



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

Cuento ilustrado "Crononautas El Inicio del Viaje", dirigido a pre
adolescentes y adolescentes.

AUTOR

Jhonathan Paul Lincango Tenorio.

AÑO

2021



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

Cuento ilustrado “Crononautas El Inicio del Viaje”, dirigido a pre adolescentes y adolescentes.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos Establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación e Ilustración Digital 3D.

Profesor Guía
Ricardo Enrique Moreno Andrade

Autor
Jhonathan Paul Lincango Tenorio.

Año
2021

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo Cuento ilustrado “Crononautas El Inicio del Viaje”, dirigido a pre adolescentes y adolescentes, a través de reuniones periódicas con el estudiante Lincango Tenorio Jhonathan Paul, en el semestre, 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.



Ricardo Enrique Moreno Andrade
Lcdo. en Ilustración y Animación Digital
C.I. 1714353388

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

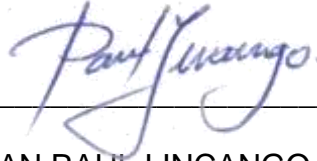
Declaro haber revisado este trabajo, Cuento ilustrado “Crononautas El Inicio del Viaje”, dirigido a pre adolescentes y adolescentes, de Lincango Tenorio Jhonathan Paul, en el trimestre, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los trabajos de titulación.



Ricardo Enrique Moreno Andrade
Lcdo. en Ilustración y Animación Digital
CI. 1714353388

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

A handwritten signature in blue ink, reading "Paul Lincango", written over a horizontal line.

JHONATHAN PAUL LINCANGO TENORIO
CI. 1721082897

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, a mi hermana y
amigos por su apoyo incondicional,
muchas gracias.

DEDICATORIA

Especial dedicatoria a todos
los soñadores del mundo,
Per Aspera Ad Astra.

RESUMEN

Este proyecto está orientado a la producción de un cuento ilustrado, cuya adaptación gráfica, se basa en una historia original ecuatoriana del género Sci Fi, llamada “Crononautas: El Inicio del Viaje”. Por lo que, para alcanzar este cometido, se requiere la aplicación de conocimientos técnicos y teóricos, así como también del manejo de destrezas tradicionales y digitales de la ilustración, lo cual permitirá obtener un producto editorial, cuya narrativa evoque visualmente emociones intensas y despierte en el lector un sentido de identificación cimentado en valores como la amistad, la solidaridad y el respeto a la individualidad de cada individuo.

Por otro lado, es relevante mencionar, que para la sustentación de este trabajo, se habrá de compilar información de respaldo, obtenida a través del análisis de material bibliográfico, lo cual va a establecer los cánones que orienten las acciones encamadas hacia el óptimo desarrollo de este proyecto.

ABSTRACT

This project is aimed at the production of an illustrated story, whose graphic adaptation is based on an original Ecuadorian story of the Sci Fi genre, called "Crononautas: El Inicio del viaje". Therefore, to achieve this task, the application of technical and theoretical knowledge is required, as well as the management of traditional and digital skills of illustration, which will allow to obtain an editorial product, whose narrative visually evokes intense emotions and awakens in the reader a sense of identification based on values such as friendship, solidarity and respect for the individuality of each individual.

On the other hand, it is relevant to mention that for the support of this work, supporting information will have to be compiled, obtained through the analysis of bibliographic material, which will establish the canons that guide the actions towards the optimal development of this project.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	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	5
1.4. ALCANCE	5
CAPÍTULO II	6
2.1. ANTECEDENTES	6
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
2.2.1. Valores	8
2.2.2. El cuento ilustrado	12
2.2.3. Evaluación	29
2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS TÉCNICOS	30
2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL	31
CAPÍTULO III	33
3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	33
3.2. GRUPO OBJETIVO	33
3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	33
3.4. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS	34
3.4.1. Caracterización de la propuesta	34
3.4.2. Presentación del producto	34
3.4.3. Idea original	35
3.4.4. Referencias de Estilo	36
CAPÍTULO IV	38
4.1. RECURSOS	38
4.1.1. Recursos Humanos	38
4.1.2. Recursos Técnicos	38
4.1.3. Recursos Materiales	39

4.1.4 Recursos Económicos	39
4.2. PRESUPUESTO	39
4.3. COSTOS ADMINISTRATIVOS	39
4.4. GASTOS DE PRODUCCIÓN	40
4.5. CRONOGRAMA	42
CAPÍTULO V	43
5.1. PRE PRODUCCIÓN.....	43
5.1.1. Sinopsis	43
5.1.2. Historia	43
5.1.3. Guía de estilo gráfico	43
5.1.4 Diagramación	56
5.2 PRODUCCIÓN	61
5.2.1 Bocetaje, line art y pintura digital	61
5.2.2 Diagramación	68
5.3. PROCESO DE EVALUACIÓN (FOCUS GROUP).....	75
CAPÍTULO VI	77
6.1 CONCLUSIONES.....	77
6.2. RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS.....	80

INTRODUCCIÓN

Al día de hoy, dentro del mercado literario, existe una oferta variada de propuestas editoriales, entre las cuales; los cuentos ilustrados destacan en las perchas dedicadas a los lectores infantiles. Y aunque mucho de su contenido es de carácter recreativo, también existen libros orientados al aprendizaje en sus diversas capas, así como a la recopilación y transmisión de relatos tradicionales. No obstante, las narraciones locales de tipo original, novelas ligeras y más aún las obras de características ilustradas, enfocadas al segmento juvenil; son aún un campo que apenas se está explorando.

Por tal motivo, este proyecto tiene la finalidad de dar a conocer una historia ecuatoriana innovadora, que implementa el género Sci fi como un hilo conductor más, dentro de una línea argumental, que recurre a distintos tropos narrativos, así como a la irrupción de distintas referencias geográficas, coyunturales, políticas y sociales de Ecuador; para relatar las vivencias de un grupo de estudiantes y su lucha de resistencia tras una invasión alienígena. Lo cual establece una aventura, que claramente resalta a los valores de convivencia social, como una clave para superar cualquier conflicto o crisis.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

En las últimas décadas, el mundo entero ha presenciado como la globalización ha extendido sus fronteras a límites insospechados, generando así una transformación sin precedentes. En la cual; cada individuo tiene un acceso casi ilimitado a la información; hecho que, aunque a primera vista puede parecer positivo, se puede tornar oscuro y autodestructivo, al no existir límites que demarquen un adecuado discernimiento a la hora de exponerse a la asimilación de nuevas tendencias sociales. Esto deja como resultado a una sociedad indiferente ante las problemáticas que se presentan día a día en los núcleos: familiar, comunitario y global.

En ese sentido, los adolescentes son principalmente los más vulnerables ante este fenómeno, debido a una marcada inexperiencia que incapacita la detección de las cada vez más frecuentes campañas de desinformación en redes sociales, sumado a un creciente desinterés sobre las problemáticas que afectan al mundo, lo cual se ha convertido en una tendencia degenerativa a nivel social, que se mantiene impávida ante la pobreza, la desigualdad, la injusticia y la corrupción. Por su parte, la falta interés del Estado ecuatoriano, por crear una cultura que promueva las buenas costumbres, han provocado que paulatinamente las nuevas generaciones tergiversen la percepción de valores; convirtiendo a los jóvenes en personas indiferentes a la realidad que la sociedad está experimentando.

De no buscar alternativas de solución, la insensibilización evidenciada en la juventud de hoy en día, agrava esta problemática y expone a las futuras

generaciones a una cultura indiferente hacia los valores, que son esenciales para el buen desarrollo social.

1.1.1. Formulación del problema

Los niños y adolescentes del país, están creciendo en una sociedad sin empatía, incapaz de reflejar los valores humanos más básicos, lo cual se ha profundizado debido al acceso a todo tipo de información de manera ilimitada y sin una orientación adecuada. Con lo cual, perderán la capacidad de reaccionar ante los problemas que la sociedad atraviesa ante esta nueva normalidad. Ante esas circunstancias, cabe formular la siguiente interrogante:

¿Puede un cuento ilustrado, ser el canal más adecuado para transmitir fácilmente una educación en valores?

Al presentar este cuento a través de una narrativa gráfica y coherente, será posible transmitir y fomentar diferentes valores de manera creativa y con un lenguaje visual fácil de entender.

1.1.2. Preguntas directrices

- ¿De qué se trata el cuento “Crononautas: El Inicio Del Viaje” y de qué manera su contenido aporta valores a la sociedad?
- ¿Cuál es la mejor manera de infundir valores en una persona?
- ¿Cuáles son las técnicas y herramientas que usa un cuento ilustrado para transmitir información?
- ¿Cuáles son las consideraciones elementales a la hora de crear un cuento ilustrado digital?
- ¿Qué estilo gráfico se debe utilizar para poder llegar a jóvenes y adultos?
- ¿Cuál es el esquema cromático más apropiado para este proyecto?

- ¿Qué directrices del Sci-fi influyen en la adaptación de escenarios reales a los fondos que requiere un cuento ilustrado?
- ¿Cómo maquetar el libro para los formatos de tipo impreso, como digital?
- ¿Cómo se medirá el alcance y efectividad de este cuento?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Producir un cuento ilustrado, de la historia de ciencia ficción ecuatoriana llamada “Crononautas: El Inicio del Viaje”, mediante técnicas y recursos digitales, para promover a través de una narrativa envolvente, distintos valores sociales, que aporten a la resolución de una situación de conflicto.

1.2.2. Objetivos específicos

- Recopilar información de todos los temas necesarios para completar el proyecto.
- Desarrollar la pre-producción de los elementos que componen este proyecto, mediante la adaptación de la historia a un guión gráfico, que contemple la creación y caracterización de personajes, así como el tratamiento de fondos, props y la puesta en escena apropiada para la interpretación de escenas.
- Producir ilustraciones mediante herramientas digitales que permitan la aplicación de técnicas de ilustración digital, la utilización principios de composición y la colorización precisa para el desarrollo del contenido.
- Realizar la diagramación del cuento, mediante la adecuada aplicación de principios de composición editorial, con el fin de obtener mayor calidad, tanto en medios impresos como digitales.
- Validar la efectividad del cuento y su mensaje transmitido a través de un focus group.

1.3. Justificación

El acelerado incremento de información de distinta índole y el acceso descontrolado a la misma, sin una orientación adecuada; ha creado progresivamente generaciones carentes de valores. A su vez, los niños y jóvenes son los más afectados por este fenómeno, el cual culmina en un proceso culturalmente degenerativo.

Por tal razón, la elaboración de un cuento ilustrado atractivo que logre captar la atención de los lectores y que implemente la inclusión de valores personales y comunitarios, será una guía para el desarrollo social y así en el futuro se manejará la información con mayor conciencia y discernimiento.

1.4. Alcance

El diseño del libro impreso contará con una extensión aproximada de 30 hojas, incluidas portada y contraportada. Su orientación será en sentido apaisado y su formato será A4 en alta resolución. Por su parte, se ha calculado que todo el proceso de producción, llevará aproximadamente 6 meses hasta la presentación del producto final. Además, es importante destacar que la aplicación de técnicas digitales de ilustración y creación de personajes, será posible mediante la utilización de la Suite Adobe, que incluye a las herramientas ofimáticas como Photoshop, Illustrator e InDesign. Finalmente, la difusión al público digital será mediante talleres, convenciones, ferias de inclusión social y tendrá acceso libre mediante redes sociales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Los libros ilustrados se han empleado para informar y guiar, al reforzar características como la solidaridad, el liderazgo, el compañerismo, la identidad propia, valores y temas sociales en los que se reflejan jóvenes y adultos, como se evidencia en la obra “El mejor enemigo del mundo” (Heredia, M. e Icaza, R. 2011), mediante ilustraciones que interpretan situaciones comunes y muestran el aspecto esencial que posee cada persona. Al rescatar y mostrar la amistad como una característica fundamental, al tratar de sensibilizar y educar sobre la aplicación de valores, siendo el objetivo de este libro la concienciación, y educación en temas sociales.



Figura 1. Portada: El mejor enemigo del mundo.

Adaptado de Heredia e Icaza, 2011.

Otro libro ilustrado que trata de rescatar valores sociales y humanos es “Cholito y el Niño Manuelito”. (Colchado, O. e Icaza, R. 2013) cuyo mensaje permite interpretar la situación habitual de un conflicto, procurando guiar y educar, por medio de una historia fantástica, que establece una visión única ante una

realidad adversa. Además, las ilustraciones resaltan la identidad propia del pueblo Andino y sus costumbres.

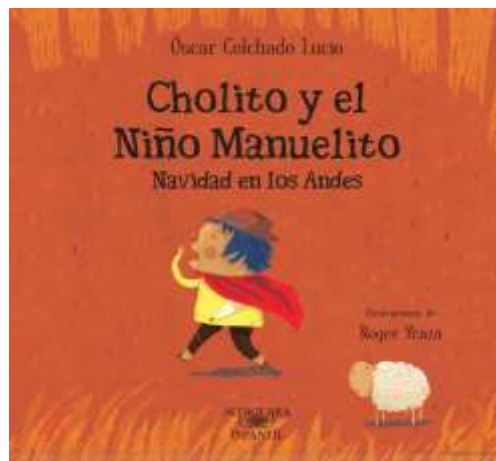


Figura 2. Portada Libro Cholito y Niño Manuelito.

Adaptado de Colchado e Icaza, 2013.

La utilización de historias de fantasía para interpretar realidades, ha permitido llegar a más lectores, mediante gráficas simplificadas que ponen en la mira a diversas situaciones que establecen un diagnóstico, sobre aquellos valores sociales casi desaparecidos, pero además se constituyen en una guía ética y moral básica, para quien los lea y observe, sin descuidar un lenguaje aterrizado y una trama interesante.

Otro libro que incorpora este género de ciencia ficción es Cuentos de ciencia ficción para niños (Rigioli, V. / Maqueira, E. / Martínez, F. 2013) al captar interés de lectores e implementar situaciones de este género, para guiar y educar en valores a jóvenes y adultos.



Figura 3. Portada del Libro Cuentos de ciencia ficción para niños.

Adaptado de Rigilori, Maqueira y Martínez, 2013.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Valores

Se establecen como una especie de decálogo de convivencia social, cuya caducidad en el tiempo y espacio es variable. Además, son interpretados, dependiendo de la situación que se evidencia y al acto que los ocasiona (Negrete, L. 2014). Por otra parte, su objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas, al orientar su proceder y reacción ante las diversas situaciones manifiestas en el medio que se desenvuelven (Editorial El Tiempo, 2002.). Entre los más esenciales, se pueden describir los siguientes:

- **AMISTAD:** Vínculo de afecto establecido entre personas.
- **CONFIANZA:** Actitud de seguridad hacia uno mismo o una cosa.
- **HONOR:** Es el sentimiento propio de normas morales y dignifican a cada individuo.
- **LIBERTAD:** Es poder realizar de manera libre y voluntaria, lo que se desea sin ocasionar perjuicio a nadie, ya que los pensamientos son libres.
- **SOLIDARIDAD:** Es la reacción ante circunstancias que se presentan a otras personas y que permite colaborar ante la situación.

- **VALENTÍA:** Es cualidad de tomar decisiones sin dudas, al momento de afrontar las distintas dificultades en la vida. (Fundación NEMI A.C., 2014.)

2.2.1.1. Identidad cultural

El Ecuador es un país rico en historias basadas en la tradición oral, las mismas que presentan las particularidades propias de lugares, personajes y nacionalidades, evidenciando todo el patrimonio cultural intangible, así como la diversidad de esta nación. En ese sentido, se podría decir que todos aquellos elementos que componen la cosmovisión Andina, así como los estudios sociológicos e históricos de la nacionalidad ecuatoriana, constituyen referentes, con los que se puede establecer un punto de partida que defina a un concepto sincretista y tan lleno de aristas, como lo es la identidad cultural.

2.2.1.2. Género Sci fi

El género literario Sci fi o de ciencia ficción, aunque algunos estudiosos del tema definen desde su origen en el año de 1922, lo cierto es que ya en el siglo XIX muchos autores como Julio Verne, Sir Arthur Conan Doyle y Mark Twain ya habían creado y desarrollado historias fantásticas, estableciendo la verosimilitud de sus relatos en explicaciones de teorías científicas e inventos revolucionarios para la época. Es importante resaltar que, aunque muchas de estas obras como “De la Tierra a la Luna” se volvieron un vaticinio del futuro en décadas posteriores, muchas otras han quedado en la especulación científica. Sin embargo, eso no ha disminuido su popularidad, como en el caso de Lovecraft, ni tampoco su trascendencia a otros géneros como el cine o la animación de historias como Metrópolis. (Barceló, M. 2015.)

Además, la irrupción del retrofuturismo con relatos distópicos como Blade Runner, e historias de espacio exterior como Star Trek, le dieron al género nuevos aires durante el siglo XX e inicios del siglo XXI.

2.2.1.3. La sci fi como medio para fomentar valores y la identidad propia

Uno de los fines del cuento ilustrado contemporáneo, es fomentar a través de su storytelling, la orientación en valores, valiéndose de los textos y la ilustración, como motores para promover la lectura y su comprensión. Es así que, por lo general, la premisa de cada obra, pretende intercalar un valor distinto como antítesis a su conflicto. Entre los que resaltan el compañerismo, la amistad, la solidaridad o la identidad nacional. Un buen ejemplo de ello, es el libro “Retales de la Mitad del Mundo” de Manuel Lajarín.

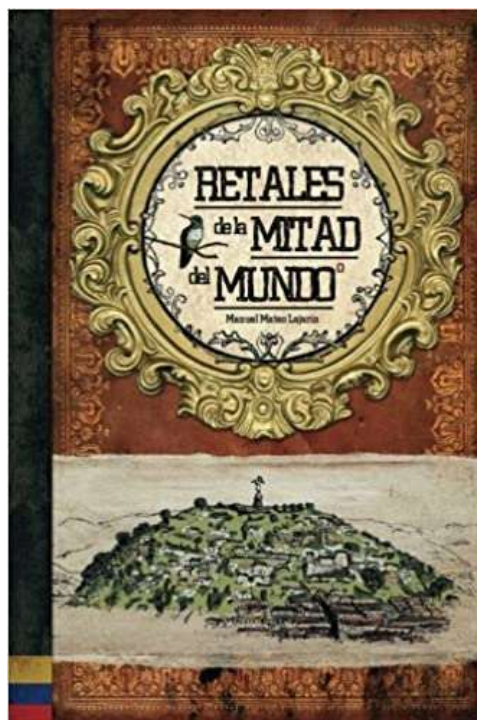


Figura 4. Libro ilustrado: Retales de la mitad del Mundo.

Tomado de Lajarín, 2017.

2.2.1.4. Ambientación de la historia

- **Proceso:** El proceso de ambientación de cualquier fondo o decorado, requiere de un estudio referencial que involucra la obtención de todas las fotografías que van a componer cada escenario, las cuales no están

siempre necesariamente ubicadas en la misma locación geográfica. Por otra parte, a partir de esto, se realiza un análisis a la perspectiva que aporte de forma significativa al encuadre, ángulo de cámara y punto de interés, con los que se va a componer a cada viñeta. Por otra parte, también es importante diseñar previamente un layout de cada fondo, así como una visión en planimetría y los respectivos bocetos, para entender de forma tridimensional a la locación estudiada y proceder posteriormente a la ilustración.



Figura 5. PLANIMETRÍA DE FONDO.
Tomado de Gardner, 2012



Figura 6. Ilustración de fondo en base a perspectiva cónica.
Tomado de Gardner, 2012

2.2.2 El cuento ilustrado

2.2.2.1. Estilo

El estilo es la caracterización particular que presenta un objeto o una persona dándole una propiedad singular. Cada ilustrador posee una característica propia en cada una de sus obras. Y la misma se distingue de otras, en función del tratamiento que cada propiedad visual recibe por parte del artista. Bajo esa óptica, aspectos como la cromática, el trazo, las texturas, la tipología de las formas, la proporción, la línea de acción, la composición y demás criterios estéticos conforman un lineamiento gráfico reconocible, a través del análisis a la secuencialidad en el trabajo de un ilustrador.

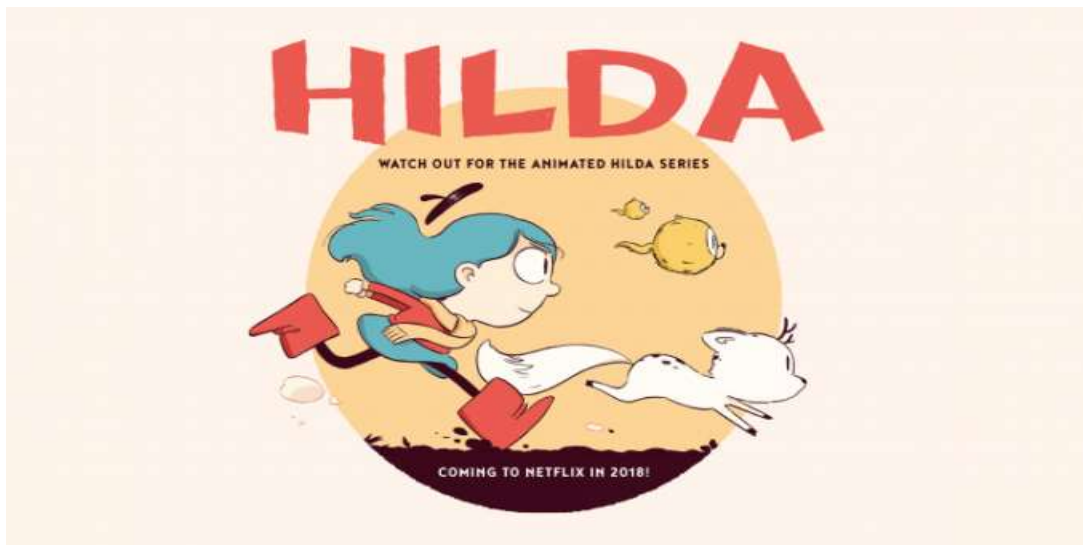


Figura 7. Ilustración que evidencia el estilo gráfico de la serie Hilda.

Adaptado de: Pearson, 2018.



Figura 8. Captura de la película animada Wolfwalkers.

Adaptado de: Cartoon Saloon, 2020.



Figura 9. Fanart de Kubo.
Adaptado de: Aryll, s.f.



Figura 10. Estudio a línea de acción de un personaje.
Adaptado de: FloobyNooby, 2011.

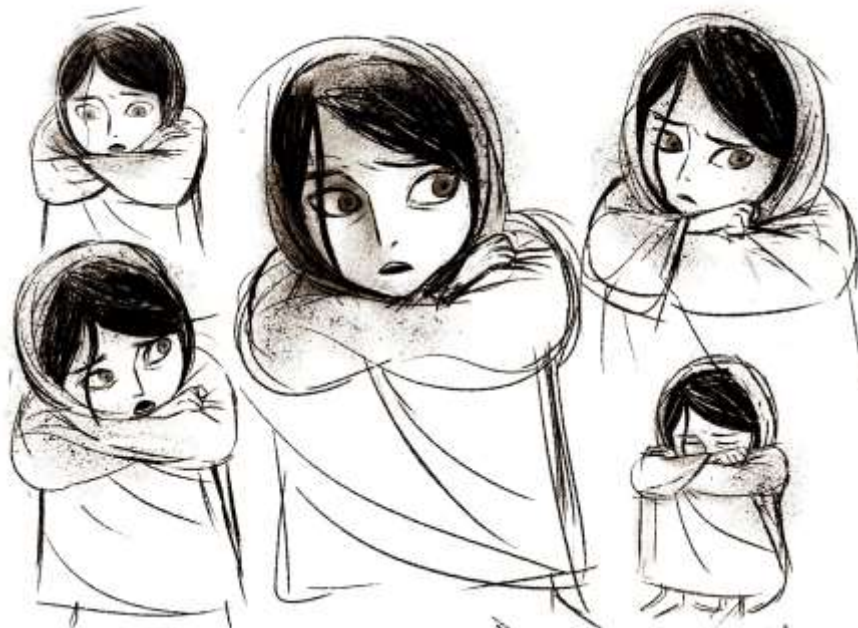


Figura 11. Rough de expresiones para personaje femenino de la película The Breadwinner.
Adaptado de: Cartoon Saloon. 2017.

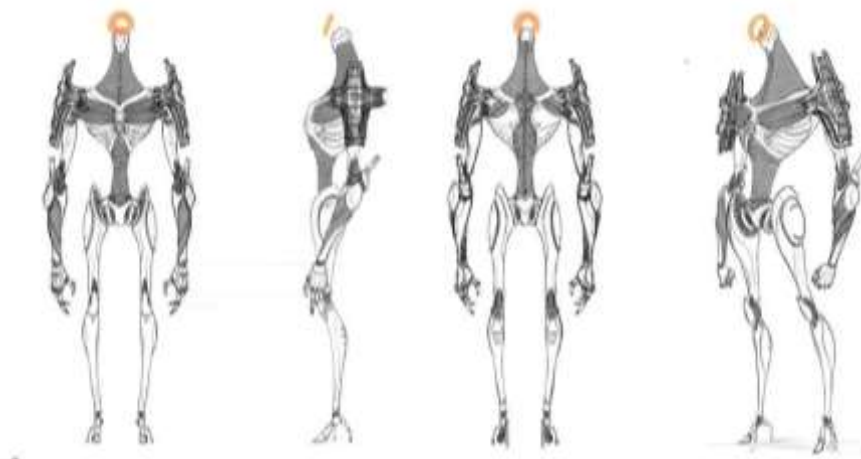


Figura 12. Model sheet Extraterrestre.
Adaptado de Sladek, 2018.

2.2.2.2. Creatividad

Es la combinación del pensamiento lateral propio del hombre, generalmente alejado de su espectro lógico, a lo cual se suma la interpretación de la realidad, con la aplicación de la fantasía, la misma que da lugar a un dibujo imaginativo y fantástico.



Figura 13. Diseño de Santuario.
Adaptado de: Cartoon Saloon, 2009.

2.2.2.3. Complementación imagen texto

El cuento ilustrado es la complementación entre la imagen y el texto, estos elementos en conjunto buscan inducir a quien lo lee, incentivando de forma creativa con imágenes que se puedan interpretar con la utilización de diferentes técnicas y estilos adaptables al contenido. (INTEF,2013).



Figura 14. Diagramación de libro infantil.

Adaptado de: Bizat. 2013.

2.2.2.4. Composición libre o dinámica

La composición libre o dinámica es la expresión dominante del contraste, esta no posee una regla constante o específica, más bien es la manifestación de una expresión del momento, durante la aplicación de las técnicas y medios disponibles, cuya característica principal, es que es irrepetible y es la unidad de la armonía presente entre la ilustración, su contenido y su equilibrio. (Germani R., Fabris S.1981)



Figura 15. Ejemplo de composición libre o dinámica.
Adaptado de Cartoon Saloon, 2018.

2.2.2.5. La línea

La línea sirve para definir dos elementos distintos en un dibujo, explica que superficie exacta tiene un objeto y separa al dibujo dos materiales y precisa una forma. (Ediciones Anaya. 1969.)



Figura 16. Lineart: detalle y Aplicación
Adaptada de Glines, s.f.

2.2.2.6. Técnicas de ilustración

La ilustración es más que un dibujo estético, una imagen se puede utilizar para contar una historia; o para expresar imaginación ayudando al progreso personal y la razón crítica entre jóvenes y adultos.

El lenguaje visual se adapta a las características ilustrativas únicas que tiene cada ilustrador, e implementa a su trabajo al usar técnicas tradicionales y digitales para crear una imagen representativa al estilo propio por el que se busca distinguir cada autor. (Coldwell, A. y Hamilton.)



Figura 17. Staging de la película Canción del mar.
Adaptado de Cartoon Saloon, 2014.

Actualmente la ilustración adaptó una forma singular de interpretar una historia que se cuenta sin necesidad de un texto.

Existen varias técnicas de ilustración, pero se tomarán en cuenta las técnicas tradicionales y técnicas digita para el tratamiento y la generación de ilustraciones.

- **El boceto:** Se trata de la insinuación de un objeto en base a líneas rápidas suaves, que carece de detalles de definidos. (Atti, S. 2002)

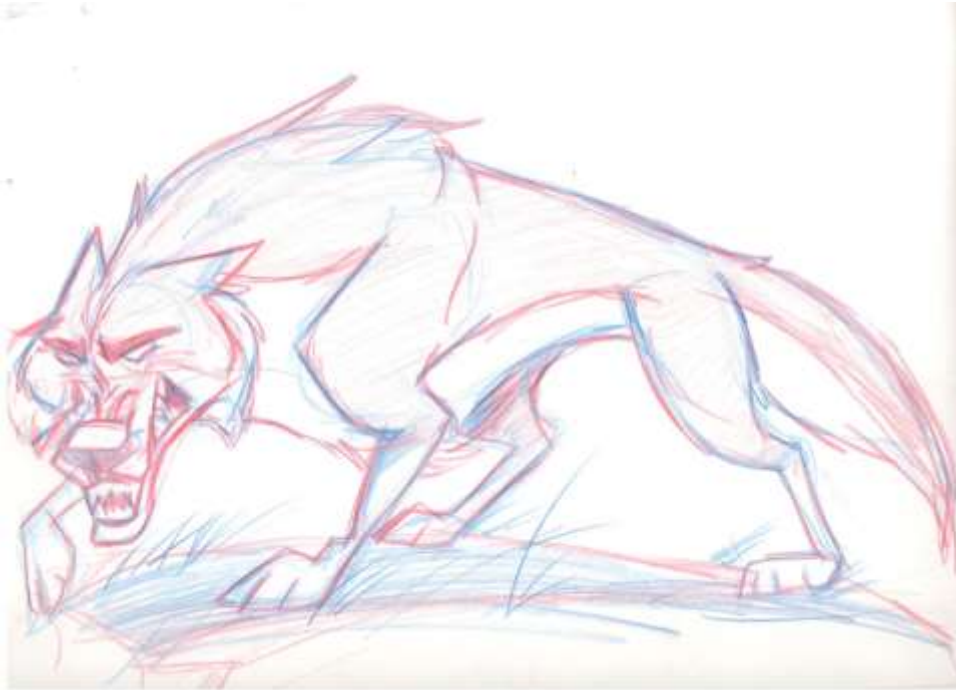


Figura 18. ROUGH o Boceto de personaje.

Adaptado de Lalonde, s.f.

- **Lápiz grafito:** Es la técnica utilizada para bocetar, apuntar, y realizar notas es la base de todo ilustrador con el lápiz se capta características que se quiere expresar en la ilustración.



Figura 19. Boceto, encaje y detalle con la técnica de lápiz.

Adaptado de Fine Art Academy, 2015.



Figura 20. Boceto de personajes a lápiz.

Adaptado de Kaboom Studio, s.f.

- **Tintas:** Es una técnica de ilustración única que mediante el uso de tintas, plumillas y pinceles dar características únicas y originales a ilustraciones más expresivas.



Figura 21. Entintado de fanart Yojimbo.

Adaptado de Laufman, s.f.

- **Acuarelas:** Técnica tradicional de ilustración que con la aplicación y su uso sencillo dan resultados con detalles y gran tonalidad.



*Figura 22. Arte en acuarela para cuento infantil.
Adaptado de Serra, 2014.*

- **Digital:** Se trata de una técnica moderna, la cual simula con gran facilidad a las técnicas tradicionales, gracias a las propiedades propias de programas de ilustración digital como Photoshop e Illustrator.



Figura 23. Arte digital de cuento.
Adaptado de Álvarez, 2009.

2.2.2.7. Color

- **El uso del color:** El color y el dibujo se complementan; dibujando se logra pintar y pintado se obtiene un dibujo. La utilización del color para generar sensaciones se basa en el estudio y la observación necesaria para la realización de ilustración el color aporta con la fantasía captando e

interpretando el significado que este transmite el tono y la iluminación. la utilización de colores primarios, secundarios con la aplicación de, de Colores fríos y cálidos, logran llamar la atención de quien observa ya que genera una gran cantidad de valor cromático a la escena mediante la correcta aplicación de colores. (Ediciones Anaya, Libro Colores y formas planas, s/f).

Colores cálidos: Evocan la sensación de calor a la escena y se puede utilizar para acción.



Figura 24. Paleta de colores cálidos.

Adaptado de Fotonostra, s.f.

Colores fríos: Cuando se producen escenas de calma, tranquilidad y pasan al misticismo.



Figura 25. Paleta de colores fríos.

Adaptado de Fotonostra, s.f.

- **Mood de color:** Se traduce como estado de ánimo y no es más que la utilización del color para generar sensaciones emociones e interés en quien visualiza una ilustración.

2.2.2.8. Diseño de personajes

Para creación de personajes se empieza por la visualización se le otorga características propias cada personaje tiene una historia que define la forma de comportamiento del personaje, ningún personaje debe tener la misma altura Toriyama, A., Taller para dibujar manga).

La creación de un personaje con esqueleto evitar tener error en posición corporal que puede variar dependiendo al personaje y donde se ubica, los personajes tienden a la exageración. las expresiones se generan de pequeños trazos. (Pumariño, J., Si de monos se trata, s/f)

La creación de personajes basado en formas básicas fácil de reconocer en cuanto a siluetas hace que en conjunto con el tratamiento fondos al estilo de producciones de estilo Cartoon Saloon con la simplificación de formas de personajes y escenarios texturizados crean empatía en jóvenes y adultos.

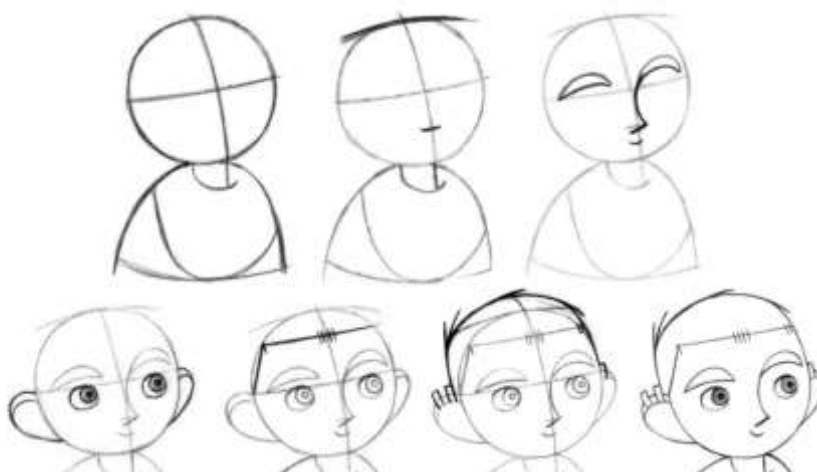


Figura 26. Proceso de diseño de personaje.

Adaptado de: Cartoon Saloon, 2009.



Figura 27. Contraste en la tipología de personajes.

Adaptado de: New Media Art, s.f.

2.2.2.9. Tratamiento de fondos

Al ser un cuento ilustrado en el cual se simplificarán las formas y colores para los fondos para dar la sensación de ilustración hecha desde manchas. dándole una estética totalmente simplista. (Wilson, S., y Hamilton, M. Ilustración digital una clase de creación de imágenes S/f).



Figura 28. Tratamiento fotográfico.

Encuadre o plano: Delimita un área exclusiva que se desee mostrar para generar una sensación y que permite interpretar un segmento general y

mostrarlo de forma algo en particular. (Alegre L., Barnechea E., Requena R.1969)

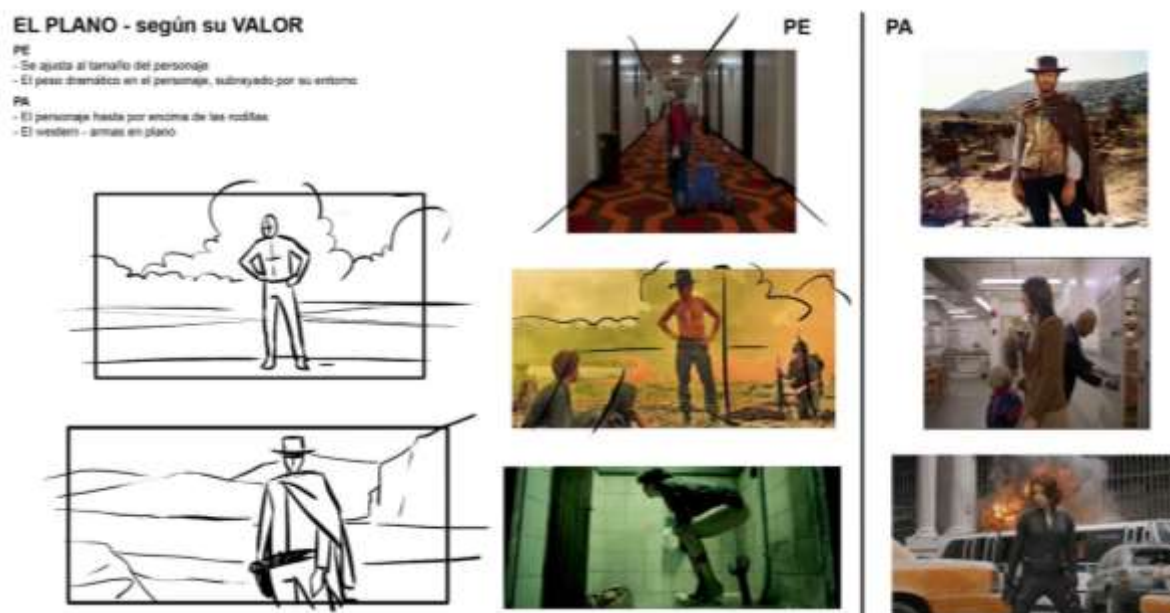


Figura 29. Layout de planos.

Adaptado de: Fernández y López, s.f.

- **Perspectiva:** Es el método de representación de objetos bidimensionales en tres dimensiones por medio de la interpretación de líneas que representan volumen sobre una superficie plana que dan sensación de volumen que se dirigen desde un punto de observación hacia una línea de horizonte a la cual se le denomina punta fuga. (Alegre L., Barnechea E., Requena R.1969).
- **Tensiones en la composición de ilustraciones:** Aparecen como leyes específicas producto de las influencias del gráfico y el espacio, permiten determinar el espacio que se genera y la posición de las formas en una composición. (Germani R., Fabris S.1981)

2.2.2.10. Diagramación

- **Diagramación del cuento:** El libro ilustrado es sustentación de la historia en base al uso ilustraciones, la descomposición de proporciones armónicas permite disponer los elementos de la composición y distribuirlos en medio armónico en el cual el texto y los gráficos se complementan dando relevancia a la idea que se desea tratar.

La disposición de los pesos visuales será analizada para la correcta diagramación de páginas a fin de no tener una saturación entre el texto y la ilustración. Al utilizar los principios de infografía que contemplan que la ilustración principal debe ocupar el 80 por ciento de la página y el 20 dedicado al texto.



Figura 29. Layout de libro ilustrado.

Adaptado de: Laurielle, 2021.

- **Diagramación Adobe Indesign:** Es el programa encargado de realizar diagramaciones y crear productos terminados de tipo editorial de manera digital.

2.2.2.11. Flujo de trabajo.

Este proyecto tendrá su desarrollo en el tiempo estipulado, tomando en cuenta el orden de programado para la realización de cada parte y su etapa de correcciones.

Este libro se realiza como demostración de la implementación del tema a tratar, y servirá como inicio a tomos derivados del mismo, que no serán trabajaran mientras se desarrolla este proyecto.

Este proyecto será elaborado de forma ordenada y siguiendo las indicaciones brindadas por el experto correspondiente en el tema, se emplea el cronograma para determinar si el tiempo de ejecución puede variar.

2.2.2.12. Storytelling

Es la forma que un cuento tiene para comunicar de caracterización simple, conformado por el complemento de una ilustración simple o compleja acompañada de segmentos de texto, el texto no necesariamente cuenta lo que sucede en la ilustración este amplía la información visual. ninguno de estos elementos tiene mayor importancia, los dos en conjunto son complementarios estos permiten interpretar la situación que se presentada en una escena predeterminada.

2.2.3. Evaluación

2.2.3.1 Focus Group

Este método de evaluación permite comprobar la efectividad del proyecto siendo presentado a un grupo dirigido y mediante las opiniones realizar ajustes facilitando que el proyecto sea presentado con éxito.

Se busca reunir opiniones, preguntas y sugerencias que ayuden a preparar y desarrollar el producto final.

2.4. Definición de Términos Técnicos

A continuación, se detallan términos técnicos utilizados en este proyecto.

- **Contraste.-** Se dice a la oposición de dos tonos en un dibujo.
- **Composición.-** La composición es el planeamiento, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño.
- **Cromática.-** La armonía de los colores, es concebida hoy, sobre todo en los ámbitos pictóricos y en los de la icono lingüística, como el conjunto de técnicas que se aplica a la creación de un color para lograr cierto equilibrio.
- **Dinamismo.-** Acción o movimiento.
- **Estilo.-** Modo forma y cualidad propia de una obra que caracteriza una persona o una época.
- **Interpretar.-** Dar una versión personal de algo.
- **Line art.-** Es cualquier imagen que se compone de distintas líneas rectas y curvas que da valor agregado a dibujos.

- **SCI FI.-** este término en español quiere decir Ciencia Ficción denominación de uno de los géneros derivados de la literatura de ficción, junto con la literatura fantástica y la narrativa de terror.
- **Sensibilidad.-** Disposición innata que puede cultivarse en una persona para ver, sentir o impresionarse más o menos ante la naturaleza, un hecho o una obra de arte.
- **Simplificar.-** Prescribir detalles de lo esencial de un contenido.
- **Storytelling.-** Anglicismo adaptado al castellano, que describe el proceso de relatar una determinada historia.

2.5. Fundamentación Legal

El siguiente proyecto se ampara en fundamentación legal basada en los siguientes artículos:

“Constitución del Ecuador”

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

1.- a 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 en sus propios símbolos”.

“Ley Propiedad Intelectual del Ecuador”. Codificación N.º 2006-013.

Art. 4.- Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras”.

“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”.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de investigación

La presente investigación estará enfocada a través del método descriptivo, ya que permitirá identificar a los elementos que influyen en el deterioro de los valores, mediante la descripción precisa de los aspectos más relevantes en valores sociales; los cuales trata de rescatar y resaltar la historia “CRONONAUTAS, EL INICIO DEL VIAJE.”

Con la información obtenida de la investigación, se obtendrá una guía, cuyo contenido podrá ser incorporado durante el desarrollo del guión, con una narrativa que integre y refuerce los temas recopilados sobre la conservación de valores.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo está compuesto por jóvenes pre adolescentes y adolescentes, de todos los niveles socioeconómicos, que disfruten del género de sci fi, con acceso a información medios digitales o impresos.

3.3. Técnicas de recolección de datos

- Mediante la técnica de la observación, aplicada a varios cuentos ilustrados con el uso de la ficha de observación, se recopilarán datos en base a un análisis de técnicas de ilustración y diagramación editorial que serán implementados en este proyecto.

- Se utilizará la técnica de recopilación documental a través de misma se busca recopilar la mayor cantidad de información sobre técnicas de ilustración tanto tradicional como digital, utilización de formas, leyes de contraste, estudios de personajes, puestas en escena, estudios de color e influencia y composición gráfica.
- El uso de entrevista sirve para reforzar los datos obtenidos con recopilación de experiencias de ilustradores gráficos.

3.4. Técnica de procesamiento de datos

Los resúmenes se obtendrán a partir de la información obtenida y recopilada, el resultado de la utilización de esta técnica, permitirá implementar los resultados obtenidos en desarrollo de este proyecto.

3.4.1 Caracterización de la propuesta

3.4.1.1 Sinopsis

Un joven estudiante secundario, se ve envuelto en una invasión alienígena, él junto a dos nuevos amigos se ven involucrados en una lucha por sobrevivir, descubriendo que este sería solo el inicio de una gran aventura.

3.4.2. Presentación del producto

Crononautas es un cuento del género sci fi, ambientada en Quito que habla de las aventuras de un estudiante secundario y sus amigos, en su trayecto al colegio se ve envuelto en una lucha con alienígenas, que tienen como principal misión invadir la ciudad, luchando por su vida logra resistir, el asedio constante de estos

invasores, que quiere acabar con los sobrevivientes a sus ataque, estos encontrarán aliados obteniendo un arma, que cambiará el destino de estos jóvenes, este artefacto es capaz de saltar en momentos del pasado, haciendo de esta invasión, el inicio de un viaje fantástico.

3.4.3. Idea original

Sthac un joven estudiante secundario de Quito que vive solo sin su familia, en el trayecto a la escuela, se ve envuelto en un atascamiento producido por el tráfico. Se escuchan ruidos ensordecedores, con los que empieza a desaparecer la gente, al notar esto Sthac se encuentra en medio de una lucha por sobrevivir, a los ataques de seres invasores de otro planeta, tratando de llegar a un sitio seguro. Sobreviviendo a un ataque de unas extrañas máquinas, capaces de controlar la gravedad, se encuentra con Shapt, compañera de su curso que intenta escapar y accidentalmente se junta con Sthac, y logran cruzar por un cementerio de objetos en la calle, con máquinas que cruzan por el cielo, llegan a la entrada del instituto, al ingresar observan un grupo de estudiantes que se esconden dentro, escalando una pared entran, en el pasillo escuchan ruidos muy fuera de lo normal, se esconden hasta la noche, esperando que no los vean, con un celular iluminan mientras caminan por los pasillos oscuros, en medio de los patios divisan una sombra, se dirigen a un aula cercana, ven moverse la sombra que se acerca, los ruidos que antes escucharon se vuelven a repetir, esperando lo peor abren la puerta bloqueada y entran conociendo a Gerni y a su amigo T42 un bot descompuesto apagado, que se presume cayó de una nave, pasan la noche en esa aula, por instantes descansan y logran llegar hasta el amanecer, al salir del colegio, pasando un largo pasillo, mientras bajan las gradas miran a un extraño personaje, fuera de lo común de aspecto mecanizado, que alcanza a escucharlos mientras vuelven a escuchar ese sonido ahora más fuerte que los paraliza, se ven perdidos pero cuando este ser extraterrestre los ataca logran salvarse, se activa T42 que recibe este ataque, de su interior sale volando un extraño aparato que es guardado por Gerni, corren en medio del patio

envueltos por una lluvia de explosiones causadas por el extraterrestre que los ataca, encuentran a Yersi una joven quien intenta escapar de las explosiones , el T42 recibe todos estos disparos cuando reciben un ataque directo, por parte de este extraterrestres se escucha una gran explosión, salvados cuando una extraña luz aparece de este objeto y aparecen en otra época culpando de este salto de tiempo a T42 y el aparato al que nombran saltador.

3.4.4. Referencias de Estilo

Las ilustraciones que se realizarán en este proyecto tienen un estilo simplificado tipo cartoon basado en formas básicas y altos contrastes definidos por el lineart y fondos simplificados.



Figura 30. Primer plano de personaje femenino en la película *The Breadwinner*.
Adaptado de: Cartoon Saloon. 2017.



Figura 31. Plano general de protagonista en la película *The Song of the Sea*.
Adaptado de: Cartoon Saloon. 2014.



Figura 32. Plano general de la película *The Song of the Sea*.
Adaptado de: Cartoon Saloon. 2014.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para la elaboración del presente proyecto se requiere de un profesional con habilidad en dibujo y en el desarrollo de técnicas tradicionales y digitales de ilustración, diseño de personajes y props, mediante el manejo adecuado de herramientas digitales como Photoshop, Illustrator, Indesign.

4.1.2. Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que serán usados para la elaboración de este proyecto son:

Hardware:

- Computadora PC, I3 de 4 GB RAM, disco de 1TB
- Tableta WACOM intous DRAW
- Scanner
- Impresora
- Cámara Fotográfica Canon

Software:

- Adobe Illustrator CC 2017
- Adobe Photoshop CC 2015 y CC 2017
- Adobe InDesign CC 2017

4.1.3. Recursos Materiales

Los materiales requeridos para este proyecto son:

- Bocetero
- lápices HB, 2B y B
- Simuladores de rapidografos
- Esferos de colores
- Lápices de colores
- Borrador blanco y limpiatipos

4.1.4 Recursos Económicos

El presente proyecto será financiado y gestionado en la totalidad por el autor.

4.2. Presupuesto

El costo final del proyecto es de 5951.12 incluido Iva

4.3. Costos administrativos

Tabla 1.

Costos Administrativos.

RECURSOS	COSTOS			
	MENSUAL	SEMANTAL	DIARIO (5)	HORA (8)
Luz	\$ 50.00	\$ 12.50	\$ 2.50	\$ 0.31
Agua	\$ 40.00	\$ 10.00	\$ 2.00	\$ 0.25
internet	\$ 50.00	\$ 12.50	\$ 2.50	\$ 0.31
Arriendo	\$ 380.00	\$ 95.00	\$ 3.17	\$ 0.13
Teléfono	\$ 45.00	\$ 11.25	\$ 2.25	\$ 0.28
Transporte	\$ 35.00	\$ 8.75	\$ 1.75	\$ 0.21
Salud	\$ 60.00	\$ 15.00	\$ 0.63	\$ 0.09
TOTAL	\$ 660.00	\$ 165.00	\$ 14.80	\$ 1.58

Costos de Software y hardware.

Tabla 2.

Costos de Software y Hardware.

EQUIPOS	COSTO	ESTADO
Pc Escritorio	\$ 1094.00	Seminuevo
Tablet WACOM DRAW	\$ 150.00	Seminuevo
Disco Duro Externo	\$ 120.00	Nuevo
Software (Licencia Adobe Illustrator CC 2017)	\$ 16.66	Mensual
Software (Licencia Adobe Photoshop CC)	\$ 16.66	Mensual
Software (Licencia Adobe Indesing CC 2017)	\$ 16.66	Mensual
Hojas bond 75grs.	\$ 8.00	N/A
Impresiones	\$ 350.00	N/A
Lápices de colores	\$ 25.00	N/A
Esferos de colores	\$ 12.00	N/A
Rapidografos	\$ 10.00	N/A
Borradores	\$ 3.00	N/A
Acuarelas	\$ 10.00	N/A
Subtotal Total	\$ 1801.98	
IVA 12%00	\$ 216.24	
TOTAL	\$ 2018.22	

4.4. Gastos de producción

Tabla 3.

El costo final del proyecto.

COSTO MENSUAL	COSTO SEMANAL	COSTO DIARIO	COSTO HORA
\$2018.22	\$ 504.56	\$ 100.91	\$ 12.61

Costo total del proyecto

Tabla 4.

Costo total del proyecto

Costo por hora	\$ 12.61
Horas estimadas	345
COSTO DE PROYECTO	\$ 4350.45
Mano de Obra Artista digital 2D/3D	\$ 963.05
IVA	\$ 637.62
COSTO TOTAL DE PROYECTO + IVA	\$ 5951.12

r

CAPÍTULO V

Desarrollo del cuento ilustrado

5.1. Pre Producción

5.1.1. Sinopsis

Se trata de un cuento ilustrado del género sci fi que relata la historia de un grupo de estudiantes y su lucha de resistencia tras una invasión alienígena. El libro será elaborado técnica digital con la aplicación de Photoshop, Illustrator e Indesign.

5.1.2. Historia

Crononautas es un cuento del género sci fi ambientada en Quito que relata los sucesos de un estudiante de secundaria y sus amigos que en su trayecto al colegio se ve envuelto en una lucha con alienígenas que tienen como principal misión invadir la Luchando por su vida logran resistir el asedio constante de estos invasores que quiere acabar con sobrevivientes a sus ataque, estos encontraran aliado que les entregara un arma que cuando descubran su forma de utilizarlo cambiará el destino de estos invasores este artefacto es capaz de saltar en momentos del pasado haciendo de esta invasión el inicio del viaje de los Crononautas.

5.1.3. Guía de estilo gráfico

5.1.3.1 Tipografía

El tipo de letra a utilizar tiene que ser de fácil lectura y debe complementar a las ilustraciones, enfatizando el contraste y la jerarquía.

Por ello, para los títulos, se utilizará la fuente Powerfull, caracterizada por sus rasgos urbanos y de tipo artístico, la misma que se complementará con la fuente Roboto Light, la cual es legible y de aspecto sobrio, lo cual es funcional para los cuerpos de texto.

CRONONAUTAS

POWERFULL

EL INICIO DEL VIAJE

ROBOTO BOLD

Crononautas es un cuento del género Sci Fi ambientada en Quito que relata los sucesos de un estudiante de secundaria y sus amigos que se ven envueltos en una lucha contra extraterrestres que tienen como principal misión destruir la ciudad y terminar con los sobrevivientes a sus ataques. Mientras resisten al asedio constante de los invasores, encontrarán un objeto de gran poder cuando descubran su forma de utilizarlo cambiará el destino de estos invasores este artefacto es capaz de saltar en momentos del pasado haciendo de esta invasión el inicio del viaje de los Crononautas

ROBOTO LIGHT

Figura 33. Manejo tipográfico de los textos.

5.1.3.2 Formas

Las siguientes formas son las que componen los elementos para la creación de personaje y escenarios.

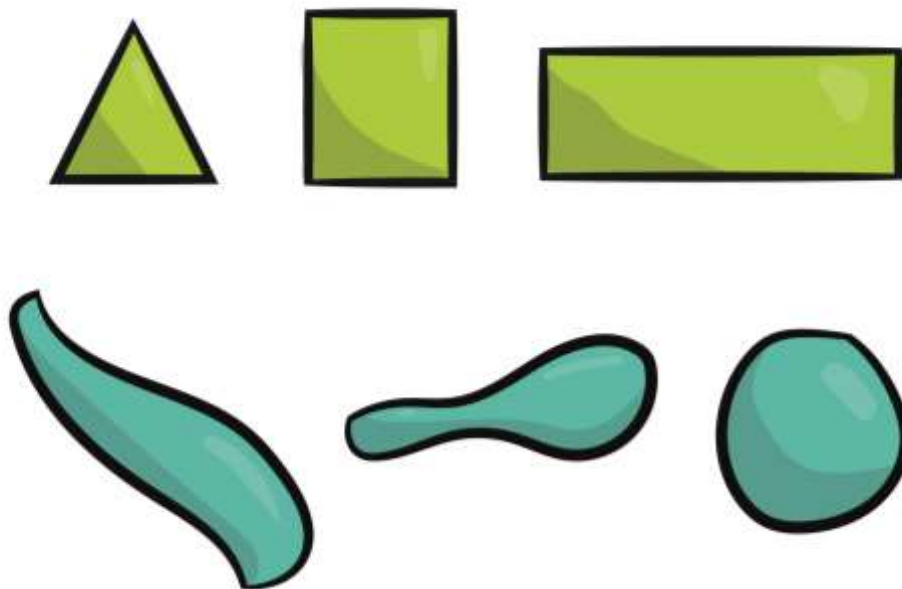


Figura 34. Análisis a figuras básicas para diseño de personajes.

5.1.3.3 Desarrollo de Personajes

Para el desarrollo de personajes se debe tomar en cuenta:

- **Estética:** Define a las formas orgánicas y rectas vectorizadas para la creación de personajes, formas simplificadas para la creación de fondos.
- **Lineart:** Estructura el trazo mediante la línea valorada irregular para definir bordes en personajes, en fondos se utilizará colores sólidos en base a la personalidad de cada personaje.
- **Dimensionalidad:** Se utilizará luces y sombras para crear bidimensionalidad. Para los fondos prevalece la simplificación de formas.

5.1.3.4 Perfil de personajes Principales

Dentro de la historia se presentan los siguientes personajes que mantienen las características:

Sthac (Luis)

Valiente – decidido. Tiene 15 años, de complexión delgada, color de cabello negro alborotado y ojos negros. Viste ropa ancha, capucha, bermuda y zapatos deportivos. Sthac es el sobrenombre con el que lo conocen, vive solo, ya que sus padres trabajan fuera del país, pero es cuidado por su abuela. No le gusta vestir con el uniforme, así que lleva una capucha que le cubre la camisa. Su carácter es fuerte, por lo que a menudo tiene problemas en el colegio al contradecir a los maestros. Le gusta música urbana y alternativa, hacer deporte y dibujar.



Figura 35. Turn around a lápiz del personaje principal Sthac.



Figura 36. Turn around digitalizado del personaje principal Sthac.

Shapt (Margarita)

Es observadora e inteligente. Tiene 14 años, su complexión es delgada, su cabello lizo hasta lo hombros, con un cerquillo que cubre por momentos su rostro, Es callada en clases y trata de hacer todo bien en el colegio. Le gusta escuchar música urbana bailar y cantar.

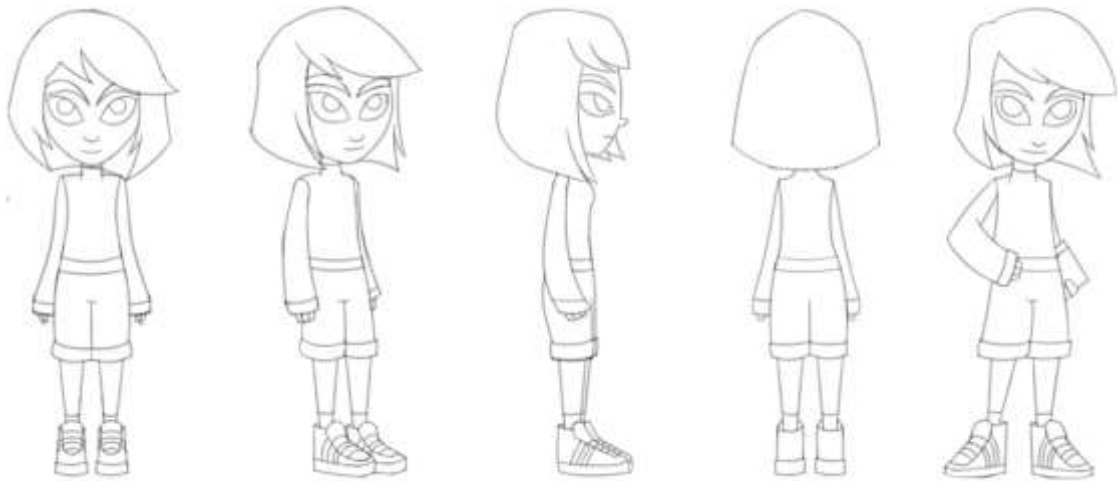


Figura 37. Turn around a lápiz del personaje secundario Shapt.

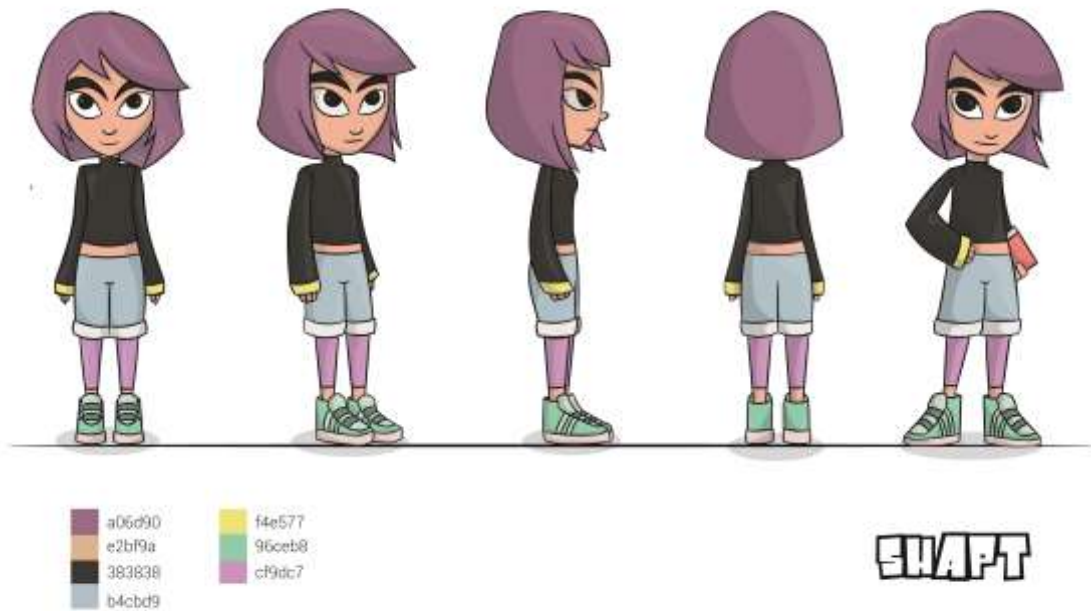


Figura 38. Turn around digitalizado del personaje secundario Shapt.

Gerni (Andrés)

Es observador y malhumorado, de 15 años de edad, su complexión física es medio robusta, no tiene cabello, sus ojos son redondeados de color negro y viste pantalón negro, además de capucha de color azul oscuro. Es amigo de Sthac, ambos estudian en el mismo curso, pero fue expulsado del colegio. Su padre es militar, por lo que no guarda una buena relación él, su madre enfermera. Le gusta jugar futbol, hacer música y crear graffiti.

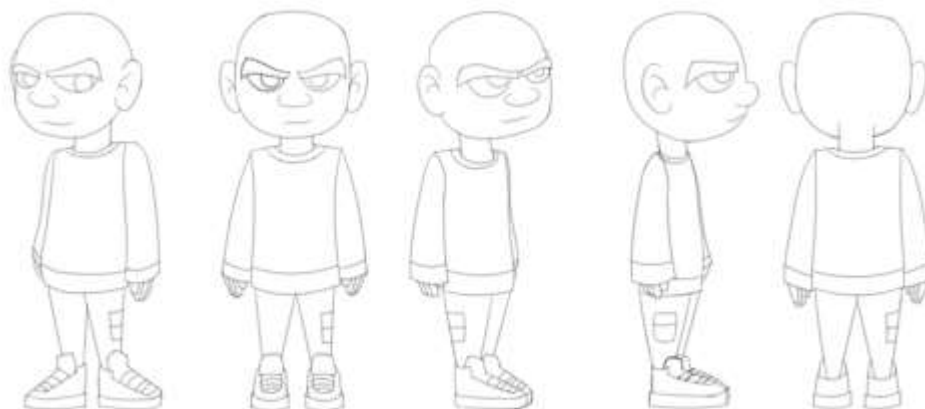


Figura 39. Turn around a lápiz del personaje secundario Gerni.

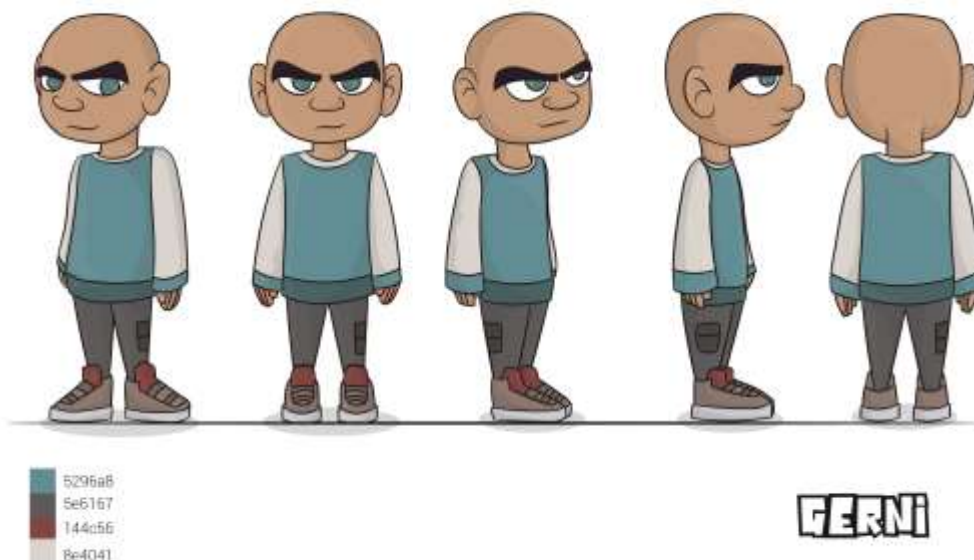


Figura 40. Turn around digitalizado del personaje secundario Gerni.

Alien (Alien)

Con habilidades psíquicas y de origen desconocido, miden 2 metros, son de complexión muy delgada, con ojos grandes y brillosos. Además, están cubiertos de una manta donde ocultan su cuerpo y sus extremidades que son muy alargadas que tocan el suelo, mientras cuelgan a manera de tentáculos. Asimismo, poseen la capacidad de mover objetos con la mente, mediante la canalización de energía, también flotan e irradian luz cuando utilizan la capacidad psíquica y de manipulación de la gravedad, lo cual los hace depredadores de recursos.

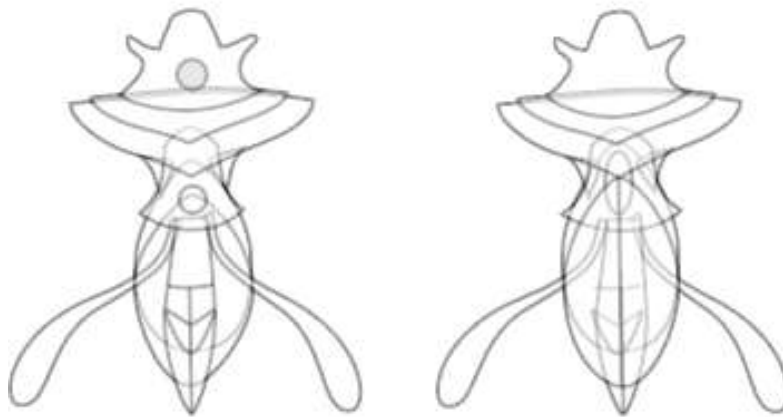


Figura 41. Turn around a lápiz del personaje secundario Alien.



Figura 42. Turn around digitalizado del personaje secundario Alien.

Robot Antimateria (Imas)

Pertenece a una especie de robots hechos de materiales presentes en el lugar de invasión, adoptan la forma de los seres que habitan el planeta, tienen extremidades de piedra y tierra. Funciona mediante antimateria que permite dar vida a cosas inanimadas, fusionando los escombros del ambiente y adopta diversas formas dependiendo a la situación. Su funcionamiento radica en el uso de una piedra de animación.

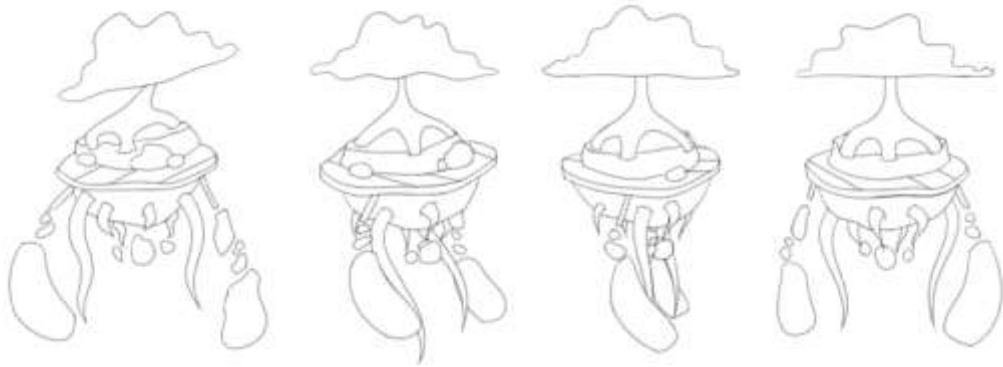


Figura 43. Turn around a lápiz del personaje secundario Robot antimateria.

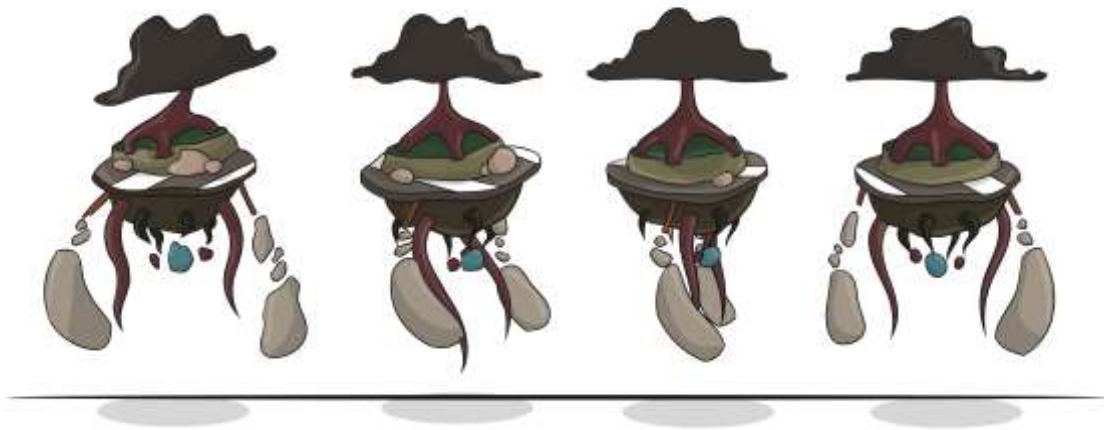


Figura 44. Turn around digitalizado del personaje secundario Robot Antimateria.

5.1.3.5. Fondos

Para ello se utiliza en primera instancia un registro fotográfico como estudio para el diseño de escenarios y su posterior unificación con los personajes desarrollados a partir de formas básicas.



Figura 45. Foto referenciales de Cotopaxi.



Figura 46. Tratamiento de fondos.





Figura 47. Tratamiento de fondos.



Figura 48. Bocetaje de fondos.



Figura 49. Clean up de fondos.



Figura 50. Entintado y color digital de fondos.



Figura 51. Entintado y color digital de fondos.

5.1.3.6. Cromática

Para el desarrollo de escenarios y personajes, se usó una gama específica de colores cálidos y fríos, que permitieron interpretar los momentos claves de la historia, así como su clímax. Para lo cual, se emplearon armonías cromáticas de tipo analógica y complementaria respectivamente.

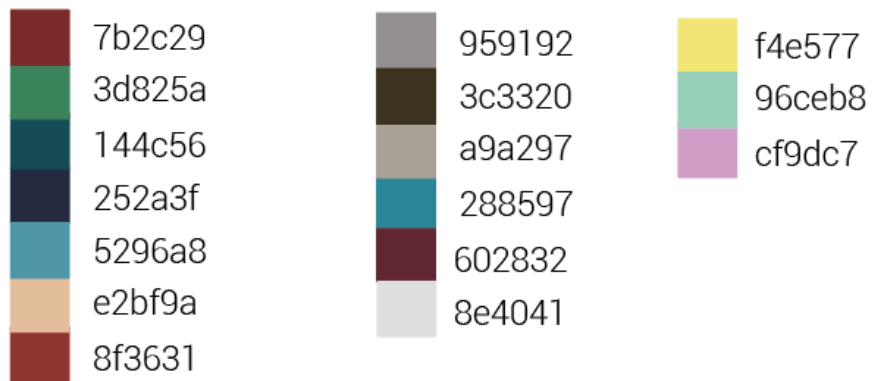


Figura 52. Paleta cromática del proyecto.

5.1.4 Diagramación

5.1.4.1 Diseño de página

Para el presente proyecto, se utilizará formato apaisado A4, de 21x14.8 cm. Dentro del cual se hará uso de la ley de tercios para componer cada ilustración.



Figura 53. Formato editorial seleccionado.

5.1.4.2 Disposición de páginas

Dentro del proceso preliminar de diseño, se establecieron algunas propuestas, que sugerían una disposición y diseños iniciales, los cuales posteriormente serían corregidos durante los procesos de guía y corrección.

- Portada propuesta



Figura 54. Diseño preliminar de portada.

- Contraportada propuesta



Figura 55. Diseño preliminar de contraportada.

- Layout de páginas final.

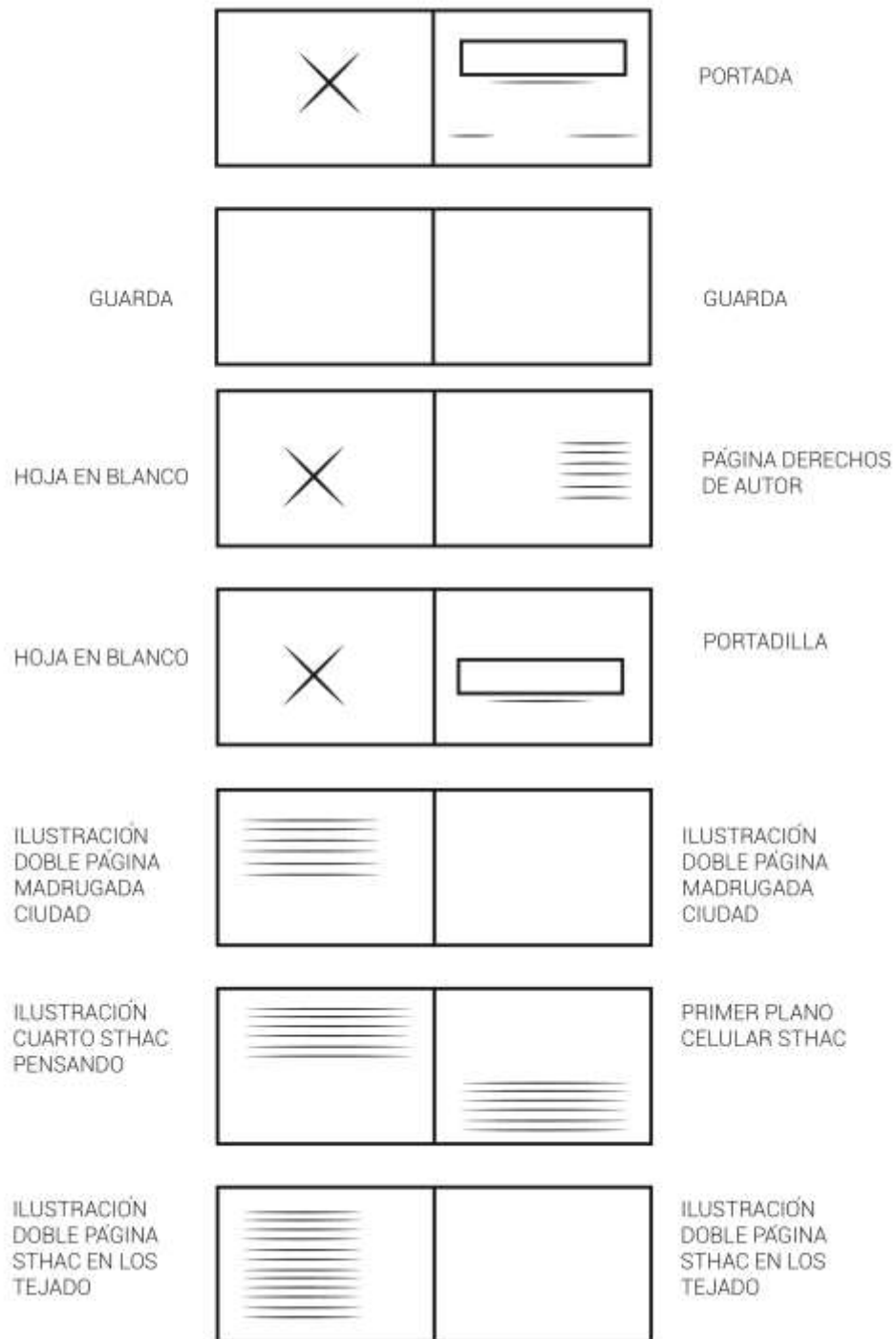


Figura 56. Diseño de layout de páginas parte 1.








STHAC LLEGA A LA CALLE		STHAC CAE AL PISO AL OIR LOS EXTRAÑOS RUIDOS
ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA CALLE DESTRUIDA		ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA CALLE DESTRUIDA
ILUSTRACIÓN STHAC ENCUENTRA OBJETO		ILUSTRACIÓN STHAC Y SHAPT DENTRO DEL COLEGIO
ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA ENCUENTRO CON EL ALIEN		ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA ENCUENTRO CON EL ALIEN
ILUSTRACIÓN PRIMER PLANO STHAC TRATA DE ABRIR PUERTAS		ILUSTRACIÓN GERNI SALE DEL PISO
ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA STHAC, SHAPT Y GERNI BAJO EL PASILLO		ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA STHAC, SHAPT Y GERNI BAJO EL PASILLO
ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA SHAPT OBSERVA EL PATIO		ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA SHAPT OBSERVA EL PATIO

Figura 57. Diseño de layout de páginas parte 2.

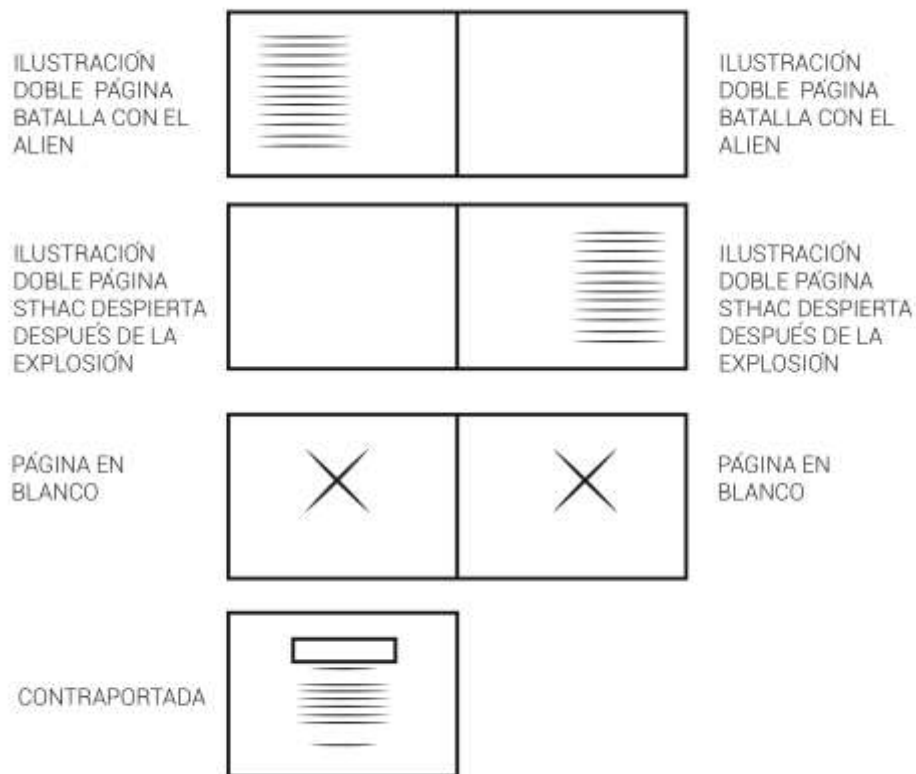


Figura 58. Diseño de layout de páginas parte 3.

5.2 Producción

5.2.1 Bocetaje, line art y pintura digital

Una vez que se ha definido el estilo gráfico, se realizan los bocetos de personajes y escenarios, para proceder a su respectivo procesamiento por ordenador.



Figura 59. Imagen digitalizada de boceto sin tratamiento.

- **Digitalización y limpieza de boceto a lápiz**

Con los personajes y fondo definidos en técnica de grafito (lápiz) se procede a digitalizar con el uso del scanner, mediante el programa Adobe Photoshop, se importa la imagen al entorno de trabajo, seleccionando la herramienta Niveles, se manipulan de los controladores para modificar luces, sombras y medios tonos para mejorar la calidad del boceto.



Figura 60. Imagen digitalizada sin tratamiento.

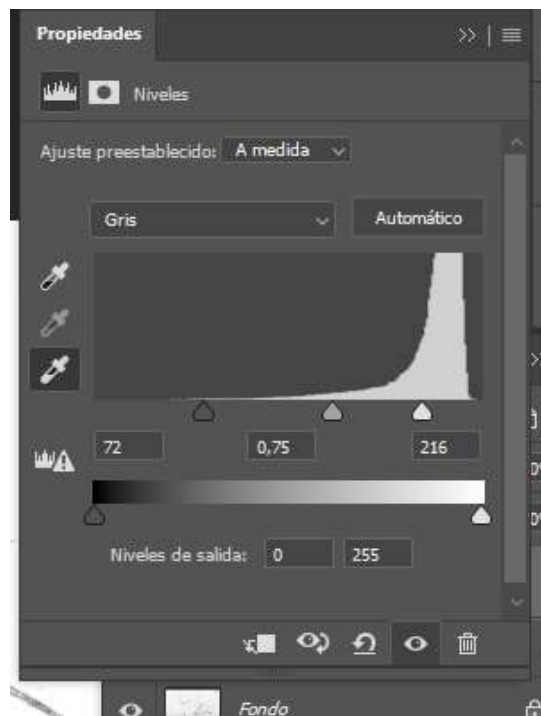


Figura 61. Manipuladores de la herramienta niveles en Photoshop.

- **Entintado digital o clean up**
-

Con el uso Adobe Illustrator; se crea una mesa de trabajo, con las dimensiones del proyecto A4 y el tipo de formato de impresión de color CMYK. A continuación, se importa la imagen a entintar y se bloquea la capa en la que se encuentra la imagen original, nombrando a la misma para mantener el orden de trabajo.

Después, se crea una nueva capa llamada *Line-Art*, sobre la cual, a partir del boceto, se realiza el trazado con la herramienta pluma o pincel; generando trazos valorados, que se expresan con soltura, variando la línea de acuerdo a necesidad del elemento a ilustrar. En este proceso es importante realizar una copia del trazado como respaldo; en caso de necesitar modificaciones. Posteriormente se selecciona todos los trazos y se escoge la opción Objeto en el menú herramientas, para aplicar: expandir apariencia. Lo cual transforma el trazado de línea a relleno.

Finalmente, para limpiar el ruido excedente, se utiliza la herramienta Creador de formas; presionando shift + clic izquierdo del ratón; esto elimina las partes innecesarias del trazado.

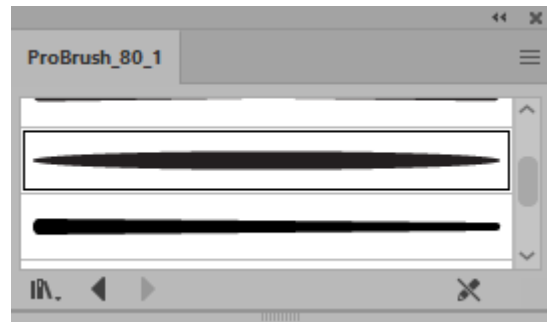


Figura 62. Ventana de trazos en Illustrator- Art brush 15.



Figura 63. Trazados de dibujo, sin aplicar el creador de forma.



Figura 64. Aplicación de creador de forma a los trazados.

- **Aplicación del color**

En esta parte, se crea bajo *Line-Art* una nueva capa, a la cual se nombrará color. En esta se aplican los colores planos de la paleta seleccionada, con el uso de la pluma o el lápiz se realiza el trazado de la zona donde se aplicará el color mediante la herramienta bote de pintura (Shift + G), el cual da color a la selección. Para crear variaciones cromáticas de tonos y color, se debe hacer doble clic en la opción relleno, para que se despliegue la ventana selector de colores, la cual permite modificar los controladores de saturación y luz y sombra del color seleccionado.

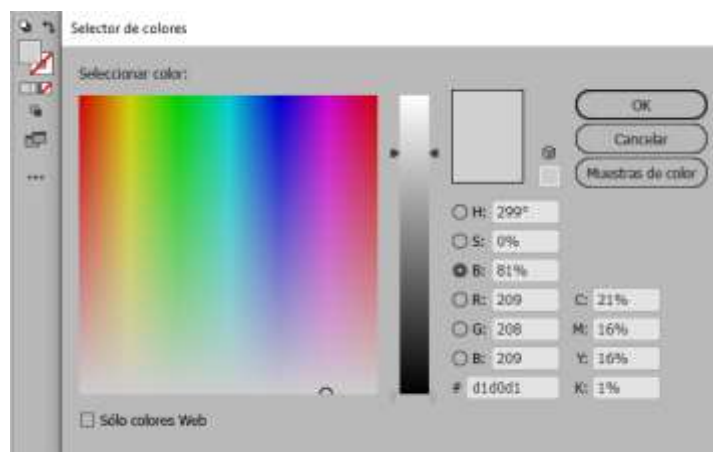


Figura 65. Ventana de colores.



Figura 66. Line-Art y color aplicado a imagen.

- **Luces y sombras**

Para la simulación de volumen, se crean 2 capas separadas nombradas como luces y sombras respectivamente. Ambas bajo la capa line art, pero sobre el color. Para iniciar, hay que tomar en cuenta que las zonas de luz no deben topar los contornos de la línea, aplicando color blanco al 100%, se reduce la opacidad entre el 8% y el 15% en función de cada ilustración. Por su parte, la aplicación de sombras tiene un proceso similar, pero en este caso, el trazado de las zonas de sombra debe estar apegado a la línea, aplicando color negro en las zonas de sombra al 100% y reduciendo la opacidad entre 5% y 15% de acuerdo a cada ilustración.



Figura 67. Aplicación de luces y sombras en proceso de ilustración.

- **Integración y Mood**

Después de la aplicación de color, luces sombras y line art, se crea una capa adicional denominada Mood y se selecciona un color que represente la emoción porque busca transmitir la escena, tomando en cuenta la paleta seleccionada anteriormente. El propósito de esta acción buscar homogenizar todos los colores.



Figura 68. Ilustración final completada.

5.2.2 Diagramación

Para el armado del libro, se procede a maquetar el producto editorial, tomando como referencia el storyboard (**Ver Anexo 2**) y mediante el uso de Adobe Indesign, estableciendo una retícula compositiva, para posteriormente acoplar todas las partes que componen el libro. Finalmente, el texto se incorpora en las páginas, para complementar a las ilustraciones y de ser necesario, se ubican las páginas adicionales. De esta forma puede pasar a la imprenta para su armado.



Figura 69. Inclusión de párrafos.

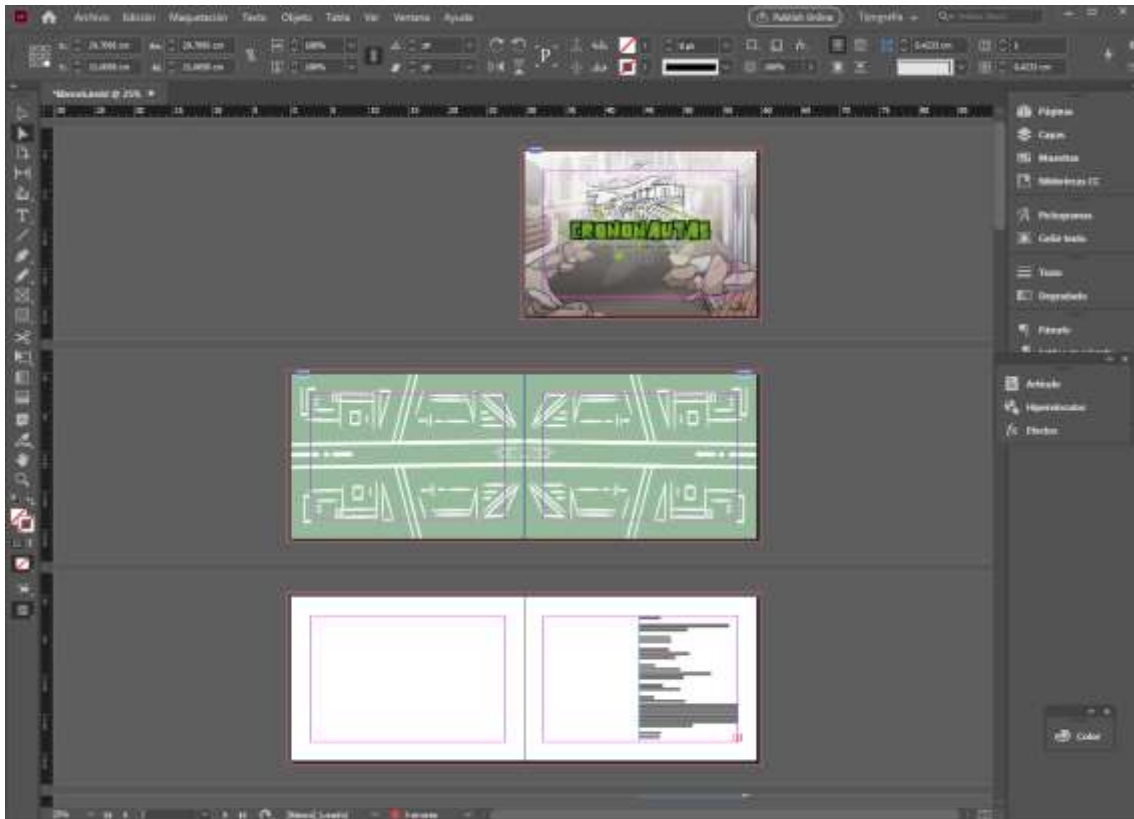


Figura 70. Maquetación en Indesign.



Figura 71. Maquetación de Portada y Contraportada.



Figura 72. Maquetación de Guardas.

Título Original

Cuento ilustrado "Crononautas El inicio del viaje", dirigido a pre-adolescentes y adolescentes.

Dirección Académica
Luis Ricardo Mojena

Animador Digital 3D
Diseño, diagramación e ilustración
Jonathan P. Liricango T.

UCLA 2021
Universidad de las Américas
Av. de los Granados E13-41 y Colinas, esp. Guito
Guatemala (+502) 2382 1086.

Agradecimiento
Universidad de las Américas

Impresión
Todos los derechos reservados.
No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (Electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o de otro modo) sin la autorización previa, y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Primer Edición
Marzo 2021

Figura 73. Maquetación de Copyright.



Figura 74. Maquetación de Portadilla.



Figura 75. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 76. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 77. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 78. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 79. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 80. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 81. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 82. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 83. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 84. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 85. Maquetación de Páginas interiores.



Figura 86. Maquetación de Páginas interiores.

5.3. Proceso de Evaluación (Focus Group)

El método seleccionado para evaluar el proyecto fue el Focus Group al cual participaron pre adolescentes y adolescentes y un público de edad máximo de 30 años. Validando el interés presentado en el proyecto al generar interés en historias de ciencia ficción que tengan características propias de nuestro país.

Tabla 5.

Edades

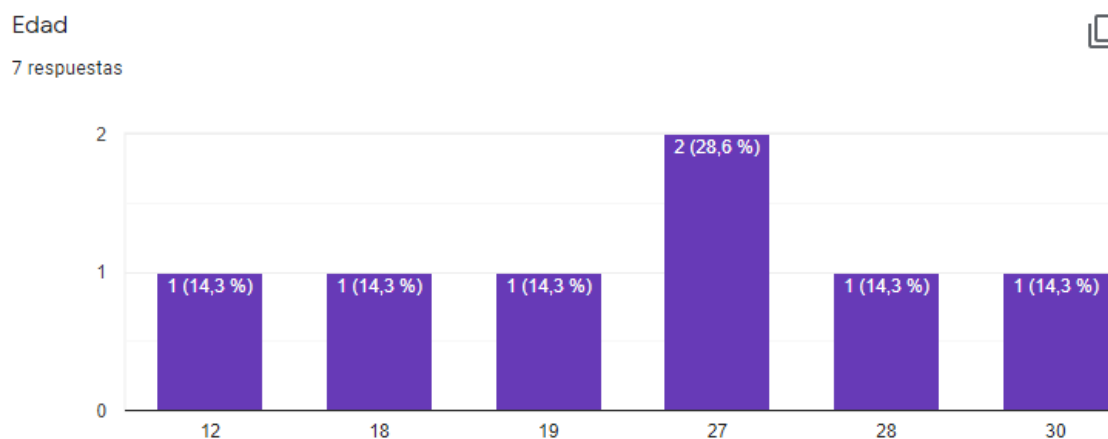


Tabla 6.

Pregunta 1

¿Considera usted que los cuentos ilustrados captan con mayor facilidad la atención de sus lectores?

7 respuestas

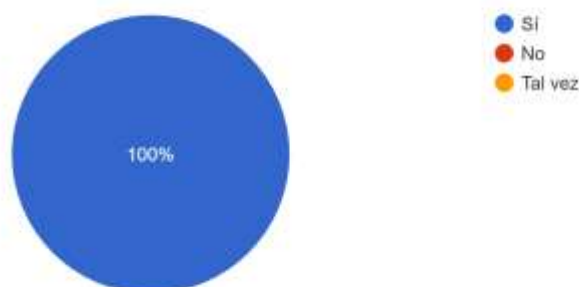
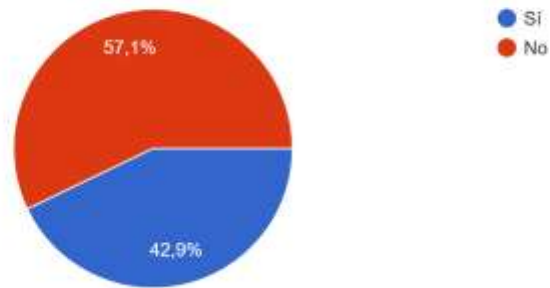


Tabla 7.
Pregunta

¿Conoce cuentos ilustrados del género Sci Fi (Ciencia ficción) ecuatorianos?
7 respuestas



CAPÍTULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

- En base a los datos obtenidos, se puede determinar que las historias son la mejor estrategia educativa a la hora de contribuir a la transmisión de valores, ya que la naturaleza profunda de sus personajes, tiene la capacidad de conectar con las emociones de cada lector, por lo que es probable; conseguir una identificación axiológica.
- La recopilación y análisis de varios estilos, a través de la técnica de observación, influye positivamente en la referenciación del producto final, al definir aquellos rasgos de estilo que se acoplan y combinan, según la propuesta estética del proyecto.
- La experticia en diversas habilidades técnicas, tanto de ilustración tradicional como digital, permite optimizar la mayor parte de tiempo destinado a la producción da paso a generar distintas iteraciones de experimentación que mejoran positivamente el producto final.
- Para finalizar, es importante mencionar que el presente proyecto ha conseguido su objetivo general, al producir íntegramente un libro ilustrado, cuya historia Sci Fi establece como eje narrativo en la historia de Sthac (el protagonista), la visibilidad de valores como la amistad, autenticidad y solidaridad, como un vehículo capaz de superar cualquier obstáculo en un contexto crítico y al mismo tiempo juvenil.

6.2. Recomendaciones

- Para la producción de proyectos de tipo ilustrado, es importante partir de un cronograma de actividades, que tome en cuenta la temporalidad otorgada para su respectiva finalización. De esta manera, se obtiene una noción más real del tiempo, a fin de concluir el proyecto sin inconvenientes. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que la capacidad y destreza del ejecutante, también influye significativamente en la consecución del proyecto.
- Para la producción del producto final, es recomendable refrescar los conocimientos en diseño de personajes y fondos, así como los procesos necesarios para el desarrollo del layout, Storyboard, ilustración, diseño y diagramación, lo cual permite optimizar el tiempo de producción en cada etapa.
- Durante el diseño de personajes, es recomendable realizar un perfil tridimensional que profundice sus características principales, para dotarlos de características únicas y verosimilitud.
- Para el proceso de ilustración digital, se recomienda mantener en orden el espacio de trabajo, así como los elementos gráficos que se generan tanto de forma análoga mediante carpetas y digitalmente, a través de capas, cuyos nombres respondan a una jerarquía y nomenclatura determinadas.

REFERENCIAS

- Zeegen, L. (2007). *Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. España - Barcelona. Agapea.com
- Colyer, M. (1994). *Como encargar ilustraciones Manuales de diseño*. México. Gustavo Gili.
- Alegre, L. Barnechea E., Requena R. (1969). *Colores y formas planas 1*. Salamanca- España. Anaya.
- Alegre, L. Barnechea E., Requena R. (1969). *Colores y formas planas 2*. Salamanca- España. Anaya.
- Germani, R. Fabris S. (1981). *Fundamentos del proyecto gráfico*. España - Barcelona . Edebe.
- Parramón, J. Cantó J. (1982). *Artes gráficas para dibujantes y técnicos publicitarios*. España –Barcelona. Instituto Parramón Ediciones.
- Karch, R. (1999). *Manual de Artes gráficas*. México. Trillas.
- Pumarino, J. (1997). *Si de Monos se trata, Como Hacer dibujos humorísticos*. México. Trillas
- Torres, A., (1988). *Fases y procesos en Artes Gráficas*. Antequera – Málaga. IC Editorial. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=KdzqAQAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Fases+y+procesos+en+Artes+Gr%C3%A1ficas.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwizwtWf2lviAhXKtVkJHU7pAQAQ6AEILTAB#v=onepage&q=Fases%20y%20procesos%20en%20Artes%20Gr%C3%A1ficas.&f=false>, 2019.
- Toriyama, A. (1996). *Taller de manga España –Barcelona*. Recuperado de <https://www.neoverso.com/2012/12/descarga-taller-de-manga-de-akira.html>,2019.

ANEXOS

Anexo 1

Dossier

Link Visualización dossier

<https://drive.google.com/file/d/1KuLG4oNmAjQ0-giJ6F1roaHvHWIiRQO/view?usp=sharing>

Anexo 2

Storyboard

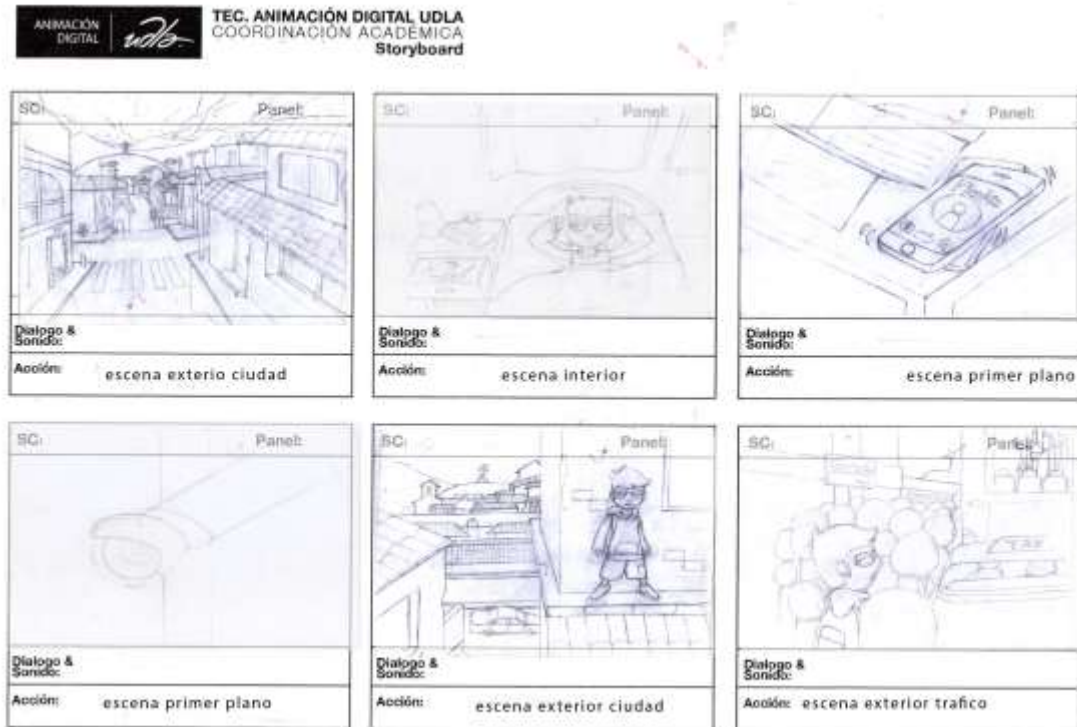


Figura 87. Storyboard página 1.

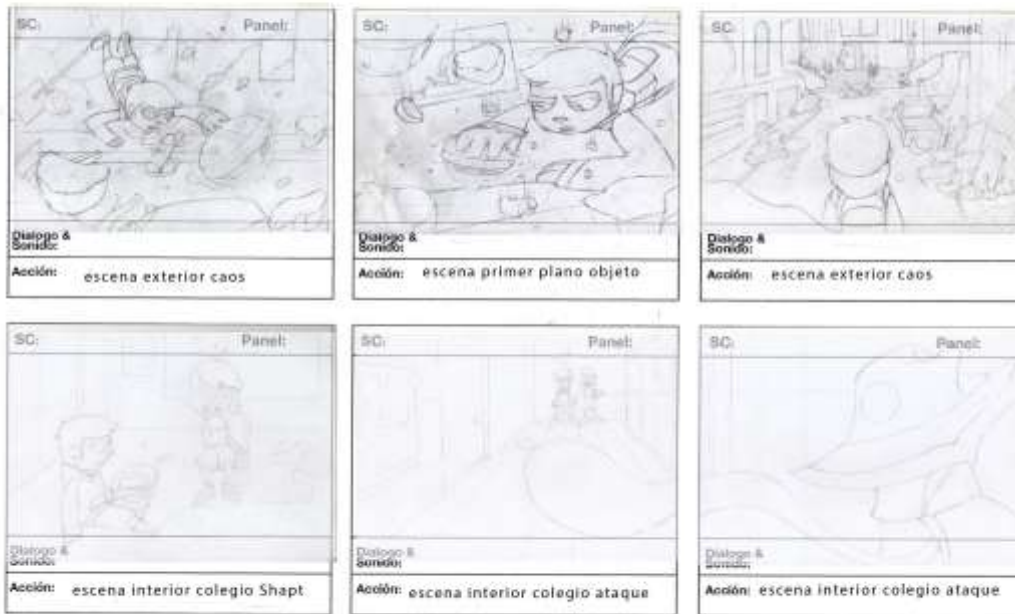


Figura 88. Storyboard página 2.

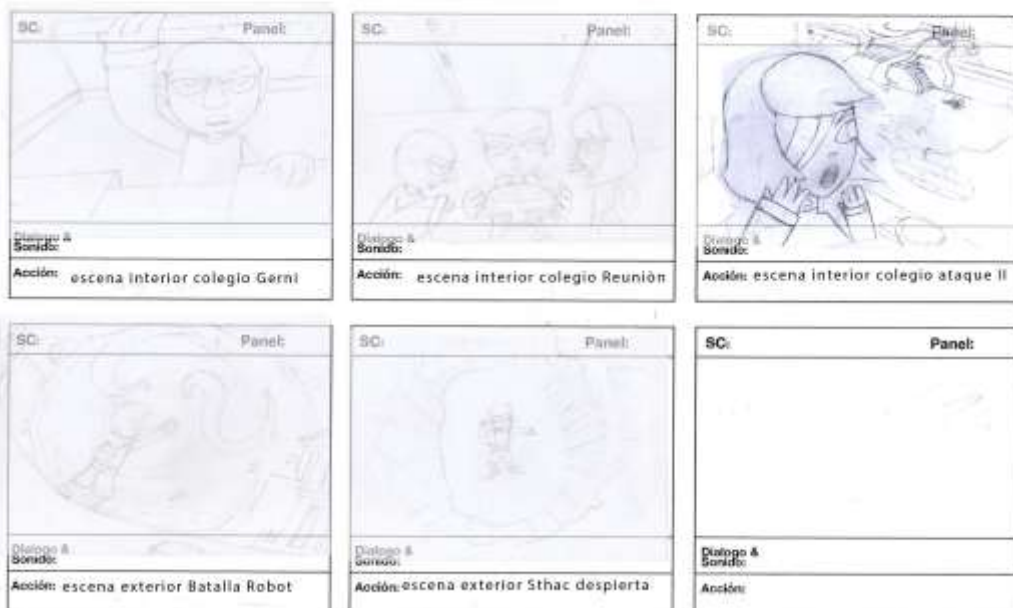


Figura 89. Storyboard página 3.

