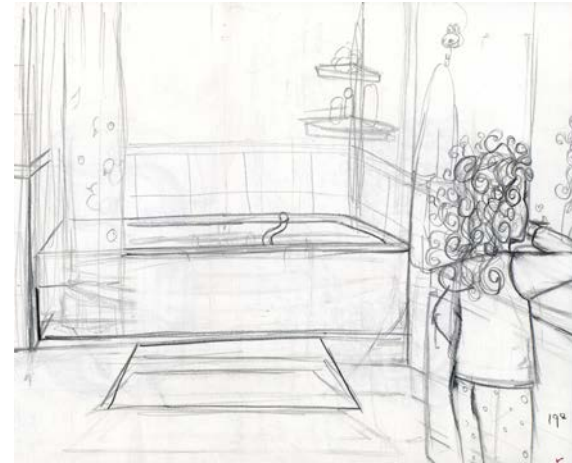
## 6.1.i.- Fondos

Los fondos son un elemento importante para ayudar a comprender al lector el ambiente en el que se encuentra el protagonista. Para llevarlos a cabo, fui estructurando el fondo a la par que el personaje. Contando con ayuda de páginas web como referencia, por ejemplo Pinterest, donde miré muebles, cocinas, dormitorios, baños, etc. Y a partir de ahí fueron construidos.

(Imágen 50)



(Imágen 51)



(Imágen 52)

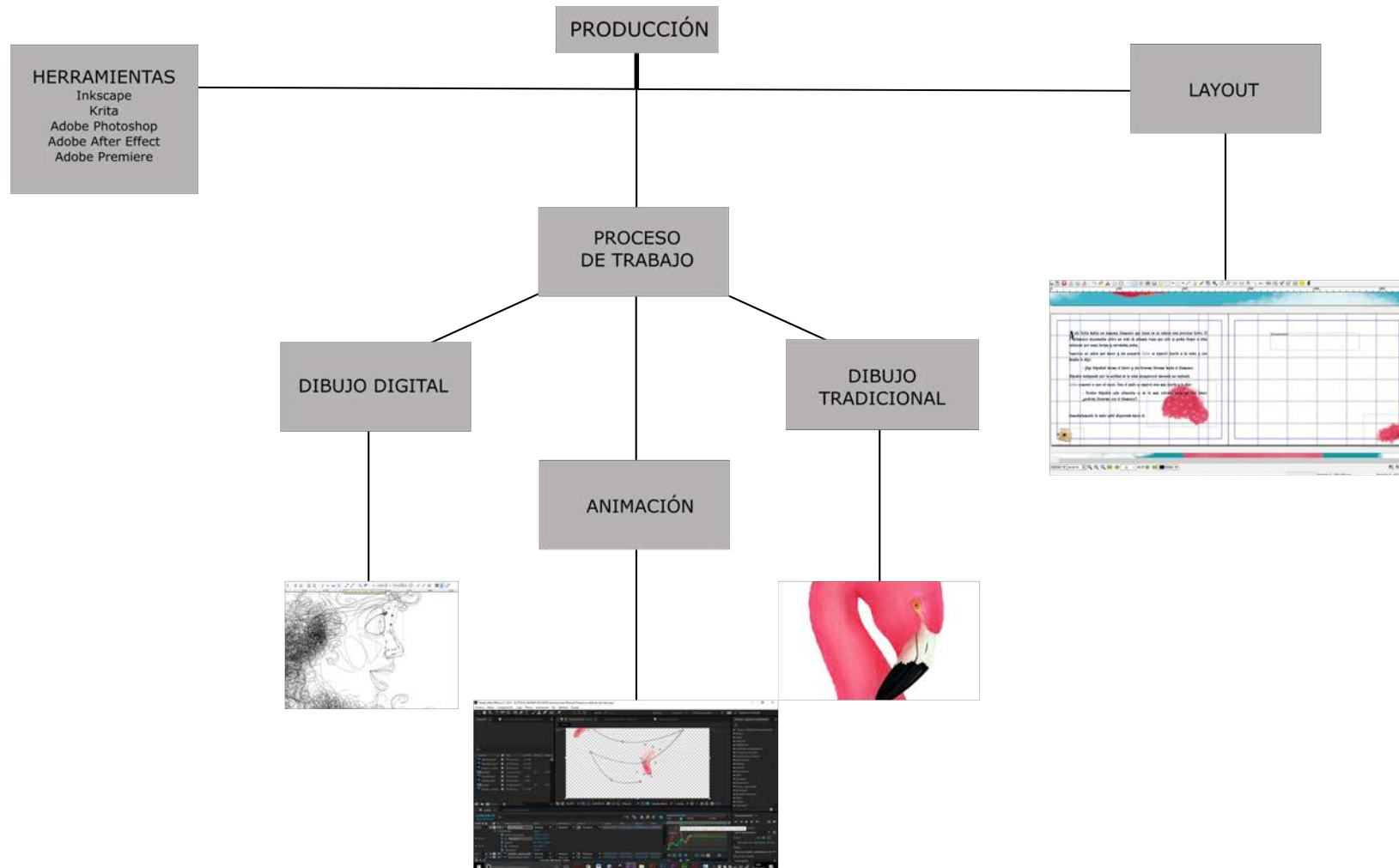


(Imágen 53)



## 6.2.- Producción

La producción es la fase por la que se formalizan todos aquellos elementos que componen el cuento ilustrado. Comienzo a pasar los bocetos a ilustraciones mediante unas herramientas específicas y un flujo de trabajo que he tenido que definir. También emprendo todos aquellos trabajos necesarios para crear la animación.



## **6.2.a.- Herramientas digitales utilizadas.**

### **Inkscape**

Es un editor gráfico vectorial de software libre. Tiene como formato principal el sistema "Scalable Vector Graphics" (SVG). En esta aplicación se puede modificar y crear ilustraciones complejas a través de la manipulación de vectores.

Además aporta a sus usuarios herramientas gráficas en un formato vectorial que cumple los estándares del XML, SVG y CSS2.

### **Krita**

Es un software libre de dibujo digital e ilustración basado en la plataforma KDE. Su gran característica es que en esta aplicación se puede trabajar, tanto el método de mapa de bits como el método vectorial, y tiene una gran variedad de escritorios de trabajo, contando con animación, dibujos de grandes dimensiones, dibujo con método mapa de bits y dibujo vectorial.

Esta herramienta se centra en el dibujo más que en las funciones de edición fotográfica. El diseño de Krita hace hincapié en la innovación de dibujos propios creados de cero más que en la manipulación de imágenes ya existentes.

### **Adobe Photoshop**

Es un editor gráfico rasterizado creado por Adobe Systems Incorporated. Comúnmente empleado en la edición de fotografías e imágenes de mapa de bits. Se ha convertido en el líder mundial en este campo, hasta tal punto que su nombre se emplea como sinónimo para la edición en general.

### **Adobe After Effects**

Es una aplicación dirigida a realizar gráficos en movimiento y efectos especiales a nivel profesional. Los proyectos se llevan a cabo gracias a la superposición de capas y utiliza un interfaz basado en línea de tiempo. Se caracteriza por la gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías colaboradoras.

### **Adobe Premiere:**

Adobe Premiere es una aplicación que se utiliza para la creación y edición de videos, al igual que After Effects su interfaz se basa en la línea de tiempo y superposición de capas de vídeo y audio.

## 6.2.b.- Proceso de trabajo de las ilustraciones

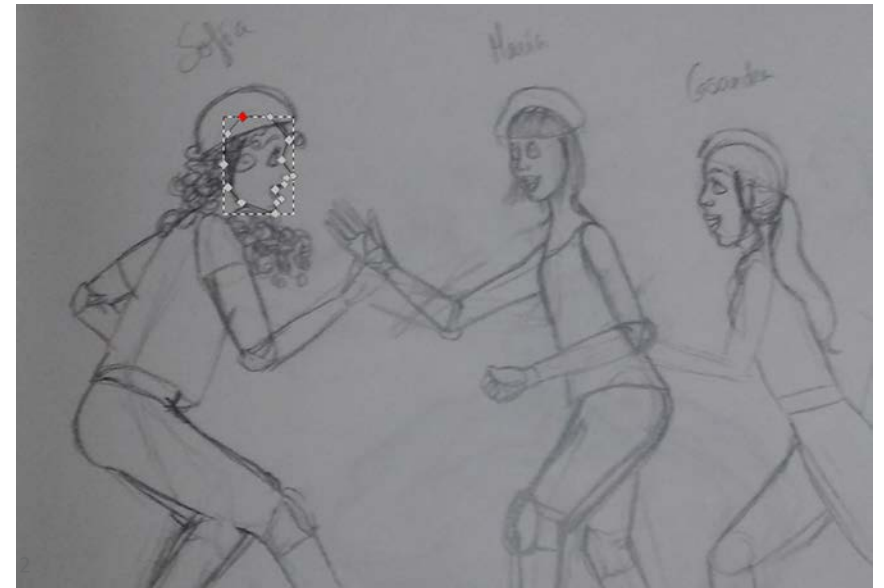
### Digital (vectorial):

El desarrollo de las ilustraciones mediante la técnica digital se inicia a partir de un boceto previo. Este boceto realizado a lápiz es fotografiado para servir de referencia, que más tarde utilizaré como base para el dibujo digital (ilustración 1)

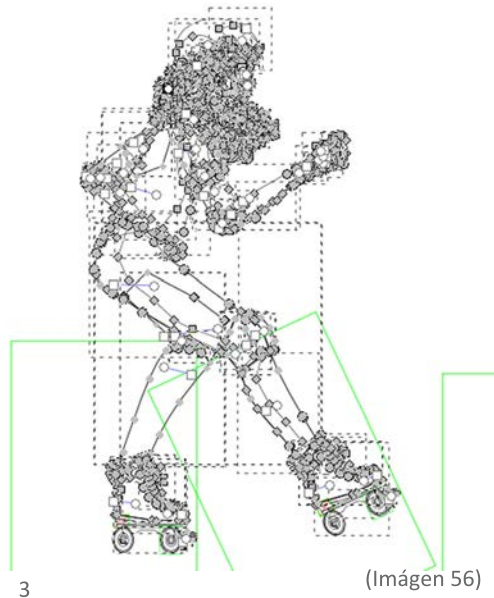
Tras este paso comienza la elaboración del dibujo en Inkscape, esto se desarrolla a partir de colocar unos puntos (nodos) sobre los lugares deseados (ilustración 2). Al acabar de repasar todos los detalles de la ilustración, esos nodos<sup>3</sup> se manipulan intentando buscar una figura más



(Imágen 54)



(Imágen 55)

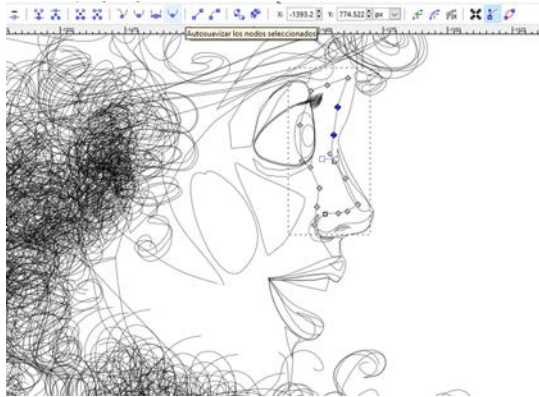


(Imágen 56)

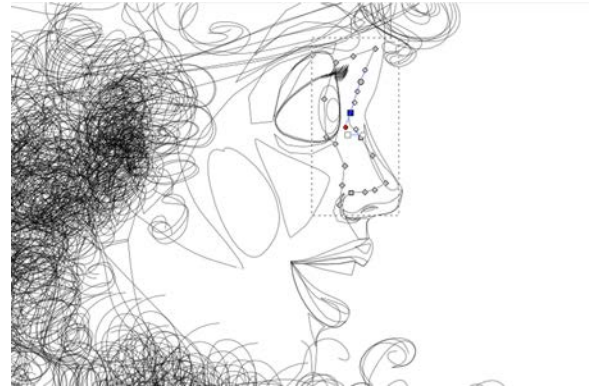
3



perfeccionada, trabajando el trazo para adecuarlo a la figura. Para ello se selecciona el nodo a cambiar 56 y con ayuda de Manejadores del nodo se modula la línea a su forma correcta 57. (Resultado 58)



(Imágen 56)



(Imágen 57)

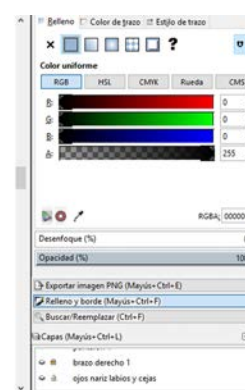


(Imágen 58)

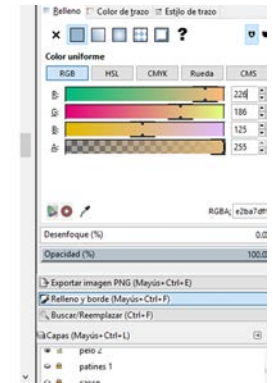
Cuando ya está la forma, se elige un color que la rellene 59, 60 y 61, además, es posible jugar con su opacidad (transparencias) y añadir varias capas de color para a darle volumen.



(Imágen 59)



(Imágen 60)



(Imágen 61)

Y así hasta acabar la ilustración 10.

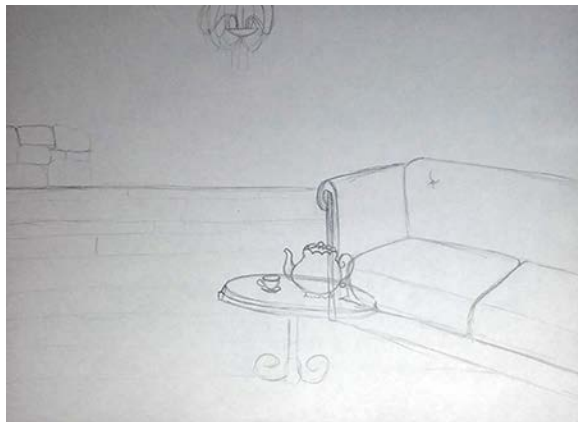


(Imagen 62)

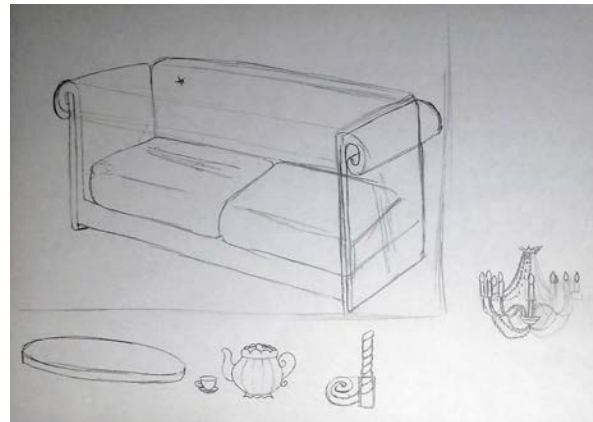
## Tradicional:

El desarrollo de los dibujos mediante la técnica tradicional comienza con un esbozo previo, que nos permitirá organizar la imagen, dando lugar a una buena composición de la misma. Este esbozo dió paso a un boceto del tamaño deseado <sup>63</sup>.

Al terminar el boceto, con la ayuda de la mesa de luz, repito cada elemento de la ilustración calcándolo individualmente <sup>64</sup>, para posteriormente, una vez terminado, <sup>65</sup> escanear el resultado y pasarlo al ordenador. Dónde capa a capa montaré la ilustración guiándome del boceto.



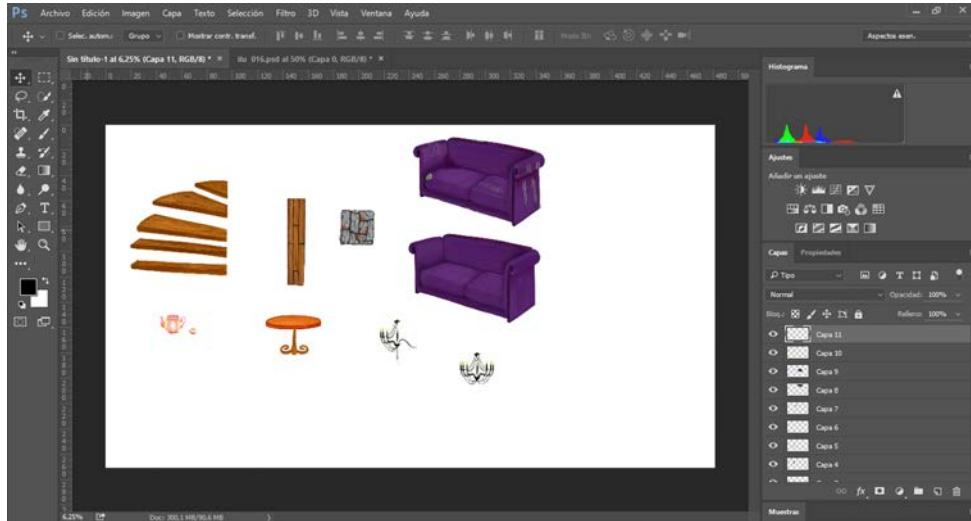
(Imagen 61)



(Imagen 62)



(Imagen 63)



(Imágen 64)

Tras tener todas las ilustraciones escaneadas, se editaron para quitarle el fondo blanco y dejar el elemento en cuestión. Cuando termino este proceso llega el momento construir la ilustración en photoshop (basándose en el boceto realizado). En primer lugar coloco todos los elementos en un archivo nuevo 64, y a partir de ahí, creo una imagen nueva (que se llamará "fondo Sofía investigando") y colocaré los elementos uno a uno en el sitio correspondiente 65, y a continuación una vez colocado todo, doy contraste a la imagen potenciando zonas de interés en la ilustración 66 .



(Imágen 65)



(Imágen 66)

Y así hasta llegar al resultado final 67.



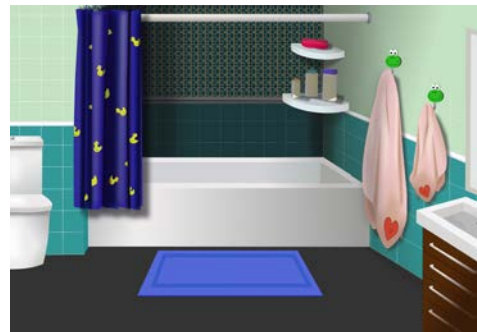
(Imagen 67)

## 6.2.c.- Construyendo los fondos

Los fondos son un elemento importante para ayudar a comprender al lector el ambiente en el que se encuentra el protagonista. Al igual que el resto los fondos también han sido resueltos mediante dos técnicas. Los fondos trabajados digitalmente están hechos de la misma manera que las ilustraciones y posteriormente editados en photoshop para darle alguna textura o contraste requerido. En el caso de los fondos con técnica tradicional están hechos por fragmentos, es decir, cada elemento que compone el fondo está dividido en un ilustración, posteriormente se escanearon cada una y se construyeron en photoshop. En un principio iba a haber una mezcla de técnicas entrelazando las ilustraciones de la figura de Sofía con los fondos escaneados, pero no daba un buen resultado, por lo que opte por dejarlos separados y poner al personaje en una página en blanco y al fondo en la correlativa, eso dio lugar a una conexión extra con el texto y da una sensación de continuidad.



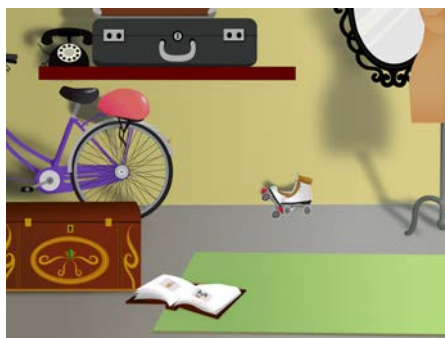
(Imágen 68)



(Imágen 69)



(Imágen 70)



(Imágen 71)



(Imágen 72)

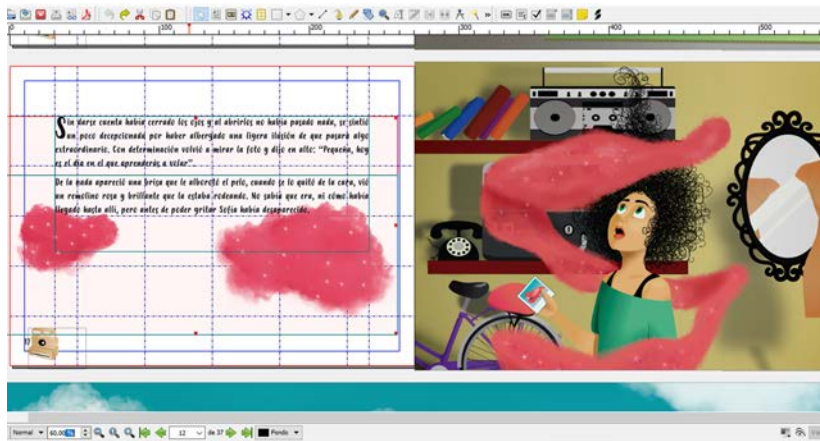


(Imágen 73)

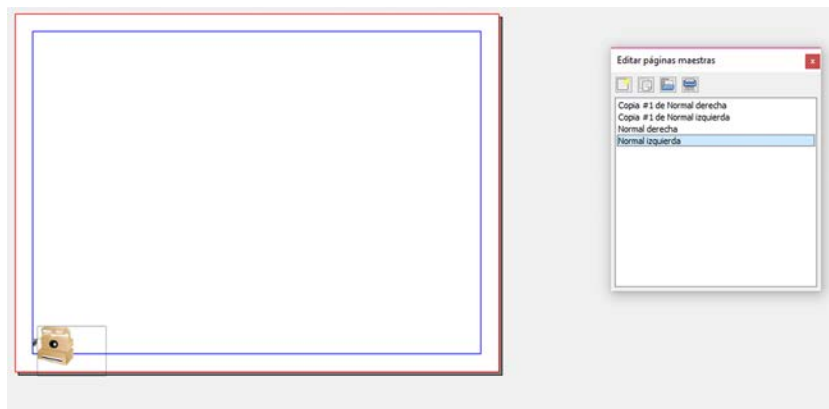
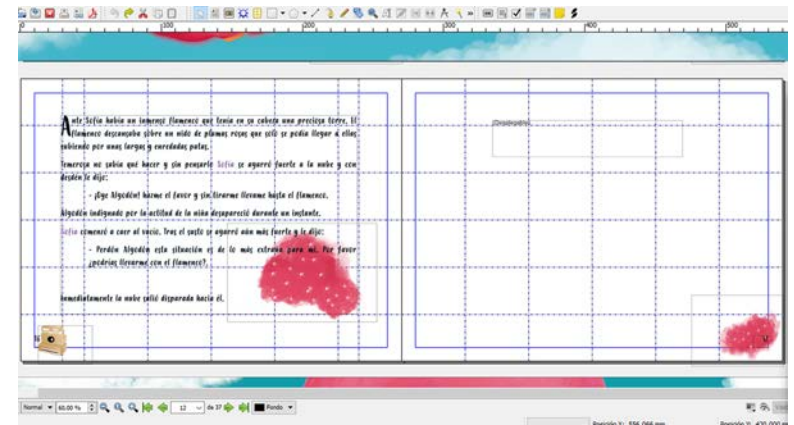
## 6.2.d.- Composición de la página (layout)

El Layout es un esquema que nos permite evidenciar la distribución de los elementos dentro un diseño de página. En mi caso he planteado el diseño de la página básica del cuento siguiendo un esquema que ayude a mantener la unidad narrativa a través de la interacción entre el texto y las ilustraciones. Este planteamiento se desarrolla mediante variaciones a lo largo del libro. Con el fin de añadir cierta interactividad durante la lectura del cuento, se ha planteado una página desplegable en tres partes. Características: tamaño de página 27 x 20 cm. margen, ilustraciones a doble página. ubicación número de página)

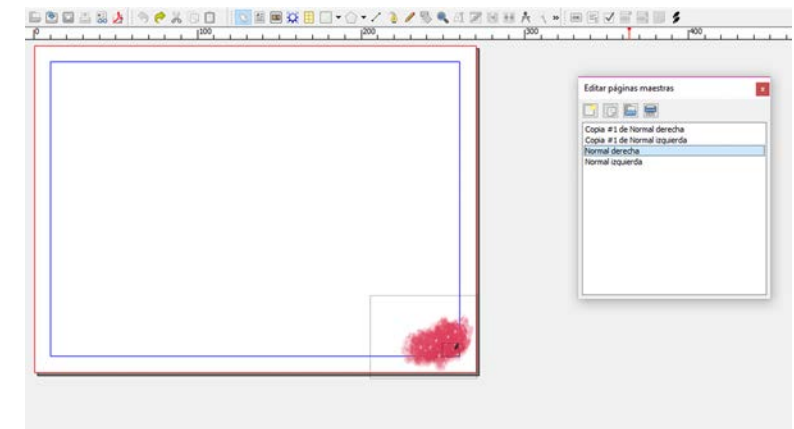
(Imágen 74)



(Imágen 75)



(Imágen 76)



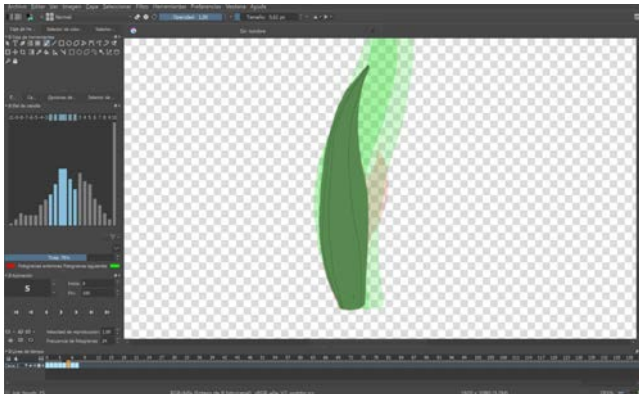
(Imágen 77)

## 6.2.e.- Animación

Para realizar la animación se tuvo que planificar su ejecución en base al tipo de movimiento que requería cada parte o secuencia animada. Se dividió en cinco partes: las nubes (aparición y crecimiento de la misma), las hojas y patas (crecimiento), las plumas (caen formando un nido), torre y flamenco (aparición desde las plumas) y el movimiento de cámara realizando un travelling vertical. Así mismo, requirió la utilización de varias herramientas (escala, posición, opacidad a través del uso de los fotogramas claves -key frames-) en función del procedimiento que había que emplear para cada secuencia (Krita, Adobe After effect) y para la edición final (Adobe Premier).

Para la elaboración de las nubes hice 4 tipos distintos a diferente escala para, posteriormente, darle un efecto de crecimiento. Esto se llevó a cabo en Adobe Photoshop, dibujando con un pincel cada una de ellas utilizando las capas para hacer una escala de crecimiento correlativa.

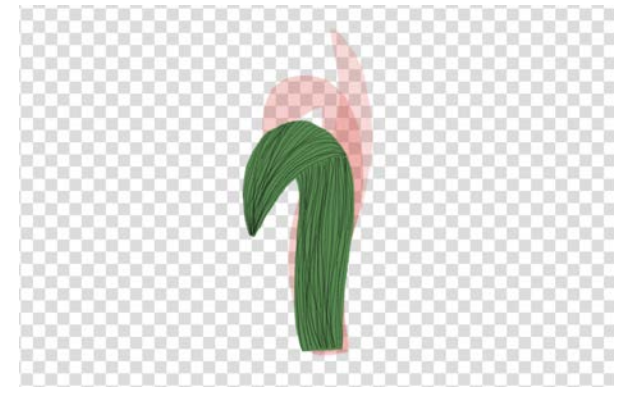
Para la secuencia de las hojas utilicé la herramienta de dibujo y animación Krita. Se empleó en modo animación, que permite visualizar la línea de tiempo y mediante la función papel cebolla (mesa de luz) se realizaron todos los dibujos necesarios para crear esta secuencia de fotogramas. Mediante esta animación fotograma a fotograma, en el que el dibujo de cada uno se basaba en el anterior, ampliando su tamaño sucesivamente hasta un total de 6 fotogramas para dar un efecto de crecimiento. Una vez finaliza se guardaron formato PNG (con fondo transparente).



(Imagen 78)



(Imagen 79)

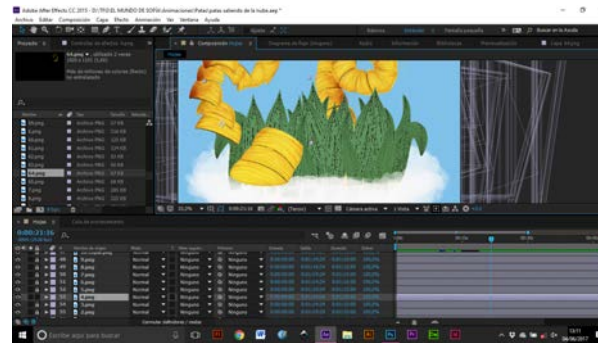


(Imagen 80)



En el caso de las patas, se escaneó la ilustración realizada mediante técnicas tradicionales y se utilizó Adobe Photoshop para construir la secuencia. A través de un sistema sustractivo se fue borrando cada fragmento y guardando en un archivo individual (en total se generan 65 ). Posteriormente cada uno de ellos fue importado y colocado en el programa After Effects en el lugar que le corresponde. La animación se creó haciendo restituir la forma mediante la sucesiva aparición de cada fragmento correlativo a una velocidad de 25 fotogramas por segundo.

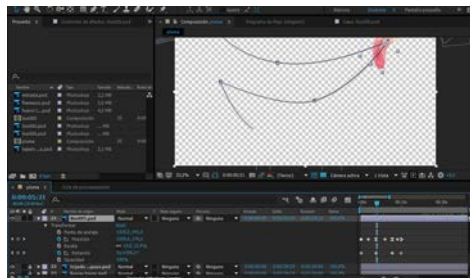
(Imágen 81)



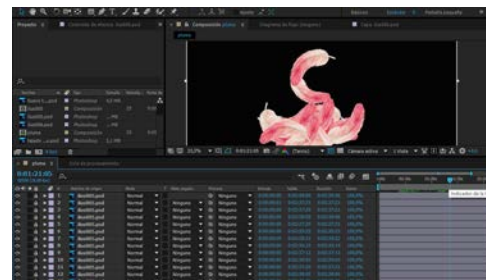
Las plumas son la parte más elaborada de la animación, seleccioné una de las plumas escaneadas y se trabajó el movimiento pluma a pluma, intentando darle un efecto pausado al caer y posarse formando un nido. Justo antes de salir el flamenco con la torre, las plumas comienzan a temblar, para ello se aplicó el efecto una por una.

Con respecto al flamenco y la torre, utilicé las imágenes escaneadas para la ilustración (el flamenco, el trofeo de madera, el huevo de baldosas y el paraguas). Las coloqué en After Effect, y una a una, fui haciendo el movimiento de salida del nido.

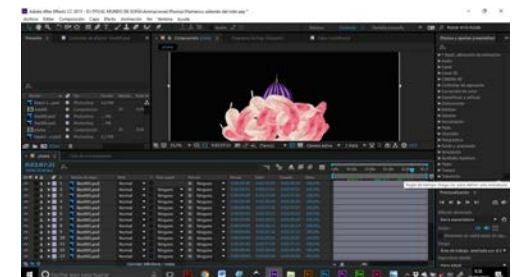
(Imágen 82)



(Imágen 83)



(Imágen 84)



El movimiento de la cámara se hizo con un aumento de escala del flamenco y posteriormente se aleja hasta poder ver la imagen entera. Cuando llega este momento, una rafaga de viento trae un mar de nubes (compuesto por las nubes utilizadas al principio de la imación en diferentes escalas) que cubren al completo toda la imagen. Finalmente surge un título con la frase: Abre tu mundo a la imaginación.



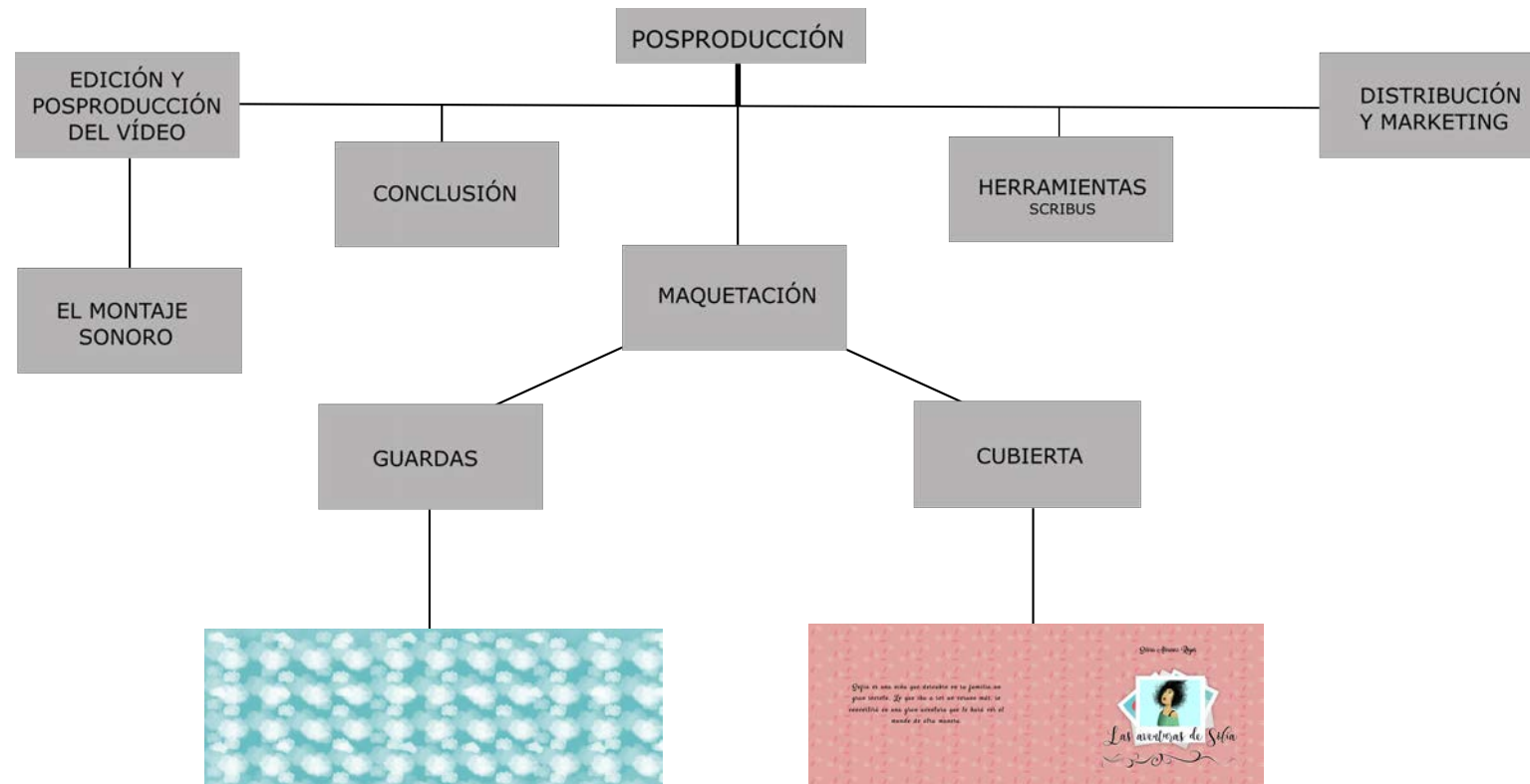
(Imágen 85)



(Imágen 86)

### 6.3.- POSPRODUCCIÓN

A través de esta fase se realizan todas aquellas tareas dirigidas a dar el acabado final de todas las partes implicadas en el proyecto. Ha significado: iniciar el proceso de diseño y maquetación con todas las decisiones que implica (tipografía, colores, portada, aplicar el layout, sangrado, etc.), terminar y ajustar las ilustraciones a las características del libro (ajuste final mediante Photoshop, dimensiones, color, resolución) y, por último, la edición y sonorización final de la animación.



### 6.3.a.- El edición y postproducción del vídeo

Para la elaboración del video final se exportaron a vídeo en formato avi todas partes constituyentes de la animación que fueron trabajadas por separado. Cada parte fué importada al programa de edición Premier y colocadas en la línea de tiempo en distintas capas de vídeo siguiendo el esquema temporal ofrecido por el storyboard.

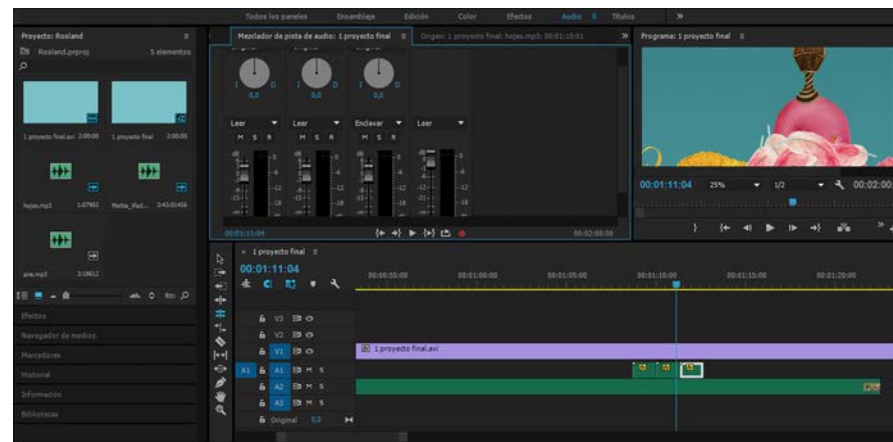
#### El montaje sonoro

Mediante la banda sonora la obra de animación adquiere el sentido final que se desea transmitir. El sonido es una fuente de expresión que permite agregar cierta información adicional al receptor. Mediante el correcto uso de los recursos sonoros podemos crear ideas y estados emocionales. Los recursos sonoros que he utilizado son: la música y el ruido.

En el caso de la música dura toda la animación, su melodía se caracteriza por combinar en una cadencia, paulatinamente acelerada, sonidos altos (que evoca energía, excitación, actividad) y suaves (con evocaciones de calma, paz, delicadeza). Una acentuación con agudos realzados (frágil, emocionante, preciso), una calididad tonal pura (pureza, dulzura, directa) su velocidad es en algunos tramos lenta (serio, digno, importante) y en otros rápida (excitante, alegre, esperanzado), tiene un fraseo de repetición irregular (característica, personalidad, desorden), una duración sostenida (persistente, monótona, estabilidad).

Aparte, la música también expresa un estado animico que facilita la comprensión de la situación al receptor. En esta concretamente expresa tranquilidad, cordialidad, elegancia e irrealidad.

(Imágen 87)



El ruido es un elemento utilizado puntualmente en situaciones requeridas, por ejemplo, en este trabajo hay 2 ruidos, el crecimiento de las hojas y el movimiento de las plumas (dura en ese periodo de tiempo y es el ruido concreto que emiten) y el movimiento de las nubes (donde se oye el sonido del viento)

### **Procesado final y obtención del vídeo terminado**

Finalizadas la edición de vídeo y audio se obtiene el vídeo final, una vez procesado a una resolución HD 1920x1080. y formato H264.

### 6.3.b.- Herramientas

#### Scribus:

Scribus es un programa de maquetación de páginas con la característica de ser un software libre, que "ofrece gran rendimiento en la creación de publicaciones por ordenador" (6). Otorga diseños y diagramas parecidos a programas comerciales. "Entre su características más relevantes Scribus soporta la mayoría de los principales formatos gráficos, además de SVG, el manejo de fuentes e imágenes, la manipulación de color CMYK y la administración de color ICC" (7). Además puede crear presentaciones animadas en PDF y formularios. Entre sus recursos se encuentra la realización de periódicos, folletos, boletines de noticias, carteles y libros. Es una aplicación muy práctica y potente que ayuda a los alumnos a realizar una muy buena maquetación sin gastar dinero

---

(6)"Scribus." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Accessed 07 de Julio del 2017. <https://es.wikipedia.org/wiki/Scribus>.

(7)"Scribus." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Accessed 07 de Julio del 2017. <https://es.wikipedia.org/wiki/Scribus>.

### 6.3.c.- Maquetación del libro

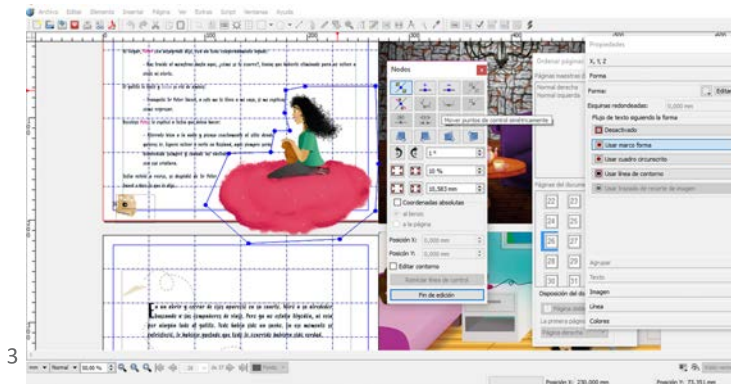
A la hora de maquetar hay que pensar en distintos factores, el cuerpo del cuento, las guardas y la cubierta.

#### El cuerpo del cuento

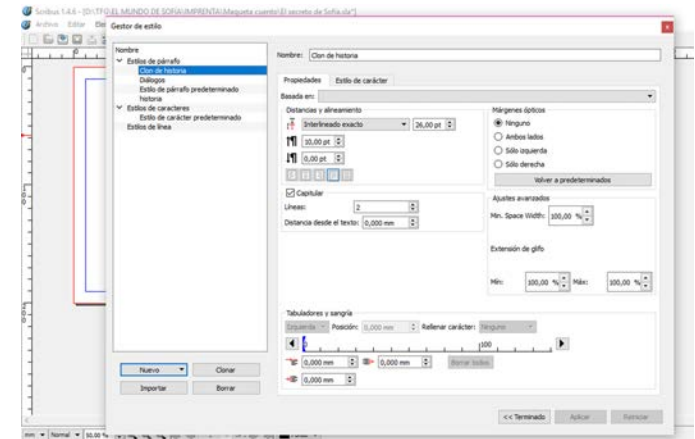
Para llevar a cabo la maquetación del cuento en Scribus, hay que tener en cuenta un dato muy importante, hay que tener todos las imágenes que quieras insertar en la composición guardados en la misma carpeta donde guardes el archivo de la aplicación. Una vez tenemos este dato presente la maquetación es sencilla.

En primer lugar establecemos los parámetros que deseamos que cumpla el proyecto. Especificando las medidas de las hojas y los sangrados al crear el documento, definiendo los estilos 1, una herramienta que te deja seleccionar la tipografía, el tamaño de la letra, la separación de párrafos etc, para facilitar la edición del texto y las páginas maestras 2 donde los elementos que coloques en este lugar aparecerá colocado en todas, como por ejemplo la numeración de las páginas y las decoraciones.. A continuación coloque el guión y las ilustraciones (intentando crear una composición con armonía). Para hacer esto es mejor ayudarse con las líneas guías, además en algunos casos donde hacer que el texto esquite la imagen 3.

(Imágen 90)

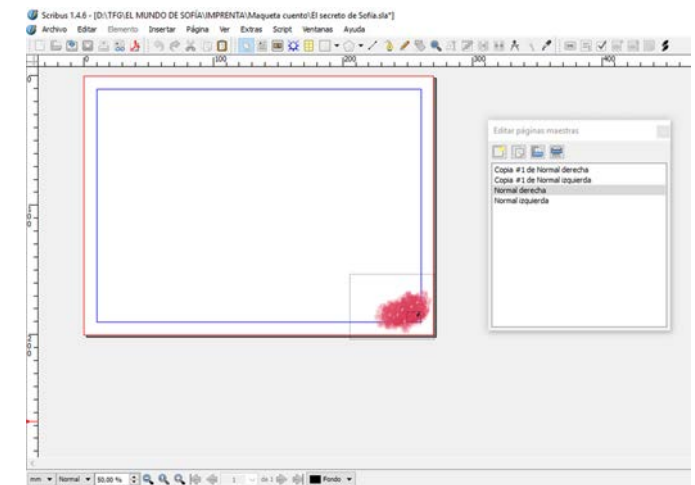


3



1

(Imágen 88)



2

(Imágen 89)

## Las guardas

Las guardas es una hoja que une las páginas interiores de un cuento tanto de tapa dura como blanda a su cubierta. Las guardas no son parte de la paginación del cuento, son páginas aparte.

Para mis guardas quise repetir alguna parte importante del cuento, y elegí las nubes, con un fondo azul dándole contraste con el rosa de la cubierta del cuento.



(Imagen 91)



## Cubierta

La cubierta en encuadernación es ambas tapas que protegen al cuento, además es lo primero que ve el lector y en muchas ocasiones lo que le hace decantarse por leer la historia de su interior.

Para elaborar esa cubierta me basé en los elementos principales de la historia, que son la fotografía, el flamenco (plumas), y el rosa (dado por el flamenco). Mezclando estos tres componentes obtuve la siguiente composición



(Imágen 92)

## 7.- Conclusión

Las aventuras de Sofía es más que un trabajo académico, es un proyecto que me ha ayudado a ver que soy capaz de hacer con esfuerzo y dedicación para conseguir una obra original en el ámbito de la ilustración y animación. Con las metas que me he propuesto he tenido que trabajar las diversas facetas implicadas para llegar a realizar un "cuento infantil". He tenido aprender a utilizar las herramientas necesarias en su elaboración, lo cual ha sido muy enriquecedor para mi formación. En este sentido estoy muy satisfecha con el resultado final, aunque soy consciente de que esta versión del libro impreso requiere de una serie de correcciones que solucionen determinados aspectos detectados.

Tras la finalización del trabajo es necesario revisar la consecución de cada uno de los objetivos planteados en este proyecto, de manera que puedo enunciar las conclusiones de este TFG de la siguiente manera:

Se ha realizado un análisis en torno a la idea de cuento y sus variantes dentro del marco teórico, lo que ha permitido llevar a cabo, de manera coherente, la propuesta que presento.

La utilización adecuada de la tecnología de almacenamiento en la nube y la de los códigos QR me ha permitido incorporar satisfactoriamente la animación al libro realizado.

Creo haber avanzado en el aprendizaje, tanto de las técnicas de ilustración como de animación, como creo que queda patente en el resultado obtenido.

He conseguido desarrollar un estilo creativo propio a través de un lenguaje gráfico personal a pesar de las dificultades derivadas de la utilización de unas técnicas y unos medios técnicos limitados y en gran parte desconocidos, lo cual supuso todo un reto.

Creo haber superado en gran medida mis carencias en las técnicas de ilustración digital, mediante la utilización de programas específicos y los recursos técnicos disponibles (tableta gráfica, ordenador personal).

Me he enfrentado a la narración de una historia original, lo que ha supuesto trabajar varios borradores hasta conseguir redactar un texto adecuado para el público al que va dirigido y que fuese capaz de llamar y mantener su atención a lo largo de su lectura.

Finalmente decir que este proyecto no queda cerrado aquí, mi intención es seguir desarrollándolo con futuros volúmenes en el que se plantearan nuevas aventuras de Sofía y los personajes que la acompañan.

## 8.- Bibliografía

Sisniega, Lorenzo Portillo. Nueva Enciclopedia Universal. Madrid: Durvan, 2005.

González, Cristina, y Federico Delgado. Diccionario Espasa De La Lengua Española: Secundaria Y Bachillerato. Pozuelo De Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, 2005.

Pérez Jiménez, Mauricio. Nuevos medios en la imagen. Servicio de impresiones Universidad de La Laguna, 1999

"Bibliotecas Escolares." Los Cuentos | Bibliotecas Escolares. Accessed July 07, 2017. [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd\\_2013/m5\\_5/los\\_cuentos.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/los_cuentos.html)

"Definición De Fábula." ¿Qué Es Fábula? - Su Definición, Concepto Y Significado. Acceso 07 de Julio del 2017 <http://conceptodefinicion.de/fabula/>

EDITORES: Instituto Nacional De Tecnologías Educativas Y De Formación Del Profesorado -INTEF- Ministerio De Educación, Cultura Y Deporte-Gobierno De España. "Recursos." INTEF - EducaLAB. Acceso 07 de Julio del 2017.

"Bibliotecas Escolares." El álbum Y El Libro Ilustrado | Bibliotecas Escolares. Acceso 07 de Julio del 2017. [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd\\_2013/m5\\_5/el\\_lbum\\_y\\_el\\_libro\\_ilustrado.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html)

"Inkscape." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Acceso 07 de Julio del 2017. <https://es.wikipedia.org/wiki/Inkscape>

"Krita." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Acceso 07 de Julio del 2017. <https://es.wikipedia.org/wiki/Krita>.

"Scribus." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Accessed 07 de Julio del 2017. <https://es.wikipedia.org/wiki/Scribus>.

"AdobeAfterEffects." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Acceso 07 de Julio del 2017. [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_After\\_Effects](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects)

"AdobePremierePro." Wikipedia. 05 de Julio del 2017. Acceso 07 de Julio del 2017 [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Premiere\\_Pro](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)

"Bibliotecas Escolares." El álbum Y El Libro Ilustrado | Bibliotecas Escolares. Acceso 07 de Julio del 2017. [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd\\_2013/m5\\_5/el\\_lbum\\_y\\_el\\_libro\\_ilustrado.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html).

Sin autor. La novela de aventura. <http://www.iestiemposmodernos.org/biblioteca/joven%20c%20l/aventuras.htm>, Acceso 07 de Julio del 2017.

Pulgar Liqueste, Verónica. El cuento ilustrado como recurso para trabajar la creatividad infantil <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/15946/1/TFG-L1021.pdf> .Acceso 07 de Julio del 2017.