



bellas artes

2017/2018

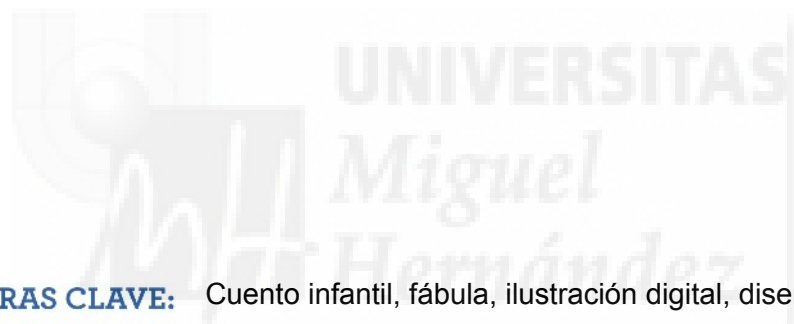


MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Libro ilustrado: Barak, una aventura de colores.

ESTUDIANTE: Andrea Fuentes Merino

DIRECTOR/A: José Luis Maravall Llagaria



PALABRAS CLAVE: Cuento infantil, fábula, ilustración digital, diseño editorial.

RESUMEN: Diseño y ejecución de un cuento infantil, abarcando las ilustraciones digitales, el texto y la maquetación para una posterior impresión editorial o publicación online.

El tema que se desarrolla a lo largo de todo el proyecto consiste en transmitir una serie de valores mediante una narración enfocada hacia un público infantil.

El título de la historia es “Barak, una aventura de colores”.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

4 - 5

2. Referentes

6 - 10

3. Justificación de la propuesta

11 - 12

4. Proceso de Producción

13 - 20

5. Resultados

21 - 24

6. Bibliografía

25 - 25

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El Trabajo de Fin de Grado que se presenta a continuación consiste en el diseño y ejecución de un cuento infantil, abarcando las ilustraciones, el texto y la maquetación para posterior impresión o publicación online.

El título del libro es “Barak, una aventura de colores”, siendo un camaleón el protagonista del cuento.

Este exótico animal es una cría que emprende una búsqueda que consiste en el descubrimiento del mundo que le rodea y el suyo propio. La narración describe el tránsito hacia la vida adulta del camaleón, realzando una serie de valores enfocados al aprendizaje de los lectores.

Hemos seguido la fórmula literaria conocida como “fábula”. Las fábulas son composiciones literarias breves, en las que los personajes principales suelen ser animales o cosas inanimadas que presentan características humanas. Además, las fábulas tienen una intención didáctica que siempre aparece en la parte final de la misma y proporciona una enseñanza o aprendizaje conocida generalmente como “moralaja”.

Por esta razón, desde nuestra perspectiva el empleo de un animal para transmitir el mensaje del relato nos parecía adecuado, ya que es un recurso muy recurrido en los cuentos infantiles.

Nuestra propuesta abarca los siguientes elementos: el diseño de todas y cada una de las ilustraciones que componen el cuento, la creación de todo el texto que contiene el libro y la maquetación que engloba todos los elementos anteriormente mencionados, ya sea para destinarse a una publicación impresa u online.

Entre las técnicas empleadas cabe destacar que hemos optado por la ilustración digital en su totalidad porque era el medio que mejor se adaptaba a las características del proyecto.

Desde un punto de vista temático, hemos decidido incluir unos valores positivos dirigidos a los niños que lean este cuento. Valores como el descubrimiento de uno mismo y su aceptación, la pertenencia a una familia, el “hacerse mayor”, o el motivar a los más pequeños a descubrir lo que les rodea y no conformarse con aquello que ya conocen. Estos valores se van presentando a lo largo de la narración y especialmente en el final, el cual comprende y cierra todos los mensajes expuestos con anterioridad.

OBJETIVOS:

- Diseñar un cuento infantil a partir de los distintos conocimientos adquiridos a lo largo de toda la carrera.
- Analizar los distintos campos editoriales, en concreto las publicaciones infantiles, para poder establecer un elemento diferenciador de nuestro proyecto dentro del mercado.
- Adaptar los procedimientos pictóricos que he aprendido durante la carrera al medio digital.
- Analizar las distintas herramientas de *hardware* a disposición de los ilustradores para decidir cuáles eran las óptimas para el proyecto.
- Crear un cuento que pueda usarse tanto para ocio como para destinarse a ser una herramienta escolar que sirva para inculcar y trabajar valores con el alumnado.



2. REFERENTES

Los referentes que hemos considerado convenientes a citar se basan en el estudio 2D previo a la animación digital. Son cinco artistas pertenecientes a *Pixar Animation Studios*, el estudio de animación de Pixar.

El tratado de colores, texturas, simplificación de formas y personalidad de los personajes hacen que este trabajo tenga como referencia los artistas que crearon las ideas para las películas de este estudio de animación. Principalmente en el proceso de creación que se lleva a cabo antes de animar cualquiera de estos largometrajes.

Consideramos nombrar como principal referente de mi Trabajo de Fin de Grado a *Daniel López Muñoz*, ilustrador conceptual español que trabaja en Pixar actualmente.

La manera particular de trabajar sus ilustraciones nos ha servido de referencia a la hora de mostrar un acabado suavizado. Por otra parte, nos hemos interesado por la expresión que dota a sus personajes, siempre inocente y llena de vida.



Figura 1.
Ilustraciones conceptuales de Pixar, *Daniel López Muñoz*.

También debemos nombrar como referente a *Joey Chou*, ilustrador que ha trabajado para *Disney*, *Sony Picture Animation*, *Paramount Animation*, *Warner Bros. Animation* o *Dreamworks Animation* entre otros muchos.

De este ilustrador hemos destacado su manejo del dibujo a la hora de simplificar sus figuras. A continuación, se muestran varias de sus ilustraciones en las que nos hemos basado durante la creación de los personajes del cuento que hemos diseñado.

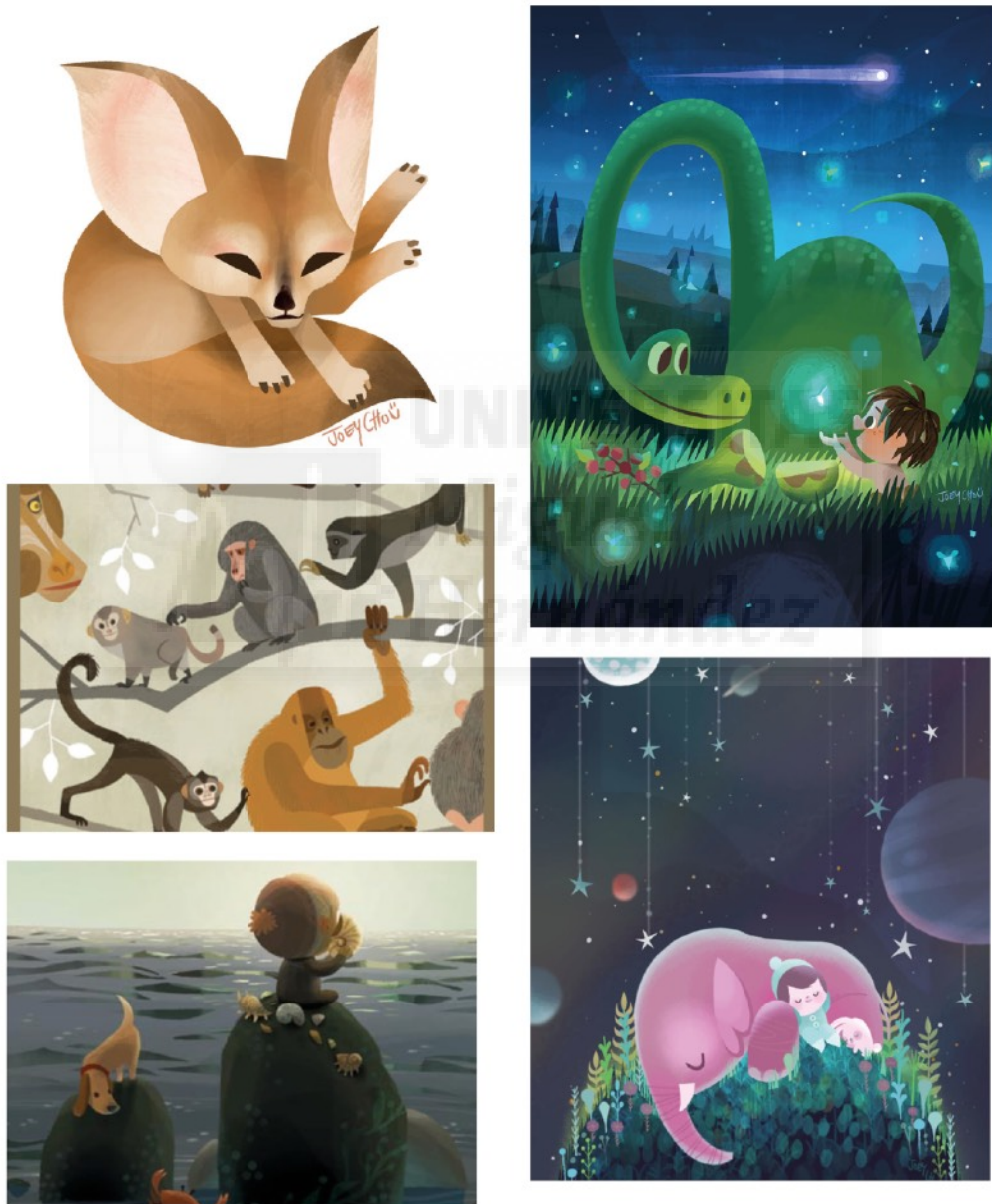


Figura 2.
Ilustraciones de la página web de *Joey Chou*.

Jerome Ranft es un escultor que debemos resaltar como referente imprescindible de mi proyecto. Actualmente trabaja en *Pixar Animation Studios* y ha realizado los modelados de películas como “*Brave*”, “*Ratatouille*”, “*Buscando a Nemo*”, “*Monstruos S.A*” o “*Toy Story*”, entre otros.

De este artista hemos destacado su uso del modelado para que todas sus piezas se reduzcan a formas redondeadas y suaves. Simplifica la figura del personaje dotando a éste de formas muy ovaladas.



Figura 3.
Esculturas de personajes. *Jerome Ranft*.

En cuanto a la toma de decisiones de color nos hemos servido de *Tia Kratter*. Esta ilustradora conceptual que actualmente también trabaja en *Pixar Animation Studios*, ha desarrollado la apariencia de personajes de grandes películas de Pixar como *Sullivan*, en “*Monstruos S.A.*” A continuación se observa la caracterización que desarrolló de este personaje durante la realización del largometraje.

He señalado e intentado emular la elección de colores que utiliza *Tia Kratter* en sus diseños de personajes. Como es capaz de relacionar los colores saturados, brillantes o apagados encima de una misma superficie y crear texturas.

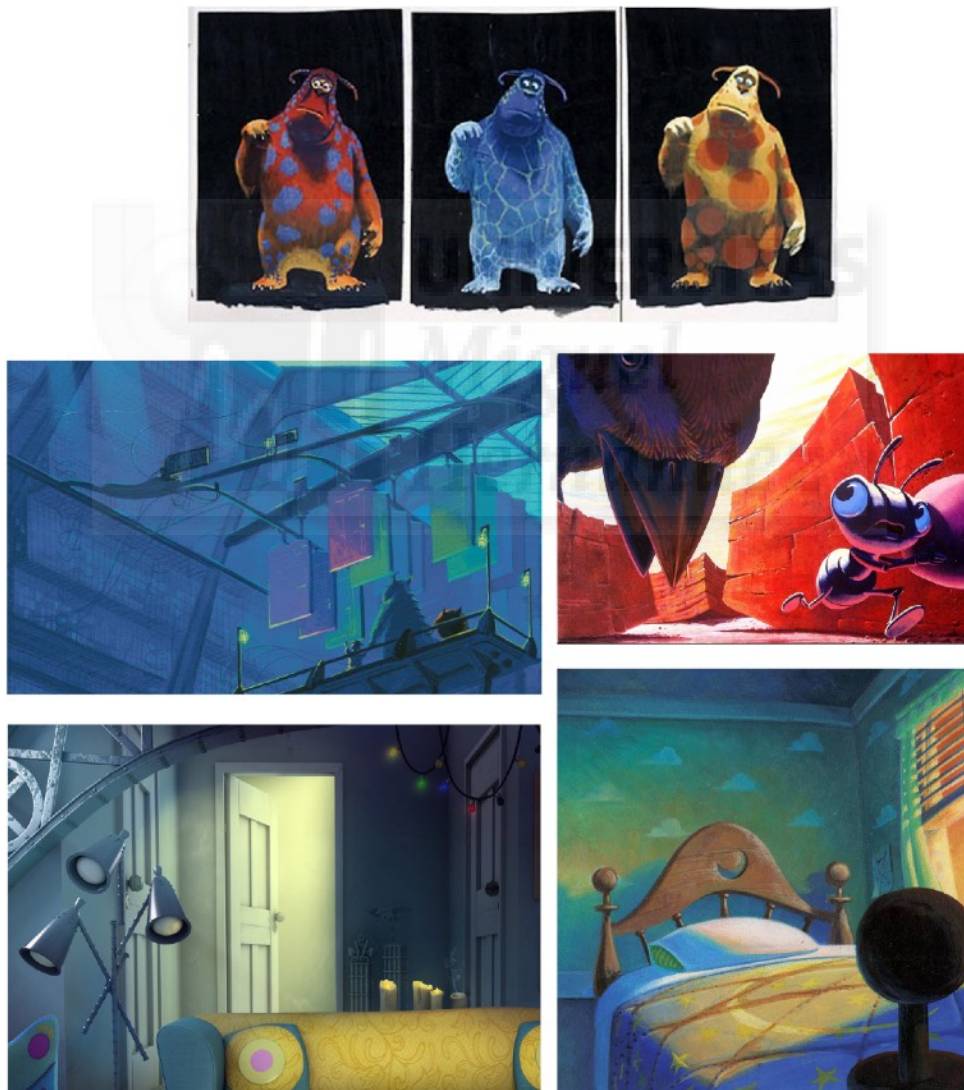


Figura 4.
Ilustraciones conceptuales de películas Pixar. *Tia Kratter*.

Por último nombrar a *Ralph Eggleston*, un animador americano que trabaja para *Pixar Animation Studios*.

Eggleston ha creado los *storyboards* de películas como “Del revés”, la cual destacamos. Hemos tomado como referencia a este animador e ilustrador por como utiliza la luz en sus creaciones. Suele producir ilustraciones que tienen muchos puntos de luz y colores muy saturados. Hemos destacado su uso de la saturación y los brillos en las propias ilustraciones del cuento, las cuales poseen mucha luz y colores vivos.



Figura 5.
Storyboard e ilustraciones conceptuales. *Ralph Eggleston*.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Podríamos partir del hecho de que la sociedad actual se modifica de manera vertiginosa en función de los cambios tecnológicos. Progresivamente se va sustituyendo el mundo analógico por uno digital.

La literatura infantil no ha sido ajena a estos cambios. Las herramientas que el mundo digital pone a nuestro alcance en la actualidad permiten elaborar productos de gran calidad, cuyo consumidor final no tiene rango de edad. Las posibilidades del mundo editorial infantil son infinitas, porque pueden abordar cualquier temática, dirigirse a cualquier público, utilizar cualquier soporte...

Me parecía una gran oportunidad para conectar mi vida personal con mi proyecto. Gran parte de mi familia pertenece al entorno de la educación infantil, es por ello que poseo un estrecho vínculo con este ámbito.

He podido conocer muy de cerca todo lo relacionado con los niños, desde sus métodos de aprendizaje hasta su comportamiento en el entorno escolar.

Es por ello que ha sido posible presentar el libro a un alumnado a modo de muestreo. Esta aproximación me ha permitido obtener información del propio alumnado que se ha podido utilizar para mejorar el producto final con la información que ellos me han aportado.

Mi formación en el grado en Bellas Artes que he venido desarrollando durante los últimos cuatro años, específicamente en el terreno del diseño y la ilustración, me han brindado la oportunidad de llevar a cabo este proyecto. Por ello, ha sido posible obtener unas cuidadas ilustraciones como base del trabajo y conseguir un producto final maqueado con apariencia de producto comercial.

Desde el punto de vista procesual cabe destacar que este Trabajo de Final de Grado ha comenzado teniendo como punto de partida ilustraciones que contaban una historia y no una historia a la que luego se le añaden ilustraciones.

Es necesario destacar este dato en el proceso ya que los cuentos infantiles suelen partir de un texto a modo de guión, al que luego se añaden imágenes.

La influencia que sobre mí han tenido las producciones del estudio de animación Pixar que han acompañado parte de mi infancia, explican el por qué de mi proceder. Ya que en mi mente en un primer momento se procesan imágenes que con posterioridad pueden transformarse en texto.

La temática que se trata en este trabajo pretende promover los valores que se pueden conocer y poner en práctica en la conducta diaria de los niños, los cuales van implícitos en la narración de la historia.

El soporte que he elegido es utilizado habitualmente en el medio escolar para desarrollar este tipo de contenidos transversales, que van más allá de lo que es el aprendizaje de una materia u otra en concreto.

Elaborar un cuento ilustrado ha supuesto la superación de un reto personal, ya que nunca hasta ahora había abordado la realización de muchas ilustraciones, a modo de serie, que versaran sobre una misma temática. Mis ilustraciones hasta el momento habían sido únicas: una idea, un resultado.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

1 - Documentación y análisis de referentes:

En este apartado hemos realizado una búsqueda de referentes y hemos analizado cuentos e ilustraciones vinculadas a la infancia.

Nuestros referentes visuales más destacados y que han influenciado este proyecto, parten de una documentación exhaustiva de las ilustraciones conceptuales previas a la creación de una película. Concretamente las producciones del estudio de animación de Pixar.



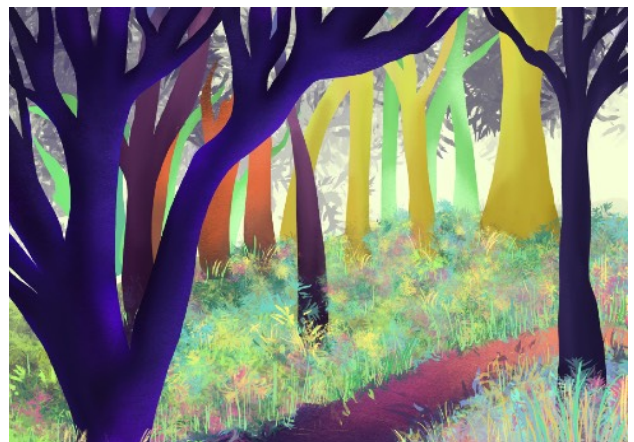
Figura 6.
Arte conceptual de algunas películas de Pixar.

En este momento decidimos la temática del cuento: el descubrimiento de uno mismo.
En este apartado también se decidió la estética de las ilustraciones, que claramente se verán influenciadas por los referentes mostrados con anterioridad.

2 - Concreción de la idea:

Creamos una serie de bocetos conceptuales de los primeros personajes, escenarios y paletas de color que podrían dar cuerpo a la historia.

Experimentamos con distintas texturas que imprimieran al libro un sello personal.



3 - Diseño:

En las primeras fases del proyecto, trabajamos las ilustraciones con el programa *Adobe Photoshop*, que nos permitía realizar obras sin la calidad de texturas que habíamos planificado.

Esta insatisfacción en los resultados nos llevó a experimentar con otro tipo de programa. En este caso, el que mejor se adaptó a nuestras expectativas y nos ofreció los mejores resultados fue *Procreate* (aplicación diseñada exclusivamente para su uso en iPad).

La experimentación con los elementos de diseño que habíamos seleccionado, nos permitió que las ilustraciones empezaran a tomar forma, con una gama cromática ya determinada y unas texturas concretas.

El personaje principal, Barak, toma cuerpo y personalidad.



Comenzamos las primeras pruebas de maquetación en *Adobe Indesign*. Empezamos a realizar las primeras pruebas con diferentes tipografías. Tuve la oportunidad de presentarlas a un alumnado para experimentar la validez del diseño.

Los aspectos conceptuales, lingüísticos y formales fueron tratados con el profesorado de diferentes niveles educativos, del cual recibimos ideas y sugerencias muy válidas que con posterioridad se pusieron en práctica.



4 - Desarrollo visual:

En esta parte del proceso, presentamos los detalles de las ilustraciones finalizadas. Las texturas y colores finales característicos de la obra son las siguientes:



Se han tenido en cuenta aspectos visuales como la legibilidad de la fuente escogida. Tuvimos que descartar varias fuentes tipográficas que no se adaptaban al lector o que, pese a tener una apariencia perfecta en la pantalla, no era tal en la realidad de la impresión.

La paleta cromática también ha sido sensible al cuidado de los aspectos visuales.

Fuente Dk Crayon Crumble:

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?

Fuente KG Ten Thousand Reasons

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?

Fuente KG Begin Again

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?

Fuente Print Bold

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀ&É
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyzàâéîõøü&12
34567890(\$£€.,!?)

Fuente Little Blue Jay

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?

Fuente Passion Tea

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?

5 - Proceso hasta el arte final:

Presentamos el proceso llevado a cabo desde el boceto hasta el arte final, poniendo como ejemplo algunas de las ilustraciones pertenecientes al cuento.



Por último, se lleva a cabo una presentación en la pizarra digital interactiva de un aula de educación primaria, para poder comprobar en la realidad la funcionalidad de la obra final y su acogida por parte de una muestra de los posibles destinatarios.



5. RESULTADOS

Desde nuestro modesto punto de vista, hemos conseguido crear un libro que no sólo tiene una historia original que transmitir, sino también unas ilustraciones coherentes con el objetivo inicial establecido.

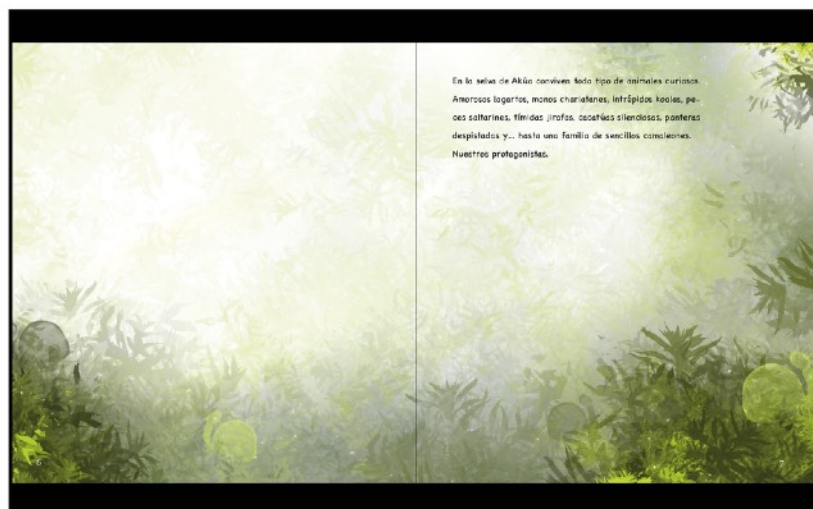
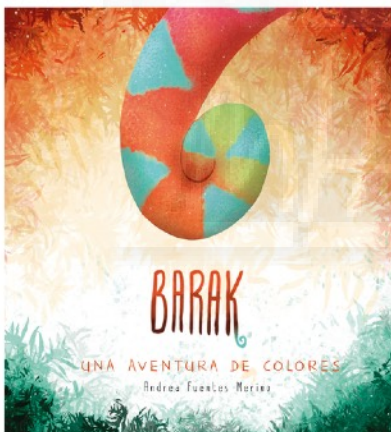
En cada una de las páginas, hemos intentado conseguir un resultado de apariencia profesional.

Se trata de un libro que tiene una encuadernación artesanal clásica, de tapa dura con hojas de papel específico a color.

En cuanto a la tipografía hemos utilizado una fuente *Chalkboard* regular, de 13 pt, color negro y blanco dependiendo del fondo sobre el que se aplica.

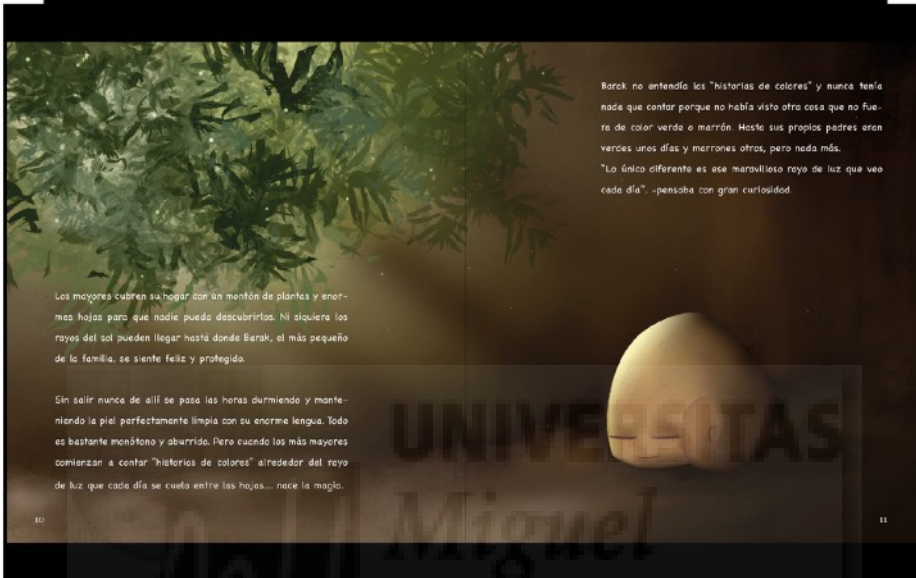
El tamaño del libro es de 21 cm de ancho x 23 cm de alto. Un formato especial elegido porque se adapta mejor a las características ergonómicas de los destinatarios.

En total el libro se compone de: una tapa, guardas y 24 hojas preparadas para su encuadernación.





Los camaleones son admirados por ser capaces de cambiar el color de su piel para parecerse a todo lo que les rodea. De esta manera, pueden esconderse en cualquier lugar y hacerse casi invisibles. Nuestros amigos viven en la parte más frondosa de la selva porque sus crías tienen mucha miedo del resto de animales, aunque nadie sabe por qué.



Borck no entendió las "historias de colores" y nunca tenía nada que contar porque no había visto otra cosa que no fuera de color verde o marrón. Hasta sus propios padres eran verdes unos días y marrones otros, pero nada más. "Lo único diferente es ese maravilloso rayo de luz que veo cada día", pensaba con gran curiosidad.

Los mayores cubren su hogar con un montón de plantas y enormes hojas para que nadie pueda descubrirlos. Ni siquiera los rayos del sol pueden llegar hasta donde Borck, el más pequeño de la familia, se siente feliz y protegido.

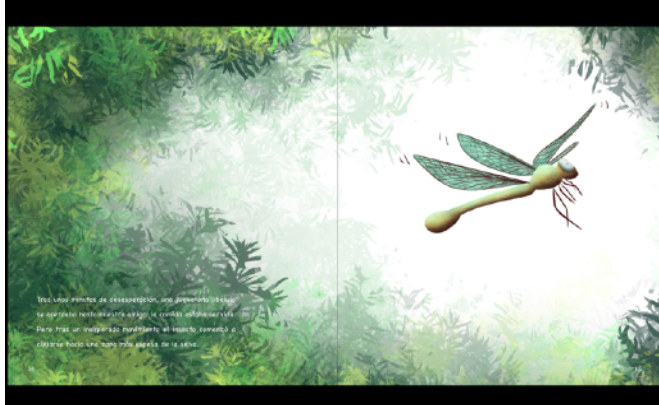
Sin salir nunca de allí se pasa las horas durmiendo y manteniendo la piel perfectamente limpia con su enorme lengua. Todo es bastante monótono y aburrido. Pero cuando los más mayores comienzan a contar "historias de colores" alrededor del rayo de luz que cada día se cuelga entre las hojas... nace la magia.



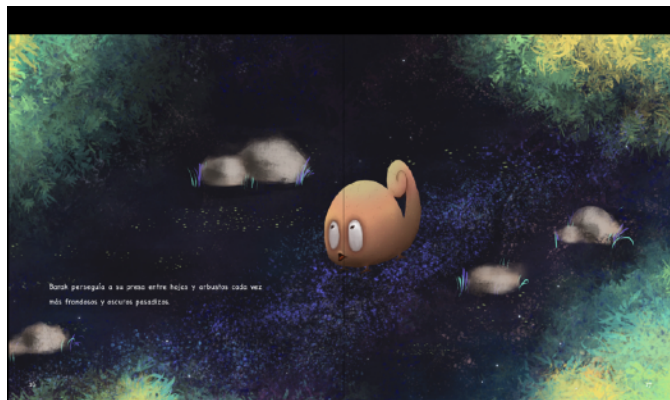
Uno de esos días monótonos y aburridos, cansado de esperar la llegada de algún insecto para desayunar, caminó entre la selva. Estaba buscando esa claridad que es tan difícil de encontrar entre la espesa vegetación. Pero Borck, era muy curioso y también bastante cabezota así que fue colándose más y más sin apenas darse cuenta.

Ha estado buscando y todo a donde había llegado. Todo era exactamente igual, todo era verde y todo estaba lleno de plantas. Lo único raro es que no había crías.

¡Mamá, papá... ¡MAMÁ, PAPA! ¡Dónde están...! ¡Me he perdido! ¡en! ¡en! ¡en! ¡en! ¡en! ¡en! De repente todo le parecía muy diferente y... peligroso. Tenía miedo y además tenía mucho hambre.



Tras una primera de observación, una primera de exploración, se aproximó a un árbol y se escondió entre las hojas. Para tras un momento, cuando el insecto comenzó a moverse, todo le pareció más extraño de lo que ya era.



Barak perseguía a su presa entre hojas y arbustos cada vez más frías y oscuras pesadas.

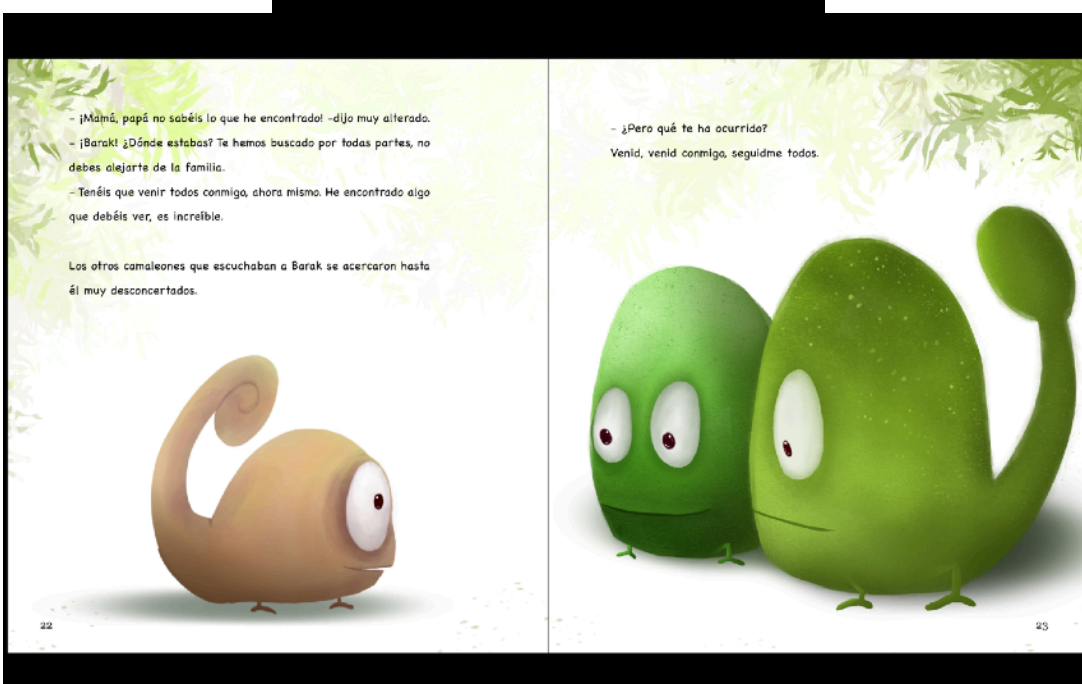


De repente una luz super brillante lo iluminaba todo. Barak nunca había visto nada igual y ya no tenía miedo. Se sentía feliz. Había rojos, violetas, azules, amarillos, rosas, verdes, morados, turquesas, blancos... Todo lo que le rodeaba tenía un aspecto mágico. Pero él todavía no entendía qué significaba todo aquello.

"Esto es precioso. ¡Debo contárselo a mi familia! Pero tengo que regresar a casa. Primero atravesaré los oscuros pasadizos. Luego buscaré el lugar en el que encontré a la libélula. Y para terminar seguiré el camino por el que el rayo de luz se colaba cada día", -y así lo hizo.



Contra viento y marea y a su pesar pudo salvarlo por milagro.



- ¡Mamá, papá no sabéis lo que he encontrado! -dijo muy alterado.
 - ¡Barak! ¿Dónde estabas? Te hemos buscado por todas partes, no debes alejarte de la familia.
 - Tenéis que venir todos conmigo, ahora mismo. He encontrado algo que debéis ver, es increíble.

Los otros camaleones que escuchaban a Barak se acercaron hasta él muy desconcertados.

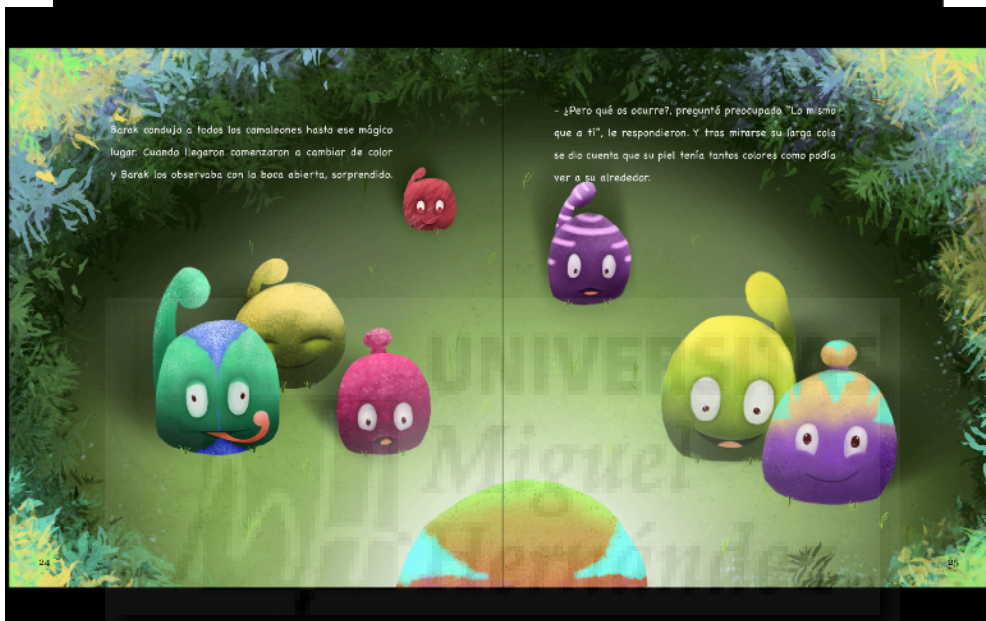
- ¿Pero qué te ha ocurrido?
 Venid, venid conmigo, seguidme todos.



"Ya eres mayor", le decían entre vítores.
 Barak comprendió en ese momento "las historias de los mayores"
 y que descubrir los colores sin ayuda era la forma que tenían los
 camaleones de "hacerse mayores" y ya no tener miedo al resto de
 animales, ni tampoco a salir de casa en busca de aventuras.
 Pero, amigos, eso es otra historia.

26

27

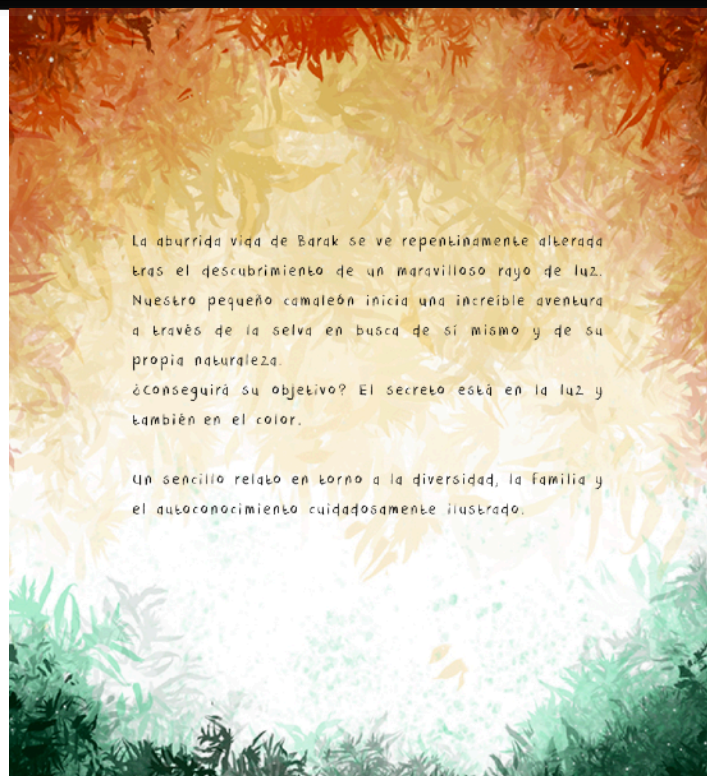


Barak condujo a todos los camaleones hasta ese mágico
 lugar. Cuando llegaron comenzaron a cambiar de color
 y Barak los observaba con la boca abierta, sorprendido.

- ¿Pero qué os ocurre?, preguntó preocupada "La misma
 que a ti", le respondieron. Y tras mirarse su larga cola
 se dio cuenta que su piel tenía tantos colores como podía
 ver a su alrededor.

28

29



La aburrida vida de Barak se ve repentinamente alterada
 tras el descubrimiento de un maravilloso rayo de luz.
 Nuestro pequeño camaleón inicia una increíble aventura
 a través de la selva en busca de sí mismo y de su
 propia naturaleza.
 ¿conseguirá su objetivo? El secreto está en la luz y
 también en el color.

Un sencillo relato en torno a la diversidad, la familia y
 el autoconocimiento cuidadosamente ilustrado.

6. BIBLIOGRAFÍA:

- Austin Kleon (2017). *Roba como un artista*. Editorial Gustavo Gili.
- Amidi Amidi. (2011). *The Art of Pixar*. Editorial Chronicle Books.
- Equipo Pixar (2003). *The Art of Finding Nemo*. Editorial Chronicle Books.
- Equipo Pixar. (2016). *The Art of Finding Dory*. Editorial Chronicle Books.
- Equipo Pixar. (2012). *The Art of Brave*. Editorial Chronicle Books.
- Equipo Pixar. (2015). *The Art of Inside Out*. Editorial Chronicle Books.
- Equipo Pixar. (2001). *The Art of Monster, Inc.* Editorial Chronicle Books.
- Tia Kratter (2017). *The color of Pixar*. Editorial Chronicle Books.
- Tim Hauser (2008). *The Art of Wall.e.* Editorial Chronicle Books.

Enlaces de interés:

- <https://www.joeyart.com>
- <https://www.pixar.com/#pixar-home>
- <https://pixarartcollection.com>