



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ADAPTACIÓN ILUSTRADA DEL CUENTO “ABBADON TENEBRAE” DE ANTONIO MALPICA, DIRIGIDO A ADOLESCENTES Y PRE-ADOLESCENTES.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor guía
Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Autor
Pablo Rodrigo Villacis Anago

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo “Adaptación ilustrada del cuento Abbadon Tenebrae de Antonio Malpica, dirigido a adolescentes y pre adolescentes” a través de reuniones periódicas con el estudiante Pablo Rodrigo Villacis Anago, en el trimestre 2018-3 orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Técnico superior en diseño en la especialización: Gráfico
CI.1710679885

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, “Adaptación ilustrada del cuento Abbadon Tenebrae de Antonio Malpica, dirigido a adolescentes y pre adolescentes” del estudiante, Pablo Rodrigo Villacis Anago, en el trimestre 2018-3 dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ingeniero en diseño gráfico y comunicación visual
CI.1711434421

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Pablo Rodrigo Villacis Anago
CI.1723715973

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a quienes me brindaron impulso cuando creí que no podía.

DEDICATORIA

Dedicado a los seis,
que somos como uno.

RESUMEN

El interés por la lectura ha disminuido con el paso del tiempo, siendo los más afectados niños y jóvenes, es posible que la disminución del índice de lectura sea a causa de la tecnología, ya que actualmente acceder a plataformas interactivas, redes sociales u otros sitios donde la lectura pasa a un plano secundario, es realmente fácil gracias los dispositivos móviles y al acceso libre a internet.

A causa de esta problemática, se plantea la realización de cuento ilustrado basado en la historia corta de “Abbadon Tenebrae”, cuyo tema central gira en torno al mundo de los videojuegos, para de esta manera poder generar empatía en el lector joven, y curiosidad entre el público en general.

Para fundamentar las bases de la sección gráfica se realizó una investigación previa de artistas e ilustradores con trabajos visualmente semejantes, para que sean referentes tanto en estilo, línea, color, formas, etc. Y de esta manera crear un estilo grafico propio que plasme adecuadamente la historia como la plantea el escritor.

Dado que el público objetivo son niños y jóvenes se planteará un estilo visual atractivo y concordante con el tema central del cuento, y de esta manera educar además de entretener.

En conclusión, gracias al emergente incremento digital de la actualidad, es necesario también cambiar la forma de leer, y la forma de cómo están estructurados los libros, además de presentar alternativas interesantes, que contrarresten la falta de lectura y la perdida de interés en la misma, entre la nueva generación.

ABSTRACT

Interest in reading has decreased over time, with the most affected children and young people, it is possible that the decrease in the reading index is due to technology, since they currently access interactive platforms, social networks or other sites where the reading happens to a secondary plane, it is really easy thanks to the mobile devices and to the free access to internet.

Because of this problem, the creation of an illustrated story based on the short story of "Abbadon Tenebrae", whose central theme revolves around the world of video games, is proposed, in order to generate empathy in the young reader, and curiosity among the general public.

To base the bases of the graphic section, a previous investigation of artists and illustrators with visually similar works was carried out, so that they are referents in style, line, color, forms, etc. And in this way create a graphic style of their own that adequately reflects the story as the writer poses.

Given that the target audience is children and young people, an attractive visual style will be considered, consistent with the central theme of the story, and in this way educate as well as entertain.

In conclusion, thanks to the emerging digital growth of today, it is also necessary to change the way of reading, and the way in which books are structured, in addition to presenting interesting alternatives that counteract the lack of reading and the loss of interest in reading. same, among the new generation.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
1. EL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.1 Formulación del Problema	3
1.1.2 Preguntas Directrices.....	3
1.2 Objetivos	4
1.2.1 Objetivo General.....	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
1.3 Justificación e Importancia	4
1.4 Alcance	5
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 Fundamentación Teórica	10
2.2.1 Abbadon Tenebrae	10
2.2.2 Ilustración editorial	11
2.2.2.1 El cuento ilustrado	12
2.2.2.2 Narrativa	12
2.2.2.3 Estilo y Referentes.....	13
2.2.2.4 Herramientas	13
2.2.3 Evaluación Comunicacional	14
2.2.3.1 Focus group.....	14
2.2.4 Ilustración Digital.....	15
.....	16
2.2.5 Ilustración infantil	16
2.2.6 Storytelling	18
2.2.7 Estilo Gráfico	18
2.2.7.1 Línea.....	18

2.2.7.2 Forma	19
2.3 Definición De Términos Técnicos.....	20
2.4 Fundamentación Legal.....	22
CAPITULO III	23
3. METODOLOGÍA.....	23
3.1 Diseño de la Investigación	23
3.2 Grupo objetivo.....	23
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
3.4 Técnicas de procesamiento de datos.....	24
3.5 Caracterización de la propuesta.....	24
3.5.1 Sinopsis	24
3.5.2 Presentación del producto	25
3.5.3. Idea Original.....	25
3.5.4. Referencias de estilo gráfico	26
3.5.5. Paleta de Colores.....	26
2.5.6. Tipografía.....	27
CAPITULO IV	28
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	28
4.1 Recursos.....	28
4.1.1 Recursos Humanos	28
4.1.2 Recursos Técnicos	28
4.1.3 Recursos Materiales	28
4.1.4 Recursos Económicos	29
4.2 Presupuesto de gastos	29
4.2.1 COSTO DE MATERIALES	30
4.2.2 COSTO DE EQUIPOS.....	30
4.3 COSTO DE PRODUCCION	31
4.3.1 Costo total.....	32
CAPITULO V	¡Error! Marcador no definido.
5. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL	34
5.1 Propuesta Estética	34
5.2 Producción	48

5.2.1 Bocetos.....	48
5.2.2 Lineart.....	52
5.2.3 Pintura Digital	59
5.3 Post Producción	65
5.3.1 Diagramación.....	65
CAPITULO VI.....	80
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
6.1 Conclusiones	80
6.2 Recomendaciones	80
REFERENCIAS.....	82
ANEXOS	84

INTRODUCCIÓN

“La importancia de leer va más allá de lo meramente académico, ya que la lectura es un instrumento fundamental para el crecimiento personal y social de los individuos. Así, se ha comprobado que la lectura estimula la convivencia y las conductas sociales integradas, contribuye a aumentar el vocabulario, fomenta el razonamiento abstracto, potencia el pensamiento creativo, estimula la conciencia crítica, etc. Pero, además, la lectura es una fuente inagotable de placer. Desde esta perspectiva, el fomento de la lectura es y debe ser una prioridad de todo sistema educativo”. (MECD, 2000, p23).

Fomentar el hábito de lectura debería ser una tarea indispensable, ya que no solo agiliza la mente, sino que también una buena escritura y por ende a mejora el léxico y organizar las ideas. Lamentablemente día a día el índice de lectura va disminuyendo, y en un futuro no muy lejano, el interés por leer será casi nulo.

Esta problemática afecta principalmente a jóvenes y niños. Así pues, presentando una alternativa diferente e interesante gestará interés genuino en la lectura, y de esta manera también, promover cuentos e historias, que, en la gran mayoría, pasan desapercibidas entre los lectores.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

“Es la sociedad la que aún considera que la lectura de una novela es una pérdida de tiempo. ¿Cómo se convence a un padre (o a un profesor), de que la lectura de una novela vale muchísimo más que la acumulación acrítica de montañas de información?” (José Miguel Caso, Catedrático de Literatura de la Universidad de Oviedo, 1967).

Gracias al auge tecnológico, la globalización de la información, y plataformas virtuales como redes sociales, los medios impresos y la literatura están siendo relegados a segundo plano, generando como consecuencia, una disminución considerable en el índice mundial de lectura.

Esta problemática afecta principalmente los niños y jóvenes, pues al no tener bases cimentadas fuertes en esta práctica, demuestran claras deficiencias de aprendizaje, así como de ortografía y léxico pues ejercen la lectura como obligación más que por gusto.

Así pues, actualmente los métodos de aprendizaje, tradicionales, fueron reemplazados por mecanismos tecnológicos, plataformas virtuales y redes sociales, estando en auge la información rápida, corta e inservible que, en muchos casos, se olvida a los pocos minutos de haberla leído.

Entre la “nueva generación” es donde esta problemática se ha evidenciado con mayor fuerza, ya que en épocas pasadas la falta al acceso tecnológico obligaba a los jóvenes a buscar como forma de entretenimiento, revistas, libros, novelas, que en muchos casos eran alquiladas en puestos de revistas locales.

El panorama no muestra que esta condición mejore a corto o largo plazo relegando como fuente de aprendizaje e información a los medios impresos e ilustrados, siendo prioritario saber la causa de la pérdida del interés en la lectura y de esta manera buscar alternativas que afronten este problema.

1.1.1 Formulación del Problema

En la actualidad los jóvenes se interesan menos en los libros y más en la tecnología

¿Puede un libro ilustrado, basado en una historia corta generar mayor interés entre un público joven que, está habituado al acceder rápidamente a la información, y cada vez menos interesado en los libros?

El desarrollo un cuento ilustrado impulsará el interés, entre el público joven, debido a su estilo gráfico y a su atrayente historia, ya que contextualiza un tema conocido por jóvenes y adultos, los videojuegos. Así mismo demostrar los posibles riesgos que se pueden suscitar al crear dependencia y adicción de los mismos, de una manera fantástica y visualmente interesante que capte de manera eficiente la atención en el tema.

1.1.2 Preguntas Directrices

¿En qué consiste el cuento “Abbadon Tenebrae” y qué mensaje transmite?

¿Qué se necesita saber para producir un cuento ilustrado?

¿Cuál es la mejor manera de transmitir un mensaje a través de un cuento ilustrado?

¿Cuál sería el estilo gráfico adecuado para adaptar fielmente la historia de “Abbadon Tenebrae”?

¿Cómo se puede medir la efectividad comunicacional del cuento “Abbadon Tenebrae”?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General.

- Producir un cuento ilustrado basado en el cuento “Abbadon Tenebrae”, mediante el uso de procesos y técnicas de ilustración digital, para fomentar la lectura entre niños y jóvenes.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar a profundidad la síntesis de la historia para poder realizar las ilustraciones fielmente a lo que el escritor quería transmitir, así como las técnicas ilustrativas indispensables para establecer un estilo visual propio.
- Desarrollar el estilo gráfico general del cuento y diagramar un modelsheet de cada personaje, además de establecer paletas de color.
- Producir las escenas preestablecidas del cuento con los encuadres de cámara adecuados, para transmitir el mensaje deseado, utilizando programas como Illustrator y Photoshop.
- Realizar correcciones del mood de color para evitar discordancias con lo establecido, además de hacer una corrección ortográfica, finalmente hacer pruebas de impresión, tipo de papel y armado del cuento terminado.
- Evaluar la efectividad del mensaje transmitido mediante un focus group y recopilar la información para diagramar un indicador de satisfacción.

1.3 Justificación e Importancia

Con el paso del tiempo la lectura ha dejado de ser un tema central de interés y aprendizaje, relegando a los libros, y a casi todo el material impreso a segundo plano. Ya que en la actualidad la influencia de las redes sociales al igual que la información rápida son principalmente lo más utilizado, entre los más jóvenes.

Debido a esto un libro ilustrado con una historia poco convencional que toma como eje principal un videojuego como lo es “Abbadon Tenebrae”, atraerá a los

niños y jóvenes, para generar interés en la lectura de una manera más didáctica y entretenida.

1.4 Alcance

El cuento ilustrado, será netamente narrativo, constará de 56 páginas en un formato de 19 x 19 cm, constará de pasta dura con el nombre “Abbadon Tenebrae” en la portada, Éste será elaborado con programas de ilustración digital como Photoshop e Illustrator, cuyo tiempo de producción será de dos meses y un mes de corrección. Está dirigido a niños de 9 a 15 años de edad.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

“De los diversos instrumentos inventados por el hombre, el más asombroso es el libro; todos los demás son extensiones de su cuerpo... Sólo el libro es una extensión de la imaginación y la memoria.” (Borges, 1978)

Los cuentos populares calan en la imaginación de los niños y de los adultos por igual, estimulando la imaginación fantástica o provocando pesadillas, lo cierto es que en las historias fantásticas siempre se temerá al villano y se alentará a la victoria de los héroes.

Sin embargo, a veces aparecen historias que se tornan un tanto macabras y que de manera atrayente nos sumerge en un mundo surreal y fantástico, como lo es el cuento de Ondina escrita e ilustrada por Benjamin Lacombe conocido ilustrador de “Cuentos Macabros” y Blanca nieves, esta vez su propuesta además de ilustraciones también es el texto incluido en el cuento.

Ondina es una adaptación libre del cuento más famoso del escritor alemán Frederich de la Motee-fouqué, a pesar de tener el propio estilo de Lecombe, conserva la esencia del romanticismo de la época en la que fue escrita la obra original.

Ondina mezcla armónicamente el formato de cuento clásico, combinando texto con impresionantes ilustraciones envueltas en simbolismos y fantasía.

Esta obra se destaca principalmente por conservar un tono de la literatura clásica, así como de la época del romanticismo mezclando colores fríos y melancólicos, cabe destacar también que para ese libro se incorporó un estilo que juega con el papel vegetal entre las hojas para de esta manera crear una atmosfera submarina inigualable.

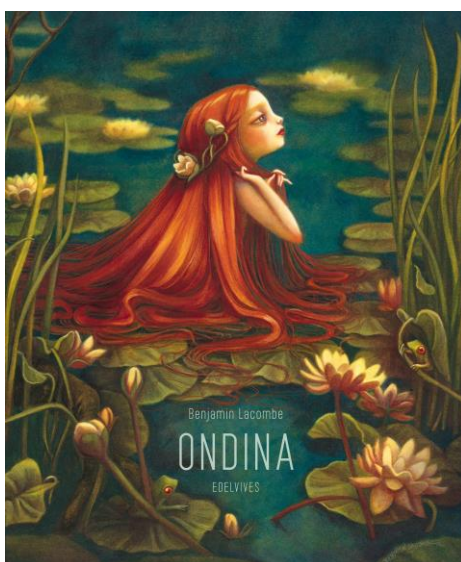


Figura 1.Ondina.Tomado de (Lacombe, 2016).

Otro cuento infantil ilustrado es la obra escrita e ilustrada por Daniel Nensques, llamado Pez Misterio, publicado por Conica books, en un estilo cartoon, el cual nos relata la historia de un hombre y la búsqueda de una explicación pues al escucha un ruido extraño dentro de su sombrero decide investigar. Descubriendo al final que su sombrero lleva por dentro el mar al mismo que debe regresar para unirse a él y separarse de su dueño.

Este cuento fue publicado en 2016 cautivado a sus lectores no solo por la historia profunda que trata sobre las pretensiones propias y las expectativas que se tiene

en los demás, además de hablar de un tema incomodo como es la separación. Sino que también atrae a jóvenes, niños y adultos por sus preciosas ilustraciones perfectamente detalladas, que cuentan más que el texto en sí, que logra sumergir por completo al lector dentro del mundo donde se desarrolla la historia.

Los encuadres de perspectiva desde donde se muestran las ilustraciones, juegan lo escrito dando un dinamismo natural, que hace explorar hasta el más mínimo rincón de la ilustración.



Figura 2. Pez Misterio. Tomado de (Nesquens, 2016).

Por último, tenemos el cuento llamado “En el país de la memoria Blanca” escrita por Carl Norac y Stéphane Poulin e ilustrada por Rébecca Dautremer cuenta una surrealista que nos transporta a un mundo habitado por perros y gatos donde los primeros matan, encarcelan y persiguen a los gatos siendo estos la clase oprimida y trabajadora. Este cuento está catalogado como un

proyecto fallido ya que fue escrita como una comedia mal plateada. A pesar de esto cabe destacar el simbolismo evidente manejado con prolijidad y acompañado de las ilustraciones hace que esta obra este entre las más importantes de la los álbumes ilustrados para jóvenes.

Las ilustraciones con render semi-realistas mezclan un toque cómico con un perfecto manejo de perspectiva, así como de texturas, y paletas de color.



Figura 3. El país de la memoria blanca. Tomado de (Dautremer, 2012).

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Abbadon Tenebrae

Esta historia corta forma parte de una colaboración por parte de Antonio Malpica para el libro “Siete habitaciones oscuras” publicado en 2007.

El cuento trata sobre Gerardo que desde un manicomio va contando su historia la cual escribe en seis servilletas. La historia se desarrolla en flashback remontándose hasta el día en que empezó todo. Un día como cualquier otro, Humberto llama a la casa de Gerardo, ya que eran buenos amigos, para hablarle sobre un nuevo videojuego que encontró entre unos discos piratas que compró su hermana, sin saber que esta decisión repercutiría en su completa existencia, el juego consistía en entrar a un mundo destruido, que era exactamente igual a la ciudad donde vivían, y matar a una cierta cantidad de demonios hasta poder llegar al jefe final que se trataba de un demonio gigante rojo llamado Regnat que era casi imposible de vencer. Al cabo de unos días ninguno de los dos niños podía vencer a Regnat. Humberto fue el primero en desistir y dejar el juego de lado, siendo esta una decisión que lo llevaría a la tumba, pues después de la muerte de su amigo y de mucha investigación Gerardo se entera de que al iniciar el juego había una advertencia y una fecha de caducidad del “contrato”, ya que al parecer si el demonio rojo no es vencido en la fecha establecida “Abbadon Tenebrae” reclama el alma del jugador.

Gerardo al enterarse de esto, y al estar seguro de que el juego recamo el alma de su amigo, entra en un estado de pánico por tratar de ganar el juego, su obsesión llega a tal grado que sus padres toman la decisión de internarlo a un manicomio debido a su comportamiento errático. Gerardo queda internado y el plazo del juego se vence reclamando su alma. El chico muere y como única prueba de la historia son las 6 servilletas en la cual escribió la historia.

Esta historia trata de evidenciar de una manera, ciertamente exagerada, la problemática que ataca a la generación actual, como es la adicción a la tecnología ya que al ser los aparatos tecnológicos parte de la vida diaria, muy poca gente se da cuenta del problema que esto está generando en los niños y jóvenes, también se puede observar, cómo son importantes las decisiones que se toman diariamente y cómo estas pueden llevar al desastre si no se las piensa correctamente.

Abaddon Tenebrae está escrito para todo público, pero siendo apreciado mejor por los jóvenes ya que ellos palpan de manera cercana los videojuegos y así el cuento hace que se sientan identificados, generando un interés genuino en la lectura, además que está en un género de misterio y terror para hacerla más atractiva para el público joven.

Tomando todo lo anterior en cuenta, las ilustraciones del libro deben ir a la par con la historia.

2.2.2 Ilustración editorial

A través del tiempo la ilustración ha sido el arte que permite transmitir un mensaje de manera eficaz mediante el sentido de la vista, sin embargo, a lo largo de la historia las ilustraciones no han perdido importancia, es más, el avance de la tecnología ha generado nuevas técnicas y diferentes aplicaciones para producir imágenes cada vez mejores.

En la industria gráfica hay gran infinidad de géneros desde la ilustración narrativa, pasando por la conceptual y hasta la humorística, valiéndose de varias herramientas y dependiendo del estilo se puede utilizar tintas, oleos, y hasta medios digitales.

Ahora bien, tomando en cuenta lo anterior la ilustración editorial ha estado siempre ligada a la publicidad adornando al texto de un libro o de un producto, pues las imágenes van vinculadas con palabras y de esta manera el ilustrador

manejará el concepto figurativo y creando, en muchas veces, un universo propio o la interpretación visual, basándola en un escrito previamente estudiado.

2.2.2.1 El cuento ilustrado

El libro ilustrado consiste en la cohesión entre la ilustración gráfica y un relato literario que interactúan prolongando la atención en el cuento y de esta manera se asimile mejor el sentido del relato orientándolo para llegar a la comprensión total del libro brindando al lector entretenimiento además de una experiencia diferente y creativa.

Con este contexto el cuento ilustrado se puede presentar a los niños desde edad muy tempranas ya que de esta manera se estimula y desarrolla sus habilidades artísticas e intelectuales. El estilo en la presentación de los libros para niños trasciende la estética, siendo principalmente un recurso comunicacional.

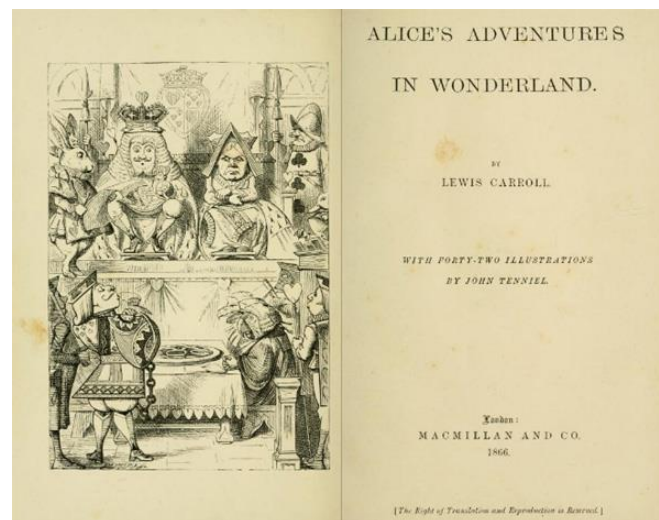


Figura 4. Alicia en el país de las maravillas. Tomado de (Carrol,1865).

2.2.2.2 Narrativa

"La lectura de imágenes siempre deja una huella sobre la sensibilidad de un niño pequeño. Las imágenes participan en la elaboración del recuerdo y

ayudan en el proceso de estructuración de su propia personalidad."
(Despinette.2014.)

La narrativa engloba principalmente todo relato ordenado y congruente que cuenta una serie de acontecimientos asociados en un flujo temporal, pero definir la narrativa completamente sería una tarea complicada, ya que esta abarca temas que van desde el mito, el cuento hasta la novela gráfica.

Una parte esencial en una narración o historia son las ilustraciones ya que si son aplicadas correctamente pasan a ser una parte importante dentro del cuento, a estas se las puede dividir en dos grupos debido a su función: las que se utilizan como descanso, puntuación o referente del texto, y las que son parte inherente de la historia siendo incluso más importante que lo escrito.

2.2.2.3 Estilo y Referentes

El estilo trasciende más allá de lo visual ya que es un conjunto de características que posee el ilustrador, el cual se complementa con el aspecto intelectual y narrativo, y de esta manera adquirir la habilidad de discernir e interpretar el mundo circundante para expresar de manera visual una forma de pensar, y de sentir. Esta expresión se verá influenciada principalmente por los artistas que se adoptan como referente, además de experiencias personales.

Así pues, el estilo que crea un artista va más allá de plasmar un rasgo gráfico que sea reconocible por otras personas e indique que el artista realizó esa pieza, sino que es en esencia un conjunto de habilidades y pensamientos que se adquiere a lo largo del camino.

2.2.2.4 Herramientas

Las herramientas que el ilustrador utilice para realizar una obra dependerán mucho del estilo y diseño que quiera plasmar, las herramientas se dividen en dos categorías debido a su funcionalidad: las hermanitas manuales como pueden ser

lápices, oleos, acuarela, un soporte adecuado donde se asentará la ilustración que puede ser de papel o lienzo

Para la ilustración digital el artista contara con una tableta grafica un computador donde se encuentren programas para diseño e ilustración como puede ser Illustrator, Photoshop o InDesign en caso de editorial.

2.2.3 Evaluación Comunicacional

2.2.3.1 Focus group

Grupo focal, traducido al español. Consiste en un método de recolección de información a través de un grupo de 6 a 12 personas, las cuales se reúnen para dialogar y entablar discusiones en torno a un tema que puede ser, una idea, producto o cualquier aspecto publicitario, de forma dinámica e interactiva entre el grupo.

Elaborar un guion es una manera ideal para iniciar y cerrar el dialogo entre los asistentes y de esta manera evitar que el grupo se vea influenciado por la presión grupal y genere cambios de opinión sobre el tema tratado, de ser este el caso el moderador del grupo deberá tener preparadas varias estrategias para encaminar la información de la mejor manera.

2.2.4 Ilustración Digital

“Una imagen vale más que mil caracteres y los ilustradores digitales son capaces de crear universos con sus vectores”. (Molano, 2012)

El avance tecnológico ha abarcado todos los campos de la actualidad. El arte, la ilustración, la pintura, etc. No son ajenos a estos avances ya que en la actualidad se ha sumado el computador y la tableta grafica para plasmar nuevas obras de arte. La ilustración digital se remonta a la aparición de la informática donde las técnicas tradicionales fueron remplazadas por un computador, el mouse, tabletas gráficas y lápices ópticos los cuales facilitan dicha tarea, esta tecnología vino de la mano con programas especializados que permiten guardar las ilustraciones en formatos digitales. Así de esta manera crear en un espacio completamente digital bocetos desde cero hasta llegar a una obra terminada.

El campo de diseño gráfico se utiliza todas estas herramientas digitales, sin dejar de lado los programas especializados para crear animaciones, diseños de camisetas, carteles, 3D entre otros. A pesar de todas estas herramientas tecnológicas en ocasiones se puede mezclar técnicas tradicionales con programas digitales como en el campo de comics y libros, la fotografía no está fuera de la ilustración digital, ya que se puede manipular digitalmente las mismas con ilustración vectorial.



Figura 5. Piratas. Tomado de (Serrano, 2016).

2.2.5 Ilustración infantil

“Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto”. (Red Gráfica Latinoamérica, 2016)

La época de oro de la ilustración de libros infantiles empezó en el año de 1820, siendo John Tenniel el precursor de la misma ya que al ilustrar Alicia en el país de las maravillas y Alicia en el espejo en 1866 y 1872, respectivamente, dejó cimentadas las bases de lo que hasta hoy se conoce como “Ilustración Infantil”. La ilustración infantil tiene un rol muy importante en la pedagogía ya que a través de imágenes se puede contar historias. Los libros ilustrados ayudan a los niños

a relacionar lo escrito con las ilustraciones además de fijar ideas en la memoria, alimentan la creatividad, la imaginación y generan interés en la lectura.

Tomando en cuenta los primeros libros ilustrados para niños, que solo eran texto acompañado de imágenes, en la actualidad son las imágenes que contextualizan el texto hasta llegar al punto de que las ilustraciones por si solas cuentan una historia.

“...la ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística que es capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del pequeño. Por este motivo, la responsabilidad de los creadores es muy grande, ya que su obra es la primera herramienta del niño para dar sentido a su mundo” (Artium, 2010)



Figura 6. Where the wild things are. Tomado de (Sendak, 1963).

2.2.6 Storytelling

“La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste, pero la gente nunca olvidará cómo la hiciste sentir”. (Maya Angelou, 2010)

Al contar una historia no solo es necesario la armonía entre el texto y las ilustraciones o la presentación de un producto con acabados perfectos, se debe contar una historia que establezca una conexión emocional con el lector, y de esta manera generar interés, confianza, educar e informar todo lo que se necesite, contextualizando y haciéndolo fácil de recordar.

La conexión es lo más importante para contar una historia, debido a esto el storytelling es fundamental para el cuento ilustrado ya que siendo el público objetivo los niños y jóvenes, estos puedan recibir y sentir el mensaje de manera que el mensaje que se quiere transmitir llegue de manera óptima.

2.2.7 Estilo Gráfico

El estilo grafico comprende de un conjunto de atributos que define la apariencia de la obra de un artista.

El conjunto de estos atributos que crean un estilo son:

La línea, la forma y la paleta de color.

2.2.7.1 Línea

“Por supuesto en la realidad un perro no tiene una línea negra alrededor. Entonces ¿Por qué dibujamos con línea? Un dibujo es una representación sencilla de la realidad, trata de que con poco se entienda mucho. La línea define y separa los objetos, y así es más sencillo entender el dibujo”.

(dibujarfacil.com, 2018)

De esta manera al dibujar con un estilo dirigido para niños la Línea y la forma de la misma es muy importante para la coherencia y la mejor comprensión de las ilustraciones.

2.2.7.2 Forma

“La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño”. (fotonostra.com, 2018)

La forma que se utiliza para ilustrar depende en mucho del público al que va dirigido, de lo que se desea comunicar, y de que se va a publicar. La forma ayuda en la forma de lectura de una ilustración o texto ya que si se la usa correctamente podemos hacer que el lector dirija la mirada por donde se requiere, se utiliza la forma para separar u organizar el espacio visual, además es importante ya que mantiene el interés del público.

Para la ilustración infantil, las formas redondeadas y trazos suaves son ideales, además de la exageración de proporciones y disposición de los elementos de una manera interesante, Ayudará a que el lector se enganche rápidamente en la historia.



Figura 7. Tortuga y niña pez. Tomado de (Romero, 2016).

2.3 Definición De Términos Técnicos

Álbum:

Cuaderno, libro o archivador con hojas en blanco para coleccionar objetos planos, como fotografías, o para escribir composiciones breves.

Bidimensional:

Se aplica al cuerpo que está representado según su altura y su anchura, pero no según su profundidad.

Background:

La palabra background en sentido literal significa, fondo de algo o escenario que representa el fondo de algún lugar.

Caracteres:

Los caracteres son los símbolos o gráficos que se utilizan para componer los diferentes alfabetos y que son necesarios para desarrollar idiomas escritos.

Cartoon:

Dibujo que junto con otros compone una película de dibujos animados, en muchos casos es un simple dibujo que muestra las características de sus temas en una forma clave de humor exagerados. Una sátira en un periódico o una revista. Una tira cómica.

Comic:

Narración que se desarrolla en una serie de viñetas *le gusta más el cómic que la novela.*

Historieta.

Flashback:

Intercalación de imágenes o sucesos retrospectivos en la acción de una película o en la narración de una obra literaria.

Ilustración:

Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificarlo o hacer más atractivo el resultado.

Modelsheet:

Consiste en un documento gráfico que permite estandarizar expresiones, formas y dimensiones de un personaje que va a ser animado.

Render:

Término usado en para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D y 2D.

2.4 Fundamentación Legal

El proyecto está avalado por varios artículos de la constitución, en la sección cuarta de los derechos del buen vivir hablan sobre la cultura y la ciencia estable que:

“Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

- 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos”. (Constitución del Ecuador, s/f)*

“Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

- 1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior. (Constitución del Ecuador, s/f)”*
- 2. “Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.” (Constitución del Ecuador, s/f).*

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

La presente investigación será direccionada a través del método Descriptivo el cual permitirán interpretar la información del cuento, de manera que se pueda adaptar la parte grafica adecuadamente con la historia original del autor.

Una vez obtenida la información necesaria, la misma será tomada como referente para desarrollar el estilo grafico idóneo y aplicarlo en el cuento.

3.2 Grupo objetivo

El grupo objetivo esta direccionado a niños y jóvenes de 9 a 15 años. De todo nivel socio-económico; Que tienen como fuente principal de información plataformas virtuales y redes sociales. Los mismos podrán tomar el cuento ilustrado como una fuente de entretenimiento y de esta manera generar interés en leer otros libros.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empezará con la recolección documental mediante fichas de observación, en las cuales se recopilarán datos afines al tema propuesto, analizando cuentos ilustrados, fan arts e ilustraciones infantiles, en el cual se establecerán estilos, paleta de colores, tipografías, maquetación de páginas, personajes, y estilos gráficos más utilizados.

Al finalizar la producción se formará un focus group para evaluar la objetividad y la aceptación del producto terminado entre el grupo objetivo.

3.4 Técnicas de procesamiento de datos

Después de recopilar toda la información se desarrollará un estudio de cada tema a fin de discernir los datos obtenidos.

Consiguiente a esto se realizarán resúmenes para dividir eficientemente toda la información relacionada con el estilo, colores, encuadres y tipografías.

3.5 Caracterización de la propuesta

3.5.1 Sinopsis

Mediante un cuento ilustrado enfocado a niños y jóvenes, se narrará, de una manera dinámica, las aventuras de Antonio y su amiga que encuentran un videojuego extraño, que los sumergirá en una aventura tenebrosa mientras tratan de salir de ese mundo.



Figura 8. I Hate Fairyland. Tomado de (Young, 2016).

3.5.2 Presentación del producto

El cuento ilustrado, será netamente narrativo, constará de 56 páginas en un formato de 19 x 19 cm, constará de pasta dura con el nombre “Abbadon Tenebrae” en la portada, Éste será elaborado con programas de ilustración digital como Photoshop e Illustrator, cuyo tiempo de producción será de dos meses y un mes de corrección. Está dirigido a niños de 9 a 15 años de edad.

3.5.3. Idea Original

Gerardo que desde un manicomio va contando una historia que le sucede el en un vídeo juego que le da su amigo Humberto, sin embargo, él va contando eso en seis servilletas sobre su experiencia con este juego ya que al iniciar a jugar su personaje aparece en la entrada de su casa haciendo virtual todo su barrio, al principio Gerardo estaba encantado ya que podía matar demonios en los parques cercanos y calles aledañas a su casa. Para poder ganar el juego debía matar a un demonio muy poderoso, tras perder varias veces contra este su amigo Humberto se dio por vencido, pero Gerardo estaba empeñado en garle. Al pasar de los días noto que su amigo estaba enfermo, pero no le dieron mucha importancia, cuando Gerardo empezó a averiguar más del juego tras indagar mucho, ya que no había ninguna información sobre este juego, se encontró con la noticia de que había un tiempo límite para matar al demonio del juego desde el día que inicio a jugar, fue muy tarde cuando se enteró de esto ya que su amigo había entrado en coma debido a no poder completar el nivel. Ya casi al concluir del cuento Gerardo encuentra la manera de derrotar a dicho demonio, pero no podía hacerlo ya que sus padres, tras ver a su hijo tan alterado y obsesionado por ganar el juego decidieron meterlo en el manicomio, haciendo imposible que venciera al demonio del juego, al final Gerardo entra en coma, sumergiéndose por completo en el juego hasta matar al demonio y de esta manera poder despertar. El único testimonio de esta historia es lo que él escribió en esas seis servilletas.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico

Para esta producción se tomará como referente principal de estilo color y background al artista Scottie Young y su trabajo en su comic “I Hate Fairyland”, a Sergio Aragonés como guía de líneas y características, Jack Davis en el manejo de luz y sombra y finalmente a Sam Kieth para referencia de proporciones.



Figura 9. American Indian. Tomado de (Davis, 2005).

3.5.5. Paleta de Colores

Para la paleta de colores será tomado como referencia el cuento “I Hate Fairyland” así como también de la serie “Gravity falls” que concuerdan con el estilo que se planea representar.



Figura 9. Paleta de colores. Tomado de (Pinterest, 2016).

2.5.6. Tipografía

En este cuento se utilizará la tipografía Gill Sans Infant Mt. Ya que al ser una tipografía simple y legible se complementa perfectamente con las ilustraciones, además no será complicada de entender entre los niños de 9 años.

ABCDEFGHIJKLMNO
 PQRSTUVWXYZÀÁÊÏ
 abcdefghijklmnopqrst
 uvwxyzàá&123456789
 01234567890(\$€.,!?)

Figura10. Tipografía. Tomado de (Pinterest, 2018).

CAPITULO IV

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para la elaboración del cuento ilustrado se requiere de un profesional con alto conocimiento en ilustración, creación de personajes, de ambientes y dominio de color. Además de desenvolverse en programas de ilustración digital como Illustrator y Photoshop.

4.1.2 Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que serán utilizados para realizar el proyecto son:

Hardware:

- Computador Core I7, 12gb RAM, Disco 1TB
- Tableta Wacom Bamboo
- Scanner
- Impresora

Software:

- Adobe Illustrator CC 2018
- Adobe Photoshop CC 2018

4.1.3 Recursos Materiales

Los materiales que se requerirán para realizar el proyecto serán:

- Bocetero A4
- Lápices HB, 2B, 2H
- Lápices de colores azul y rojo
- Goma borrrable

- Limpia Tipos
- Saca puntas
- Reglas

4.1.4 Recursos Económicos

El proyecto será autofinanciado y gestionado en su totalidad por el autor.

4.2 Presupuesto de gastos

Tabla 1.

Presupuesto de gastos.

VALOR	DETALLE
LUZ	30.00
AGUA	20.00
ARRIENDO	350.00
TELEFONO	30.00
INTERNET	40.00
ALIMENTACION	150.00
TRANSPORTE	40.00
COSTO	660.00
MENSUAL	
COSTO	165.00
SEMANAL	
COSTO DIARIO	33.00

COSTO POR HORA	4.125
-----------------------	--------------

4.2.1 COSTO DE MATERIALES

Tabla 2.

Costo de materiales.

VALOR	DETALLE
PINTURAS	40.00
PAPEL	50.00
PINCELES	50.00
TOTAL	140.00
COSTO SEMANAL	17.5
COSTO DIARIO	3.05
COSTO POR HORA	0.875

4.2.2 COSTO DE EQUIPOS

Tabla 3.

Costo de equipos.

VALOR	DETALLE
--------------	----------------

COSTO DE EQUIPOS	1800.00
SCANER	700.00
TOTAL ANUAL	2500.00
PORCENTAJE DE DEVALUACION (10%)	250
COSTO MENSUAL	229.16
COSTO SEMANAL	57.29
COSTO DIARIO	11.45
COSTO POR HORA	1.43

4.3 COSTO DE PRODUCCIÓN

Tabla 4.

Costo de producción.

VALOR X HORA	DETALLE
3.12	ILUSTRADOR
4.125	GASTOS OPERATIVOS
1.43	COSTO DE EQUIPOS

COSTO DE MATERIALES	0.875
TOTAL	9.55
COSTO DEL PROYECTO	3056.00

4.3.1 Costo total

El costo total del cuento ilustrado será de \$3056.00 cuya realización durará dos meses.

CAPITULO V

5. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

5.1 Propuesta Estética

A continuación, se presentarán bocetos de propuestas de personajes con diferentes estilos además de expresiones que se tomarán como base para realizar la parte gráfica del cuento ilustrado.

Antonio

Para Antonio se utilizará línea valorada para mostrar la fluidez y adaptación del personaje, predominarán las formas redondas ya que es un joven de 13 años. Tomando en cuenta de q es una propuesta grafica de un cuento para niños las líneas y las formas serán redondeadas.

Rostro

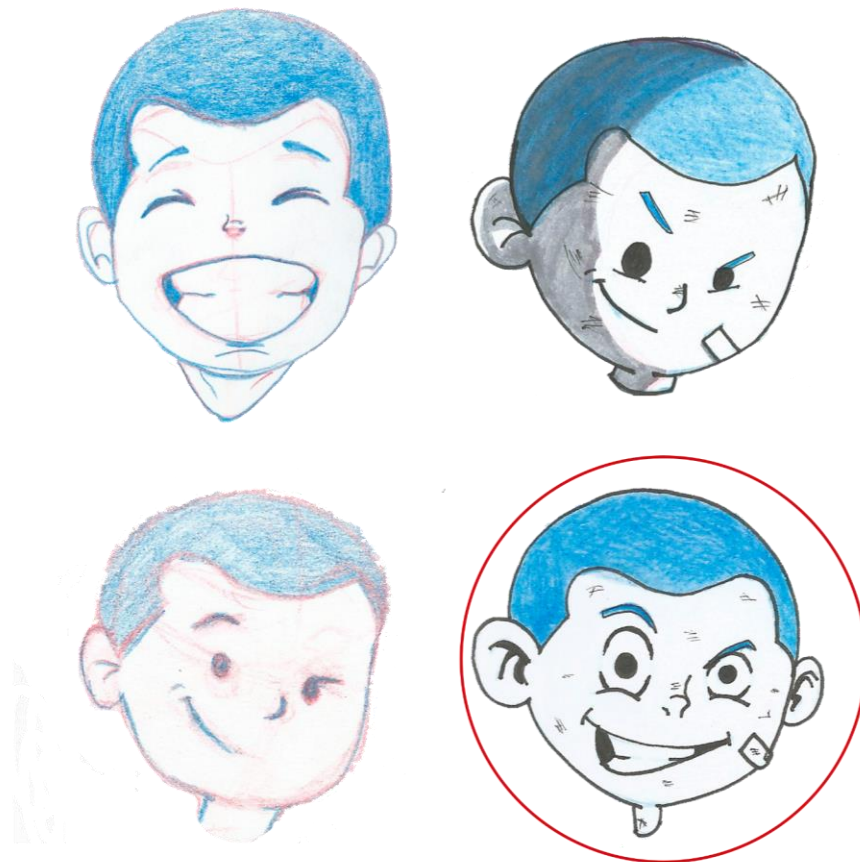


Figura 11. Bocetos de estilos de rostro

Expresiones

Se representan unas expresiones que se incluirá en el cuento.

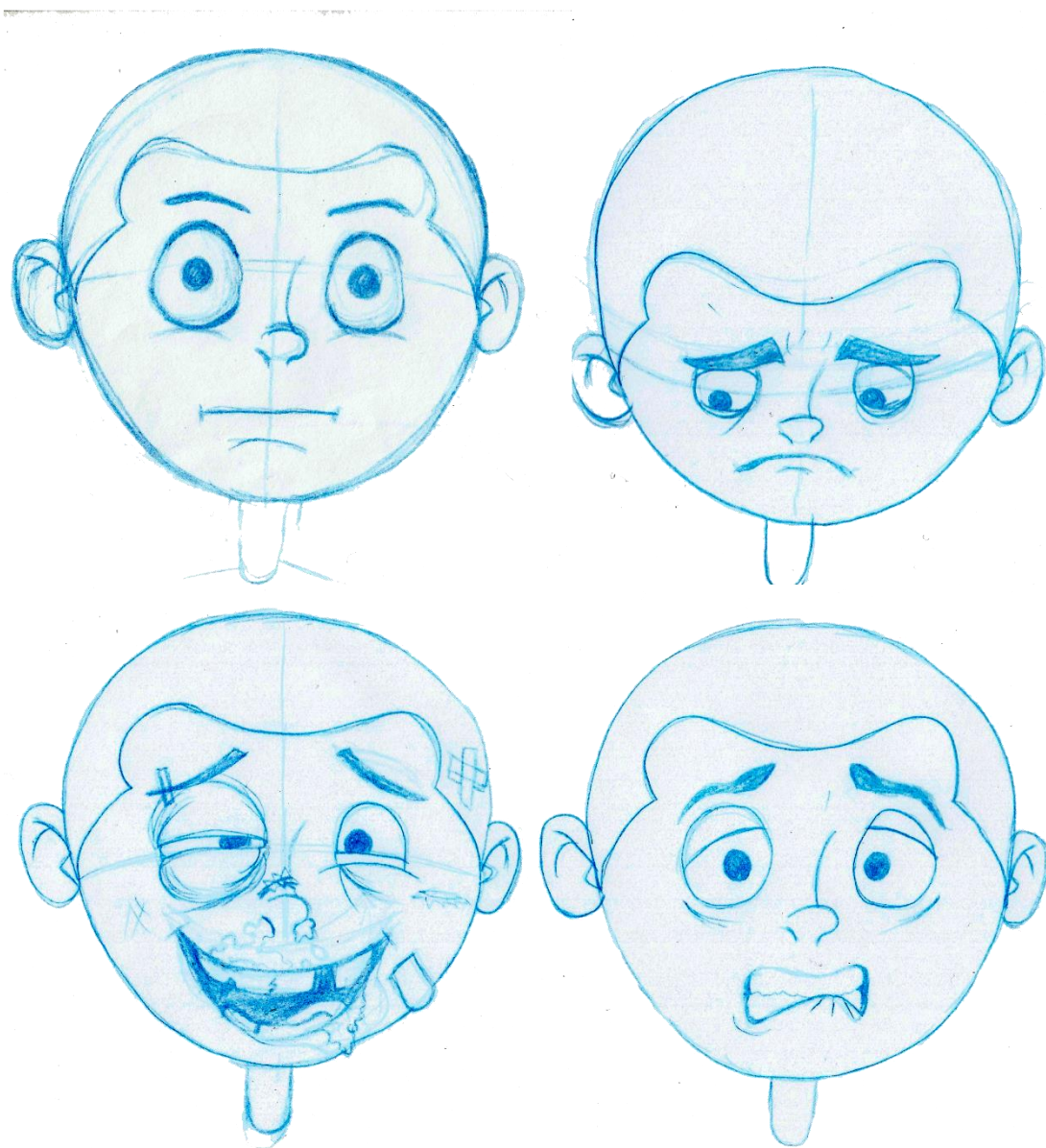


Figura 12. Bocetos de expresiones.

Cuerpo

Se representan las proporciones que tendrá el personaje.

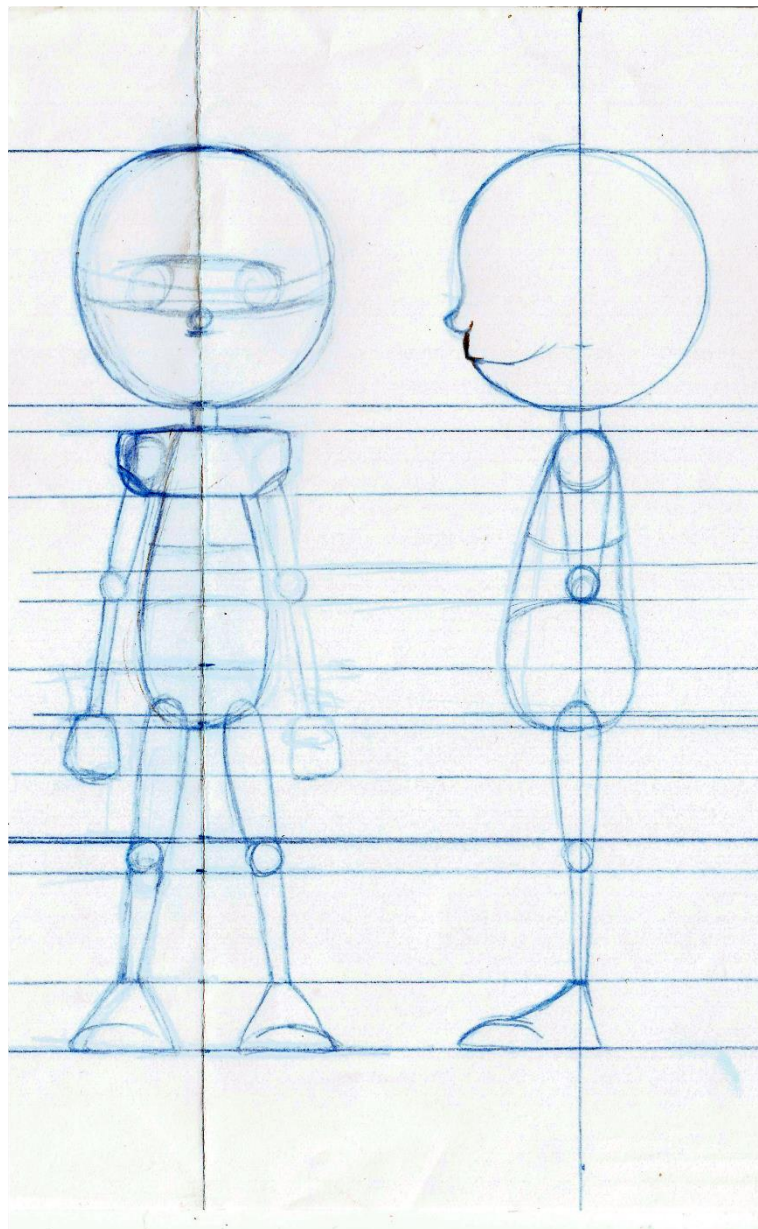


Figura 13. Bocetos de proporciones del cuerpo.

Poses de acción

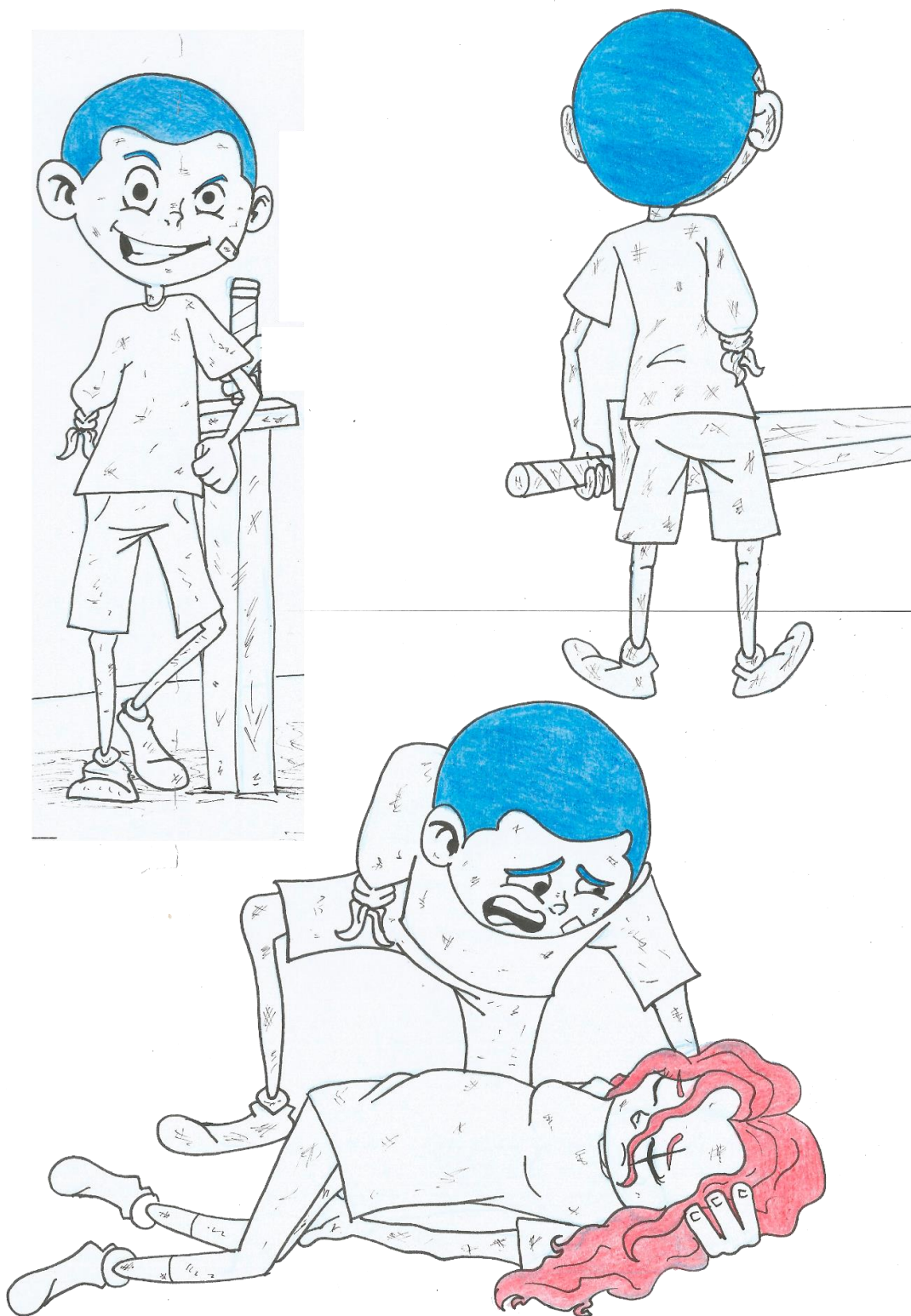


Figura 14. Bocetos de poses de acción.

Helen

Para Helen se va a utilizar línea valorada con el propósito de mostrar la fluidez y adaptación del personaje, además que muestre los cambios del mismo a lo largo de la historia. Finalmente se utilizarán formas redondas, ya que es una joven de 13 años.

Rostro

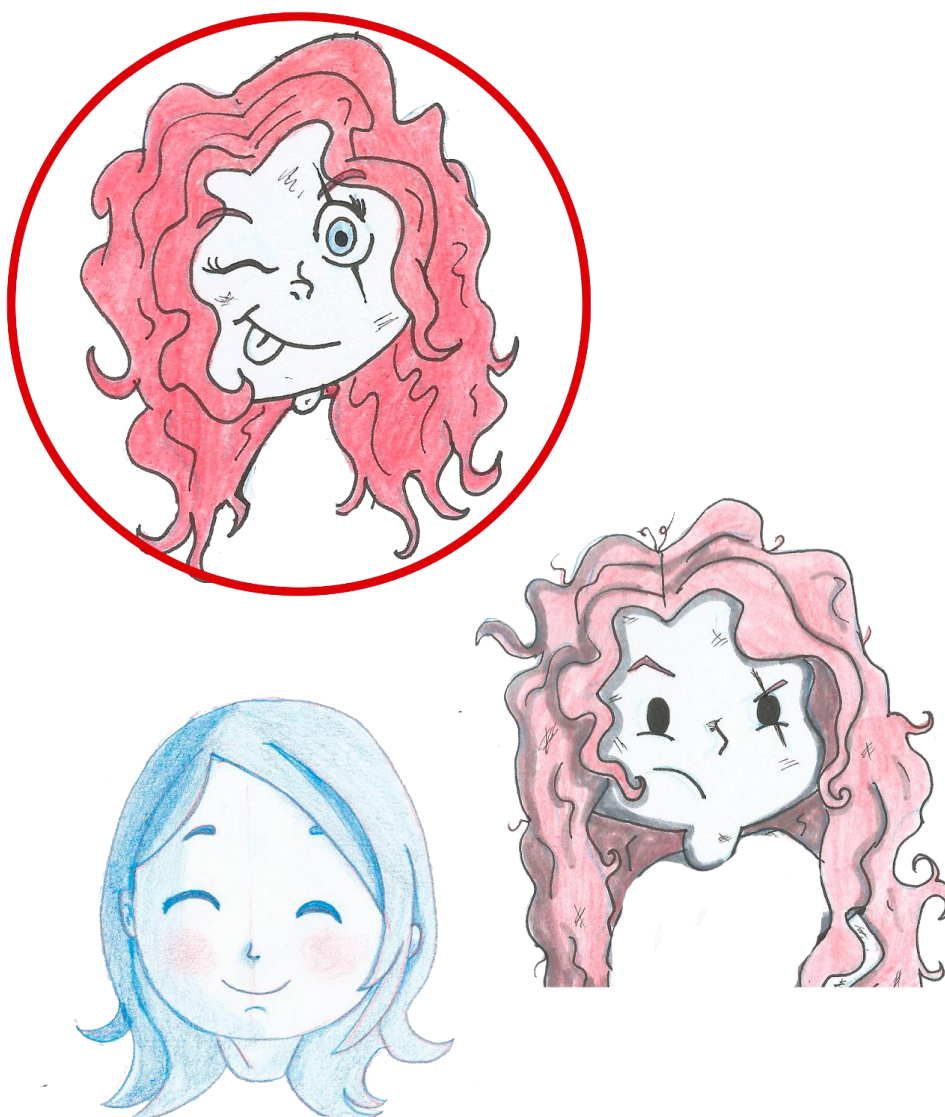


Figura 15. Bocetos de estilo de rostros.

Expresiones

Se representan unas expresiones que se incluirán en el cuento.

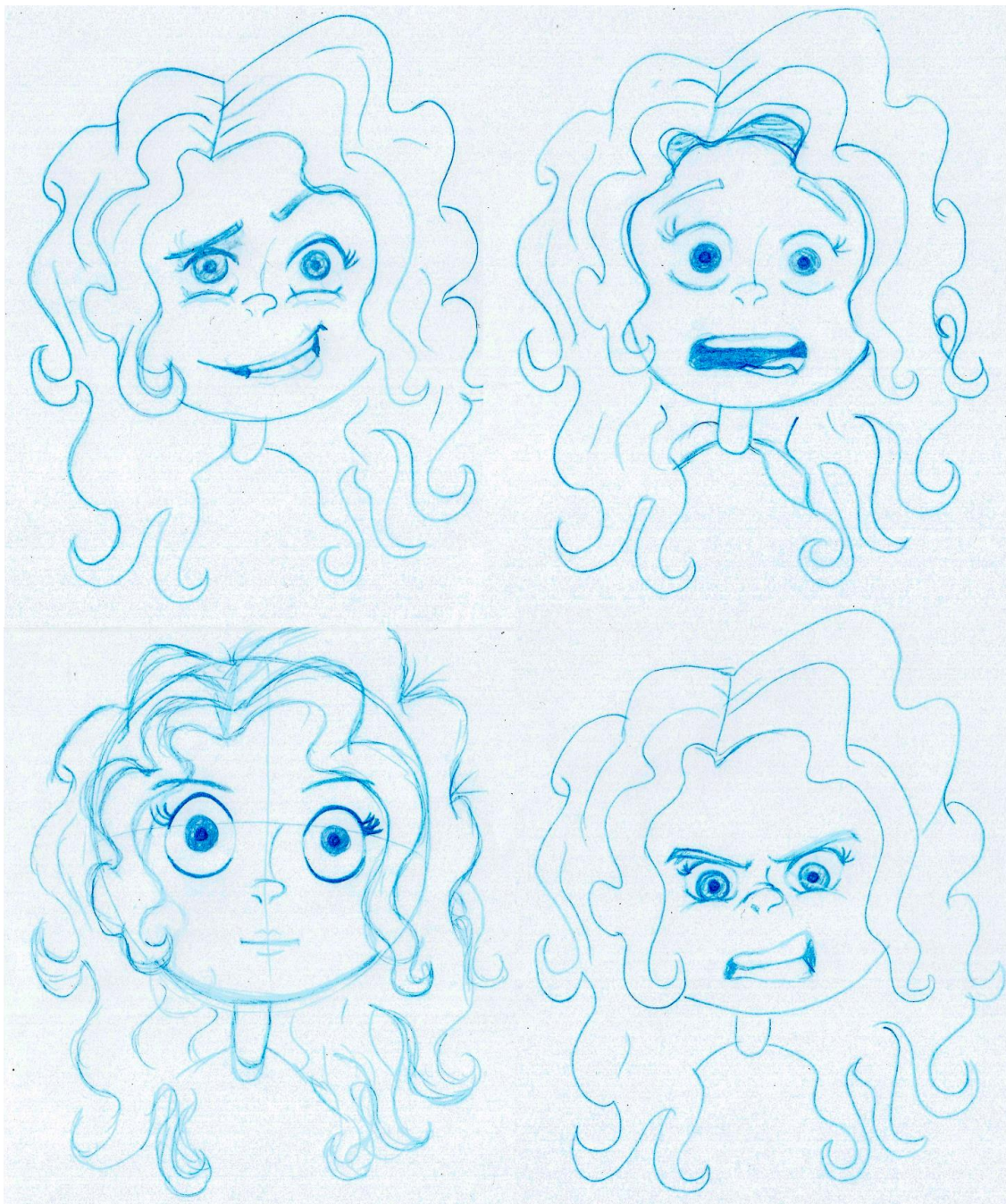


Figura 16. Bocetos de expresiones.

Cuerpo

Se representan las proporciones que tendrá el personaje.

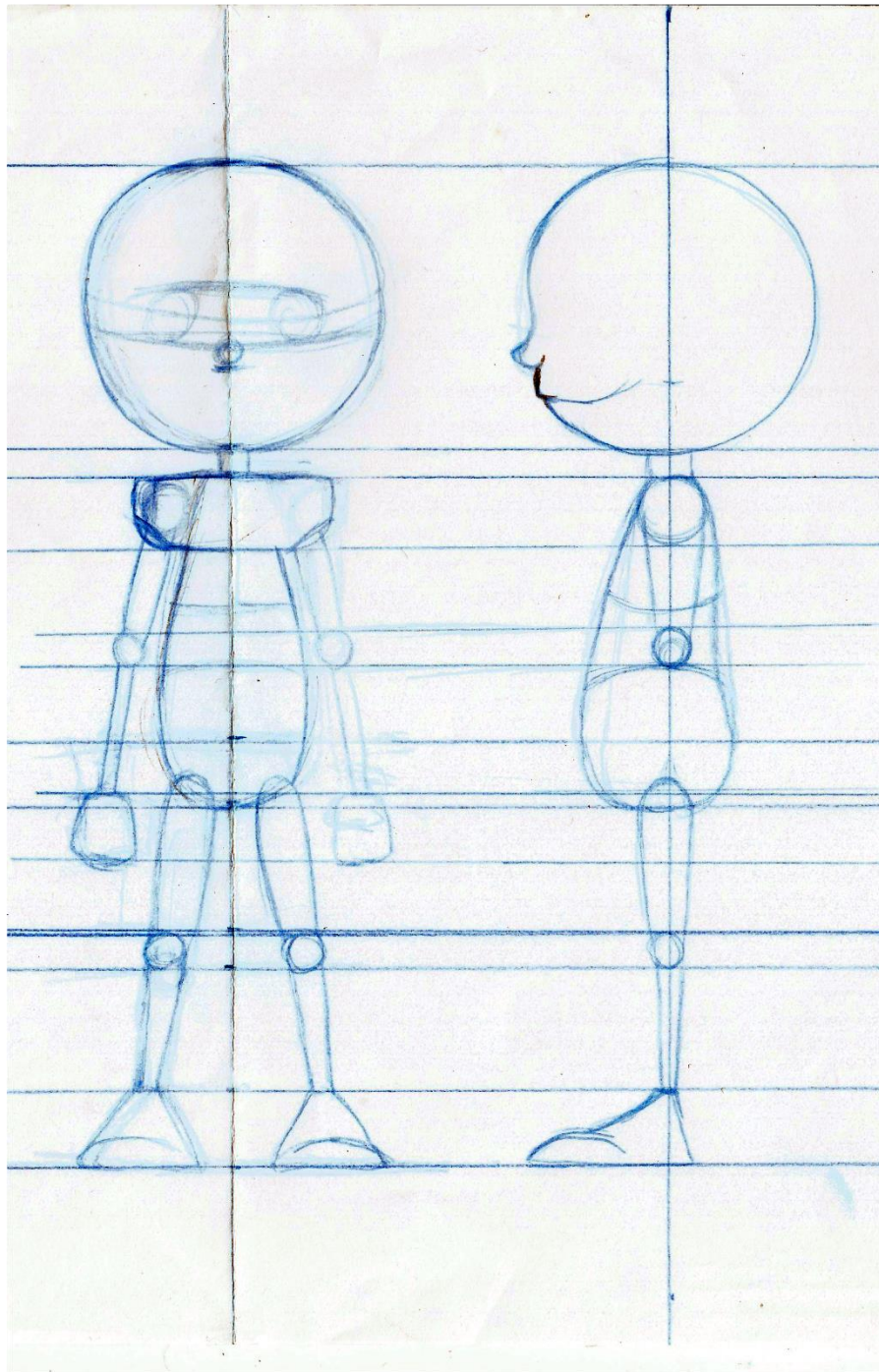


Figura 17. Bocetos de proporciones del cuerpo.

Poses de acción

Figura 18. Bocetos de poses de acción.

Demonios pequeños

Para los demonios se va a utilizar línea valorada para mostrar la fluidez y adaptación del personaje.



Figura 19. Bocetos de personaje.

Demonio Regnat

Para Regnat se va a utilizar línea valorada para mostrar la fluidez y adaptación del personaje.



Figura20. Bocetos de personaje.

Niña (vecina)

Para esta niña se realizarán líneas con valor para mostrar la fluidez y adaptación del personaje, además que muestre los cambios del mismo a lo largo de la historia, se utilizarán formas redondas ya que es una niña de 6 años.



Figura 21. Boceto de personaje.

Bocetos

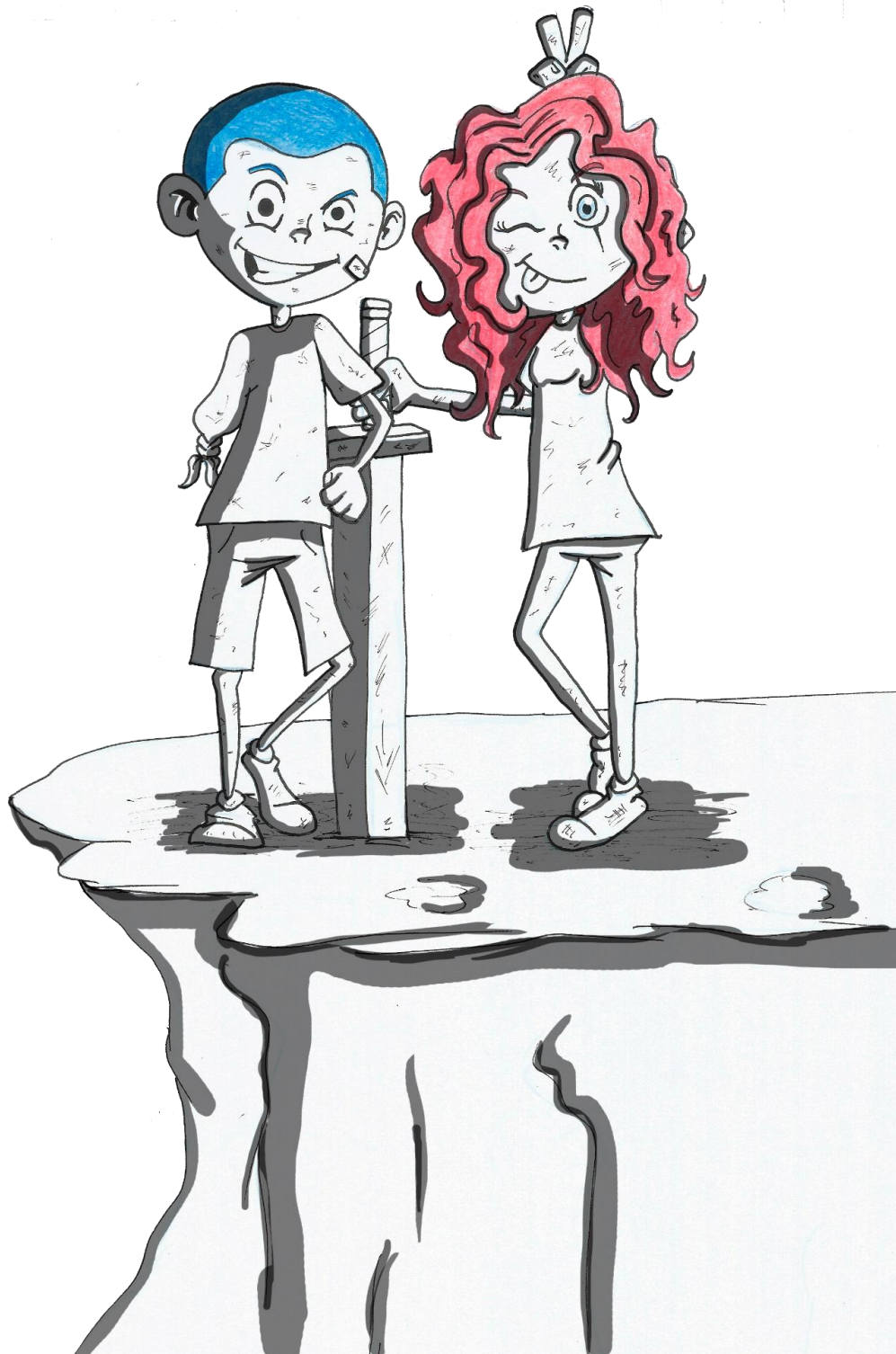


Figura 22. Puesta en escena.

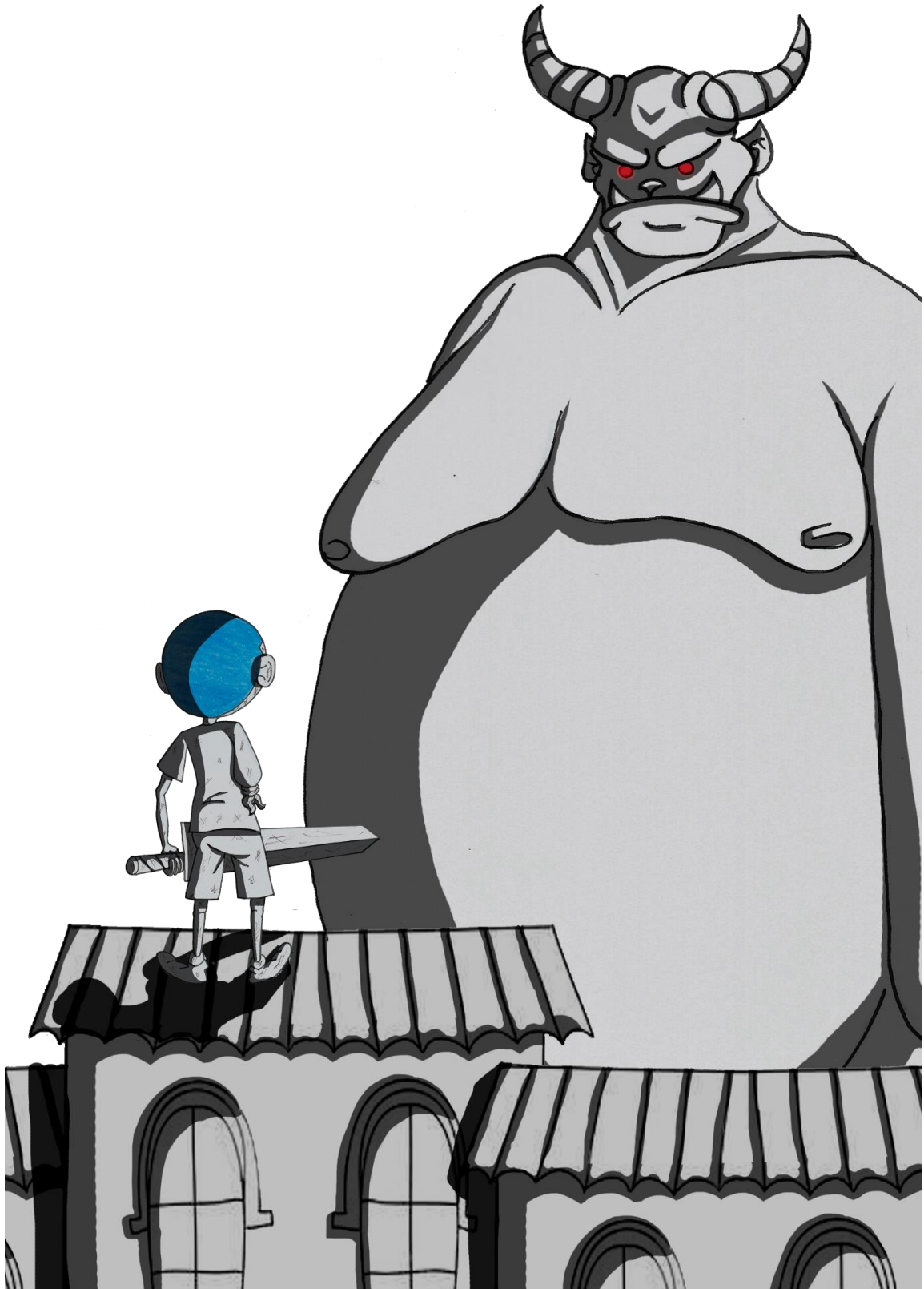


Figura 23. Puesta en escena.

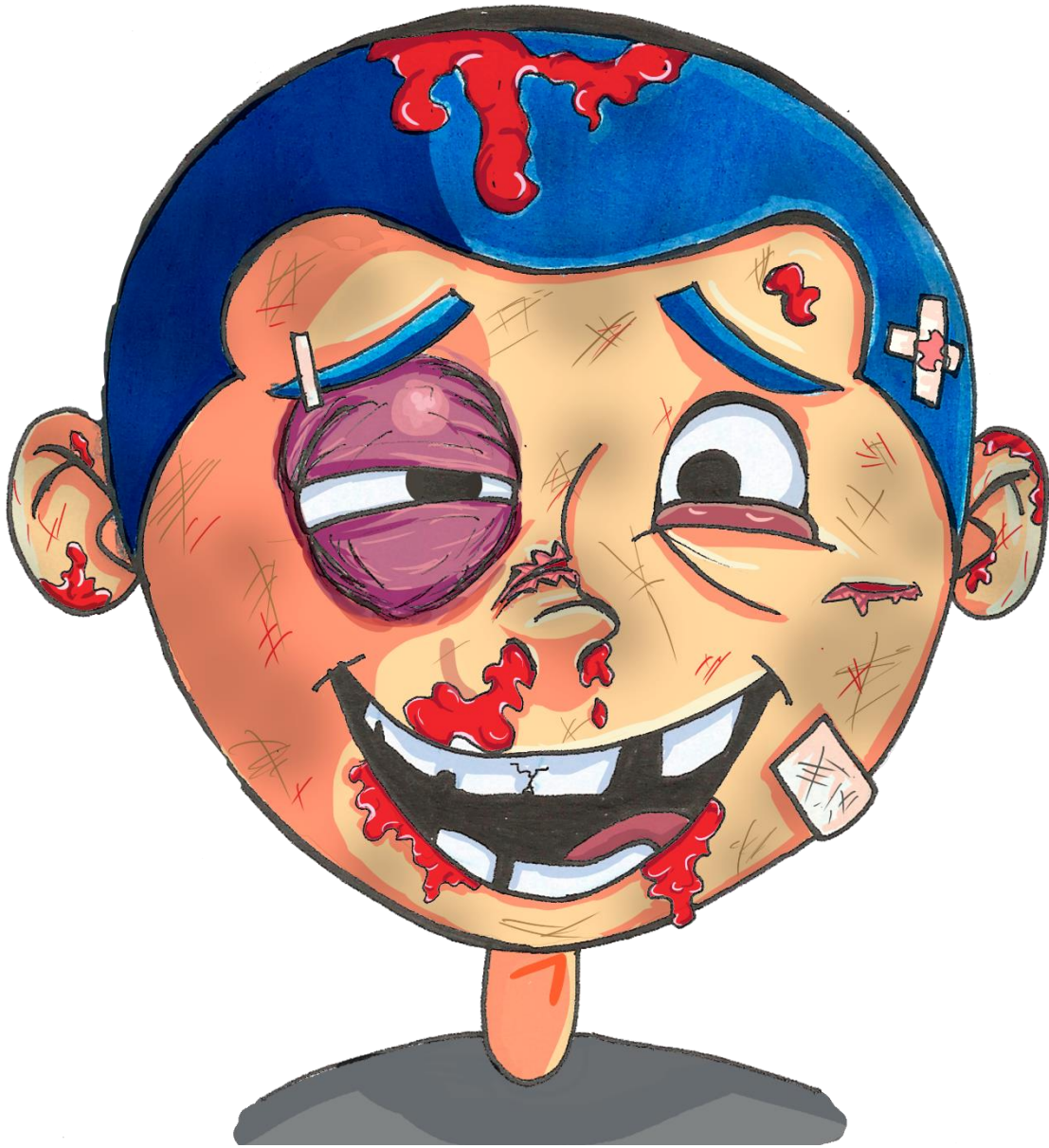


Figura 24. Prueba de color en escena.

5.2 Producción

5.2.1 Bocetos

Se ejecutaron bocetos a mano de la puesta en escena correspondientes al cuento.



Figura 25. Bocetos 1.



Figura 26. Bocetos 2.

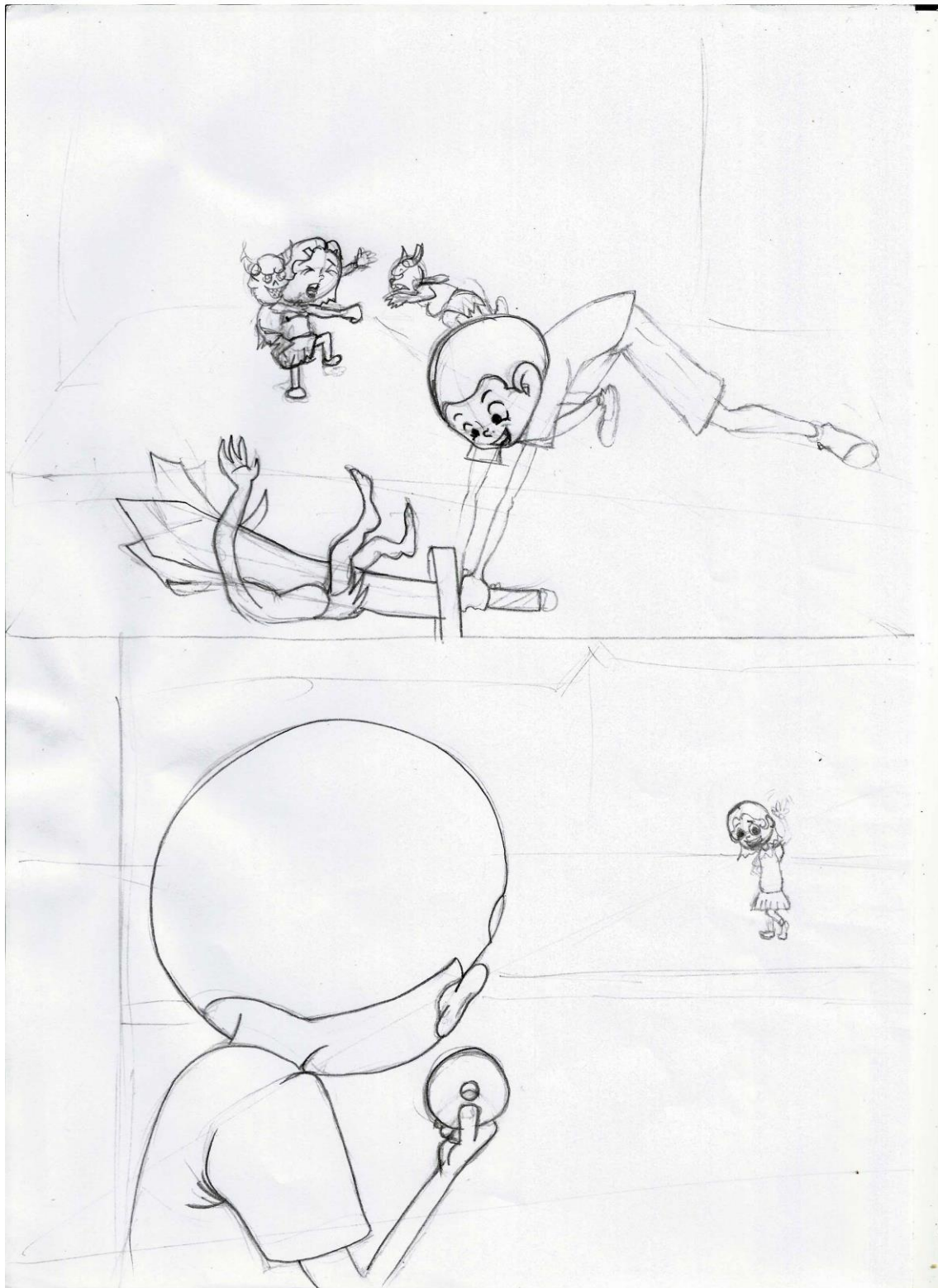


Figura 27. Bocetos 3.



Figura 28. Bocetos 4.

5.2.2 Lineart

Una vez definida la composición se realizó la limpieza de las líneas correspondientes a cada escena.



Figura 29. Lineart 1.

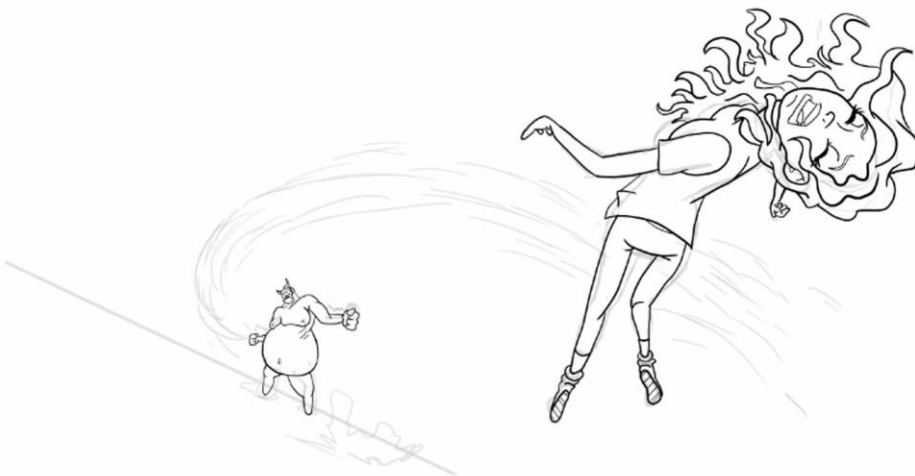


Figura 30. Lineart 2.

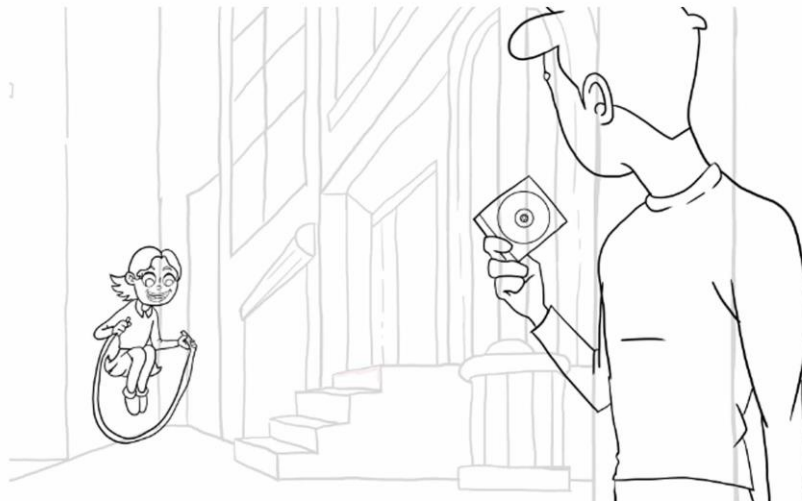


Figura 31. Lineart 3.



Figura 32. Lineart 4.



Figura 33. Lineart 5.



Figura 34. Lineart 6.



Figura 35. Lineart 7.

5.2.3 Pintura Digital

Adobe Photoshop, fue el programa que se utilizó para realizar la pintura digital haciendo uso de sus diferentes texturas en pinceles y tamaño de los mismos.

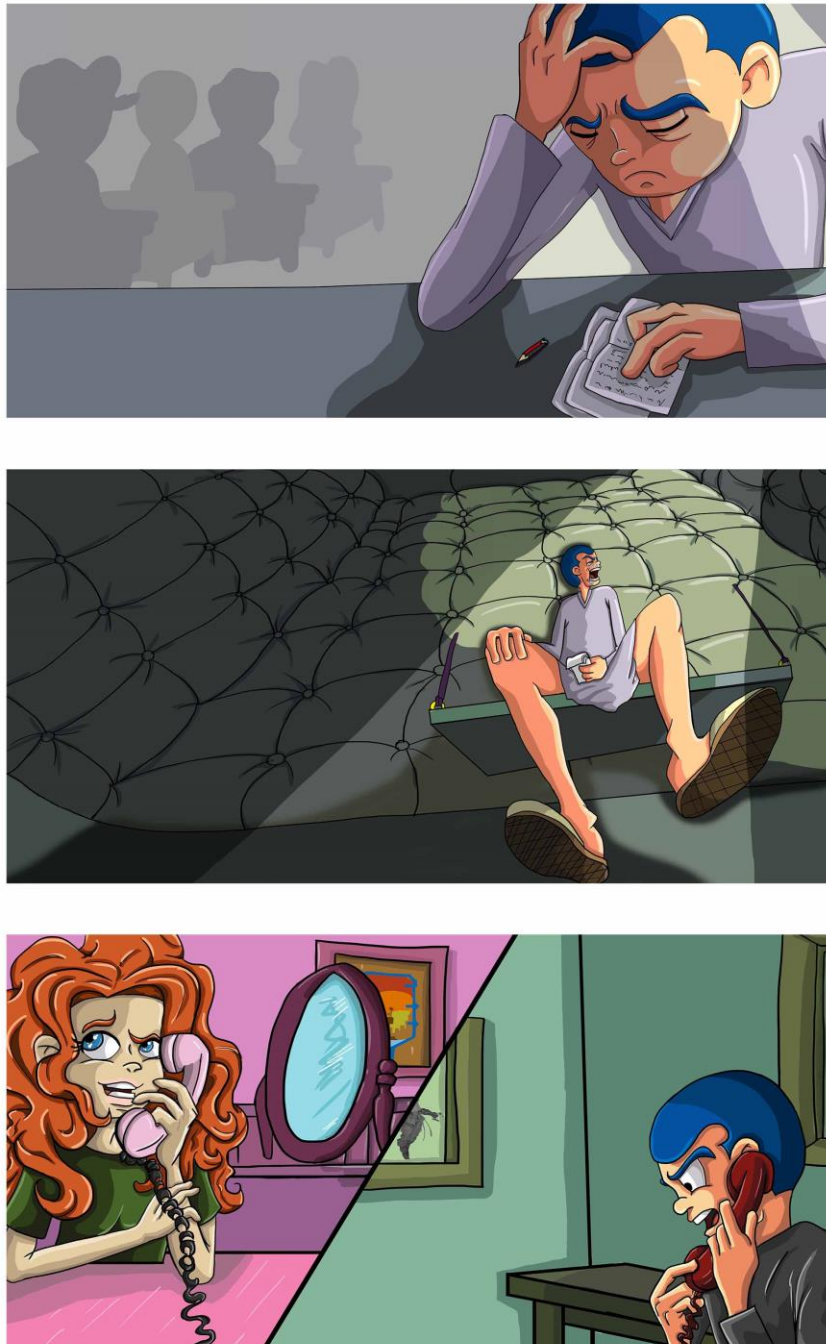


Figura 36. Pintura digital 1.

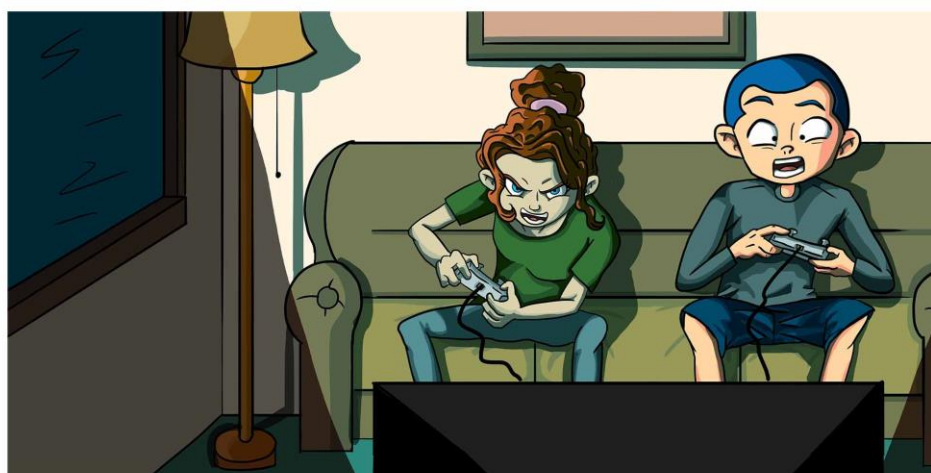


Figura 37. Pintura digital 2.



Figura 38. Pintura digital 3.



Figura 39. Pintura digital 4.



Figura 40. Pintura digital 5.



Figura 41. Pintura digital 6.

5.3 Post Producción

5.3.1 Diagramación

“Abbadon Tenebrae” es un cuento que consta de 22 ilustraciones divididas entre 88 páginas y 44 hojas, con un formato cuadro de 19x19 cm, dividido entre ilustraciones y texto, el cual será impreso en papel couché mate de 115 gramos fresado en cuadernillos de 4, encolado a la portada de pasta dura laminada. A continuación se mostrará el armado del cuento:

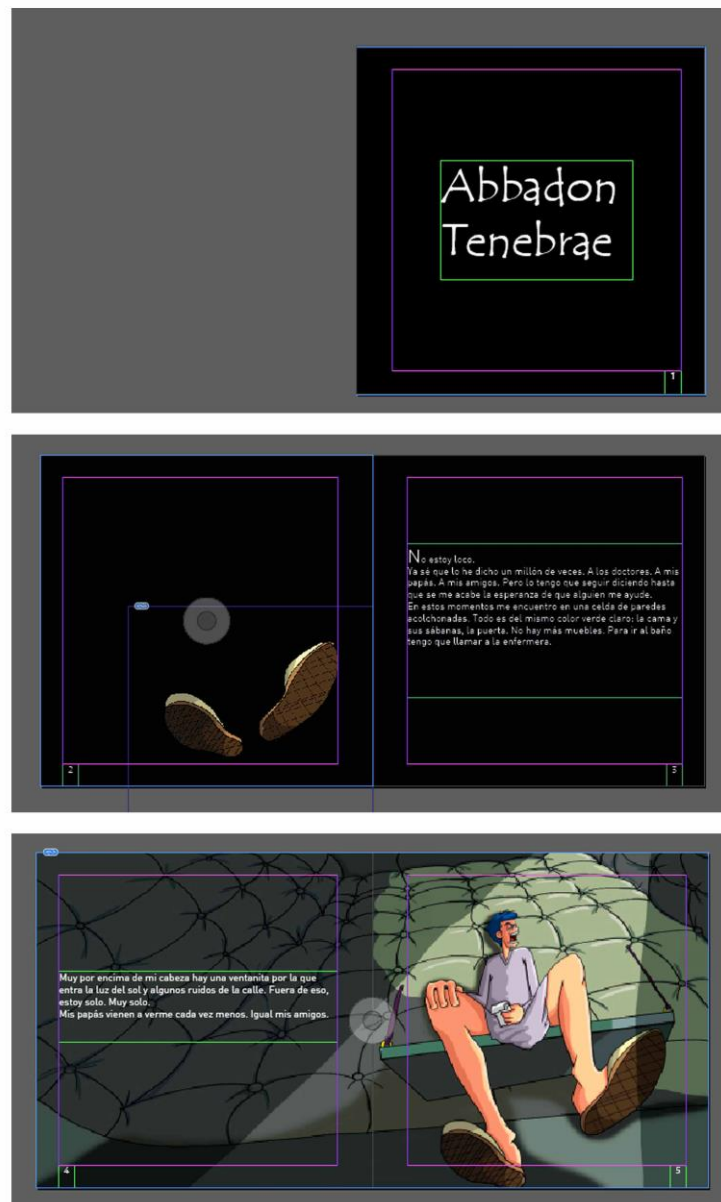


Figura 42. Diagramación 1.

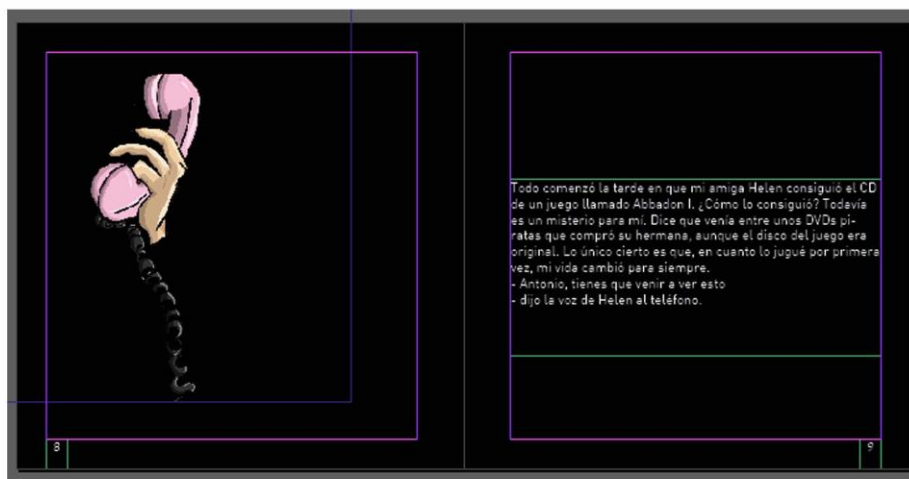


Figura 43. Diagramación 2.

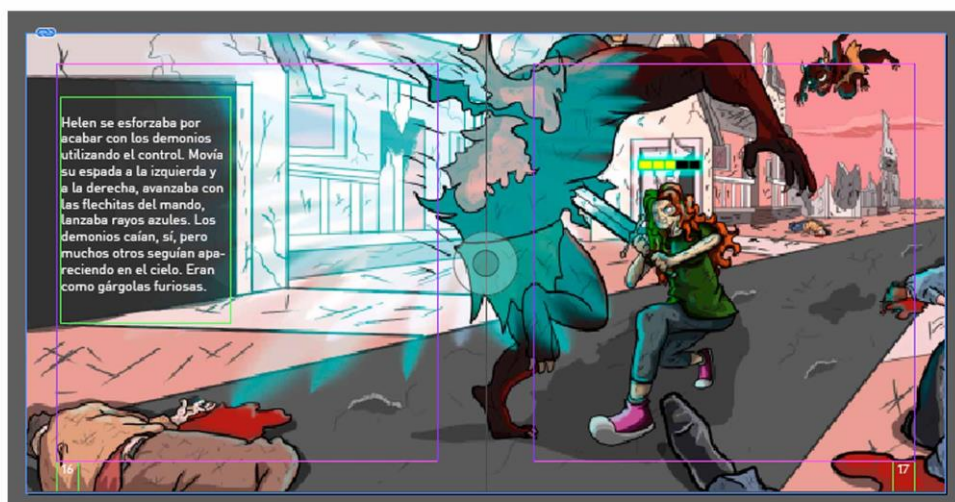
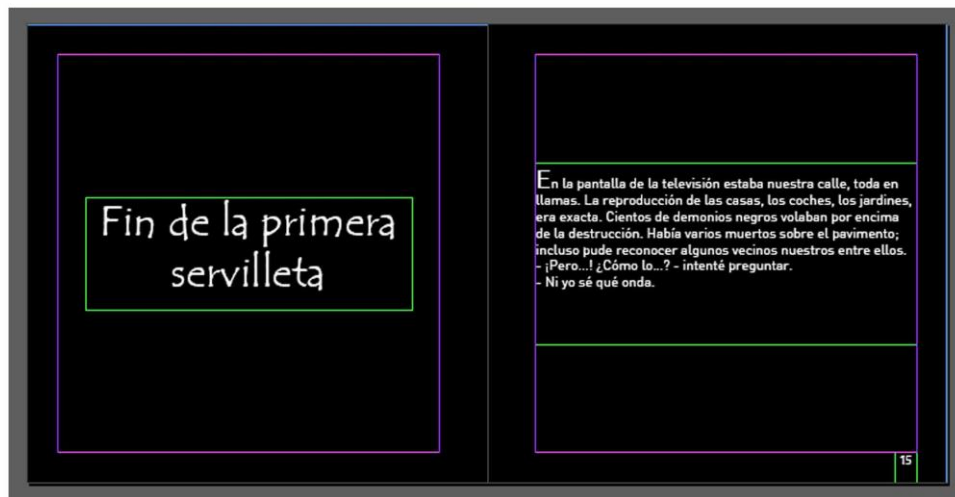
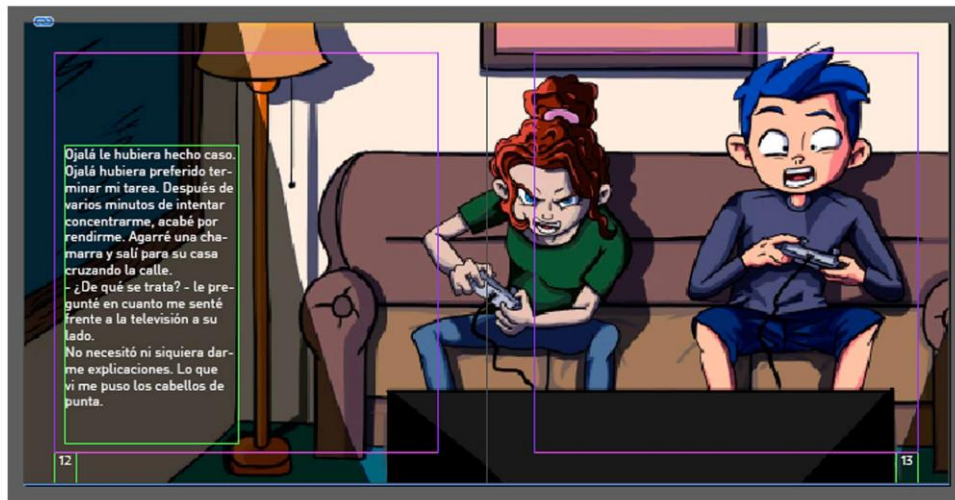


Figura 44. Diagramación 3.

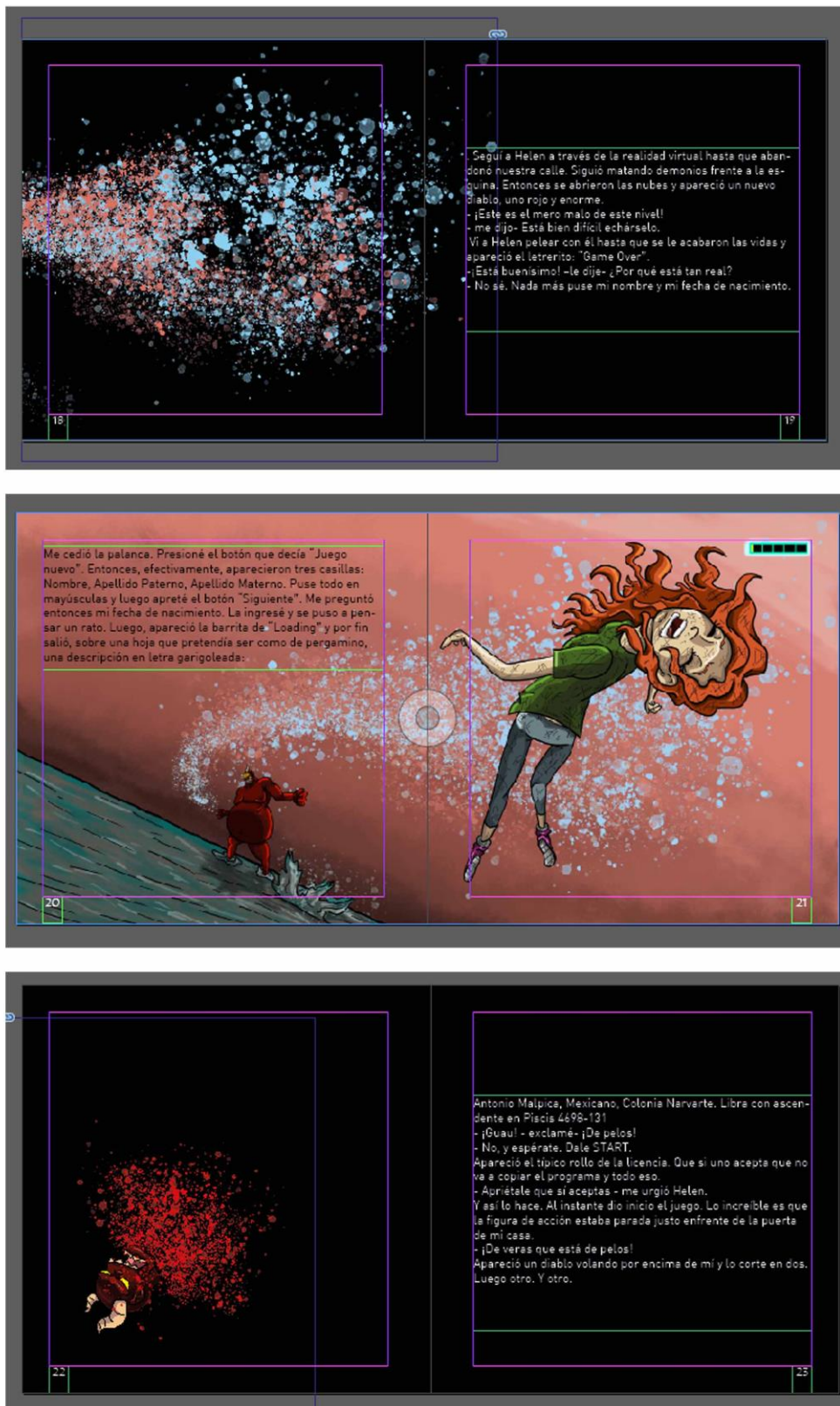


Figura 45. Diagramación 4.

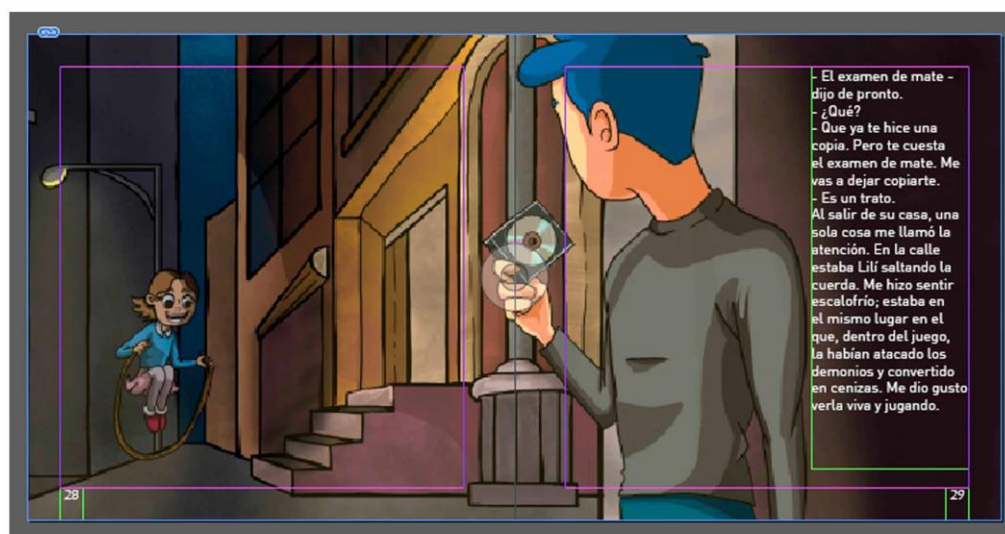
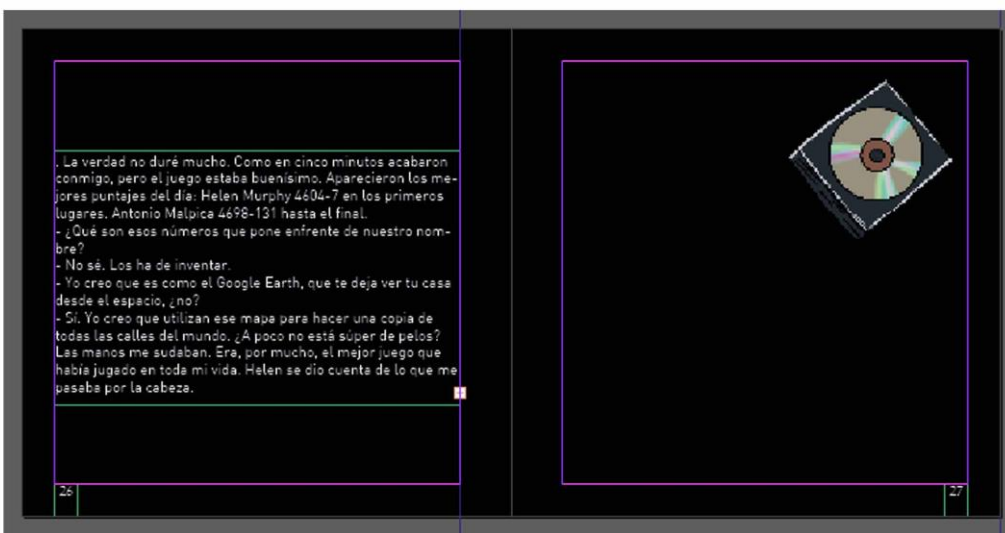


Figura 46. Diagramación 5.

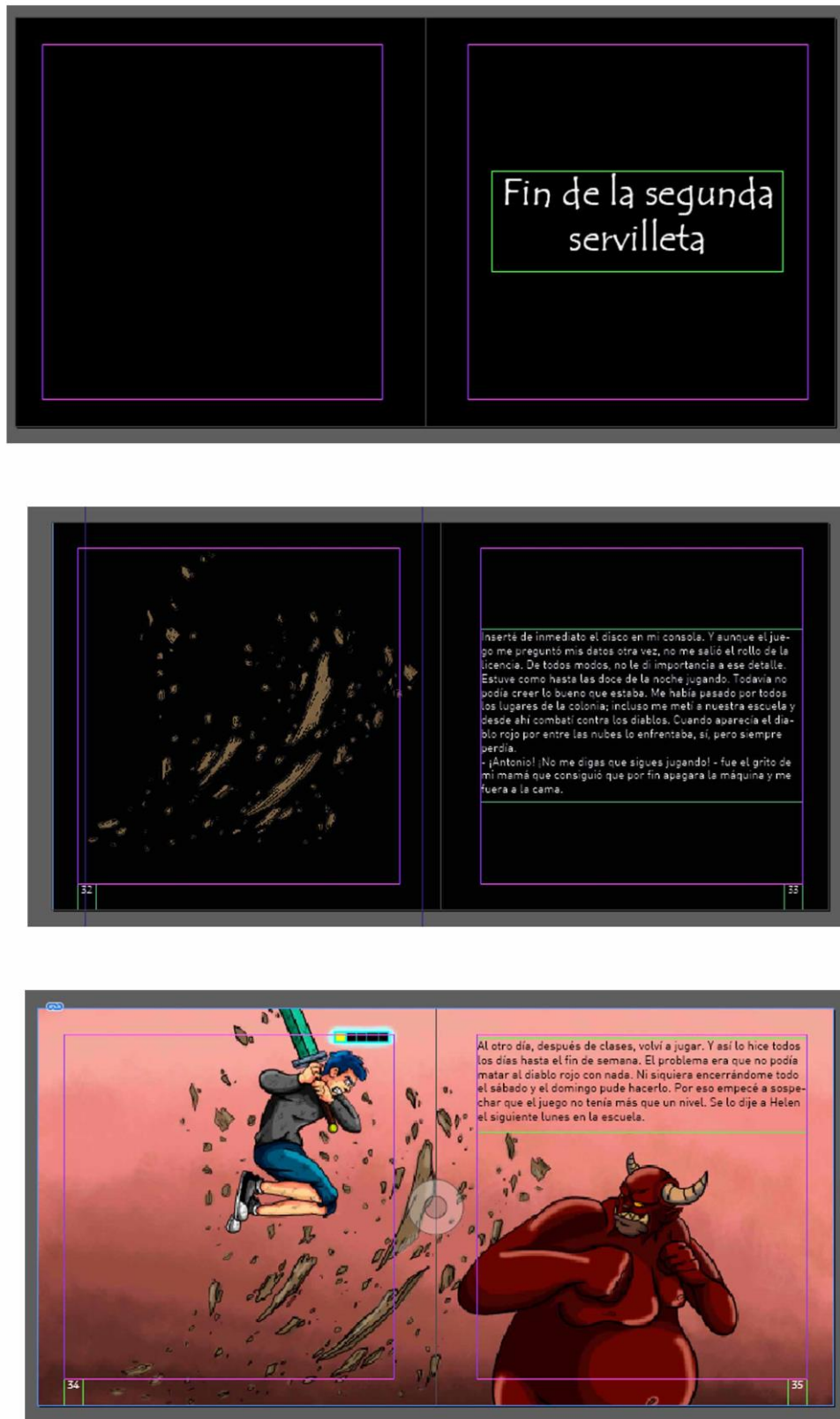


Figura 47. Diagramación 6.

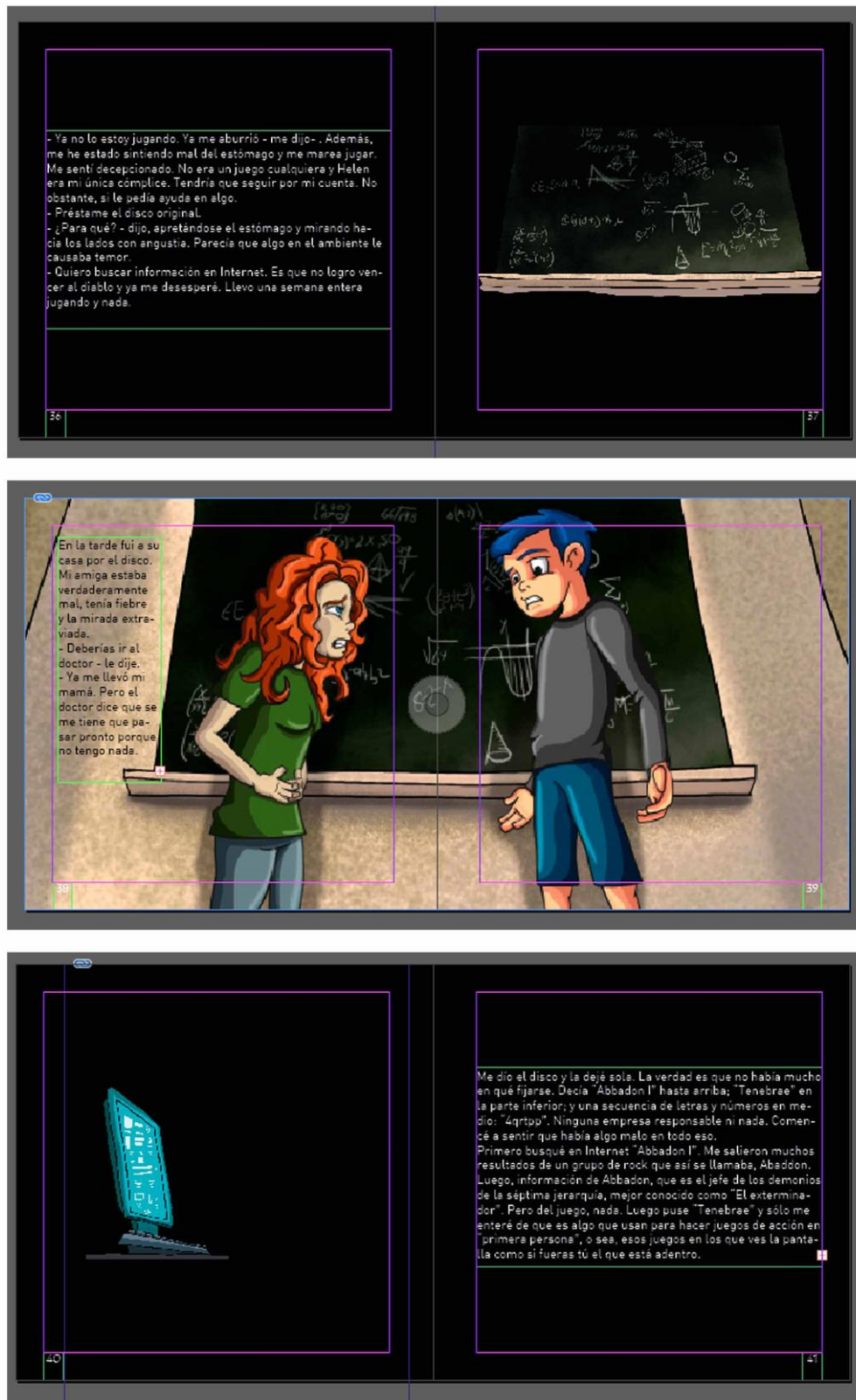


Figura 48. Diagramación 7.

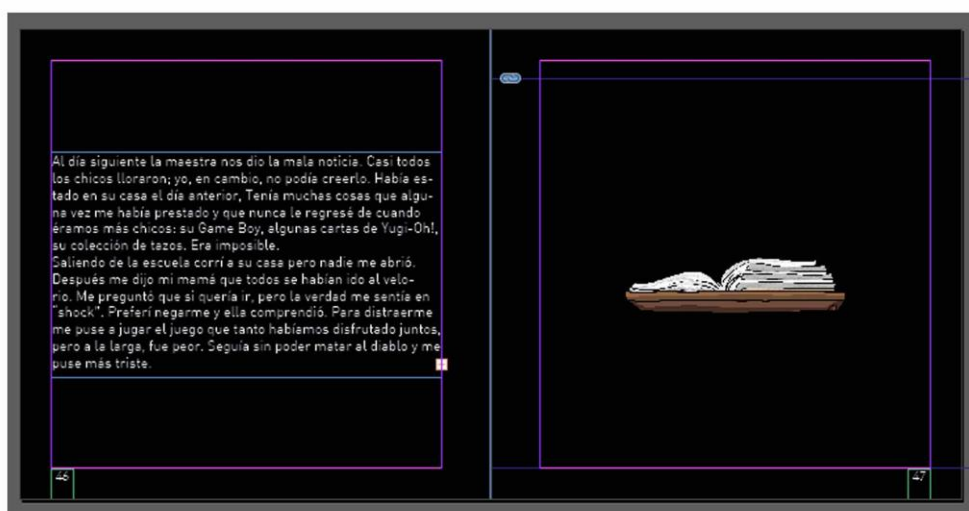
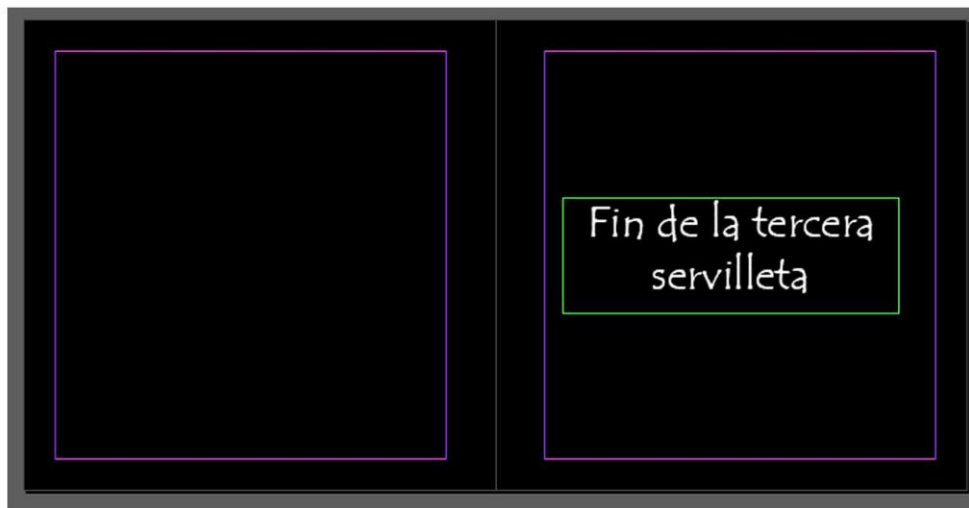
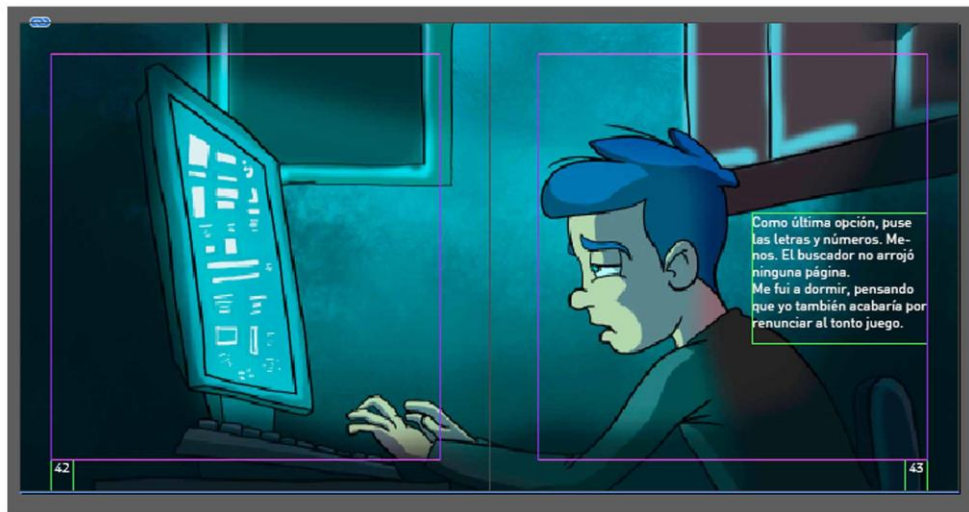


Figura 49. Diagramación 8.

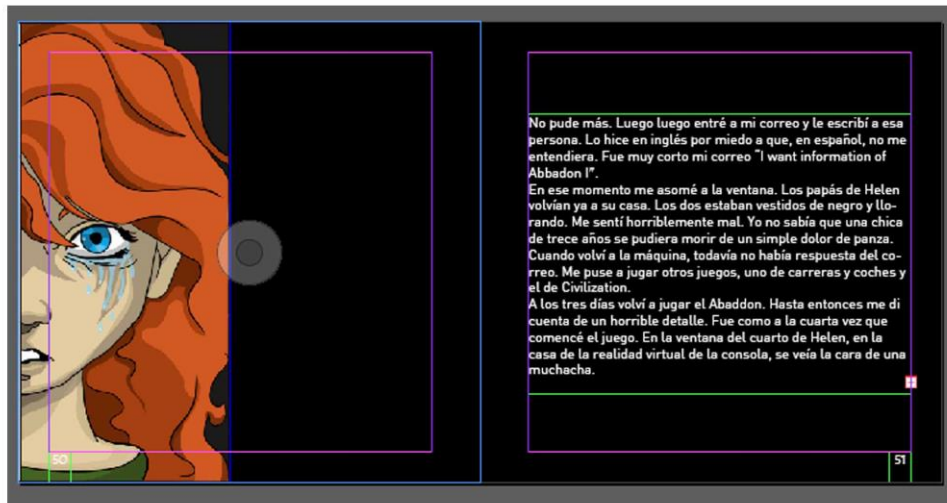


Figura 50. Diagramación 9.

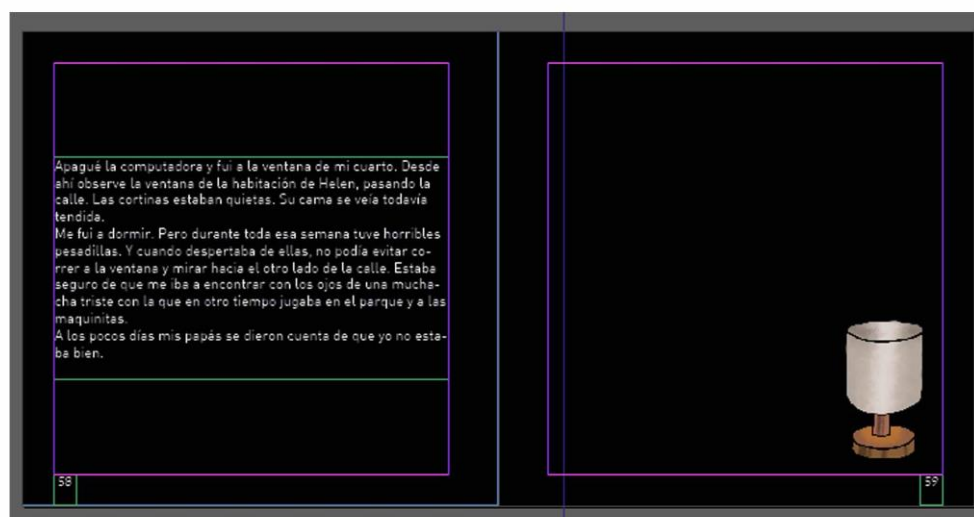
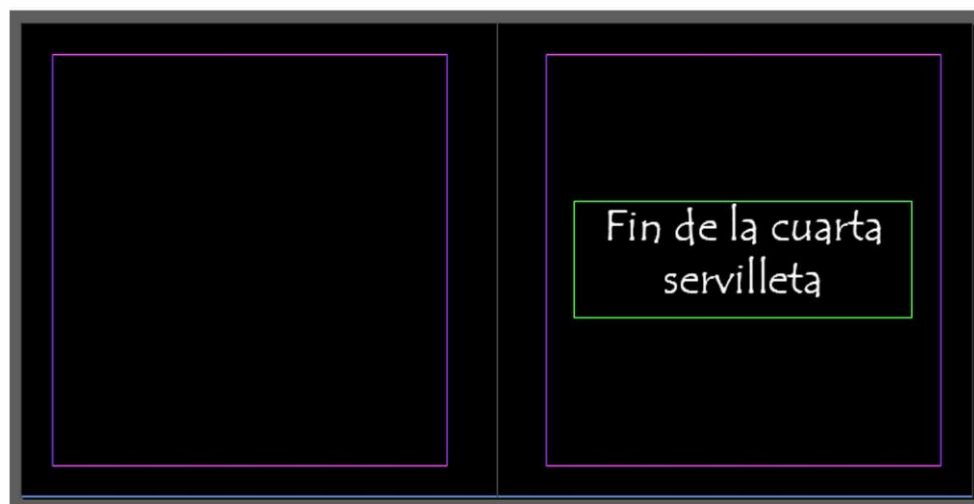
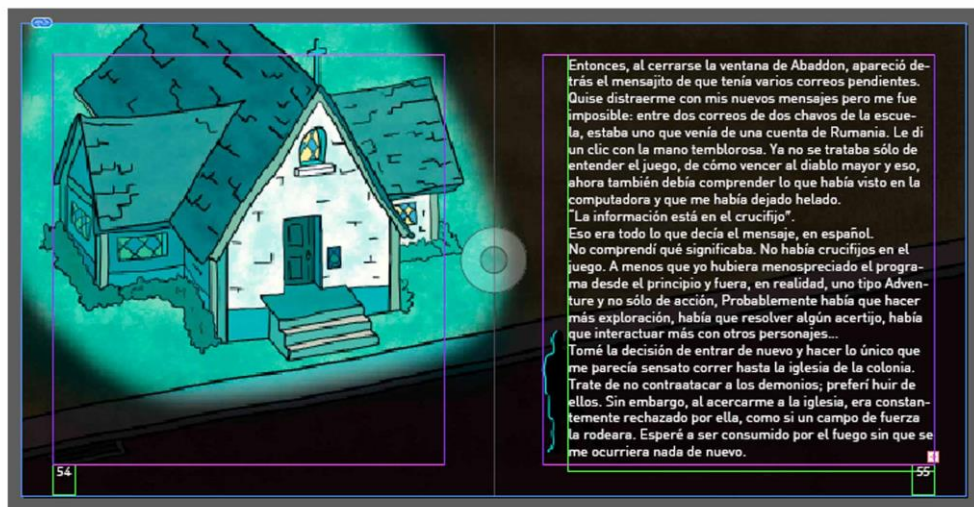


Figura 51. Diagramación 10.

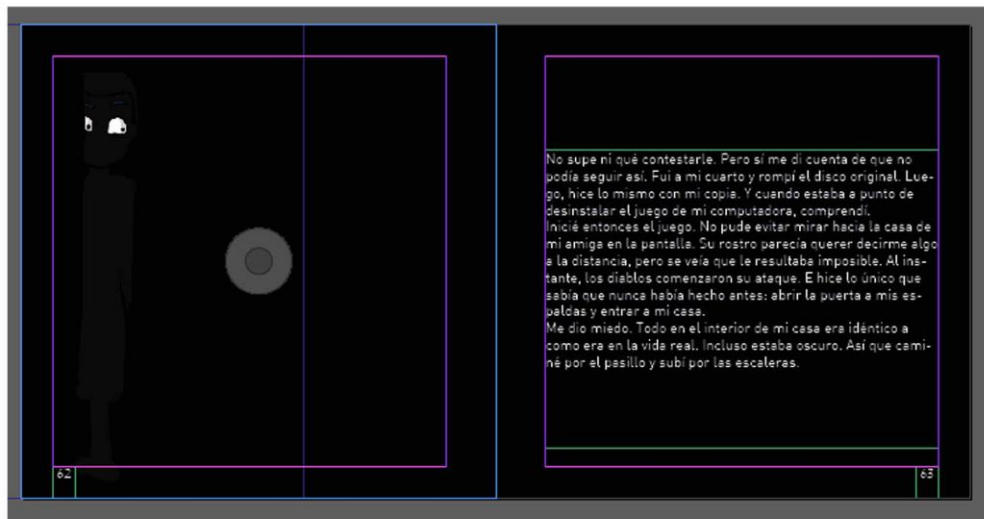


Figura 52. Diagramación 11.

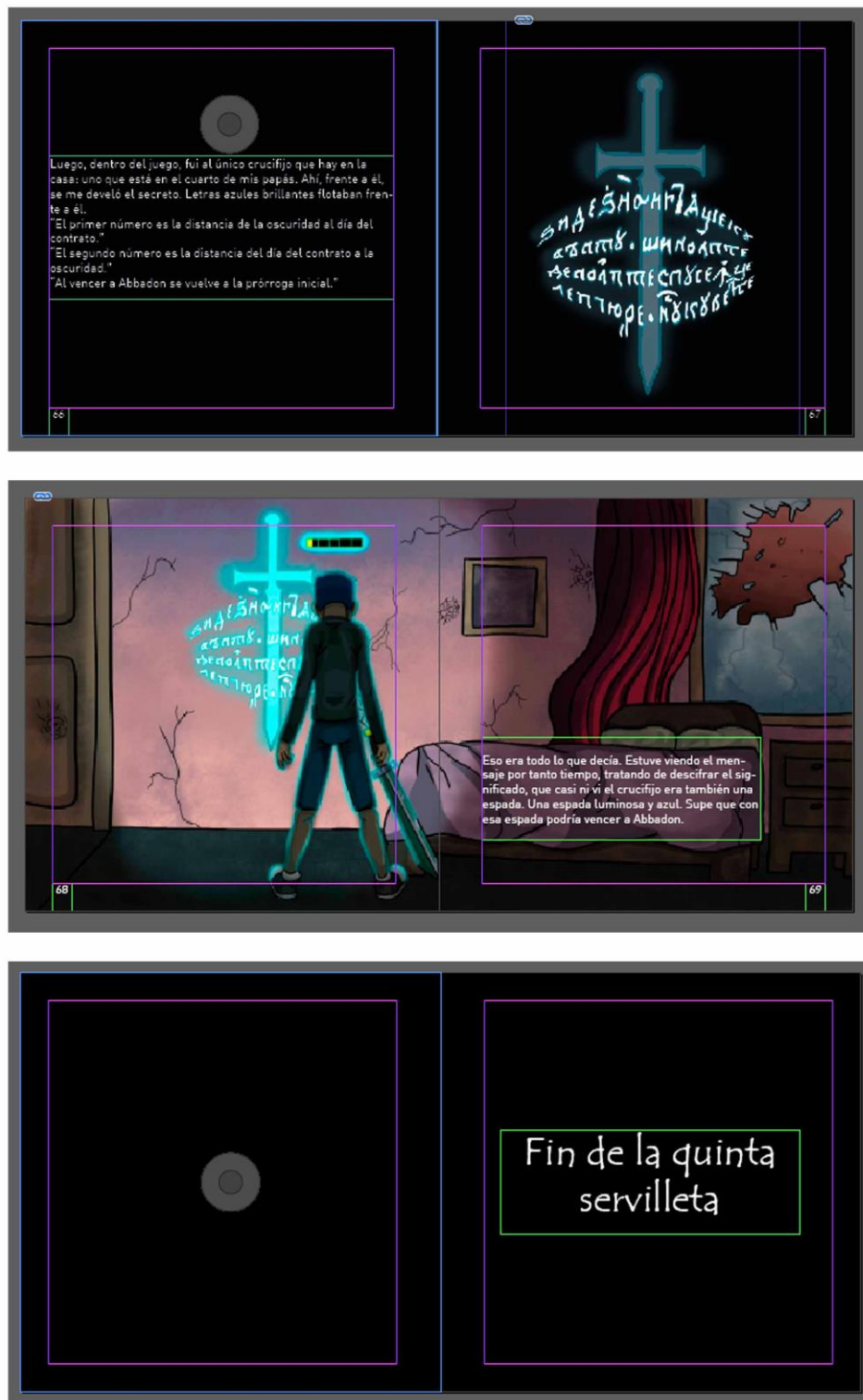


Figura 53. Diagramación 12.

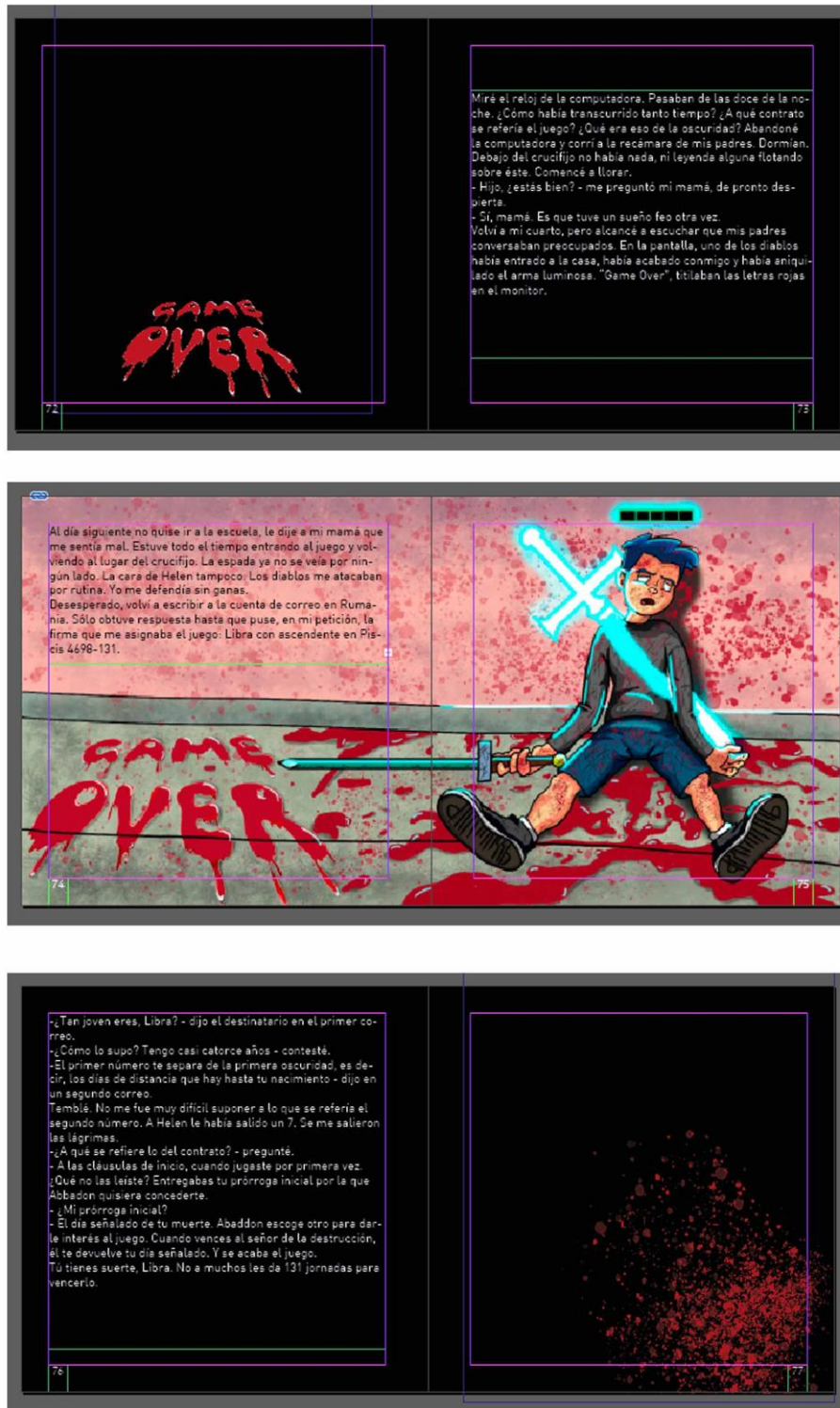


Figura 54. Diagramación 13.

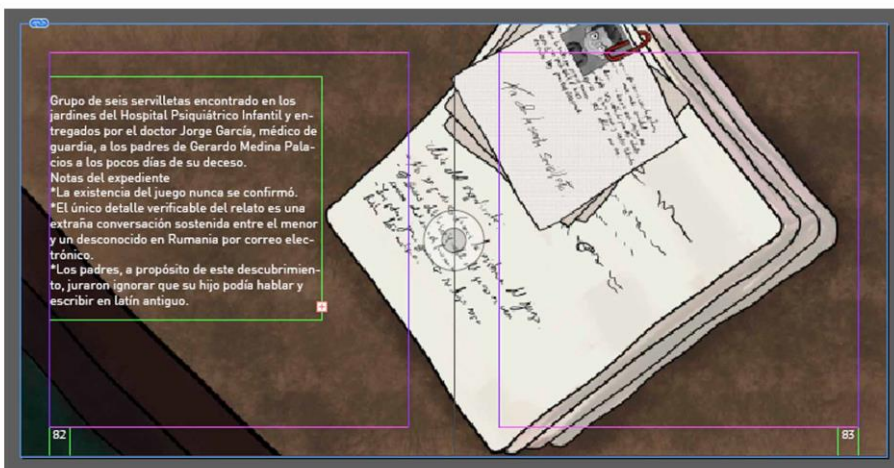
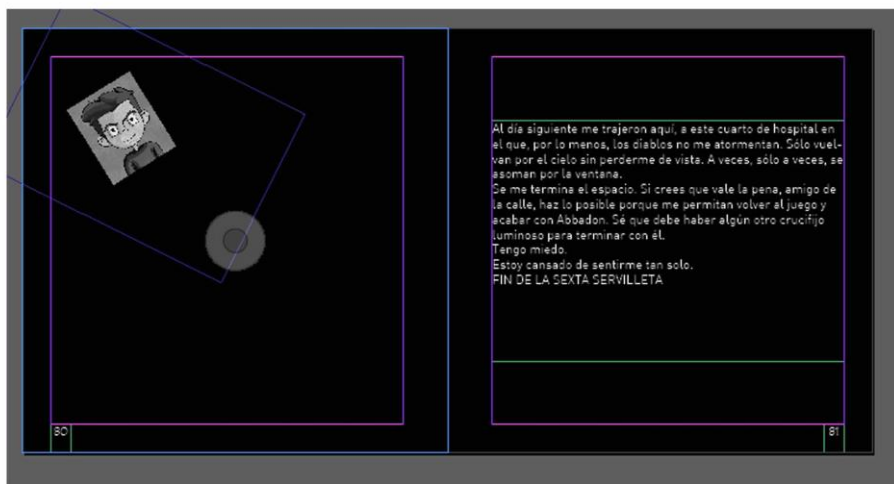


Figura 55. Diagramación 14.

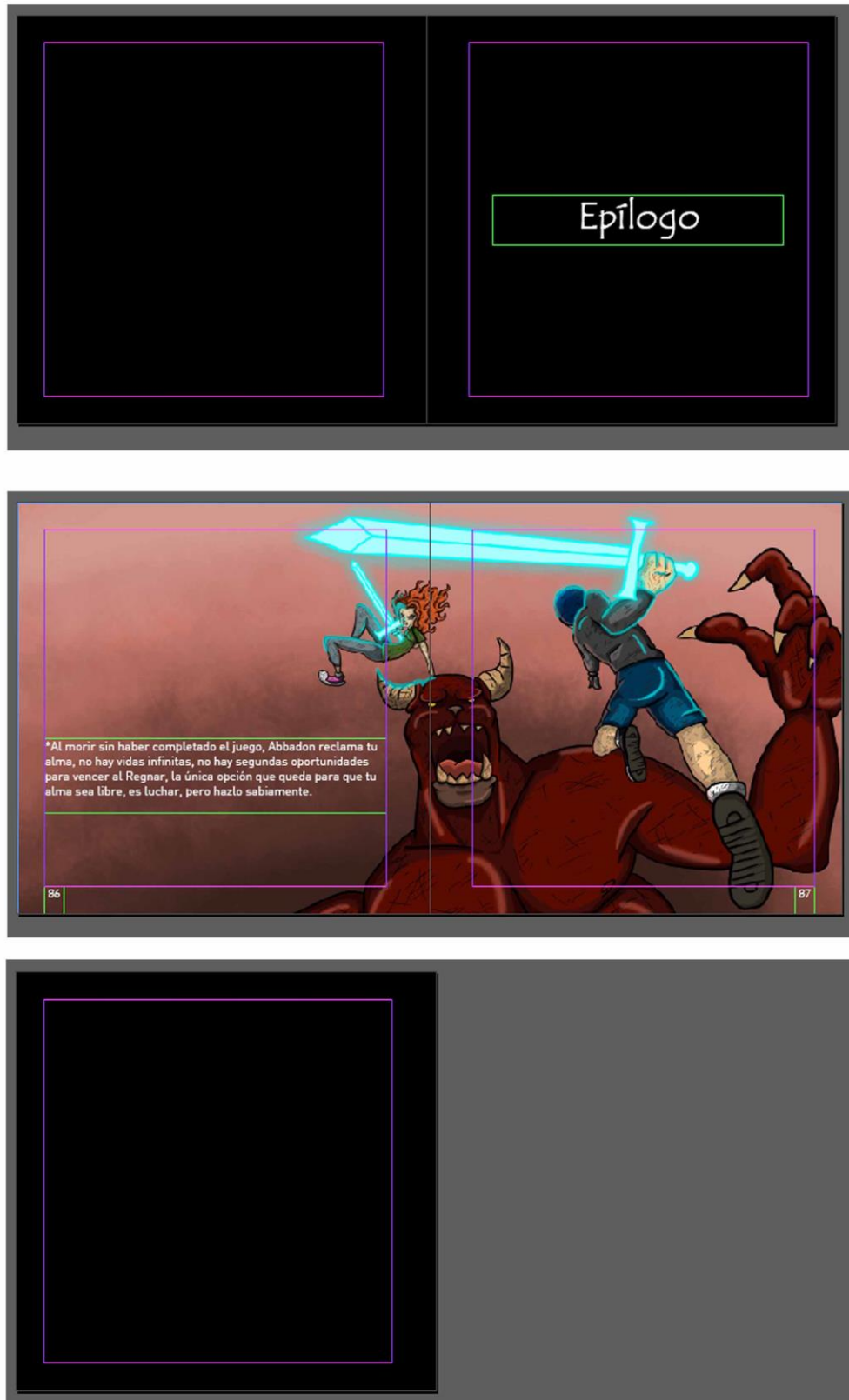


Figura 55. Diagramación 14.

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Al haber finalizado el proyecto del cuento ilustrado se concluye que la debida recolección y referenciación gráfica es fundamental para encaminar debidamente el cuento al grupo objetivo pertinente. De esta manera, transmitir los sentimientos a través de gestos, posiciones, encuadres, que se desea en cada una de las ilustraciones.

Sin dejar de lado la parte de documentación en tanto a fechas, lugares y lenguaje adecuado para que el mensaje sea captado fácilmente por los adolescentes y pre adolescentes.

A través de este cuento se desea generar interés en la lectura entre niños y jóvenes, además de difundir una crítica sobre la poca supervisión que tienen los jóvenes en relación a estos temas.

6.2 Recomendaciones

Como recomendación principal para realizar un cuento ilustrado afín, es que se debe tener muy clara la parte investigativa y seleccionar debidamente los elementos sustanciales del mismo ya que de ahí partirán las ilustraciones.

Tomando en cuenta que proyecto es ilustración digital, no se debe relegar la parte tradicional, se recomienda antes de empezar a dibujar en Photoshop realizar ejercicios de bocetos rápidos con límite de tiempo para de esta manera soltar la muñeca y hacer los trazos digitales más prolijos.

Finalmente, en la parte de la colorización, es ideal tener una paleta de color completa preestablecida tanto con los personajes como en los fondos, así evitar discordancias entre ilustraciones.

REFERENCIAS

- Alandete, D. (2012). *El País: Maurice Sendack, La trama oscura de los cuentos*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2012/05/08/actualidad/1336482503_829374.html, 2018.
- Alandete, D. (2012). *El País: Maurice Sendack, La trama oscura de los cuentos*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2012/05/08/actualidad/1336482503_829374.html, 2018.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales*. Madrid, España: Hermann Blume Ediciones.
- Guber, P. (2011). *Storytelling para el éxito: El drama pone en marcha su historia*. Madrid, España: Empresa Activa.
- Hodge, S. (2012). *50 cosas que hay que saber sobre arte: Arte Prehistórico*. Barcelona, España: Editorial Planeta S.A.
- Lippicoot, G. (2007). *Técnicas de ilustración de fantasía: Uso de elementos narrativos*. Barcelona, España: Norma Editorial S.A.
- Malpica, A. (2007). *Siete habitaciones oscuras: Abbadon Tenebrae*. (1.ª ed.). Tlalnepantla, Estado de México: Norma Editorial S.A.
- Mortijano, M. (2006). *Homines.com: Breve historia del comic*. Malara, España. Recuperado de https://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm, 2016, 2018
- Mortijano, M. (2006). *Homines.com: Breve historia del comic*. Malara, España. Recuperado de https://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm, 2016, 2018
- Soriano, M. (1995). *Literatura para niños y jóvenes: Guía de exploración de sus grandes temas*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue S.R.L
- William, J. (2016). Prezy: Breve historia de la animación digital. Recuperado de <https://prezi.com/ixgwudbkluyd/breve-historia-de-la-ilustracion-digital/>, 2018


Woodcock, V. (2007). *Como crear personajes de animación: Bocetos, siluetas, tipos de personaje*. Barcelona, España: Norma Editorial S.A.

Zeegen, L. (2007). *Principios de ilustración: El medio es el mensaje*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

ANEXOS

Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 1	FECHA: 06/08/2018	AUTOR: Skottie Young
		
ESTILO: Cartoon, estilizado, simplificada anatomía y exageradas las proporciones	CROMÁTICA: Entitado en negro	
TÉCNICA: Técnica de bocetaje para establecer formas generales para luego repasar con tinta y dar detalles.	MOOD:	

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 2	FECHA: 06/08/2018	AUTOR: Skottie Young
		
ESTILO: Cartoon, estilizado, simplificada anatomía y exageradas las proporciones	CROMÁTICA: Complementarios y adyacentes	
TÉCNICA: Pintura digital con un bocetaje previo utilizando la armonía de color para resaltar el título y dejándolo en un fno casi sin color para hacer mas ligera la ilustración.	COMPOSICIÓN: Ley de tercios	

FICHA DE OBSERVACIÓN			
FICHA #: 3	FECHA: 10/09/2018	AUTOR: Sam Kieth	
			
ESTILO: Cartoon, semi realista, exagerando anatomia y posicion, linea de accion muy marcada.		CROMÁTICA: analogos y adyacentes	
TÉCNICA: Pintura tradicional, encerrando lo mas importante de la ilustración con la ayuda del color negro.		COMPOSICIÓN: Ley de tercios, punto focal.	

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 4	FECHA: 10/09/2018	AUTOR: Jack Davis
		
ESTILO: Cartoon, semi realista, exagerando anatomia y posicion, linea de accion muy marcada, poniendo énfasis en la expresion del rostro	CROMÁTICA: colores analogos resaltando la mirada con una linea de color primario (rojo)	
TÉCNICA: Pintura tradicional, en tres tonos encamrcando la mirada con un color fuerte	COMPOSICIÓN: Ley de tercios, punto focal.	

FICHA DE OBSERVACIÓN			
FICHA #: 5		FECHA: 15/09/2018	AUTOR: Skotie Young
			
ESTILO: Cartoon, exagerando proporciones y formas, utilizando formas redondas.		CROMÁTICA: colores analogos triadas y suplementarios, separando claramente cada elemento y dando realce a la estela de humo.	
TÉCNICA: Pintura digital con un previo bocetaje y planeación.		COMPOSICIÓN: Ley de tercios, punto focal.	

Preguntas directrices en el Focus Group

- 1.- ¿Piensas que volverías a leer el cuento ilustrado?
- 2.- ¿Por qué si / no?
- 3.- ¿Cuáles son las cosas que te gustaron del cuento?
- 4.- ¿Crees que leerías un cuento similar en los próximos días?

