

tf g

memoria

bellas artes

2016-2017



MENCIÓN: Artes Plásticas



TÍTULO: Fotoilustración de una novela interactiva:
Caminos de arena y sal

ESTUDIANTE: Benedito Galán, Arantxa

DIRECTOR/A: Alepuz Rostoll, María de los Desamparados

TFG



PALABRAS CLAVE: fotoilustración, aventura gráfica, libre albedrío, arte y literatura

RESUMEN: El presente proyecto de TFG enlaza arte, literatura y multimedia para dar forma a una aventura gráfica fotoilustrada en la que el espectador deberá ponerse en el papel de la protagonista de una historia policíaca y guiar sus pasos en un misterioso caso. El papel del espectador es pues de suma importancia en el transcurso del discurso narrativo, dado que sus impulsos y sus debilidades pueden dirigir la historia a un trágico desenlace.

T F G



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4	-	4
2. Referentes	5	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	10
4. Proceso de Producción	11	-	20
5. Resultados	21	-	22
6. Bibliografía	23	-	23

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

En la presente propuesta de Trabajo Fin de Grado planteamos el desarrollo completo de una pequeña aventura gráfica fotoilustrada. En ella combinaremos algunos de los conocimientos adquiridos durante estos cuatro años como la fotografía, la ilustración o el diseño para dar forma visual a una pieza literaria de creación propia en la que el espectador-lector decidirá el devenir de la obra.

La historia en sí consiste en una aventura policíaca ambientada en mi ciudad natal, Sueca y sus alrededores, en la que nos sumergimos en el mundo de H.P. Lovecraft y su relato *La llamada de Cthulhu*. Un cadáver que aparece arrastrado por la corriente en una playa interrumpe las vacaciones de la detective Berta Salazar, quien deberá investigar junto a un ayudante, aparentemente algo despistado las causas del suceso.

La obra se presenta al espectador en formato multimedia, presentando texto e imágenes. A medida que se avance en la historia, el espectador irá descubriendo nuevas partes de la obra según las decisiones que vaya tomando.

Así pues, y desde este planteamiento inicial, los objetivos de nuestro proyecto serán los siguientes:

- Explorar nuevas formas de expresión a través de la fotoilustración.
- Explotar las posibilidades artísticas y literarias de los videojuegos a través del subgénero de la aventura gráfica.
- Aprender nuevos procesos de producción artística a través del diseño digital y el diseño web, así como sus posibilidades de difusión a través de la red.
- Ofrecer al espectador una experiencia interactiva, ofreciéndole múltiples visionados de la obra a través de sus acciones.

2. REFERENTES

A continuación presentamos un resumen de los principales referentes tanto temáticos como visuales que han inspirado nuestro trabajo.

2.1. Referentes temáticos

- **La llamada de Chtulu (H.P. Lovecraft):** Se trata de un relato corto, escrito en 1926 por H.P. Lovecraft y publicada dos años después por la editorial *pulp Weird Tales*. El argumento comienza con la muerte de un eminente profesor de la Universidad de Miskatonic, cuya investigación, lleva a descubrir que éste estudiaba una secta que veneraba a una criatura extraterrestre venida hace miles de años a la tierra, y que descansa en un profundo sueño. La obra sirvió para lanzar toda una serie de relatos relacionados bajo el nombre de *Los Mitos del Cthulhu*, además de inspirar el que quizás sea el juego de rol más famoso de todos los tiempos.
- **Sugarcane Island (Edward Packard).** Escrito en 1969 y publicado en 1976, fue el primero de una serie de libros-juego muy popular en los años 80 conocida como "Elige tu propia aventura", en la que el lector asume el papel de protagonista y toma las decisiones que modifican la narración, siendo en aquel momento un formato innovador de narrativa interactiva.
- **La Casa del Misterio (Sierra Online, 1980):** Situado en el puesto 51 de los videojuegos más importantes de todos los tiempos, es considerado por unos la primera aventura gráfica de la historia de los videojuegos y por otros la primera aventura conversacional que incluye gráficos¹. Lanzado para Apple II, el argumento cuenta la historia de un detective que llega a una casa misteriosa con la intención de encontrar en ella unas valiosas joyas. Poco a poco, los múltiples personajes de la casa van desapareciendo y el detective va encontrando sus cadáveres. La misión consiste pues en encontrar al asesino antes de convertirse en su víctima.

¹Las aventuras conversacionales son un género de videojuegos común en la década de los 80, donde la descripción de la situación en que se encuentra el jugador proviene principalmente de un texto. El jugador, a su vez, debe teclear la acción a realizar. El juego interpreta esta acción, y provoca nuevas situaciones. La dinámica consiste pues en ir avanzando por el juego a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia e interactuando con personajes y objetos mediante instrucciones en un lenguaje que se puede asimilar al lenguaje natural. En la década de los 90, las aventuras gráficas sustituyeron a las aventuras conversacionales, con mayor carga gráfica y mayores posibilidades de interacción (menús, interacción directa con objetos a través del ratón, etc). Aún así, en Japón, siguen estando muy presentes en la forma de novelas visuales, con múltiples historias y varios finales alternativos. La mecánica de los juegos consiste en puntos de decisión durante el juego muy parecidos a la serie de novelas "Elige tu propia Aventura".



Fig. 1. Escena inicial de la aventura gráfica "La Casa del Misterio"
De On-Line Systems, Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=450443>

- **José Luis Maravall (Valencia, 1979):** Especialista en Pintura y Nuevos Medios de la imagen y profesor de la Facultad de Bellas Artes de Altea, en su obra *Advent_re* (2016) realiza una serie de ilustraciones descriptivas de algunos de los entornos, paisajes y criaturas de un mundo imaginario, con el que el espectador puede interactuar a través de dispositivos digitales.



Pueblo de Pescadores está edificado sobre la zona más fértil de toda la región. Sin embargo, la proximidad a los pantanos del sur te impide sentirte completamente a salvo.

Los lugareños reconocen tus esfuerzos y te ofrecen su hospitalidad y comparten sus provisiones contigo.

Hacia el este se inicia el Ascenso, una cordillera montañosa. Al oeste tu mapa indica la presencia del Portal.

Fig 2. Pasaje de la escena "Ciudad de Pescadores", de la obra "*Advent_re*"
De José Luis Maravall, <https://maravall.com/>

2.2. Referentes visuales

- **Fernando Vicente (Madrid, 1963):** Ilustrador de la "movida madrileña" y director de arte en diferentes agencias publicitarias, su obra recrea escenarios imaginarios combinados con imágenes fotográficas. Sus series en blanco y negro, entre la que destacamos la imagen "Rossy y el marinero", han sido mi principal referente artístico en este proyecto.



Fig 3. Fernando Vicente y Paco Navarro. *Rosy y el marinero*, ca.1986. Acrílico sobre papel. Colección particular, Madrid

- **Adolfo López y Tania Acuña (fandi.es):** Creadores de la serie de fotoilustraciones "Monstruos Fandi", en las que unos simpáticos monstruos ocupan espacios públicos como cafeterías, comercios y parques.



Fig 4. Adolfo López y Tania Acuña. *Fotoilustración en espacios*. 2015. Fotografía e ilustración digital.

Aunque éstos han sido mis principales referentes visuales, no hay que dejar de lado otros trabajos que han trabajado disciplinas parecidas, como es el caso de combinar cine y animación, en obras como "Space Jam" o "Roger Rabbit".

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

"Los Hombres se creen libres porque ellos son conscientes de sus voluntades y deseos, pero son ignorantes de las causas por las cuales ellos son llevados al deseo y a la esperanza."

Baruch Spinoza (*Ethics*)

Nuestra vida está llena de decisiones. Puede que algunas de ellas no tengan ninguna trascendencia, otras sí. Puede que en algún momento, creamos decidir nuestras acciones, pero será nuestro destino quien guíe nuestros pasos. ¿Existe el libre albedrío? ¿Somos realmente libres cuando tomamos una decisión? ¿Hasta qué punto influye nuestro estado de ánimo en ellas? ¿Y nuestras propias vivencias anteriores? ¿Tomaríamos las mismas decisiones en un momento dado si fuésemos poseedores de un conocimiento que no tenemos?

Muchas veces, la falta de conocimiento racional nos lleva a buscar respuestas en lo irracional. El ser humano busca en la religión, las creencias o corrientes de pensamiento respuestas a aquello que la mente racional no logra alcanzar.

En la obra de H.P. Lovecraft "La Llamada de Cthulhu" se narra la historia de una secta que adora a un ser extraterrestre llegado a la tierra antes que existieran los humanos, y que permanece oculto en las profundidades del mar. Este será el punto de partida de nuestra historia. En ella, una detective que representa el pensamiento racional, se verá envuelta en un posible asesinato a manos de una secta de adoradores de Cthulu, que representa el conocimiento irracional. En el desarrollo de la historia el lector-espectador, en el papel de la detective, deberá tomar decisiones que determinarán el devenir de la historia y que le llevarán a uno u otro desenlace. Algunas de sus decisiones serán determinantes, otras irrelevantes y otras, aunque aparentemente no tengan efecto, serán decisivas.

En líneas generales, la historia empieza en un apartamento en la playa donde la detective pasa sus vacaciones. Este apartamento representa el descanso, la paz mental, como la misma detective describe, su "jardín zen". Este descanso se ve interrumpido por una llamada requiriéndole para un caso ocurrido cerca: un cuerpo apareció arrastrado por la corriente hacia la orilla del mar. Esta situación no es casual, y hace referencia al lugar de descanso del ser extraterrestre. La detective conocerá aquí a un nuevo compañero, que finalmente, no será quien parece ser. Después de examinar la escena, acudirán a una biblioteca cercana para buscar información. Esta biblioteca es una metáfora del conocimiento racional, donde la inspectora se refugia, pero donde hará un hallazgo inesperado. En la escena siguiente visitan el domicilio de la víctima, donde conocen a la madre y a la

hija, así como su trágica historia. En esta escena ocurre un intento de secuestro de la pequeña, que puede ser descubierto por la inspectora. La jornada termina bien en casa del ayudante o en un bar de copas de la localidad. Esto no es relevante, puesto que la detective resulta secuestrada y aparece encerrada en la guarida de la secta, de donde deberá escapar, junto con la hija de la víctima, que también se encuentra allí.

Durante el transcurso de la historia se plantearán diferentes opciones al lector-espectador. En estas opciones, se podrá seguir los impulsos e instintos del ser humano (la pereza, la rabia, la atracción o la desesperación) o tomar decisiones de forma más racional. Como ya se ha comentado, estos impulsos nos llevarán a uno u otro desenlace. En el título de la novela aparece esta disyuntiva entre diferentes posibilidades utilizando la clásica metáfora de los caminos, así como una clara referencia al mar como catalizador de todo el devenir de la obra, con la sal y la arena.

Hemos hablado de algunos de los recursos formales de la historia. Por lo que respecta a los recursos formales que utilizaremos en nuestras composiciones fotoilustradas, el más llamativo, quizás sea el uso del blanco y negro como formato de presentación del trabajo. El uso de esta gama cromática da riqueza expresiva a la obra, aportando una mayor carga dramática y favoreciendo los contrastes: el contraste entre lo racional y lo irracional, entre el bien y el mal...

Otros recursos formales que utilizaremos serán el uso de la perspectiva, para dar mayor protagonismo a unos u otros personajes, o para mostrar situaciones de debilidad o superioridad, así como algunos recursos que nos ofrece el tratamiento de imagen, como el desenfoque en algunas escenas, con el fin de centrar la atención en determinados puntos.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción se ha dividido en cuatro grandes fases: 1) planteamiento inicial, 2) planificación, 3) desarrollo y 4) composición y publicación. A continuación podemos ver de forma esquemática el proceso de producción seguido y los resultados obtenidos en cada fase.

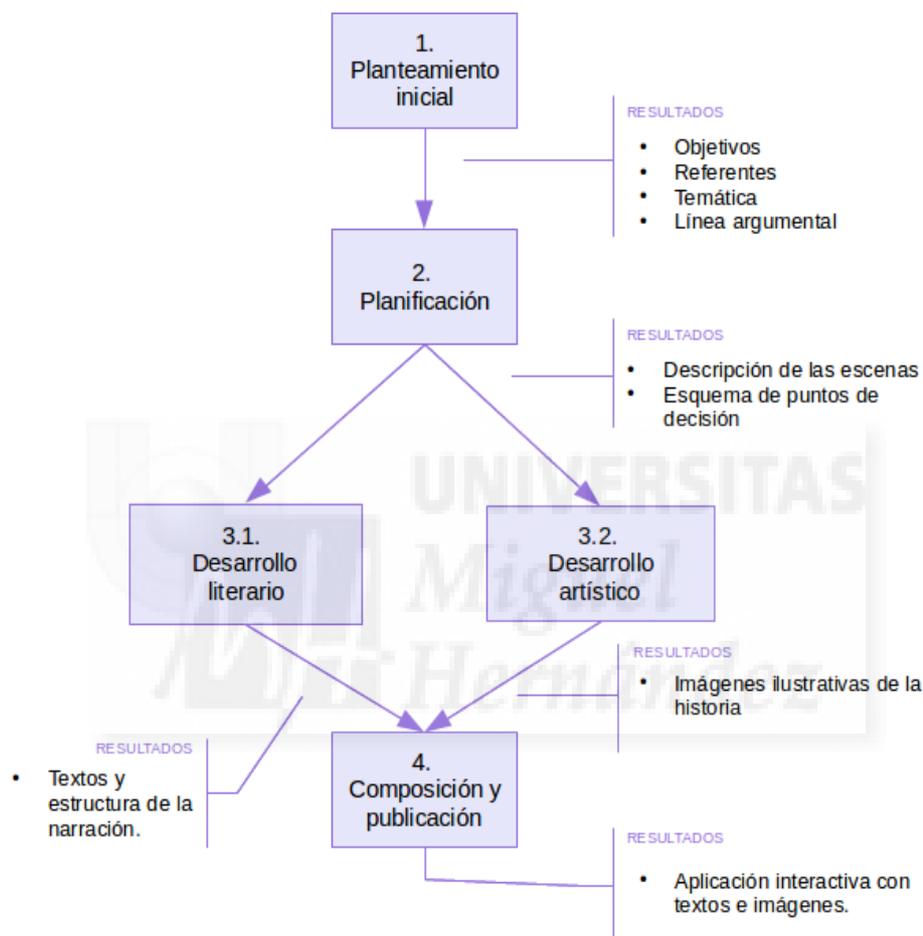


Fig. 5. Fases del proceso de producción

Fase 1. Planteamiento inicial

En esta primera fase se planteó la propuesta y los objetivos del TFG, así como la temática; se buscaron referentes y se realizó un bosquejo de la línea argumental que seguiría la historia. Como ya se ha comentado en anteriores apartados, la idea era realizar una aventura gráfica fotoilustrada donde se diese al espectador-lector la oportunidad de tomar decisiones que influirían en el devenir de la historia.

Fase 2. Planificación

Una vez tuvimos la historia planteada desarrollamos todos los hilos argumentales y los posibles desenlaces.

Para ello, debemos introducir algunos conceptos que utilizaremos durante el desarrollo de la obra:

- **Secciones:** Se trata de las unidades principales de contenido de la historia.
- **Pasajes:** Son pequeñas unidades de texto dentro de las secciones.
- **Puntos de decisión:** Se trata de momentos en una sección o pasaje en que la historia se bifurca dando lugar a nuevas secciones o pasajes.

Así pues, desarrollamos nuestra historia planteando diferentes secciones de texto, algunas de las cuales incluyen pasajes adicionales utilizados para revelar detalles de la historia. La relación entre las distintas secciones se establecerá mediante puntos de decisión.

Para todo ello creamos la siguiente tabla con el nombre, la descripción de las escenas (descripción textual) y la descripción de las futuras fotoilustraciones (descripción gráfica), así como la relación entre las distintas escenas:

Sección/Escena	Descripción textual	Descripción gráfica
1. Inicio de la aventura	La detective Salazar se encuentra de vacaciones y recibe una llamada para un nuevo caso. <i>Debe escoger entre "Coger el caso" (sección 2) o "Seguir con sus vacaciones" (Sección 3)</i>	Habitación de hotel/apartamento. La detective Salazar se encuentra acostada, y atendiendo una llamada.
2. Coger el caso	Decide coger el caso y se dirige a las coordenadas indicadas. <i>Vamos directo a la escena 4</i>	Habitación de hotel/apartamento.
3. Seguir con sus vacaciones	Decide obviar el caso, pero al levantarse, ve que el caso está en todos los informativos y decide retomarlo. <i>Vamos directo a la escena 4</i>	Habitación de hotel/apartamento.
4. Inicio del caso	Descripción de la escena del crimen, con un cadáver arrastrado por la corriente. Nos presentan al resto de equipo: la forense Alcázar, el inspector García, y nuestro agente ayudante Campos. Entre los curiosos, vemos un tipo sospechoso. <i>Podremos seguir al sospechoso (escena 5) o seguir con la investigación (escena 7)</i>	Escena del crimen. La orilla de una playa, con el cadáver, el cordón policial, curiosos y los agentes que nos ayudarán en el caso.
5. Persecución1	Nos fijamos en el tipo entre la gente con aspecto sospechoso, y decidimos seguirlo.	Callejuelas En las callejuelas del pueblo costero (Perellonet), la detective Salazar corre tras un sospechoso.
5.1. Persecución2 (pasaje)	El sospechoso huye en el embarcadero con una lancha. Deberemos decidir si ir tras él nadando	Embarcadero: Un embarcadero de una de las desembocaduras de la Albufera al mar. A lo

Sección/Escena	Descripción textual	Descripción gráfica
	(Escena 6) o dejarlo marchar (Escena 7).	lejos, se ve el sospechoso en una lancha.
6. Fin1	Nos echamos al agua tras el sospechoso, quien dispara a la detective y ésta muere. FINAL	Agua/Burbujas: Fotografía del interior del mar, con burbujas, que dibujan el trayecto de las balas.
7. Seguir investigación 1	Desistimos de nuestra persecución, y volvemos a la escena del crimen. (Esc. 8)	Embarcadero
8. Seguir investigación 2	De vuelta a la escena del crimen, seguimos hablando con el inspector y la forense. (Esc. 9)	Escena del crimen
9. Escena 2	La forense nos da algunos detalles sobre el fallecido, y decidimos ir, junto con nuestro ayudante a la hemeroteca más cercana, a buscar información sobre hechos relacionados con éste. (escena 10)	Escena del crimen
10. Biblioteca 1 10.1. Biblioteca 2(pasaje)	La biblioteca municipal de Sueca, con gran cantidad de libros y la hemeroteca. Observamos la sección de simbología, se nos sugiere la posibilidad de examinarla (escena 11) o seguir hacia la hemeroteca (Escena 12).	Biblioteca de Sueca Una biblioteca común, con varias estanterías de libros, y mesas de trabajo. El agente Campos, nos guía hacia la hemeroteca, al fondo.
11. Biblioteca 3	Decidimos investigar en la sección de simbología, mientras el ayudante Campos se encuentra en la hemeroteca. <i>Vamos a la escena 13</i>	Biblioteca de Sueca 2 La detective Salazar se encuentra junto a una estantería llena de libros, examinando éstos con atención. El agente Campos no aparece en escena.
12. Hemeroteca 1	Encontramos algo de información en la hemeroteca, que parece poco relevante, y recibimos una llamada del inspector. <i>Vamos a la escena 16</i>	Hemeroteca Los archivos de la biblioteca. Campos se encuentra sentado en una silla. La detective Salazar, de pie.
13. Hemeroteca 2	El agente Campos nos muestra algunos artículos en la prensa local sobre casos parecidos que no terminan de convencer a la inspectora. Nos llama el inspector. Debemos decidir si continuar (Escena 16) o dar antes un último vistazo a la estantería sobre simbología (Escena 15).	Hemeroteca
14. Biblioteca 4	La detective Salazar vuelve a la estantería, y descubre un libro sobre Cthulhu. <i>Vamos a la escena 16</i>	Biblioteca Sueca 2
15. Salida Biblio 1	Salida de la biblioteca. <i>Vamos a la escena 16</i>	Biblioteca Sueca
16. Casa víctima 1	Empezamos a tomar declaración a la familia de la víctima. La madre, desolada nos cuenta que su mujer falleció, dejándole una hija pequeña. Oímos ruidos en la planta superior, a los que podemos hacer caso (escena 17) o no (escena 18).	Casa Víctima Casa de la ciudad. En escena un sofá, con la madre, y en segundo plano, la niña.
17. arriba casa 1	Inspeccionamos la parte de arriba de la casa, y vemos a un sospechoso encapuchado, quien al vernos salta por la ventana.	Pasillo Casa El pasillo de la casa, alargado, y con una ventana o puerta al fondo. A los laterales algunas puertas, y en un primer plano, una

Sección/Escena	Descripción textual	Descripción gráfica
	<i>Podemos intentar seguirlo (Escena 19) o ver cómo está la niña (Escena 20).</i>	figura vestida de negro.
18. salida casa 1	Salimos de la casa, donde hablamos con Campos, y decidimos seguir la investigación mañana. Campos invita a la inspectora a su casa. Podemos aceptar su invitación (Escena 21), o quedar mañana, y por nuestra cuenta investigar el local que frecuentaba la víctima (Escena 22).	Exteriores Casa Los exteriores de un chalé, de una zona acomodada de la ciudad. A la puerta, se encuentra el coche con el que han venido, y Campos y la inspectora hablando delante de él.
19. arriba casa 2.	Empezamos un tiroteo con el intruso, quien nos alcanza con una bala. FIN	Pasillo casa 2 Tiroteo entre el sospechoso, en la calle, y la inspectora, desde la ventana, quien es alcanzada por un disparo.
20. Habitación niña	Entramos en la habitación de la niña, quien no se había percatado de nada, y nos enseña dibujos que le enseñó su padre. En ellos muestra un ser parecido al del tatuaje, que según la niña, el padre le contó que traería de nuevo a su madre. <i>Salimos de la casa (Escena 18)</i>	Habitación niña Una habitación de una niña pequeña, con su cama, su escritorio, y la pequeña dibujando sobre él.
21. Casa Campos	Campos la invita a su casa y trata de seducir a la inspectora, quien advierte que su ayudante tiene el mismo tatuaje que la víctima, pero es drogada y cae en un profundo sueño. <i>(Vamos a la escena 23)</i>	Casa Agente Campos Un sofá en una sala de estar, con Campos en un ambiente más distendido, y la inspectora, con mal aspecto.
22. Local Aldebaran	Con la excusa de verse mañana, la inspectora decide investigar por su cuenta en el local Aldebarán, donde se encontrará de nuevo con Campos, quien de un golpe en la cabeza la deja inconsciente. <i>(Vamos a la escena 23)</i>	Local Aldebaran Bar de copas, con gente y Campos entre ellos.
23. Mazmorra 23.1. Mensaje a García.	La inspectora despierta maniatada, con fuertes dolores de cabeza, en un habitáculo pequeño. Oye un sollozo cercano, pero no logra identificar de donde provienen. Observa la celda, y descubre algunas herramientas con las que poder escapar. Cuando sale, recupera su teléfono y tiene la opción de enviar un mensaje a García (Pasaje 23.1). <i>Puede girar hacia el donde proviene el sollozo (Escena 24) o intentar escapar en sentido contrario (Escena 25).</i>	"Mazmorra" Mazmorra con rejas, y fuera, se aprecia una especie de mochila.
24. Mazmorra II	Encuentra a la niña, quien, al verla con Campos anteriormente, no se fía de ella. Se oyen voces, la inspectora se esconde, y aparecen Campos y otro tipo vestidos con hábitos de monje, hablando sobre el sacrificio de la niña. Campos se queda sólo y la inspectora decide	Mazmorra 2 La niña entre barrotes, detrás de una pared, aparecen dos encapuchados. (sombras o figuras)

Sección/Escena	Descripción textual	Descripción gráfica
	actuar. Puede darle un bastonazo (escena 26) o dispararle (escena 27)	
25. Capilla	En su camino, en una capilla contigua, observa un grupo de gente encapuchada, entre los que se encuentra Campos. Hablan sobre el sacrificio de una niña en un ritual que se disponen a realizar para invocar a Cthulhu, y envían a dos miembros a buscar a la niña. Debemos ser más rápidos que ellos para rescatarla. <i>(Vamos a la escena 24)</i>	Capilla Una capilla, con un altar y varios encapuchados rodeándolo. Uno de ellos parece ser el maestro de ceremonias.
26. Mazmorra 3	Campos cae al suelo inconsciente, pero no por mucho tiempo. Suficiente para sacar a la niña y escapar. <i>(Escena 28)</i>	Salida de la mazmorra La niña y la inspectora corriendo por las afueras del edificio que contiene las mazmorras y la capilla.
27. Mazmorra 4	Campos cae al suelo, en un charco de sangre. La niña, asustada empieza a gritar. Del disparo y los gritos, de repente se llena de encapuchados, que nos atrapan y nos matan de un disparo. FIN	Mazmorra 4 Una estancia de la casa antigua, con varios encapuchados rodeando a la inspectora y disparándole.
28. escape 1	Seguimos bajando, y encontramos un vehículo aparcado. Vamos a las escenas 29 o 30, según se haya pasado o no por el pasaje 23.1.	Escaleras bajando, con coche La niña y la inspectora siguen huyendo, mientras los encapuchados las persiguen.
29. escape 2	La detective y la niña huyen de los encapuchados en un coche robado. Los encapuchados las persiguen con un coche más potente y finalmente les dan caza. FIN	Camino Una carretera, entre los arrozales, con el coche de las protagonistas, y otro coche persiguiéndolas.
30. escape 3	La detective y la niña huyen de los encapuchados en un coche robado. Cuando están a punto de dar con ellas, el inspector García que había recibido nuestro mensaje aparece con refuerzos y detiene a los encapuchados. FIN	Camino

Con el fin de no perder ninguna de los diferentes hilos argumentales de la historia, paralelamente a la tabla anterior se iba elaborando un gráfico con las escenas y la relación entre ellas:

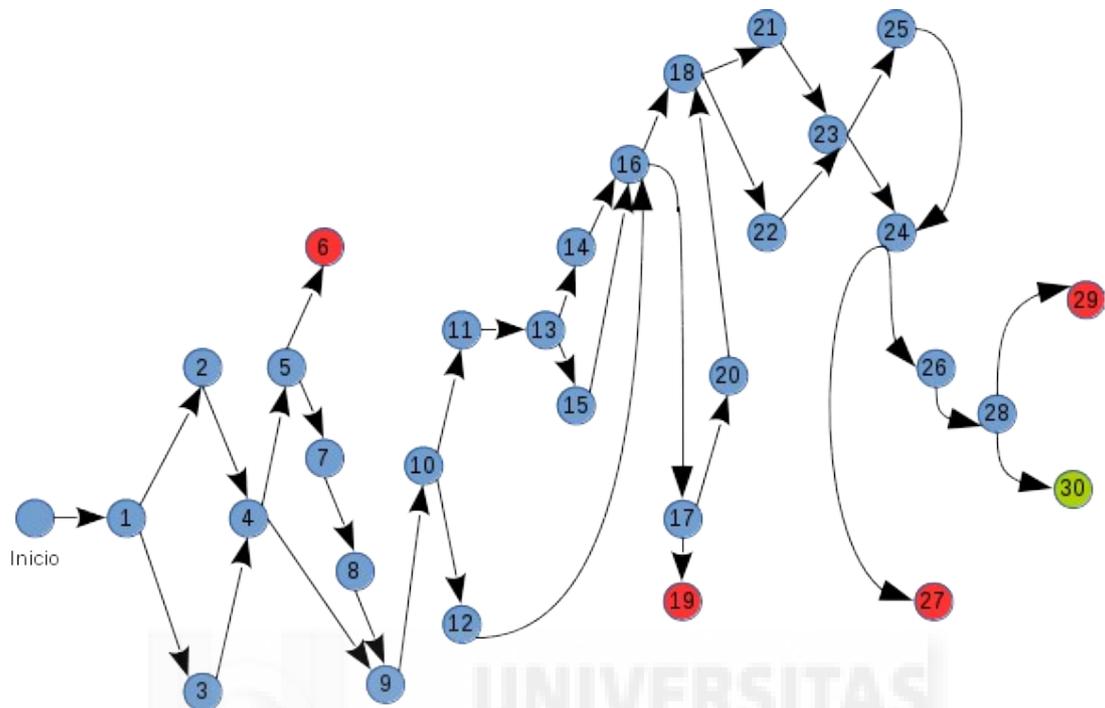


Fig. 6. Gráfico de escenas relacionadas mediante puntos de decisión

En él se representa cada escena con un círculo, normalmente azul. Los círculos rojos representan los desenlaces trágicos y el verde determina el desenlace más satisfactorio. Como vemos, hay flechas que unen las diferentes escenas. Esto representa el paso de una escena a otra. Cuando de una escena salen dos flechas, indica que nos encontramos en uno de los puntos de decisión donde el lector-espectador deberá intervenir.

Fase 3. Desarrollo

Una vez se dispuso de la planificación de las escenas y su relación nos pusimos de lleno en el proceso de desarrollo literario y artístico.

Fase 3.1. Desarrollo literario

Para la realización de la narrativa de la historia se ha utilizado la herramienta Squiffy (<http://docs.textadventures.co.uk/squiffy/>), un sencillo editor de texto, que nos permite escribir los pasajes y la relación entre ellos utilizando ciertas marcas. Una vez finalizado la herramienta nos permite exportar la historia a un formato web accesible desde cualquier navegador.

Veamos un pequeño ejemplo de texto elaborado con Squiffy:

```
[[inicio]]:  
@clear  
  
** Unas vacaciones interrumpidas **  
  
No es un buen inicio de las vacaciones. Justo cuando empezaba a olvidarme de secuestros, asesinatos y violaciones y a sumergirme en un estanque en medio de un jardín zen, una llamada telefónica de madrugada fue como dejar caer una roca en medio del estanque.  
  
*-¿ La detective Salazar? Necesitamos su ayuda en un caso. Sabemos que se encuentra cerca de las playas del Saler, en Valencia. Ha aparecido un cadáver cercano a su residencia de verano, y nadie mejor que usted, con sus conocimientos para ayudarnos.*  
  
"Gajes del oficio", pensé. De todos modos puedo [[coger el caso]](escena_2) o [[seguir con mis vacaciones]](escena_3).
```

En él, podemos apreciar los siguientes elementos:

- Marcas de inicio de sección ([[inicio]]:). Se utilizan para marcar el inicio de casa escena, en este caso, la escena inicial de la historia.
- Limpieza del área de texto (@clear). Utilizado después de la marca de inicio de sección sirve para vaciar el área de texto de secciones anteriores.
- Texto entre asteriscos dobles (** Unas vacaciones interrumpidas **), se utiliza para marcar el texto entre las llaves en negrita.
- Texto entre asteriscos simples: (*-¿La detective Salazar? [...] para ayudarnos.*) se utiliza para marcar el texto en cursiva.
- Puntos de decisión. Se utilizan las llaves dobles para indicar el texto que hará de enlace a la siguiente escena en un punto de decisión, seguido de la marca de inicio de la sección entre

paréntesis. Ej. [[coger el caso]](escena_2), hará que al seleccionar el texto "coger el caso", vayamos a la escena 2.

Fase 3.2. Desarrollo artístico

Para la parte gráfica, partimos de las descripciones de las escenas dadas por la tabla de nuestra planificación. A partir de ellas, el desarrollo artístico consistió en las siguientes fases:

- a) Creación de bocetos a mano alzada de cada escena
- b) Toma de fotografías de los diferentes lugares donde se desarrolla la acción
- c) Búsqueda de modelos para la creación de los personajes
- d) Adaptación del color y contraste de las fotografías, así como el dibujo sobre ellas de los personajes, basándonos en los modelos. Para ello se utilizó principalmente la herramienta Photoshop CS6 y la tableta de dibujo (Modelo Wacom Bamboo CTH-670).
- e) Adición de efectos de postproducción y retoque, ajustando de nuevo el color, el desenfoque o retocando los dibujos.

Veamos un pequeño ejemplo de este proceso para la creación de la escena inicial:



Fig. 7.a) Ejemplo del proceso de producción para una escena: Boceto de escena



Fig. 7.b) Ejemplo del proceso de producción para una escena: Toma de fotografías



Fig. 7.c) Ejemplo del proceso de producción para una escena: Selección de modelos



Fig. 7.d) Ejemplo del proceso de producción para una escena: Composición de la fotoilustración

Fase 4. Composición y publicación

El trabajo final consistió en combinar el texto creado con todas las fotoilustraciones realizadas. Para ello, en primer lugar se exportó mediante la propia herramienta Squiffy la historia a formato web. Con ello obtenemos la historia completamente funcional, pero sin imágenes y con un aspecto bastante simple.

Así pues, se modificó el código generado por la herramienta (código CSS y JavaScript) para que tuviese un aspecto más acorde con la historia y se pudiesen incluir las ilustraciones de fondo, de modo que éstas cambien en cada escena.

5. RESULTADOS

El resultado final es sitio web interactivo, acompañado de un conjunto de 22 fotoilustraciones. Las imágenes se han exportado a un formato Full HD (1920x1277 píxeles) para que puedan tener una correcta visualización en monitores y televisores de éstas características. Se han descartado resoluciones mayores (4K u 8K) para evitar un peor rendimiento.



Fig 8. Resultado final. Ejemplo de la primera escena de la obra, combinando imagen y texto.

Este sitio web se encuentra disponible on-line en la dirección <http://www.arabegalan.com/tfg/>.

Además, desde este sitio, podremos descargar una versión offline del mismo.

Durante la realización del proyecto hemos puesto en práctica conocimientos adquiridos en diferentes disciplinas durante nuestra formación académica: dibujo, ilustración, fotografía, tratamiento de imágenes, desarrollo de proyectos y además, hemos profundizado en nuevos campos y medios de expresión, tales como las nuevas tecnologías y el diseño web. Todo ello sin olvidar la creación de un discurso narrativo propio a través de nuestra historia.

Quizás una de las partes con que más dificultades hemos tenido ha sido la planificación y el desarrollo de esta historia, que llevó bastante más tiempo del planteado inicialmente. Aún así, ha servido para

darnos cuenta que una buena planificación, tener más o menos claro lo que se quiere representar es una inversión de tiempo cuando abordamos el desarrollo artístico final. De todos modos, tampoco nos hemos ceñido al guión establecido al cien por cien. En algunas escenas, los bocetos y las escenas planteadas inicialmente han variado notablemente, debido a que se tomaron múltiples fotografías de los espacios y en algunos casos, había fotografías que daban más juego que otras, así que decidimos aprovecharlas.

Por otra parte, y como conclusión queremos señalar que cuando se gestó la idea de la historia no podíamos prever la magnitud que ésta tendría. Así, a medida que avanzábamos en el desarrollo de la historia en la fase de planificación, las escenas se fueron ampliando, por lo que hubo que acotar el trabajo de ilustración y la historia en sí.

Así pues, en futuros proyectos, esta experiencia servirá a la hora del planteamiento de nuevas historias para valorar con mayor precisión los desarrollos y poder ofrecer al lector nuevas experiencias interactivas.



6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Libros

- Bewerly, R. (1995). *Así se crean dibujos animados cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción: guión "story board", animación, rodaje y post-producción: la animación por ordenador*. Barcelona: Rosaljai.
- Díaz Padilla, R. (2007). *El dibujo del natural. La época de la postacademia*. Madrid: Akal BBAA.
- Lovecraft, H.P. (2012). *La llamada de Ctchulhu*. Barcelona: Alpha Decay.
- Queneau, R. (2004) *Ejercicios de estilo (Crítica Y Estudios Literarios)*. Madrid: Cátedra.
- Spinoza, B. (1677). *Ética*. (Tr. Peña García, V. 2011). Madrid: Alianza.
- Wigan, M. (2007) *Pensar visualmente : lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili.

6.2. Fuentes electrónicas

- Acuña, T. (2015). "Fotoilustración en espacios: los monstruos fandi" [en línea], URL: <http://www.fandi.es/fotoilustracion-en-espacios/> [Última consulta: 11/02/2017]
- Maravall, J. L. (2016). "Advent_re" [en línea], URL: https://maravall.com/advent_re/advent_re/ [Última consulta: 8/2/2017]
- Promocultura (2013). "Exposición: El Papel De La Movida. Arte Sobre Papel En El Madrid De Los Ochenta" [en línea], URL: <https://promocultura.wordpress.com/2013/06/21/exposicion-el-papel-de-la-movida-arte-sobre-papel-en-el-madrid-de-los-ochenta/> [Última consulta: 11/02/2017]
- Vicente, F. (2015). "Foto-Ilustración" [en línea], URL: www.fernandovicente.es [Última consulta: 11/02/2017]
- Wikipedia, cols. (2016) . "Edward Packard" [en línea], URL: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Edward_Packard&oldid=740241905 [Última consulta: 11/02/2017]
- Wikipedia, cols. (2016). "La llamada de Cthulhu" [en línea], URL: [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=La llamada de Cthulhu&oldid=95585062](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=La_llamada_de_Cthulhu&oldid=95585062) [Última consulta: 11/02/2017]
- Wikipedia, cols. (2016). "Mystery House" [en línea], URL: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mystery_House&oldid=90992888 [Última consulta: 11/02/2017]