



JULIA

2014

Y EL MONSTRUO

ET MONSTRUO

JULIA Y EL MONSTRUO

Trabajo de fin de grado

Verónica Alberto Cámara

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

Junio 2018

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Planteamiento y elección del tema.....	2
3. Objetivos.....	3
4. Marco teórico.....	4
5. La propuesta creativa.....	7
5.1. Preproducción.....	8
5.2. Producción.....	21
5.3. Postproducción.....	35
6. Conclusión.....	41
7. Bibliografía.....	42

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer en primer lugar, a mi tutor Mauricio Pérez Jiménez, por enseñarme el mundo de la ilustración más allá de un papel y por la ayuda y atención prestada durante toda la etapa universitaria y sobre todo, en este proyecto.

En segundo lugar, quería agradecer tanto a mi familia como a mis amigos, quienes me han servido de inspiración para los personajes de esta historia y a los que llevo utilizando como modelos en numerosas ocasiones.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este proyecto se recoge todo el proceso llevado a cabo en "Julia y el monstruo". Destinado a un público infantil, este cuento narra, en tercera persona, la historia de Julia, una niña que comienza a escuchar ruidos en su habitación. Creyendo que se trata de un monstruo, hace lo imposible por encontrarlo. Ha sido realizado en su mayoría con técnicas digitales, siendo los bocetos previamente escaneados y posteriormente trabajados con varios programas . Este trabajo se engloba dentro de la categoría de álbum ilustrado, y muestra todos los pasos a seguir desde la concepción de la historia, el proceso creativo de las ilustraciones y la maquetación del cuento para su posterior impresión.

Cuento ilustrado, cuento de terror, ilustración digital, público infantil, noche.

ABSTRACT AND KEY WORDS

In this project the whole process carried out in "Julia and the monster" has been collected. Mainly destined for a child audience, this story tells, in third person, the story of Julia, a girl who starts to listen noises in her room. Believing that it is a monster, she does the impossible to find it. It has been worked mostly with digital techniques, with previously scanned sketches and then worked with diverse programmes. This work is included in the category of illustrated album, and shows all the steps to follow from the conception of the story, the creative process of the illustrations and the layout of the story for its later printing.

Illustrated story, horror story, digital illustration, children's audience, night.

1.Introducción.

Este trabajo se centra en todo el proceso que requiere la creación de un álbum ilustrado, en este caso "Julia y el Monstruo". Cuando se plantea la idea de crear desde cero un álbum ilustrado digital se corren ciertos riesgos, ya que supone todo un reto. A pesar de tratarse de un complejo trabajo el desarrollo de las ilustraciones para luego realizar la maquetación, el arte digital te ofrece un mundo de posibilidades difícil de plasmar en un papel, es por ello, su auge en las últimas décadas. La práctica hace al maestro, y las carencias en el ámbito digital son claramente notables. Alcanzar un buen nivel con este tipo de técnica es complicado en el primer momento, ya que hay que acostumbrarse a utilizar la tableta gráfica.

La memoria académica recoge los aspectos requeridos para la realización del mismo, tanto su parte teórica en la que se enmarca el contexto de este tipo de narrativas como práctica, en la que podemos visualizar paso a paso cómo se han ido realizando las ilustraciones. Su parte más densa se encuentra tras la propuesta creativa, en la que se desarrollan los procesos de preproducción, producción y postproducción.

2.Planteamiento y elección del tema.

Las primeras ideas en cuanto a la creación del trabajo fueron la de ilustrar algunas canciones e incluso poesías, pero a la hora de llevar a cabo la parte gráfica aparece cierta incertidumbre. Al crear un relato desde nuestro propio pensamiento nos lleva a imaginarnos tanto a los personajes como los espacios donde se encuentran, haciéndonos más fácil recrearlos visualmente, por lo tanto, se toma la decisión de escribir una historia propia.

Uno de los principales obstáculos durante la realización del trabajo, ha sido la elección del tema, ya que la idea principal era desarrollar una historia de misterio para un público a partir de 16 años, siendo esta una opción más simple que la de adentrarnos en la cabeza de un niños, dada su naturaleza imaginativa y su inocencia. Finalmente, es una anécdota personal la que sirve como inspiración para crear la narración definitiva siendo ésta posteriormente adaptada a la literatura infantil.

3.Objetivos.

El objetivo general de este trabajo es la creación de un cuento ilustrado para un público infantil con edades comprendidas entre los 9 y 12 años.

Entre los objetivos específicos del trabajo se encuentran:

- Desarrollar una historia propia tanto a nivel visual como narrativo.
- Ser capaz de llevar a cabo un proyecto editorial desde su concepción hasta su publicación.
- Mejorar la técnica de dibujo.
- Completar mi formación mediante la utilización de herramientas digitales.

4.Marco teórico.

Narración

Cuando hablamos de una narración, nos referimos a la forma en la que relatamos una historia, incluyendo tanto lo que sucede dentro de un espacio temporal, en un entorno determinado y las vivencias de cada personaje. Estos hechos pueden ser tan reales como ficticios, de ahí podemos dividir la narración en dos tipos. Narración literaria, dotada de cierta estética para resultar más atractiva al lector; y la narración no literaria, cuya misión es simplemente informativa, sin necesidad de incorporar ningún tipo de elemento decorativo.

Los inicios de la forma narrativa datan de la época antigua, durante la aparición del lenguaje. Su estructura está compuesta por una introducción, donde se presentan tanto a los personajes, como los espacios en los que se desarrolla la historia, un nudo, donde aparece algún tipo de conflicto cuyos protagonistas deberán solucionar, y un desenlace, donde se relata cómo se ha resuelto el problema para concluir la narración.

Cuento

El origen de cuento, proviene del término latino *comptunus*, o lo que es lo mismo, “cuenta”. Se trata de una breve narración, compuesta generalmente, por hechos imaginarios. Sus características principales son la corta extensión del relato, cuyo argumento no suele presentar demasiada complejidad y la poca cantidad de personajes. Dentro de este concepto, podemos diferenciar entre el cuento popular y el literario.

Los cuentos populares se basan en la transmisión oral de las narraciones tradicionales de generación en generación, por lo tanto es normal que haya varias versiones de un mismo cuento. En el caso de los cuentos literarios, la vía de transmisión es a través de la escritura, por lo tanto está más ligado al término del cuento moderno, a diferencia de la mayoría de cuentos populares, a este tipo de relatos si se les atribuye un autor determinado.

Libro y álbum ilustrado .

Entre las opciones que podemos encontrar respecto a las formas de representar un conjunto de ilustraciones, se pueden distinguir; el libro ilustrado y el álbum ilustrado:

Un libro ilustrado está formado por un texto, acompañado por una serie de ilustraciones relacionadas con la historia que se narra. Las ilustraciones, en su mayoría son prescindibles, ya que, dada su naturaleza puramente estética, el libro puede leerse de igual forma sin necesidad del empleo de imágenes. El texto suele escribirse primero, dando pie a la creación de ilustraciones.

En un álbum ilustrado, en cambio, texto e imágenes están integrados entre sí, teniendo mayor valor la parte gráfica, ya que, en este caso, son las ilustraciones las que complementan al texto. Ambos se crean de forma simultánea. En su mayoría escritor e ilustrador suelen ser la misma persona. Este tipo de libros, a pesar tratarse de relatos más breves, crean al lector una necesidad de interpretar la lectura más allá de las palabras.

4.1. Antecedentes.

Antecedentes personales

El proceso creativo fue bastante arduo desde el comienzo. Durante los cuatro años de carrera los estudiantes realizamos miles de dibujos. La gran mayoría no llegan a salir de una carpeta. Algunos de ellos son de entrega obligatoria, con una temática propuesta y una técnica determinada. En mi caso, la mayoría fueron realizados en acuarela. No fue hasta el tercer año cuando comenzamos a tener contacto con el dibujo digital.

Al principio se hace difícil ya que, sin tener ninguna noción previa sobre ilustración digital, acostumbrarse a utilizar la tableta gráfica es un proceso que lleva tiempo. Finalmente el dibujo digital se convierte en algo placentero. A pesar de las dificultades encontradas al comienzo del proyecto, poco a poco las habilidades en esta técnica han ido progresando, dando lugar a serie de ilustraciones con un estilo con mejores acabados visuales.

Antecedentes en cuanto a la creación de la historia.

La historia, tiene claras influencias de un videojuego de terror y fantasía; “Fran Bow”, que narra la tragedia de una niña que, tras descubrir los cadáveres de sus padres en un misterioso asesinato, huye con su gato al bosque, donde sufre una conmoción. Al despertar se encuentra en un psiquiátrico, en el cual le suministran unas pastillas que le provocan visiones, haciéndole creer que ve monstruos. Su misión se centra en escapar de la institución mental para buscar a su gato e irse a vivir a casa de su tía, el único familiar que le queda.

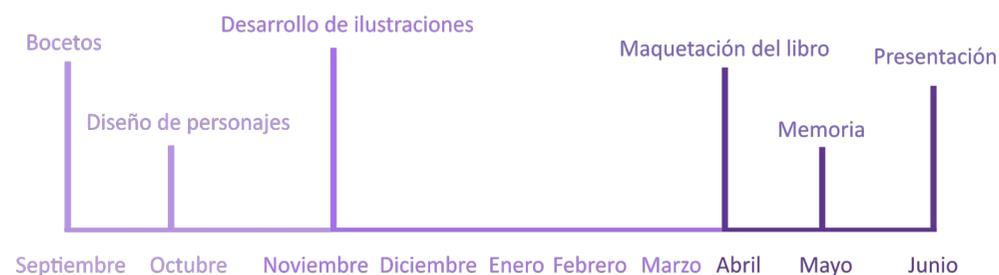
Otra de las narraciones que han servido como inspiración, es la novela de Patrick Ness, y su posterior adaptación al cine, “Un monstruo viene a verme “ donde un niño comienza a tener pesadillas desde que su madre cae enferma, hasta que una noche un monstruo se presenta en su ventana.

5.La propuesta creativa.

5.1.Metodología utilizada.

La metodología utilizada en este trabajo está formada por tres etapas según el modelo habitual en los entornos profesionales; preproducción, producción y postproducción. En cada una de ellas iremos centrándonos en todos los aspectos del proyecto, desde su concepción en la parte de preproducción, su desarrollo, que tiene lugar en la producción y su conclusión que se sitúa en la postproducción.

El trabajo se ha realizado según el siguiente cronograma.



5.1.1.Preproducción.

La primera etapa de nuestro proyecto es la preproducción, en ella comenzamos a elaborar una serie de ideas que posteriormente se irán desarrollando. Se elabora la historia, y a su vez se van realizando los primeros bocetos para ir teniendo una primera aproximación del contenido visual del cuento.



(Imagen 1)



(Imagen 2)



(Imagen 3)

5.1.2.Idea.

Cuando se comenzó el proyecto, la idea principal, no era, ni de lejos la misma que se refleja actualmente. Un año y numerosos dibujos después, se ha conseguido un estilo que dista mucho de los primeros esbozos realizados. Ha sido un trabajo que ha llevado bastante tiempo debido a los diferentes cambios, tanto de estilo como de técnicas diferentes para la realización del mismo. La mayoría de la historia tiene lugar de noche, es por ello que predominan los tonos oscuros en los fondos y los motivos relacionados con la noche, como la luna o las estrellas.



(Imagen 4)



(Imagen 5)

5.1.3.Objetivos.

En este caso, los objetivos a seguir se centran específicamente en la creación del cuento, y todo lo que ello engloba. A partir de esto se plantea la realización un cuento infantil atendiendo a todos los aspectos involucrados con vistas a su publicación.

- 1.- Crear una historia original.
- 2.- Plantear unas ilustraciones con un estilo gráfico propio.
- 3.- Crear un diseño de página que mantengan una armonía a lo largo del libro.
- 4.- Crear una obra que permita potenciar la curiosidad y la creatividad en el niño.

5.1.4.Referentes

Jason Chan

Nacido en 1983 en California, Estados Unidos. Artista aficionado a los videojuegos, dibujos animados y cómics que estudió ilustración en la Universidad de Arte de San Francisco. En la actualidad trabaja en la empresa de videojuegos Riot Games como diseñador de personajes y realizando ilustraciones para marketing.



(Imagen 7)

También ilustra novelas para adultos, de ciencia ficción y de fantasía.

En cuando el diseño de personajes, a pesar de que la mayoría de los trabajos de Chan muestran ilustraciones con una estética de carácter más realista, una mezcla entre el estilo manga y el occidental también forma parte de otras tantas de sus obras, las cuales han sido tomadas como referencias para la realización del trabajo.



(Imagen 6)



(Imagen 8)

Madga Proski

Artista nacida en Tarnów,Polonia, lugar donde realizó ciertos estudios relacionados con el arte. Actualmente reside en Alemania, trabajando como ilustradora para empresas como Ubisoft Company o Gamelion Studios.

La elección de elegir a esta artista, se debe a que gran parte de sus creaciones tienen un halo de misterio, que expresa a través de los trazos y la forma que tiene de emplear el color en su obra.



(Imagen 9)



(Imagen 10)

Ebony Glenn

Artista e ilustradora nacida en Atlanta, Estados Unidos. Estudió Arte en la universidad de North Georgia, especializándose en dibujo y pintura. La mayoría de sus trabajos se centran en los más pequeños, está representada por The Bright Agency, en la que se encuentran numerosos ilustradores cuyas obras son de temática infantil.

Su estilo es delicado y alegre, lo que hace que sus obras transmitan la dulzura de los niños, su influencia en este trabajo tiene que ver principalmente con los temas que trata.



(Imagen 11)

(Imagen 12)



(Imagen 13)

Habib Louati

Es un artista y director de cortos de animación . Se graduó en animación tradicional por la Escuela de cine, animación, videojuegos y diseño gráfico Gobelins de París. Trabajó como animador 2D y director en spot televisivo para la marca Kellogs al igual que en Persépolis, una película de animación francesa basada en una novela. Además, fue artista gráfico en la película Un Monstruo en París, así como animador y director en la película Titeuf.

En el año 2010 comenzó a ilustrar para el equipo Illumination Mac Guff, participando como artista gráfico en la creación de películas como: Gru, mi villano favorito (segunda y tercera parte), así como en “Lorax “y en “Los Minions “ entre otras.

Su estilo destaca por ser dinámico, creando personajes muy expresivos a través de sencillos trazos.

Habib, ha sido escogido como referente debido a que los diseños de sus personajes han sido, en general, niños, ya que la mayoría de las películas para las que ha trabajado son infantiles.



(Imagen 14)

(Imagen 15)



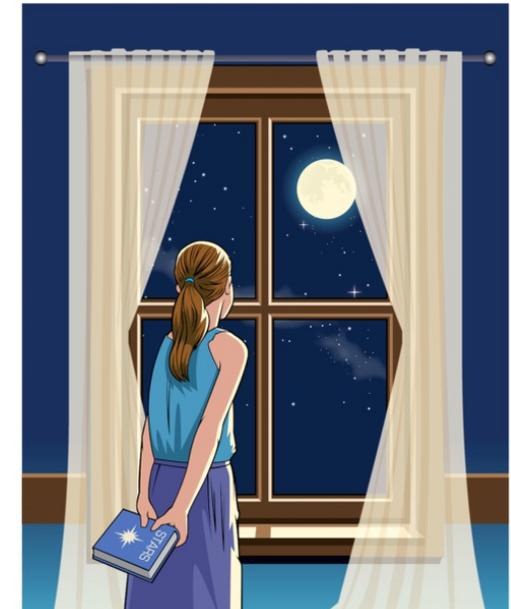
(Imagen 16)

Brad Hamann

De origen neoyorkino, se graduó en la escuela de diseño Parsons, actualmente trabaja tanto en publicidad como en editoriales y también enseña ilustración digital en la universidad de Syracuse y en el Marist College.

Su estilo es principalmente de carácter humorístico, que mezcla con cómic y arte pop y diferentes técnicas que se engloban dentro del realismo, para ello utiliza programas como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Además de la elección de estos artistas, también se han tomado como referentes tanto para la realización de los personajes, como de los fondos, imágenes propias, al igual que otras sacadas de páginas como Pinterest e incluso de catálogos de muebles.



(Imagen 17)



(Imagen 18)

Omar Aranda

Nació en la ciudad de Buenos Aires y se graduó en la Escuela Nacional de Bellas Artes de la misma ciudad.

Comenzó su actividad profesional realizando trabajos de licencia para DC comics (Looney Tunes y Animaniacs) y Disney publishing. Más tarde orientó su trabajo a la ilustración de cuentos infantiles y libros educativos para niños y diseño de personajes trabajando para reconocidas editoriales alrededor del mundo y de su país durante 20 años. Ha participado también como invitado en numerosas Ferias del Libro infantil en Buenos Aires.



(Imagen 19)

(Imagen 20)



(Imagen 21)



5.1.5.Sinopsis.

Una niña comienza a escuchar ruidos mientras intenta dormir, cree que hay un monstruo en su habitación. Tras varios intentos fallidos por encontrar la procedencia de dicho ruido, la niña tiene una pesadilla y su padre, que acude a ayudarla, descubre que el “monstruo” era , en realidad, el vecino roncando.

5.1.6.Historia.

(Página texto)

Julia es una niña de 9 años que adora leer, jugar y estar con su gatita Lulú.

Con la próxima llegada de un nuevo miembro a la familia, su hermanito, los padres de Julia han reformado y convertido el antiguo despacho en una hermosa habitación para ella. Julia está contentísima, es más grande, que la anterior, más luminosa y está decorada con su color favorito, el violeta.

(Página texto)

Cada noche, la pequeña cae rendida leyendo alguno de sus cuentos favoritos, hasta que una noche se quedó leyendo hasta muy tarde y comenzó a escuchar ruidos. Se quedó en silencio por un momento a ver si descubría de qué se trataba.

- ¿Mamá, eres tú?, ¿Papá? - Preguntaba Julia.

El ruido se hacía más y más intenso y la niña, que intentaba no asustarse, sabía que aquello no era cosa de su imaginación. Respiró hondo y susurró:

-No voy a tener miedo, los monstruos no existen.

(Página texto)

Sacó de su mesilla de noche una linterna y miró debajo de la cama, encontrando solo alguna pelusa y un par de zapatillas. Fue hacia el armario casi de puntillas para no hacer ruido y abrió la puerta con cautela. Rebuscó entre la ropa, tampoco había nada. Corrió de nuevo hasta su cama se dio cuenta de que la habitación se había quedado en silencio.

(Página texto)

A la mañana siguiente, Julia despertó entre las alborotadas sábanas, y pensó que todo había sido una pesadilla. Pasó un día estupendo en el colegio, junto a sus amigos riéndose y contándoles su extraño sueño. Al llegar la tarde hizo sus deberes y se puso a dibujar. Después de cenar, se lavó los dientes y se fue a la cama.

(Página texto)

Cogió un libro entre el montón que tenía en su mesilla y siguió leyendo por donde lo había dejado la noche anterior. Pasaron las horas y Julia, que se había quedado dormida, abrió los ojos en mitad de la noche escuchando de nuevo el fastidioso ruido.

(Página texto)

Esta vez, fue hacia la ventana y la abrió pensando que provenía de fuera, pero la calle estaba completamente silenciosa. La niña volvió a coger la linterna y dijo con voz temblorosa. -¿Hay alguien ahí?- Dijo asustada.

De pronto, todo quedó en silencio, como si alguien fuera a responderle, pero volvió a sonar más y más fuerte cada vez.

Julia no podía dormir, había revisado todos los rincones de su habitación, quería llamar a sus padres, pero sabía que ya era mayor para creer en historias de monstruos. Así que, tratando de vencer sus miedos, continuó su lectura.

(Página texto)

Al día siguiente se despertó tarde, era sábado y no tenía colegio. Estuvo todo el día con su madre de compras. Llegó tan agotada que se lavó los dientes y se fue a dormir.

(Página texto)

Tras dos noches escuchando aquel extraño ruido, Julia, que no quería irse a dormir sola, dio las buenas noches, cogió a Lulú en brazos y fueron hasta su habitación.

Después de dos horas sin oír al "monstruo", la niña, que no paraba de bostezar se recostó sobre su almohada para intentar dormir, hasta que de repente Lulú comenzó a maullar hacia la pared, en ese preciso momento volvió a escucharse esa especie de rugido.

(Página texto)

Los maullidos hicieron que el ruido parase por lo que la niña había conseguido dormirse. De pronto, Julia sintió algo frío que caía sobre su espalda. Miró hacia abajo y no vio a Lulú. La luz de la ventana proyectaba una sombra que brotaba sobre su pared, se giró muy despacio y frotó sus ojos, pues no podía creer lo que estaba viendo.

Una enorme figura de pie junto a la cama, ojos rojos como rubíes y afilados colmillos que emergían de su boca rebosante de saliva. La niña se quedó de piedra.

Al ver que su gata no aparecía, tragó saliva y gritó con todas sus fuerzas.

-¡Aaaaaaaaah!-.

(Página texto)

Su padre corriendo entró a la habitación. La gata, que se había despertado con todo el estruendo, se deslizó por el hueco de la puerta sin ser vista.

- ¿Estás bien?. - Exclamó su padre.

La niña se despertó bruscamente y le contó a su padre la historia del monstruo. -Sólo ha sido una pesadilla, sabes que los monstruos no existen- le dijo su padre intentando tranquilizarla.

(Página texto)

De pronto, tocaron la puerta de la entrada. El hombre quedó sorprendido, pues ya era tarde para recibir visitas, se asomó por la mirilla.

Allí estaba su vecino, el señor Navarro, en bata y con cara de pocos amigos. Abrió la puerta. - ¡Qué son esos gritos, estaba durmiendo! - exclamó enfadado el anciano. - Lo siento, la niña ha tenido una pesadilla - dijo el padre de Julia mientras su hija, escondida, escuchaba lo que había pasado. Cerró la puerta y volvió con Julia a la habitación.

(Página texto)

-¿Qué pasa papá?- Preguntó la niña. Su padre, esbozando una sonrisa le contestó -Espera un momento, ya verás -. Pasaron unos minutos y la niña estaba desesperada, hasta que de repente comenzaron los rugidos.

El padre de Julia comenzó a reír, mientras la niña lo miraba preocupada. Le explicó a su hija que lo que ella creía que era un monstruo eran en realidad, los ronquidos del señor Navarro. Ambos rieron y por fin, Julia pudo dormir.

5.2.Producción.

Teniendo ya establecidos los personajes y su entorno con los bocetos previamente realizados, se da paso a la producción. Este proceso es el más extenso y constituye el cuerpo de la memoria, ya que en él se da pie al desarrollo tanto de los personajes, los fondos como a las ilustraciones definitivas. Los diferentes procesos que tienen lugar durante la producción han sido llevados a cabo a través de distintos programas de dibujo digital.

En las imágenes se muestran los numerosos cambios, en cuanto al estilo de los personajes, ya que desde un inicio estaban claros los escenarios y las ilustraciones a realizar.



(Imagen 22)



(Imagen 23)

Se partía desde una base de dibujo digital utilizando el programa Photoshop, la cual carecía de expresividad, por lo que se decide utilizar otro programa, el Adobe Illustrator.

Al igual que en los primeros esbozos digitales, los personajes carecen de expresividad y movimiento, por lo que se procede a realizar los mismos personajes con el programa Inkscape, aunque el problema persiste. Tras varios intentos fallidos mediante el uso de programas digitales, se vuelve al dibujo manual de mano de la técnica de la acuarela.

Tras el escaneado de dichas acuarelas y su posterior retoque digital, el resultado no es el esperado, ya que los fondos digitales y los personajes en acuarela, no se compaginaban entre sí. Finalmente, partiendo de los dibujos escaneados en acuarela y lápiz, se realizan los fondos y los personajes utilizando los programas Adobe Photoshop y Krita.



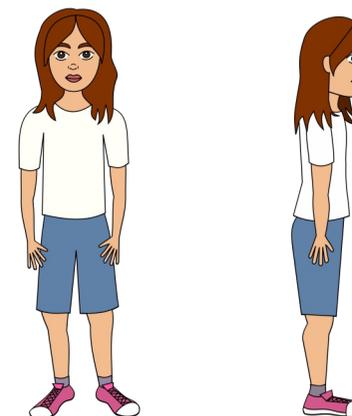
(Imagen 24)

5.2.1. Personajes.

Personaje principal

Julia es una niña de 9 años muy curiosa a la que le encantan la lectura, el dibujo y las artes en general. Adora pasar el tiempo jugando con sus amigos y estar en casa con su familia y su gata, Lulú. Julia es soñadora y entusiasta, necesita estar continuamente inventando y aprendiendo cosas nuevas ya que su desbordante imaginación no le permite estar quieta durante mucho tiempo. A pesar de ser una niña extrovertida e inteligente, comienza a cuestionarse su propia inteligencia en el momento en el que escucha a lo que parece ser un monstruo.

(Imagen 27)



(Imagen 25)



(Imagen 26)



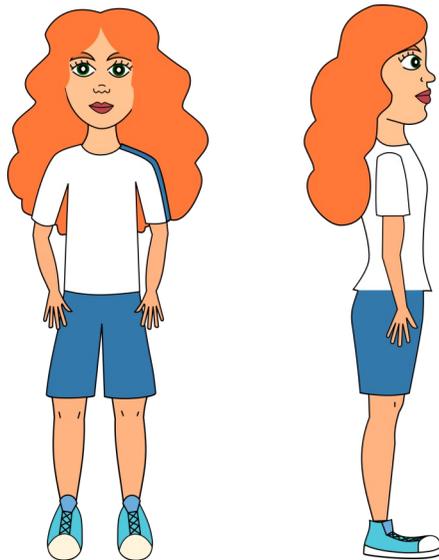
Personajes secundarios.**Elena**

Elena y Julia son amigas desde que apenas tenían uso de razón. Sus padres, también amigos desde hace muchos años son los responsables de este nexo entre ellas. Elena es lo opuesto a Julia, es una niña muy tranquila y paciente, siempre dispuesta a escuchar las locuras e historias de su amiga.



(Imagen 28)

(Imagen 29)



Verónica Alberto Cámara



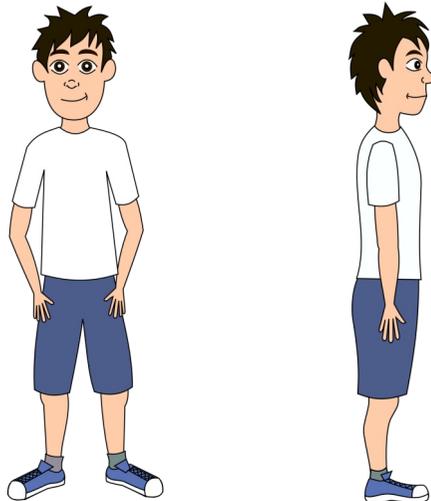
(Imagen 30)

Andrés

Andrés es el tercer integrante del grupo, conoció a las chicas cuando llegó al colegio. Andrés, tiene una personalidad más parecida a la de Julia, es también un niño muy inquieto y curioso, pero a su vez muy inocente. A menudo se cree las historias que Julia le cuenta.



(Imagen 31)



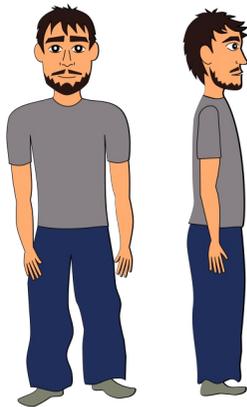
(Imagen 32)



(Imagen 33)

El padre

Víctor es el padre de Julia, un hombre que se preocupa mucho por su mujer y su hija, siempre está pendiente de Julia y suele ser más permisivo ante los deseos de su hija.



(Imagen 34)

(Imagen 35)



(Imagen 36)

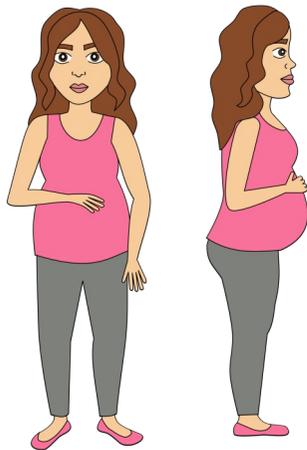
La madre

Clara es la madre de Julia, es, al igual que su marido una persona muy atenta y cariñosa con los suyos. A pesar de ser más obstinada ante la idea de darle caprichos a su hija, está muy contenta con el comportamiento de la niña ante la esperada llegada de su hermano.

(Imagen 37)



(Imagen 38)

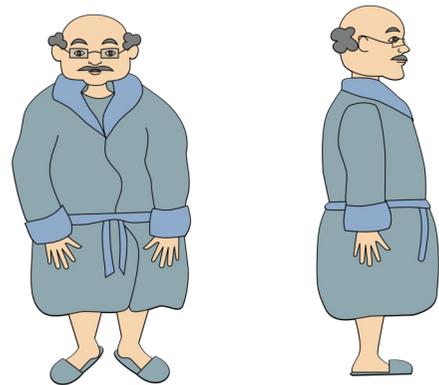


(Imagen 39)

El vecino

Antonio Navarro, es el vecino colindante de Julia y su familia. Es un hombre mayor y tranquilo que apenas sale de casa, pero cuando algo no le gusta demasiado saca su peor cara, en este caso, se cabrea mucho cuando le despiertan de su plácido sueño.

(Imagen 42)



(Imagen 40)

(Imagen 41)

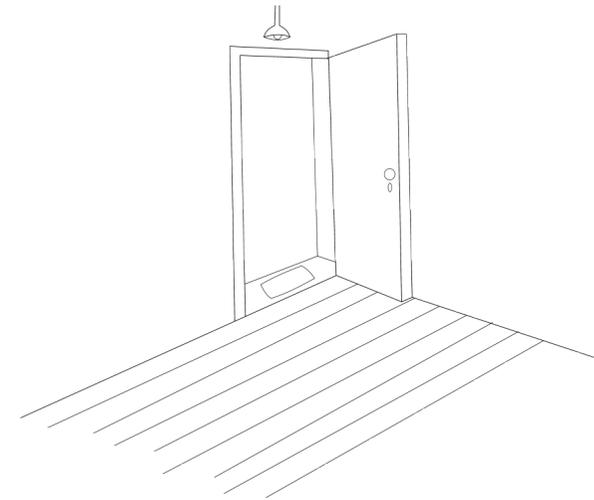


5.2.2.Creación de fondos.

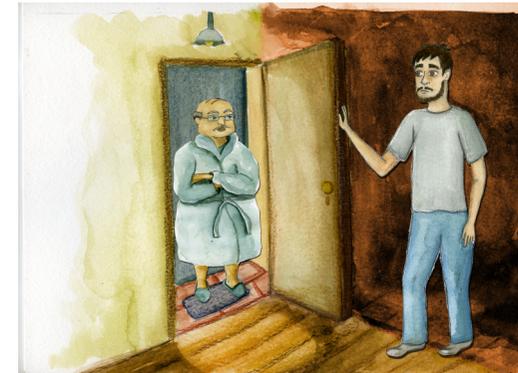
Entre los ambientes en los que se desarrolla la historia, podemos destacar la habitación de Julia, que es el escenario principal, donde ocurre la búsqueda del "monstruo". Algunos de los fondos fueron previamente realizados en Inkscape para conservar la rectitud de la línea, aunque finalmente, ésta fue levemente modificada para que el dibujo se viera más orgánico. Se han tomado como referencia varias imágenes (tanto propias como de internet) de habitaciones infantiles, mobiliario, aulas, etc. La mayoría de los fondos se han realizado atendiendo a la idea de la noche como momento en el que aparece el "monstruo" por lo tanto se ha intentado dar un halo de misterio a través del juego de luces y sombras en dichas ilustraciones.



(Imagen 43)



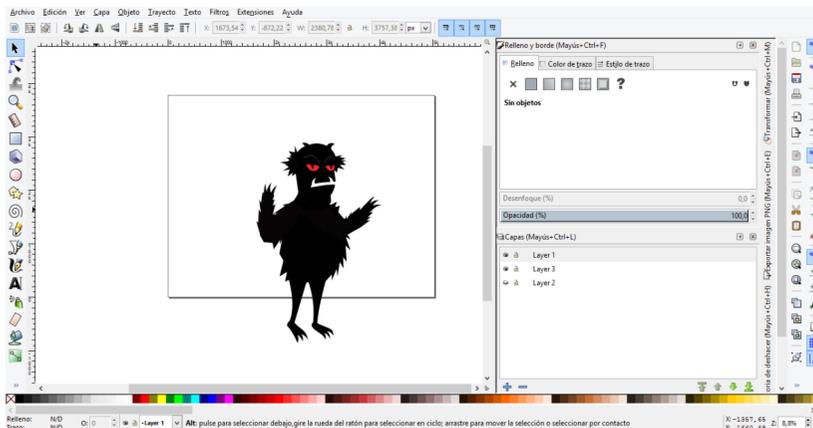
(Imagen 44)



(Imagen 45)

(Imagen 46)

En esta única ilustración donde aparece el monstruo, la cual, forma parte de una pesadilla que ha tenido la protagonista, el fondo se ha realizado utilizando el programa Inkscape para darle forma al personaje y posteriormente ha sido modificada en Adobe Photoshop.



(Imagen 47)



(Imagen 48)

5.2.3. Programas digitales utilizados.

Adobe Photoshop

Es el editor de fotografías más utilizado a nivel mundial. Aunque se suele utilizar principalmente para el retoque fotográfico profesional, siendo un editor de gráficos rasterizados, también es una potente herramienta de dibujo. Trabaja a través de mapa de bits y soporta multitud de archivos de imagen.

Inkscape

Inkscape es un programa multiplataforma, gratuito y de código libre que se utiliza principalmente como editor de gráficos vectoriales, presenta similitudes con el Adobe Illustrator o el Freehand. Utiliza como formato principal el Scalable Vector Graphics.

Krita

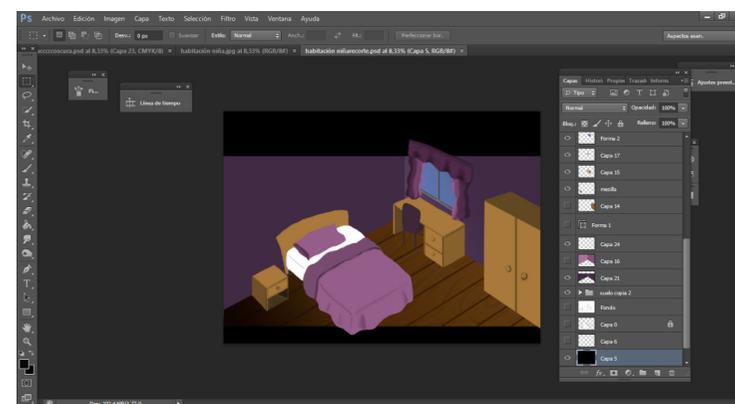
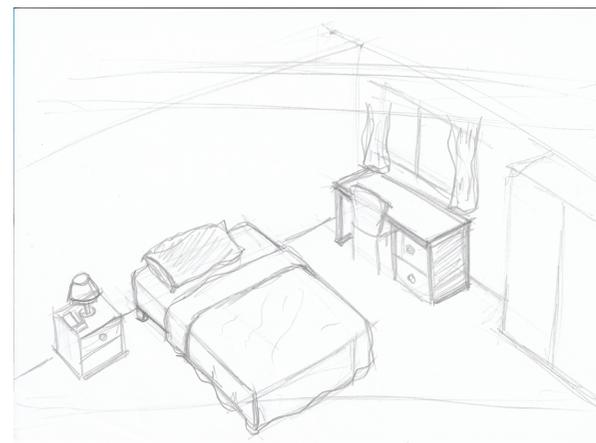
Krita es un programa de dibujo e ilustración digital que ha sido creado por un grupo de artistas con la idea de que todo el mundo pueda acceder a estas herramientas. En este programa se puede trabajar tanto en mapa de bits como en ilustración vectorial, ofreciendo una amplia gama de pinceles. Es también de código abierto y totalmente gratuito.

5.2.4.Creación de Ilustraciones.

El proceso de creación de cada ilustración comienza con uno o más bocetos previos en papel y su posterior escaneado. Después de digitalizarlos, se llevan al programa Adobe Photoshop donde se hará un delineado básico. Dentro de cada ilustración, tanto los personajes como los fondos no están delimitados por un contorno, por lo que el delineado se mantiene en una capa superior, se colorea interiormente y luego se oculta la capa. Una vez tenemos nuestra ilustración coloreada se comienza con las luces y las sombras.

Para darle volumen tanto a objetos como a personajes, se han utilizado varios pinceles, variando opacidad y dureza con tonos más claros u oscuros según se diese una sombra o una luz, además de las herramientas sobreexponer y subexponer que aclaran u oscurecen la imagen. Una vez finalizado este paso, se acoplan todas las capas y se pasa la imagen al modo de color CMYK que es el utilizado para la impresión.

(Imagen 49)



(Imagen 50)



(Imagen 51)

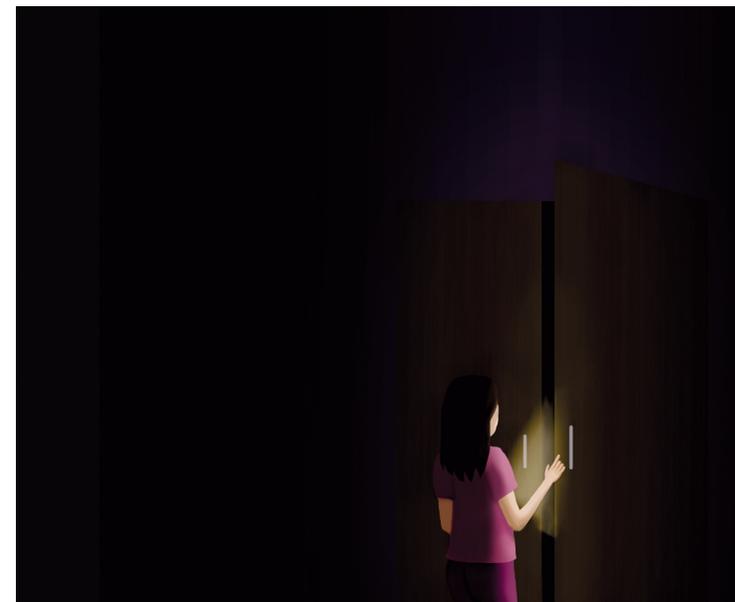


(Imagen 52)

Aquí se ha realizado el mismo procedimiento de escaneado, coloreado y creación de volumen con luces y sombras. En ocasiones el boceto inicial sufre ciertas modificaciones en cuanto a la anatomía y colocación del personaje para dar un carácter más realista a la ilustración.



(Imagen 53)



(Imagen 54)

5.3.Postproducción.

Mediante la postproducción se realizan todas aquellas tareas destinadas a la finalización e impresión del libro.Está formada por la maquetación, ajuste de las imágenes para su impresión, y por la integración de los textos a la página.

5.3.1.Herramientas utilizadas.

Scribus

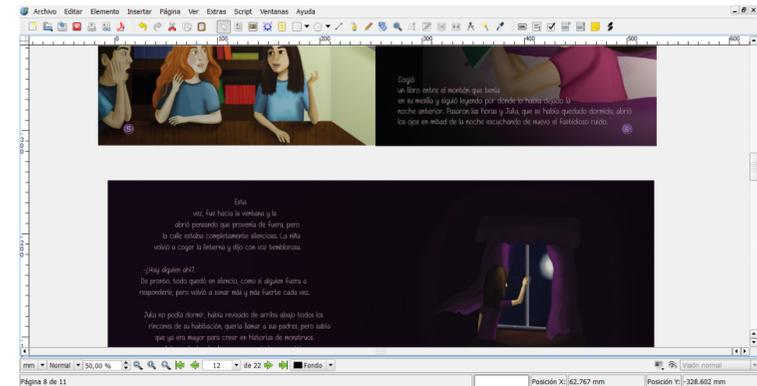
Scribus es un programa de diseño de páginas y maquetación compatible con numerosos sistemas operativos. Es de código abierto, lo que supone que cada vez sea más utilizado por personas tanto profesionales como principiantes. También posee numerosas opciones entre ellas las diferentes gestiones de color, herramientas de dibujo vectorial o la compatibilidad a la hora de exportar o importar distintos tipos de archivos.

5.3.2. Maquetación del libro. (Layout).

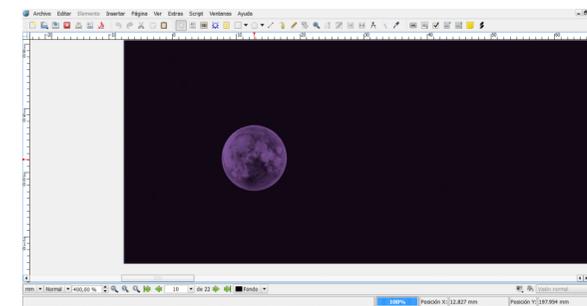
En el momento en el que se inicia el proceso de postproducción, las imágenes deben estar en color CYMK, con 300 px de resolución y ajustadas al formato deseado, dejando una sangría de 3 mm por margen de cara a su impresión.

El libro presenta un formato apaisado de 26x21 cm que cuenta con 22 páginas, entre ellas 13 ilustraciones.

Para realizar la maquetación del libro, o layout, se ha hecho uso de una retícula sencilla para distribuir los elementos en cada página, obteniendo así el diseño de página deseado. La combinación entre texto e ilustraciones ha sido algo compleja ya que el diseño tiene que compaginar entre sí.



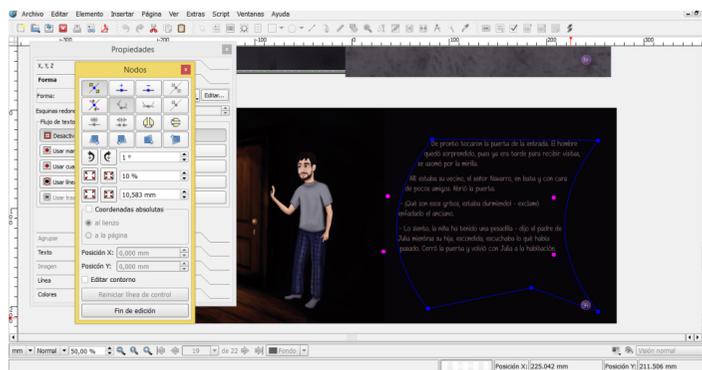
(Imagen 55)



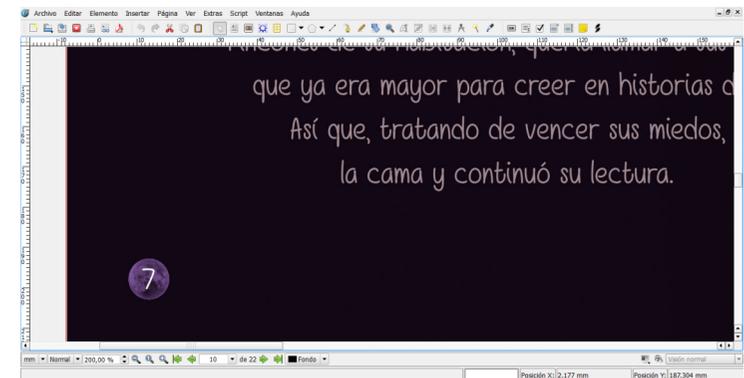
(Imagen 56)

En cuanto a la colocación de cada texto se han empleado la herramienta de nodos que ofrece el Scribus, dándonos la libertad de poder dar cualquier forma a los textos y disponerlos según la ilustración a la que pertenezcan.

Finalmente, se ha añadido un motivo de "luna" a cada número de página. Este motivo se ha creado previamente por photoshop a modo de pincel, para relacionarlo con la temática del cuento.



(Imagen 57)



(Imagen 58)

Tipografía.

La tipografía utilizada para la maquetación del libro ha sido Girls Have Many Secrets por tener un carácter visual más infantil.

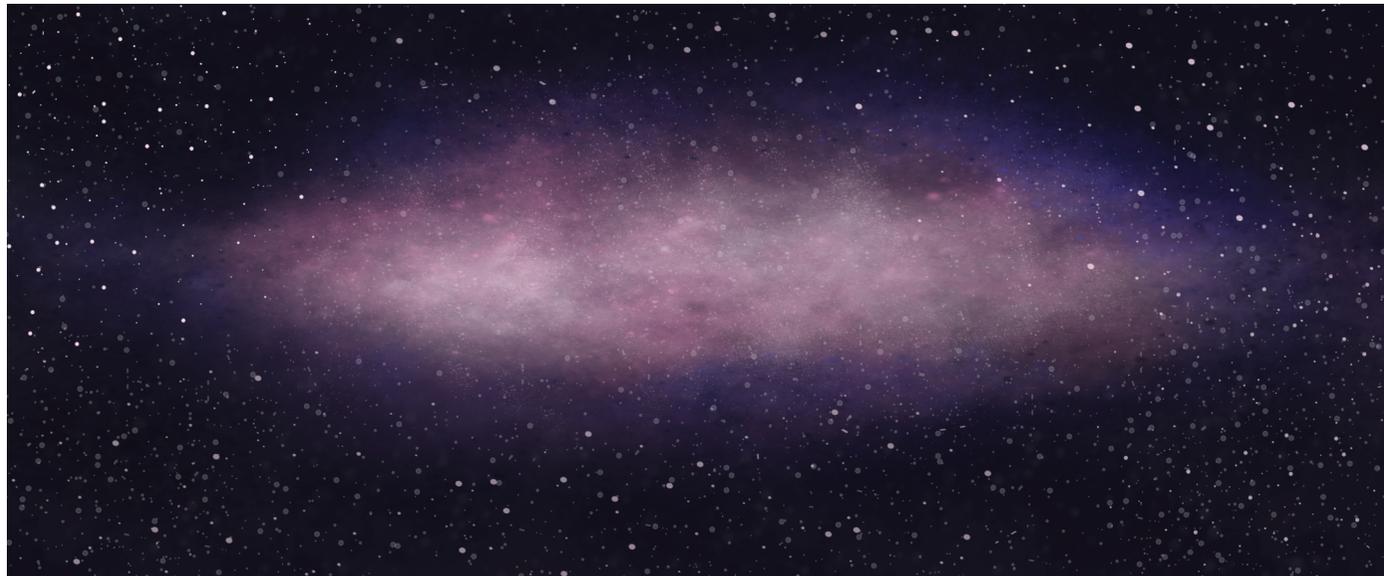
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 áéíóúü
 ÁÉÍÓÚÜ
 0123456789
 .,:;+ - ! ? ()

En cambio, para el título de la cubierta, se ha optado por Alice and The Wicked Monster, que tiene un estilo más "terrorífico".

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 áéíóúü
 ÁÉÍÓÚÜ
 0123456789
 .,:;+ - ! ? ()

Guardas.

Las guardas, o en este caso el interior del libro, han sido creadas en forma de galaxia, dado que, la noche, es el momento en el que transcurre la mayor parte de la narración. En ellas también predominan los tonos oscuros



(Imagen 59)

Cubierta.

Con el fin de crear mayor interés visual a los lectores, a su vez tener relación con los elementos del cuento, la cubierta ha sido realizada con la misma gama cromática que presentan las ilustraciones y el cuento en general, tonos oscuros combinados con salpicaduras de pinturas creadas a partir de la utilización de varios pinceles de "manchas" en los programas Adobe Photoshop y Krita. Además, se han tomado elementos de una de las ilustraciones del cuento, donde aparece la protagonista mirando debajo de su cama con una linterna.



(Imagen 60)

6. Conclusión.

Terminar finalmente los estudios del grado en Bellas Artes trae consigo una sensación de tranquilidad pero a su vez de incertidumbre, al no saber cómo enfocar tu futuro hacia el mundo del arte. Cuando tuve que plantearme la idea para la realización de este trabajo no sabía por dónde empezar. En un principio me creía incapaz de afrontar la idea de realizar un álbum ilustrado, dado el poco contacto que habíamos tenido los alumnos con el ámbito digital durante el grado. Tardé mucho tiempo en decidir qué técnica escogería, a pesar de que la historia, personajes y planteamiento de ilustraciones se mantuvieron estables, fueron tantos los cambios de estilo, de técnicas, y de programas que ninguno resultaba convincente. Al final dejando las acuarelas y las líneas vectoriales sólo como base para algunas ilustraciones, he desarrollado un estilo más orgánico sin líneas de contorno.

Para finalizar este proyecto debemos tener en cuenta si se han cumplido los objetivos fijados al inicio del mismo.

Se ha creado un cuento ilustrado desde una historia propia, que ha sido finalmente impreso según un estándar profesional. También, se han mejorado bastante las técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales, aunque el reto personal de haber impreso el cuento se haya visto cumplido, una de las principales ideas de cara al futuro es la de seguir practicando para alcanzar un estilo con mejores acabados. No obstante, comparando los resultados finales con los primeros bocetos y dibujos realizados, hay notables diferencias que demuestran lo que se puede obtener a través del esfuerzo y la práctica continua.

En cuanto al libro físico, la primera impresión no tuvo el resultado esperado, ya que al trabajar en una clave muy baja, las ilustraciones quedaron tan oscuras que apenas se distinguían. Tras haber subsanado este error, se ha vuelto a imprimir el libro obteniendo así los resultados deseados.

7. Bibliografía.

- “Adobe Phosothop. Editor de fotografías.” <https://www.editarmisfotos.com/adobe-photoshop-editor-de-fotos-con-efectos/> 03/06/2018
- “Adobe Photoshop.” <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html> 03/06/2018
- “Arte Neo. Libro ilustrado y álbum ilustrado: ¿cuál es la diferencia?” <https://www.arteneo.com/blog/libro-ilustrado-album-ilustrado-cual-es-la-diferencia/> 24/05/2018
- “Behance, Biografía de Omar Aranda” <https://www.behance.net/gallery/65838365/Ilustrador-Omar-Oranda> 22/05/2018
- “Definición ABC. Definición Narración” <https://www.definicionabc.com/comunicacion/narracion.php> 1 de marzo de 2018
- “Ebony Glenn, página oficial”. <http://www.ebonyglenn.com> 27/04/2018
- “Fran Bow, información”. <http://www.franbow.com/about.php> 25/04/2018
- “Habib Louati, blogspot”. <http://habiblouati.blogspot.com.es> 27/04/2018
- “Habib Louati, tumblr”. <https://habiblouati.tumblr.com/> 27/04/2018
- “Inkscape. Resumen.” <https://inkscape.org/es/acerca-de/resumen/> 03/06/2018
- “Jason Chan Art”. <http://www.jasonchanart.com/> 25/04/2018
- “Krita. Fundación Krita.” <https://krita.org/es/> 03/06/2018
- “Magdalena Proski, portfolio”. <https://magdaproski.artstation.com/> 26/04/2018
- “Scribus, información”. <https://www.scribus.net/category/about/> 03/06/2018
- “The Bright Agency”. <http://thebrightagency.com/> 26/04/2018
- Osipa, Jason. Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. Sybex editorial, 2003
- VVAA, Diseño digital. Técnicas avanzadas. Biblioteca profesional de diseño. ANAYA editorial, Madrid 2000.
- VVAA, Full of characters, Diseño de personajes. Promopress editorial, Barcelona 2012
- VVAA, Ilustración vectorial. Los secretos de la creación digital de imágenes. Promopress editorial, Barcelona, 2010
- Zeegen, Laurence, Ilustración digital. Una clase magistral de creación de imágenes. Promopress editorial, Barcelona 2007.