

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

ÁLBUM ILUSTRADO DE AVENTURA Y FANTASÍA: NARRATIVAS VISUALES EN
FORMATO FÍSICO QUE COMUNICAN A TRAVÉS DEL COLOR

POR:
PAOLA SALDAÑA

2025



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

ÁLBUM ILUSTRADO DE AVENTURA Y FANTASÍA: NARRATIVAS VISUALES EN
FORMATO FÍSICO QUE COMUNICAN A TRAVÉS DEL COLOR

Por: PAOLA SALDAÑA

8-980-503

Asesora: Magíster HANIA ESPINOSA

TRABAJO DE GRADO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Panamá, 2025

FIRMAS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Tutor

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

A ti, Paola (mi persona), te dedico este proyecto porque pudiste lograr lo que en su momento se te hacía imposible, además que supiste de lo que puedes ser capaz de hacer y eso es algo que siempre valoraré de ti.

AGRADECIMIENTO

Gracias a mi familia, por ser mi mayor base de apoyo; a mis amigos, por siempre ser parte de todas mis ideas; a Dios, por ser mi guía; y a Miley Cyrus, porque con su música pude terminar mi proyecto con el mejor de los ánimos.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE GENERAL.....	iii
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	viii
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Justificación	4
1.3 Objetivos de la investigación	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2 Objetivos específicos	5
1.4 Alcance del Trabajo.....	6
1.5 Limitaciones.....	7
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Teoría del Color.....	9
2.2 Psicología del Color.....	13

2.2.1 El Color según Goethe.....	15
2.2.2. Color en el arte y la narrativa visual.....	18
2.3. Narrativa Visual en los cuentos-álbumes ilustrados.....	21
2.3.1. Estructura del álbum ilustrado.....	22
2.4. Impacto del color en la experiencia del lector.....	29
2.4.1. El simbolismo de los colores en la literatura.....	30
2.5. Aplicación del color en el cuento-álbum ilustrado.....	31
2.6. Ilustración Digital.....	32
2.6.1. Programas, técnicas y herramientas para la ilustración.....	34
2.6.2. Estilo y Estética.....	42
2.7. Producción de formato físico.....	46
2.7.1. Proceso de diseño editorial.....	47
2.7.2. Transición de lo digital a lo físico.....	50
CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO.....	54
3.1. Método de investigación.....	55
3.2. Enfoque del estudio.....	55
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	56
CAPÍTULO 4: PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	57
4.1. Preproducción.....	58
4.1.1. Historia.....	58
4.1.2. Contexto simbólico de la historia.....	59

4.1.3. Storyboard.....	60
4.1.4. Creación de personaje.....	63
4.1.5. Elección de paleta de colores.....	64
4.2. Producción.....	66
4.2.1. Creación de ilustraciones.....	66
4.2.2. Procedimiento artístico de las ilustraciones.....	68
4.2.3. Estudio de colorimetría.....	74
4.2.4. Reseña narrativa del color y descripción de las ilustraciones.....	90
4.2.5. Introducción de textos en las ilustraciones.....	104
4.2.6. Desarrollo del cuento por escrito.....	104
4.2.7. Poesía dentro de las ilustraciones.....	108
4.2.8. Diseño de portada, contraportada y guardas.....	112
4.3. Postproducción.....	114
4.3.1. Proceso y desarrollo de diseño de impresión.....	114
4.3.2. Resultado impreso del cuento-álbum ilustrado “De vuelta a ti”---....	120
CONCLUSIONES.....	123
RECOMENDACIONES.....	125
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	126
ANEXOS DE DOCUMENTOS.....	130

RESUMEN

Este proyecto explora el uso de la teoría del color, en las ilustraciones de un álbum ilustrado, como herramienta para narrar un cuento o una historia. Permite conocer los conceptos, los antecedentes y la importancia del color para aplicar su uso en proyectos visuales, en este caso una obra digital original transformada en un formato físico impreso. Esta obra se destaca por la creación y el desarrollo de ilustraciones digitales inspiradas por el estudio del uso del color como medio de comunicación y expresión ambiental para una historia de fantasía original y propia. Se integra de aspectos técnicos y creativos, pero sobre todo de la libertad artística, para la conservación del estilo propio y su esencia.

ABSTRACT

This project explores the use of color theory in picture book illustrations as a tool for telling a story. It provides an understanding of the concepts, background, and importance of color in order to apply its use in visual projects, in this case an original digital work transformed into a physical print. This work stands out for the creation and development of digital illustrations inspired by the study of the use of color as a means of communication and environmental expression for an original fantasy story. It integrates technical and creative aspects, but above all, artistic freedom to preserve one's own style and essence.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Storyboard, primera parte	60
Ilustración 2. Storyboard, segunda parte	60
Ilustración 3. Storyboard, tercera parte	61
Ilustración 4. Storyboard, cuarta parte	61
Ilustración 5. Storyboard, quinta y última parte	62
Ilustración 6. Personaje en distintos ángulos	63
Ilustración 7. Paleta de colores 1	64
Ilustración 8. Paleta de colores 2	64
Ilustración 9. Paleta de colores 3	65
Ilustración 10. Paleta de colores 4	65
Ilustración 11. Escena 1, boceto.....	67
Ilustración 12. Escena 1, proceso	67
Ilustración 13. Escena 18, boceto	67
Ilustración 14. Escena 18, proceso	68
Ilustración 15. Escena 7 y 8, boceto 1.....	69
Ilustración 16. Escena 7 y 8, boceto 2.....	69
Ilustración 17. Escena 7 y 8, paleta de colores	70
Ilustración 18. Escena 7 y 8, proceso 1.....	70
Ilustración 19. Escena 7 y 8, proceso 2.....	71
Ilustración 20. Escena 7 y 8, proceso 3.....	71
Ilustración 21. Escena 7 y 8, proceso 4.....	72
Ilustración 22. Escena 7 y 8, proceso 5.....	72

Ilustración 23. Escena 7 y 8, proceso final	73
Ilustración 24. Escena 1, estudio del color 1	75
Ilustración 25. Escena 1, estudio del color 2	76
Ilustración 26. Escena 7 y 8, estudio del color 1	77
Ilustración 27. Escena 7 y 8, estudio del color 2	78
Ilustración 28. Escena 13, 14 y 15, estudio del color 1	79
Ilustración 29. Escena 13, 14 y 15, estudio del color 2	80
Ilustración 30. Escena 19, estudio del color 1	81
Ilustración 31. Escena 19, estudio del color 2	82
Ilustración 32. Escena 22, estudio del color 1	83
Ilustración 33. Escena 22, estudio del color 2	84
Ilustración 34. Escena 23, estudio del color 1	84
Ilustración 35. Escena 23, estudio del color 2	85
Ilustración 36. Escena 28, estudio del color 1	86
Ilustración 37. Escena 28, estudio del color 2	87
Ilustración 38. Escena 35, estudio del color 1	87
Ilustración 39. Escena 35, estudio del color 2	89
Ilustración 40. De vuelta a ti, escena 1.....	90
Ilustración 41. De vuelta a ti, escena 2, 3 y 4	90
Ilustración 42. De vuelta a ti, escena 5.....	91
Ilustración 43. De vuelta a ti, escena 6.....	91
Ilustración 44. De vuelta a ti, escena 7 y 8.....	92
Ilustración 45. De vuelta a ti, escena 9.....	92
Ilustración 46. De vuelta a ti, escena 10.....	93

Ilustración 47. De vuelta a ti, escena 11	93
Ilustración 48. De vuelta a ti, escena 12.....	94
Ilustración 49. De vuelta a ti, escena 13, 14 y 15.....	94
Ilustración 50. De vuelta a ti, escena 16.....	95
Ilustración 51. De vuelta a ti, escena 17.....	95
Ilustración 52. De vuelta a ti, escena 18.....	96
Ilustración 53. De vuelta a ti, escena 19.....	97
Ilustración 54. De vuelta a ti, escena 20 y 21	97
Ilustración 55. De vuelta a ti, escena 22.....	98
Ilustración 56. De vuelta a ti, escena 23.....	98
Ilustración 57. De vuelta a ti, escena 24, 25 y 26	99
Ilustración 58. De vuelta a ti, escena 27.....	100
Ilustración 59. De vuelta a ti, escena 28.....	100
Ilustración 60. De vuelta a ti, escena 29.....	101
Ilustración 61. De vuelta a ti, escena 30.....	101
Ilustración 62. De vuelta a ti, escena 31, 32 y 33.....	102
Ilustración 63. De vuelta a ti, escena 34.....	102
Ilustración 64. De vuelta a ti, escena 35.....	103
Ilustración 65. De vuelta a ti, escena 36.....	103
Ilustración 66. Escena 1 con texto poético	108
Ilustración 67. Escena 2, 3 y 4 con textos poéticos.....	108
Ilustración 68. Escena 12 con texto poético	109
Ilustración 69. Escena 13, 14 y 15 con texto poético	109
Ilustración 70. Escena 23 con texto poético	110

Ilustración 71. Escena 24, 25 y 26 con texto poético	110
Ilustración 72. Escena 31, 32 y 33 con texto poético	111
Ilustración 73. Escena 34 con texto poético	111
Ilustración 74. De vuelta a ti, portada	112
Ilustración 75. De vuelta a ti, contraportada	112
Ilustración 76. De vuelta a ti, guarda inicial	113
Ilustración 77. De vuelta a ti, guarda final	113
Ilustración 78. Ajuste de sangrado de contraportada 1	117
Ilustración 79. Ajuste de sangrado de contraportada 2	118
Ilustración 80. Extensión del tamaño de las ilustraciones	119
Ilustración 81. Extensión del tamaño de la portada	119
Ilustración 82. Ejemplares del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti"	121
Ilustración 83. Portada y contraportada del cuento-álbum "De vuelta a ti"	121
Ilustración 84. Parte interna del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti" 1	122
Ilustración 85. Parte interna del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti" 2	122

INTRODUCCIÓN

El color es una herramienta que, más allá de ser una función estética, posee un lenguaje propio. Con su buen conocimiento y uso, se puede sacar gran provecho dentro del mundo del arte al ser un poderoso recurso comunicativo visual.

Este proyecto de investigación propone el análisis y la exploración creativa sobre el uso estratégico de la teoría del color como herramienta narrativa dentro de un álbum-cuento ilustrado. La teoría del color permite crear atmósferas y reflejar emociones que enriquezcan la historia, de forma que influya en la interpretación y experiencia del lector. En la elección del álbum ilustrado, el punto inicial es que el color no solo acompaña al texto, sino que cobra una relevancia central que modela el tono emocional y simbólico de la historia para que ambos logren comunicar activamente. Con el estudio, la creación y el desarrollo de las ilustraciones digitales se pudo experimentar cómo los colores pueden transformar el significado de una imagen con el juego de las tonalidades.

Este trabajo se estructura de 5 partes: la primera; se enfoca en el marco teórico de los conceptos, el inicio y los antecedentes de la teoría del color; la segunda, en el marco metodológico de la investigación y el cómo se aborda en el desarrollo del proyecto; la tercera, describe el proceso de creación, desarrollo y análisis de la obra propuesta (cuento-álbum ilustrado), junto con el proceso de impresión en formato físico; y por último, la cuarta son las conclusiones aprendidas y lo que aún queda por explorar.

CAPÍTULO I.

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Los cuentos-álbumes ilustrados digitales en formato físico se destacan por las ilustraciones acompañadas de cortos textos narrativos, y en muchos de los casos son estas ilustraciones quienes se convierten en los principales narradores de las historias.

¿Cómo beneficia el uso de la teoría del color en la narración y expresión de un cuento-álbum ilustrado?

En la ilustración digital de un cuento-álbum ilustrado, el color y su teoría son una herramienta necesaria e importante para la narración de una historia, ya que de tal forma se le brinda al lector la capacidad de entender y sentir lo que está leyendo, y aunque sabemos que no es del todo obligatorio el uso del color para captar su atención, con la ausencia de éste se puede perder el beneficio y cierto sentido de lo que se está narrando, quitándole la oportunidad de interesarse, entender y detectar lo que se está tratando de expresar. En muchos casos, solo se le da la importancia al diseño del personaje olvidándose por completo de la ambientación, creándose con ayuda del color, que también es parte importante y fundamental de un cuento ilustrado.

1.2. Justificación

El color puede llegar a jugar un papel muy importante en una ilustración gráfica, en este caso en un cuento-álbum ilustrado digital, y ser quien les da ambientación a los textos narrativos a través de sus escenas ilustradas. El objetivo de este cuento-álbum ilustrado es lograr transmitir y expresar a través de sus ilustraciones artísticas lo que ocurre en cada texto narrado con ayuda de la teoría del color, y aunque en muchas ocasiones el personaje ilustrado y la historia tienen la labor principal de narrar, entretener y sobre todo cautivar, considero que el color y su teoría también son fundamentales para lograr expresar diversos relatos.

La teoría del color en las ilustraciones de un cuento-álbum ilustrado puede conllevar grandes beneficios, como el captar al lector y ponerlo en ambiente, pero desafortunadamente en diversas ocasiones el autor e ilustrador cometen el error de ignorar por completo la importancia de éste, llegando a no conectar de manera profunda la historia con las ilustraciones, sin conseguir transmitir y atrapar a los lectores por solo darle foco al lado textual narrativo mas no al ilustrativo; es por eso por lo que con este estudio queremos lograr expresar las diversas emociones que se están narrando de forma ilustrada a través de la teoría de color.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General:

Crear un álbum ilustrado digital en formato físico que, a través de sus ilustraciones, aplica la teoría del color para narrar y comunicar la historia de un cuento de aventura y fantasía.

1.3.2. Objetivos Específicos:

- Analizar el papel de la teoría del color en la narrativa: Estudiar cómo la teoría del color puede servir como herramienta narrativa en un cuento-álbum ilustrado, influyendo en la interpretación y el impacto emocional del lector.
- Explorar la expresión emocional a través del color: Investigar cómo diferentes colores y tonalidades pueden capturar y transmitir emociones específicas, y cómo estos efectos contribuyen a la narración del cuento.
- Crear ilustraciones digitales que comuniquen la narrativa: Diseñar una serie de ilustraciones digitales que utilicen estratégicamente el color para expresar y reforzar la narración del cuento de manera efectiva y coherente.
- Diseñar y producir un cuento-álbum ilustrado en formato físico: Desarrollar un álbum ilustrado digital que se convierta en un formato físico, asegurando la integración fluida de las ilustraciones y el texto para una experiencia visual y narrativa completa.

1.4. Alcance del trabajo

El presente trabajo abarca la creación y el desarrollo de un cuento-álbum ilustrado, bajo una investigación conceptual de lo que trata la teoría del color, aplicando e integrando el estudio de éste en cada una de las ilustraciones creadas, siendo el principal apoyo de la narrativa.

Su alcance deriva de una investigación teórica sobre el análisis y el funcionamiento simbólico del color, y el cómo éste impacta en la percepción emocional de un espectador; llevando a la elaboración de una historia guionizada y a la creación de diseños ilustrativos que establezcan una narración sólida, bajo el punto central que es el color y su teoría. A partir de esto, el trabajo se desarrolla junto con la realización de un storyboard que guía, unos bocetos que facilitan el proceso, y la selección de paletas de colores que le dan vida a la producción de ilustraciones estéticas para que narren y comuniquen. Además, se acompaña de la integración del diseño gráfico para el desarrollo de la impresión digital y convertirlo en un libro de formato físico que logre una lectura narrativa, expresiva y también armónica.

El alcance del trabajo considera lo que el color juega dentro de una historia ilustrada, de forma que su teoría y su práctica tomen una relación coherente que impacte en la narración visual de la obra y que transmita en la interpretación emocional y simbólica de quien lo lee.

1.5. Limitaciones

De inicio, es de mencionar que el trabajo presenta la limitación de que su desarrollo artístico se plantea desde la teoría del color sin profundizar en su psicología y su ciencia, llegando a la posibilidad de jugar un papel distinto en cada espectador. Aunque se plantee un objetivo simbólico de forma general, esto no quita el hecho de que los espectadores siempre tendrán su propia percepción emocional y simbólica de los que visualizan. Habrá unos que capten el mensaje directamente, mientras que otros simplemente crean su propia visión de lo que tienen de frente.

Al trabajar una gran cantidad de ilustraciones de forma individual, la calidad dedicada a su desarrollo puede ser desgastante, además que, al ser un proyecto académico con limitantes de tiempo, restringe y condiciona la exploración cromática y experimental del proceso creativo y visual.

Otro punto es que, al ser un trabajo con un proceso totalmente individual, no se incorpora la colaboración externa de un diseñador gráfico y un diseñador editorial para una edición y diseño mucho más especializada del cuento-álbum ilustrado, para transformarlo en formato físico.

CAPÍTULO II.
MARCO TEÓRICO

2.1. Teoría del Color

La teoría del color es un manual de estudio que se basa en las diversas pautas para conseguir una armonía visual a través de las combinaciones de colores y sus formaciones. Este estudio es fundamental para entender aspectos que van ligados a la capacidad del ser humano, como lo es su visión óptica y psicológica, y así saber sus efectos y el cómo sacarle provecho de forma recreadora. (Villalobos, 2023), Su funcionamiento es de tal importancia al momento de diseñar en el arte, ya que a través de ellos se pueden conseguir matices, sombras y tonos que crean una armonía dentro de lo que se desea transmitir. Lo enriquecedor del estudio del color, es que se puede encontrar en todos lados y hasta donde menos se espera, llegando a influenciarnos como espectadores y creadores.

El color está presente en todo lo que vemos, y existen estudios que explican de manera precisa como es que se forman estas percepciones en el ojo humano. Primero, se debe saber que nuestros ojos son la fuente para captarlos, ya que la luz es quien hace el efecto y, dependiendo de que tanto un objeto absorba la onda de luz según su longitud, es quien le da el color.

(Villar, 2021) Existen 2 teorías que son las principales, la teoría de síntesis aditiva y la de síntesis sustractiva.

❖ **Síntesis aditiva: el modelo RGB (colores luz)**

Esta teoría plantea la existencia de 3 colores primarios que son: el rojo (R), verde (G) y azul (B), dando la abreviatura RGB. Con estos 3 colores se pueden conseguir los demás colores.

Estos colores al ser superpuestos entre sí pueden generar nuevos colores, ya que proceden de los rayos de luz blanca, y con sus mezclas se consiguen como resultado el color blanco. Los colores RGB se emplean en pantallas de monitores, televisores, teléfonos, etc.

❖ **Síntesis sustractiva: el modelo CMYK (colores pigmentos)**

Los colores de esta teoría son cyan (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). Esta teoría se emplea desde la absorción de la luz y se requiere de una fuente de luz, una muestra y un detector para captarlo.

El modelo CMYK se diferencia del RGB porque aquí se resta la luz, dando el color negro a la mezcla de los 3 colores puros. Éste se emplea en imprentas, pinturas, artes plásticas, etc.

Luego de entender cómo funciona la teoría del color de forma perceptiva, el círculo cromático es quien será nuestro aliado para visualizar todo elemento con relación a éste.

Tipos de colores en la teórica del color: **Círculo cromático**

El círculo cromático es nuestra más grande herramienta, ya que con su organización se puede entender de manera clara cómo se relacionan los colores en base a sus tonos y matices. Algunas de las características para entender el funcionamiento de los matices del color son: la tonalidad, la saturación y la luminosidad.

❖ **Colores primarios**

Son los colores que no surgen de ninguna combinación o mezcla. Estos son el amarillo, rojo (magenta) y azul (cyan).

❖ **Colores secundarios**

Son las mezclas de los colores primarios: verde (amarillo + azul), naranja (amarillo + rojo) y morado o violeta (azul +rojo).

❖ **Colores terciarios**

Son los colores que salen al mezclar los primarios con los secundarios. No con todos se da un resultado armonioso, ya que solo funcionan cuando el color secundario se mezcla con el color primario que le sigue en el orden del círculo.

Todos los colores mencionados son quienes componen el círculo cromático.

Formas de combinar colores: **Armonía del color**

Existen fórmulas que pueden ayudarnos a crear nuestras propias paletas de colores de una forma armónica, siendo ellas nuestra forma de guía más fiable. Entre estas fórmulas están:

❖ **Fórmula monocromática**

Es de las fórmulas más sencillas que existen porque solo se utiliza un color, el cual se tiene que llegar a saturar e iluminar para conseguir variedades de tonos utilizando el blanco y el negro para mezclar.

❖ **Fórmula análoga**

En esta fórmula se utilizan los colores que se encuentran uno al lado del otro dentro del círculo cromático. Son un grupo de 3 colores juntos, por ejemplo: amarillo, amarillo anaranjado y naranja.

❖ **Fórmula complementarios**

Esta fórmula se caracteriza por ser colores opuestos, uno al otro del círculo cromático. Uno de los ejemplos podría ser el rojo y el verde.

❖ **Fórmula complementarios divididos**

Es cuando se elige un color y se combina con 2 colores que son análogos y complementarios al elegido.

❖ **Fórmula Triada**

Para esta fórmula se combinan 3 colores entre sí. Se forma un triángulo en el círculo cromático y se utilizan los colores que se encuentran en cada esquina.

❖ **Fórmula tetraédrica**

Es cuando se forma un rectángulo dentro del círculo cromático y se combinan los cuatro colores que se encuentren en las esquinas. (GCFGlobal, 2019).

2.2. Psicología del color

La psicología de color se conoce como un estudio que se dedica al análisis de los colores y el cómo pueden llegar a afectarnos de forma perceptiva, emocional y hasta en nuestro actuar.

El color juega un papel demasiado importante al momento de comunicar un mensaje y transmitir emociones, y si también se agrega el buen conocimiento de la teoría del color, se puede lograr acertar en la elección de colores para crear una paleta que conecte con el espectador y transmita la idea que se quiere compartir.

Este estudio se utiliza muchísimo en la actualidad, ya sea en el arte, el diseño y el marketing, y suele ser clave para llegar a un público. (García-allen, 2016). También es de mencionar que la respuesta emocional que transmita el color no es igual para todos por el hecho de que nosotros, como personas individuales y sociales, tenemos diferentes culturas, percepciones y vivencias que pueden causarnos una reacción distinta a otro individuo ante un color. Este hecho hace que los colores dentro del arte sea una experiencia personal, ya que al final de cuentas tenemos distintas percepciones que nos hace ver las cosas de forma única; sin embargo, de forma general, los colores pueden evocar significados muy específicos a nivel universal.

¿Por qué los colores influyen en nuestra mente y comportamiento?

Los colores pueden ser grandes influyentes en cuanto a nuestras emociones. Son capaces de estimular nuestro sentir y llegar a hacernos actuar referente a ellos.

Dentro de lo que el color puede influirnos, existen funciones dentro de ellos que se desarrollan entre sí como, por ejemplo, los colores vivos, intensos y activos que nos causan reacciones excitantes; los colores débiles y pasivos nos causan tranquilidad y sedación. Mayormente podemos relacionarlos con lo que conocemos como colores fríos y colores cálidos. Estos sentires o reacciones se consiguen a través de la percepción del color de cada individuo, brindándoles diversos significados.

Con el paso del tiempo se han realizado estudios sobre cómo el color ha sido de gran simbolismo e influencia para el ser humano, creando cantidades de significados que, a través de ellos, logran construir lenguajes, tanto sensoriales y emocionales como visuales, con ayuda de nuestra percepción. De forma científica, la influencia del color es un fenómeno que se produce por las ondas recibidas en nuestra retina que se convierten en impulsos eléctricos, viajando por nuestro sistema nervioso e ingresando al hipotálamo. De esta manera, es que se logra sentir a través del color, porque son nuestros ojos quienes nos ayudan a conseguir respuestas en nuestro organismo y crear efectos en nuestro estado de ánimo de una manera totalmente distinta.

2.2.1. El color según Goethe

Antes que nada, es bueno saber que el escritor e intelectual Johann Wolfgang von Goethe fue el primero en vincular científicamente las emociones y el color, creando su libro de “Teoría de los colores” en 1810, siendo su teoría la base de la psicología del color en la actualidad. Su propósito era explicar los efectos sensoriales que puede tener la mente humana mediante el espectro visual, abordando los procesos de percepción del color.

(Vonne, 2015) Entre 1798 y 1799, Goethe junto con el filósofo e historiador Friedrich Schiller, habían realizado un estudio que nombraron “Rosa de los temperamentos”, en donde relacionaban los colores con los rasgos de carácter de las personas, explicando que los 12 colores del círculo cromático representaban, subjetivamente, doce temperamentos u ocupaciones los cuales eran: tiranos, héroes, aventureros, hedonistas, amantes, poetas, oradores públicos, historiadores, maestros, filósofos, pedantes, y gobernantes, agrupándose en cuatro temperamentos: colérico, melancólico, sanguíneo y flemático.

Goethe nunca perdió el lineamiento de su teoría a pesar de haber realizado algunas actualizaciones y cambios, y siempre mantuvo los efectos emocionales individuales que transmitían los colores en cuenta. Realizó su investigación en base al punto de vista de la experiencia humana, considerando crucial el aspecto emocional con el que se puede relacionar los círculos intelectuales.

Rueda de colores de Goethe

Goethe realizó un círculo de colores que atribuyó cierto “orden natural”, colocando de forma opuesta el azul, el rojo y el amarillo, dando como resultado lo que conocemos actualmente como colores secundarios y terciarios al combinar unos con otros. Además, Goethe fue el primero en intentar documentar el vínculo del tono y del brillo de los colores con un estado emocional único. (González, 2019).

Asoció el rojo con lo bello, el naranja con lo noble, el amarillo con lo bueno, el verde con lo útil, el azul con lo común, y el violeta lo asociaba con la imaginación junto con el color rojo. Goethe asignó estos colores a cuatro categorías de cognición humana para buscar un equilibrio, porque si se le daba una exposición prolongada a un solo color en específico, solo causaría que el espectador restringiera su mentalidad sin ver las grandes posibilidades.

El sistema de Goethe se enfocaba en la existencia de un equilibrio presente, viendo la oscuridad como una forma de interacción con la luz y no como la ausencia de éste, dando como resultado los colores. Según sus palabras, “El color en sí mismo es un grado de oscuridad”, explicando que la luz y la oscuridad (generalmente visto como luz y su ausencia), son necesarias para la producción del color.

Relación de los colores

Colores cálidos:

Son los tonos como el amarillo, el naranja y rojo. Dan sensaciones de comodidad, pero a la vez son ardientes y alarmantes.

- ❖ **Amarillo:** Se acerca más a la luz y en la pureza del brillo natural. Su carácter es suave, emocionante y sereno, pero puede afectarse, dando un efecto negativo y desagradable si llega a mancharse.
- ❖ **Naranja:** Es energético, un color temperamental primario que refuerza una tendencia natural al entusiasmo, el ardor, euforia, y otros. Suele llamar la atención y dar una sensación vital.
- ❖ **Rojo:** Este color es muy peculiar, transmite una impresión de gravedad y dignidad en un estado oscuro, pero al mismo tiempo es atractivo y da gracia en un estado de luz.

Colores fríos:

Son considerados relajantes, sin embargo, también puede causar emociones opuestas como tristeza e indiferencia.

- ❖ **Azul:** Este color puede considerarse indescriptible al ojo, ya que en su pureza más alta puede dar una sensación estimulante y relajante; en un tono más claro, fresco y amigable; y de tono oscuro, confianza y fortaleza.

- ❖ **Verde:** Nos puede hacer pensar en la naturaleza. También se relaciona al equilibrio, a la armonía, a nuevos comienzos y al crecimiento. Suele ser reconfortante y dar una sensación agradable.
- ❖ **Violeta:** Transmite madurez y experiencia. En su tono más claro expresa profundidad, misterio, misticismo, melancolía, y en su tonalidad púrpura expresa realeza, dignidad y suntuosidad.

2.2.2. Color en el arte y la narrativa visual

“El color es un recurso narrativo poderoso. Ya sea en el cine, la ilustración o el diseño, su uso intencionado puede evocar emociones, establecer atmósferas y fortalecer la narrativa de una obra. A través de la selección cuidadosa de paletas de colores y el contraste entre tonalidades frías y cálidas, los creadores pueden llevar a su espectador de la mano en cuanto al viaje emocional que han de recorrer al experimentar la obra que están consumiendo, de esta forma logrando comunicar un mensaje mucho más universal y directo.” (Toro, 2023).

El uso del color es muy importante al momento de crear una ilustración o un diseño, y con ellos se puede establecer la idea de lo que se desea transmitir y comunicar de una forma totalmente adecuada si se sabe cómo y cuáles utilizar.

Como se mencionó en el punto de la psicología del color, quien juega un papel fundamental en la narración visual, existen diferentes tonos de colores, como los fríos y cálidos, que nos ayudaran a crear distintos escenarios que dependan de lo que se

desea transmitir, siendo elementos claves para atraer la atención, emitir el mensaje e influir en las emociones de los espectadores. Esta herramienta es poderosa y fundamental, le da total profundidad y significado a la historia que se está narrando sin la necesidad de utilizar un diálogo. (LHM, 2023).

¿Cómo se pueden aprovechar los distintos tonos para crear narrativas convincentes?

- ❖ **Resonancia emocional:** Los colores pueden llegar a presentar emociones como respuesta.
- ❖ **Importancia cultural:** Los colores pueden ser interpretados de formas variadas entre las distintas culturas, por eso es de tal importancia saber cómo llegar a una audiencia diversa al comprender los matices.
- ❖ **Desarrollo del personaje:** Las paletas de colores pueden reflejar el viaje de un personaje y mostrar lo que ha vivido o recorrido.
- ❖ **Simbolismo:** Los colores pueden darle simbolismo a distintos temas o motivos mucho más amplios. Un ejemplo es el verde, que representa la naturaleza y crecimiento, pero también la envidia.
- ❖ **Contraste y armonía:** La combinación de colores puede dar sensación de equilibrio visual o tensión.

- ❖ **Desencadenantes psicológicos:** Algunos colores pueden llegar a provocar reacciones instintivas. El naranja, por ejemplo, puede dar un mensaje de urgencia, al igual que dar el inicio de acción.
- ❖ **Establecer el tono:** La gradación del color general puede establecer el tono de la historia como, por ejemplo, paleta desaturada = mundo distópico.
- ❖ **Presagio:** Los cambios sutiles de colores pueden predecir los próximos desarrollos de la trama.
- ❖ **Contexto temporal y espacial:** Los colores pueden llegar a representar el tiempo y lugar. El claro ejemplo es el tono sepia que suele utilizarse mucho para indicar el pasado.
- ❖ **Manipulación de la audiencia:** En el cine, los cineastas pueden crear manipulaciones en las percepciones de los espectadores a través de los colores que se presentan, esto también puede ser aplicado en la ilustración, el diseño y el arte.

Es de mencionar y recordar que todos estos puntos de comunicación visual son aplicados en base a saber sobre la teoría y la psicología del color, siendo ellos quienes nos ayuden en la narrativa visual y también en poder mejorarla, brindándole a los espectadores la capacidad de atención y entendimiento. Sabiendo esto, nos deja de forma clara que el color tiene un profundo impacto en nuestras emociones y percepciones, y sin dudas, es una herramienta muy poderosa y fundamental para el narrador.

Los colores son un lenguaje, una forma de poder comunicar sin el uso de palabras que sostengan el mensaje. Son un símbolo, y son capaces de transmitir diversas emociones si se plantea de forma correcta. (FasterCapital, 2024).

2.3. Narrativa visual en los cuentos-álbumes ilustrados

Los cuentos-álbumes ilustrados son producciones que pueden estar cargados de grandes mensajes que el narrador plasma en las ilustraciones, para que los espectadores comprendan, pero sobre todo disfruten la historia que se cuenta a través de ellos.

La narrativa visual de un cuento-álbum ilustrado tiene la capacidad de contar historias y transmitir mensajes por medio de las imágenes presentadas que pueden ir acompañadas de un alto discurso visual y que permite presenciar la existencia de todo un mundo lleno de posibilidades, brindándonos la gran libertad de interpretación. En el mayor de los casos, estas historias son contadas con imágenes que se relacionan con textos e interactúan entre sí, dándole una mayor comprensión narrativa, pero también es clave saber que no es del todo necesario el uso de textos para hacer comprender lo que se desea transmitir. La ilustración de un álbum puede comunicar y proyectar por sí solo, la representación y el significado con ayuda del diseño y la composición de la narrativa visual que se ha creado.

2.3.1 Estructura del álbum ilustrado

(Puri, 2020). Un álbum ilustrado es un cuento que se narra a través de una serie de ilustraciones que van acompañadas de algunos textos de forma que se relacionan el uno con el otro. Esta relación puede ser la forma más eficiente de narración para atraer la atención de cualquier público, ya que es un formato que atrae el interés de lectores principiantes y veteranos. Es de saber que, al tratarse de ilustraciones y cuentos, no necesariamente se debe relacionar con un público infantil, también pueden llegar a ser un formato atractivo para lectores jóvenes y adultos sin ningún tipo de restricción de edad.

El álbum ilustrado ha llegado a ser una producción de mucho valor por su calidad visual e informativa, obteniendo un gran protagonismo por la aportación fundamental que le dan las imágenes y la impresión de éste. Su tapa dura, la portada, la cantidad de páginas, los colores... todos ellos crean una conexión que hace que el lector viva una experiencia agradable a la vista y al entretenimiento.

¿Cómo crear un álbum ilustrado?

Es importante saber los puntos base para la creación del álbum ilustrado, ya que son ellos quienes nos darán la ayuda necesaria para la organización y producción de la historia ilustrada.

(Viladrich, 2018), nos muestra los siguientes puntos para estructurar correctamente un álbum ilustrado.

❖ **Planificación:**

El primer paso para crear un álbum ilustrado es su planificación. Hay que saber desde un inicio la idea principal y todo lo que conllevará la estructura de la obra para no cometer el error de perderse a mitad de creación y descubrir que hay que modificar y rehacer ciertas cosas ya hechas. La planificación nos dará el alivio y la seguridad de que estamos haciendo las cosas de forma correcta, obteniendo un proceso creativo totalmente agradable y eficaz.

❖ **Texto:**

Para este punto, es clave tener en cuenta que al ser uno mismo el artista que ilustrará y textualizará la historia, hay que saber cómo acompañar el texto con la imagen y que éstos obtengan la mayor armonía posible.

Se divide el texto en fragmentos y se le asigna un título a cada uno (texto 1, texto 2, texto 3...), para colocarlo armoniosamente dentro de la página ilustrada, logrando que la historia y las imágenes se complementen de buena forma. Para lograrlo, se deben realizar una serie de pruebas con distintas escenas hasta que se encuentre la que nos haga sentir satisfechos con lo que vemos.

❖ **Forma:**

Luego de tener el texto, se viene la decisión de elegir el tamaño que tendrá el álbum ilustrado según lo que se ajuste mejor a la idea. Se debe pensar en qué tipo de orientación se realizará, vertical u horizontal, y de ahí se elaborarán las ilustraciones al tamaño de las hojas.

EL tamaño de las hojas es decisión de cada artista, al igual que las cantidades, ya que pueden variar entre 32 y 40 páginas, o hasta más. En esas cantidades se cuentan la portada, la contraportada, las guardas y la página de créditos.

Como mención, las guardas son las páginas encontradas luego de abrir el libro. Éstas van justo después de la portada y antes de la contraportada y suelen ser diseñados con patrones para que se vean bonitos.

Uno de los más grandes consejos para un álbum ilustrado es dibujar y diseñar a doble página para una visión más amplia de libro abierto. Para este consejo es esencial tener en cuenta la línea central en donde estará el pliegue del libro, y dejar entre uno o dos centímetros por cada lado de la hoja, como un marco, para evitar una impresión de las ilustraciones recortadas.

❖ **Boceto:**

Los bocetos de planificación deben ser simples para poder obtener una buena composición de la imagen, ya que los detalles no serán importantes para decidir si la composición funciona. En el segundo bocetado sí nos vendrían bien los detalles para que obtengamos una mejor visión de las ilustraciones que realizaremos, ya que así

podremos no tener dificultad para saber en dónde dar luces, sombras y detalles a las ilustraciones principales.

Para los personajes, bocetarlos de distintas posiciones y acciones, nos ayudara a tener un mejor estudio y visión de ellos para conseguir a través de ellos la expresión visual.

❖ **Storyboard:**

El storyboard trata de dibujar todas las páginas que tendrá el álbum ilustrado. De todas las páginas, 32 por ejemplo, 2 serán para la cubierta y contracubierta, 4 para las guardad (delanteras y traseras), 2 para los créditos y la portadilla, y los 24 restantes serán para el contenido desarrollado. Esta es una buena manera para tener una mejor visión de la composición que se desea realizar.

El storyboard te permite sentir el ritmo de la narrativa visual y tener todo de forma adecuada para que, una vez terminado, se empiece a ilustrar y colorear.

Seguir estos pasos de planificación nos dará la libertad de poder trabajar con total tranquilidad y obtener un muy buen resultado en nuestro proyecto.

1. Función de la ilustración en la narrativa

Los álbumes ilustrados se caracterizan más que nada por sus ilustraciones, siendo ellos los ejes centrales y esenciales para narrar una historia que transmita. Estas ilustraciones conllevan un gran peso que no es necesario, en muchos de los casos, el uso de textos para contar lo que ocurre en la historia ya que por sí solas lo pueden

contar todo, pero para lograr eso hay que saber bien el tipo de ilustraciones que son esenciales para la narrativa.

(Lario, El gato azul prusia, 2016), decía: “Para crear ilustraciones que narren necesitamos huir de las ilustraciones-posters”. De esto podemos entender que las ilustraciones que son para posters siempre son visualmente estáticas y no logran transmitir información narrativa de la historia, es por eso por lo que no es recomendable utilizar este tipo de ilustraciones para los álbumes ilustrados, siempre y cuando solo sea para su portada o algún cartel de exhibición. Para ser más específicos, es fundamental que las imágenes nos ayuden a entender la historia y evitar crear imágenes estáticas en donde los personajes no realicen ninguna acción, no mantenga ningún gesto expresivo y no transmita sensaciones.

Para conseguir ilustraciones narrativas, convirtiéndolas en un modo eficiente de escritura, podemos tomar en cuenta los siguientes recursos para que las ilustraciones cuenten:

- ❖ Crear personajes expresivos.
- ❖ Plasmar las acciones que realizan los personajes.
- ❖ Crear ambientes sensoriales que se conecten con el personaje y la historia.
- ❖ Realizar una composición creativa.

Es importante señalar que no es obligatorio utilizar todos estos recursos, pero sí es bueno que como mínimo se utilice uno de ellos para lograr la narrativa visual.

Ahora bien, las ilustraciones de los álbumes ilustraciones siempre serán el foco de la historia, pero es de mencionar que el texto también puede ser parte importante para contarla, sin embargo, en lo personal, considero que no es del todo necesario su uso como narración, pero de igual forma explicaremos su función e interacción con las ilustraciones en el siguiente punto.

2. Interacción texto-imagen

En un álbum ilustrado, su contenido visual es fundamental para el entendimiento de quien lo está leyendo, por eso es esencial crear una relación armoniosa entre las ilustraciones y el texto, integrándolas conjuntamente, para que desborde un carácter único y artístico, brindándole una experiencia agradable al lector a través de su contenido. Claudia (Carbonari, 2019), nos plantea que juntar la composición visual y una estrategia narrativa, junto con una pizca de poesía, puede ser un tanto retador porque hay que saber bien como desarrollarlos de la mejor forma posible para que logre un equilibrio y una total naturalidad en la historia.

El texto y la imagen en conjunto pueden ser un recurso expresivo que ayude en la narración de la historia y ser quienes nos ayude a conectar con la narración, y para que esto suceda se debe tomar en cuenta el buen uso del texto y la forma en que se debe integrar a la imagen sin que se pierda. Pero antes de mencionar algunos de los

elementos que podemos tomar en cuenta para que la relación texto-imagen funcione, es bueno considerar la importancia del texto con los siguientes puntos:

- a. El texto suele ser breve y se debe dejar espacio narrativo a la imagen.
- b. No es necesario que el texto sea detallado ni que cuente absolutamente todo.
- c. Debe tener sonoridad para las narraciones en voz alta.
- d. Posee ritmo, independientemente de si el texto es en verso o prosa.
- e. Puede contener diálogos o no.
- f. Tiende a jugar con las repeticiones, enumeraciones, retahílas...

Una vez mencionados las características de los textos, (Nicolás, 2022), nos brindaba los elementos de la relación del texto con la imagen. Éstos son:

3. Simétrica:

Cuando el texto y la imagen cuentan la misma historia, aportando ambos información.

4. Intensificadora:

La imagen amplia información que el texto omite, por ejemplo, añadiendo carga emocional.

5. Contradictoria:

Texto e imagen ofrecen información contradictoria.

6. Asimétrica:

Texto e imagen no cuentan exactamente la misma escena, pero no hay contradicción.

2.4. Impacto del color en la experiencia del lector

Para introducirse en el verdadero significado del color y su impacto en la literatura, se debe conocer como base lo que se entiende por semiótica literaria y su relación con el color. Se sabe que la semiótica literaria se describe como aquel que estudia los signos y la simbología de los elementos visuales que aportan las obras literarias, siendo uno de ellos el color, que es un elemento simbólico dentro de una narrativa para transmitir y comunicar mensajes, sin limitarlo a solo ser una parte estética de la historia. El color en la literatura va más allá de ser un aporte que brinde algo visualmente bonito.

“La interacción entre la semiótica y el color nos invita a explorar cómo los autores utilizan conscientemente ciertas tonalidades para transmitir emociones, atmosferas y conceptos. A través de esta perspectiva, el lector puede descifra los mensajes subyacentes que se encuentran codificadas en la paleta cromática de una obra literaria, enriqueciendo así su experiencia de lectura.” (Letras Claras, s.f.).

2.4.1 El simbolismo de los colores en la literatura

El color es un símbolo que nos ofrece el aspecto de explorar diversas ideas, escenarios y emociones dentro de la literatura, mediante sus tonalidades y sus descripciones visuales. Su exploración en la literatura nos puede llenar de muchísimas interpretaciones que están cargadas de mensajes y significados que desean ser descifrados narrativamente a través de sus colores, enriqueciendo la experiencia del lector. Para conseguir un buen uso del color dentro de una historia literaria, es importante tener presente el sentido de la semiótica del color que se desarrolla por el grado de simbolismo que representan cada uno y relacionarlo con la psicología del color y la forma en que afectan nuestras emociones.

El uso del color en la literatura puede llegar a ser muy enriquecedora para la creación de atmosferas y escenarios que transmitan emociones y crean conceptos simbólicos. Esta herramienta está cargada de gran utilidad para la creación de imágenes que comuniquen lo que se quiere transmitir, pero sobre todo que evoquen magnificas sensaciones dentro de las tonalidades que presentan, permitiéndonos adentrarnos a la riqueza simbólica de lo que las diversas tonalidades y matices nos brindan.

El color tiene un papel interesante en la literatura, ya que son ellos quienes nos dan la visión de lo que la narrativa nos ofrece, permitiéndonos adentrarnos a lo que el autor nos desea comunicar. Los colores pueden ser utilizados de forma que sus diversas tonalidades, nos muestren las grandes corrientes literarias y nos de la capacidad de entender los posibles mundos existentes, desde atmosferas místicas y surrealistas,

hasta paisajes y escenarios siniestros y sombríos que impacten. El estudio del color nos ha brindado, a lo largo de la historia, visiones paronímicas que muchos artistas y escritores han tomado como herramienta narrativa y simbólica en la literatura, mostrándonos el poder del color como elemento clave para la representación y descripción de ideas sensacionales que influyan en la percepción del lector.

2.5. Aplicación del color en el cuento-álbum ilustrado

El color es uno de los componentes más importantes para la creación de un álbum ilustrado, ya que éste es la base central para lograr captar el mensaje que se nos está presentando ilustradamente. En los últimos tiempos se han visto grandes cantidades de obras que ya no se enfocan tanto en historias narradas con palabras, sino que ahora se inclinan por una narración mucho más visual en la que acompañan los textos con imágenes que apoyen la narración, o simplemente omiten en su totalidad las palabras, dejando total responsabilidad en las imágenes para que hagan el trabajo de narrar la historia, haciéndolo de una forma mucho más llamativa y a la vez desafiante.

Un álbum ilustrado tiene como función dar vida a historias que se compongan de una forma mucho más creativa y que le brinde la posibilidad de imaginar con más claridad al lector a través de sus estilos gráficos, tonalidades, movimientos, etc. Con el color se puede conseguir comunicar la historia sin la necesidad de leer un texto antes, ya que con su representación nos puede facilitar el entendimiento de la idea que se nos

presenta. Todo queda en el buen manejo de paletas y la percepción del lector ante ellas.

La paleta de colores es esencial para contar una historia dentro del álbum ilustrado, y podemos descifrar el escenario y el ambiente que se nos muestre por sus tonalidades. (Pagels, s.f.) decía: “El color también puede ser utilizado para resaltar o atenuar partes de una historia, o incluso para diferenciarlas”. Todo está en la simbología de los colores en las ilustraciones de la historia, pero también hay que tomar en cuenta que los significados de los colores pueden variar al ser subjetivos y culturales como se ha mencionado anteriormente en otros puntos, sin embargo, eso no le quita la idea de lo que el autor desea comunicar, siempre y cuando se haya utilizados de forma correcta.

El color ayuda a comprender la historia, a retener la información que se nos pone en frente, y sobre todo a emocionarnos, todo esto debido a que las tonalidades nos pueden dar el contexto del estado emocional de lo que el personaje está viviendo. Es importante tomarnos el tiempo para poder entender cada elemento mostrado del álbum y así disfrutar de la historia hasta el final.

2.6. Ilustración Digital

En la actualidad, el arte se ha extendido de muchísimas ramas que brindan la posibilidad de crear, siendo una de esas ramas lo que conocemos como la ilustración digital y diseño gráfico. Si bien se sabe que el arte en sus inicios empezó siendo totalmente “tradicional”, que es lo que conocemos hoy al uso de materiales físicos

naturales o sintéticos, el arte evolucionó con la llegada de la era digital que gracias a sus soportes tecnológicos se logró su utilidad para la rama artística.

Pero ¿qué es la ilustración digital?

Podemos definir la ilustración digital como la realización de diseños, imágenes y obras artísticas, con el uso de herramientas y soportes tecnológicos. Todo esto se pudo lograr con la creación de programas y softwares que dieron una gran revolución creativa en su momento y hasta en la actualidad, ya que con el paso del tiempo se han ido desarrollando modalidades que simulan técnicas tradicionales en un ambiente digital, y que no dejan de mejorar ni crecer para una mejor precisión y funcionalidad.

(Pérez, 2019), puntuaba que existen muchos tipos de ilustraciones digitales en la actualidad, y entre los principales podemos conocer:

- ❖ **Ilustración conceptual:** El diseño se encarga de dar vida a una idea que tiene un ilustrador sobre el tema que se propone ilustrar. Suelen utilizarse para logotipos y carteles de cine.

- ❖ **Ilustración digital narrativa:** Se encarga de seguir un guion a base de la historia que el autor desea plasmar en él. Se encuentran en libros, periódicos, y revistas.

- ❖ **Ilustración digital decorativa:** Es la que se encarga de realzar y embellecer alguna página de un libro o folleto, y suele encontrarse en laminas y tarjetas. Resultan ser sencillas.
- ❖ **Ilustración cómics:** Son dibujos realizados para contar historias, en donde los textos y diálogos son acompañamientos de las escenas dibujadas.

La ilustración digital nos permite expresar todo lo que nuestra mente imagina, y conseguir una estética que nos centre de la mejor forma posible.

2.6.1. Programas, técnicas y herramientas para la ilustración

Programas:

Los softwares digitales son los mejores aliados de los artistas digitales, ya que son quienes les permiten crear un sinfín de cosas que provengan de la imaginación o la realidad. Estos softwares o programas son creados específicamente para explotar la creatividad y realizar obras digitales, pero hay que saber cuáles programas son los esenciales para lo que queremos crear, y por eso existen diversos programas en los que nos podemos apoyar y encontrar el que mejor nos vaya.

(Rodríguez, 2021), nos enumera una lista de softwares, con sus pro y contras, para conocer y encontrar los que pueden ser de nuestra utilidad. Estos softwares son:

❖ **Adobe Photoshop:**

Es el programa más universal y reconocido de ilustración digital, pero si solo se busca ilustrar, entonces no es preferible porque es más de lo que necesitas.

Es ideal para ilustraciones que involucran técnicas mixtas como collage, recursos fotográficos, postproducción, 3d, etc.

- ✓ **Fortalezas:** Funciona en todos los dispositivos, tiene la misma interfaz que todos los programas de adobe, y tiene funciones básicas de animación.
- ✓ **Debilidades:** Es muy caro y sólo tiene el modelo de suscripción (mensual o anual), y se desaprovecha más de la mitad de sus funciones si solo se busca ilustrar.

❖ **Adobe Illustrator:**

Es uno de los programas para dibujar más universal y reconocido, además de que se trabaja con vectores.

Es ideal si se trabaja con un estilo vectorial o que involucra el uso de tipografía.

- ✓ **Fortalezas:** Es el mejor programa vectorial y tiene muy buenas funciones tipográficas.
- ✓ **Debilidades:** Al igual que Adobe Photoshop es muy caro y solo tiene el modelo de suscripción, y fuera del trabajo vectorial es imposible dibujar a mano alzada con una textura orgánica.

❖ **Procreate:**

Es el programa y aplicación para dibujar más popular y portátil para los que tienen iPad. Es una de las mejores aplicaciones para dibujar en tu computadora o Tablet que puedes encontrar en el mercado, así que no tiene desperdicio.

Es ideal si trabajas en un iPad con Apple Pencil y valoras la portabilidad.

- ✓ **Fortalezas:** Es una experiencia de dibujo muy natural con amplios pinceles, muy fácil de hacer videos de proceso, y para ser una app tiene muchas funciones y rivaliza con un programa escritorio.
- ✓ **Debilidades:** Solo es disponible para iPad, para obtener resultados profesionales es necesario el Apple Pencil, y tiene límite de capas.

❖ **Paint Tool SAI:**

Es el mejor programa para ilustrar japonés con mejor tecnología de línea y color.

Es ideal si solo se busca ilustrar en un programa ligero y rápido.

- ✓ **Fortalezas:** Es el programa más ligero y barato para PC, tiene excelente tecnología anti-alias, para sus líneas, sus herramientas de color y mezcla son muy buenas, se pueden lograr resultados muy parecidos a los tradicionales, y tiene una herramienta muy parecida a los vectores de Illustrator.
- ✓ **Debilidades:** Tiene una cantidad limitada de funciones y herramientas

❖ **Clip Studio Paint:**

Anteriormente conocido como “Manga Studio”, es un programa para hacer cómics y manga en la PC. En otras palabras, es un estudio de dibujo completo.

Es ideal si se busca una opción completa para ilustrar o hacer comics y necesitas funciones editoriales para compilar varias páginas.

- ✓ **Fortalezas:** Incluye amplias herramientas de ilustración y de compilación editorial, una función para crear modelos 3ED fácilmente y posarlos como referencias, tiene funciones específicas de comic como tramas, globos, efectos, etc., sus herramientas de entintado y color simulan herramientas tradicionales, tiene una plataforma de materiales comunitarios gratuitos para descargar, tiene funciones de animación incluidas, y está disponible para iPad, tabletas y smartphones.
- ✓ **Debilidades:** Si interfaz es compleja y la versión EX es bastante más cara.

❖ **Medibang Paint Pro:**

Es un programa para dibujar anime, hacer comics e ilustra en PC gratis. Si eres fan del dibujo oriental, encontrarás que este programa es perfecto para cumplir con tus necesidades.

Es ideal si se busca una opción ligera y gratuita para ilustrar o realizar comics.

- ✓ **Fortalezas:** Tiene disponible muchos pinceles, fuentes, fondos y tramas, una plataforma de materiales comunitarios gratuitos para descargar, un interfaz minimalista y amigable, y es disponible para iPad, tablets y smartphones.

- ✓ **Debilidades:** Solo requiere una cuenta de Medibang para usar.

❖ **Rebelle 3:**

Es un programa cuya fortaleza es emular la ilustración tradicional, especialmente para pinturas con acuarelas, acrílicos y ese tipo de materiales.

Es ideal si se busca una alternativa que te permita replicar la textura tradicional de la pintura. Excelente para artistas conceptuales.

- ✓ **Fortalezas:** Increíble tecnología que simula la mezcla e interacción de colores y materiales, la dilución con agua y la textura tradicional de las herramientas.
- ✓ **Debilidades:** Cantidad de pinceles limitados.

❖ **Affinity Designer:**

Es una alternativa más barata y ligera a Illustrator que, además, te permite funciones de diseño e ilustración gráfica.

Es ideal si se busca funciones vectoriales fuera del mundo Adobe.

- ✓ **Fortalezas:** Tiene desplazamiento y zoom a 60 fps, también es posible trabajar con píxeles, se pueden ver vectores y píxeles en resolución estándar como retina, tiene herramientas tipográficas, y es disponible para iPad.
- ✓ **Debilidades:** No hay funciones de animación, no puedes exportar archivos en formato A.I, y no existen funciones como malla o deformar.

❖ **Krita:**

Es un programa para dibujar en PC de fuente abierta con un alto grado de customización. Su calidad-precio es excelente.

Es ideal si se tiene conocimiento de programación, además de que es una experiencia única ya que es un software hecho por la comunidad, que siempre está cambiando y creciendo.

- ✓ **Fortalezas:** Tiene más de 100 pinceles disponibles, buen estabilizador de trazo, excelentes herramientas de animación, incluye funciones vectoriales y tipográficas, y está disponible para Linux.
- ✓ **Debilidades:** No es disponible para tablets, requiere mucha memoria RAM, y siempre estará en construcción así que muchas funciones son poco estables.

❖ **Sketchbook Pro:**

Es el programa ideal para dibujar gratis. Este software está creado para todas las personas que tengan una verdadera pasión para la ilustración y el dibujo digital. Su interfaz es muy intuitiva y fácil de usar.

Es uno de los mejores programas, ideal para principiantes.

- ✓ **Fortalezas:** Es gratis y funcional para Macbook y Windows, está en español, tiene gran variedad de opciones para dibujar, y la nueva versión gratuita viene con todas las herramientas de la versión de pago desbloqueadas.
- ✓ **Debilidades:** Funciona un poco lento en las Macbook.

Técnicas:

Las técnicas que hay en la ilustración digital pueden ofrecer muchas posibilidades que le permiten al artista la capacidad de crear obras digitales con acabados impactantes y diversos que desarrollan la expresión visual, todo a través de fusionar la destreza artística tradicional con lo que ofrece la tecnología.

(U. El Bosque, 2024), explicaba que, con el uso de las distintas técnicas, “los artistas pueden experimentar con una amplia gama de estilos, desde el realismo hasta la abstracción, aprovechando las capacidades de las herramientas digitales para manipular colores, texturas y formas con facilidad.”

Entre estas técnicas se pueden encontrar las siguientes:

- a. **Dibujo digital:** El dibujo digital se puede considerar como la base de la ilustración digital y se realiza con el uso de tabletas gráficas y lápices digitales. Con este método se pueden crear trazos naturales y precisos en la pantalla, dando una sensación de acabado tradicional de papel y lápiz.
- b. **Pintura digital:** Es cuando se le agrega color a las ilustraciones con el uso de pinceles digitales. Se pueden experimentar distintas texturas y técnicas de mezclas que logren efectos únicos.
- c. **Ilustración vectorial:** Con este tipo de software se pueden crear ilustraciones basadas en vectores. Ofrece la ventaja de no perder calidad de imagen, y son ideales para logotipos, ilustraciones técnicas y gráficos que requieren precisión.
- d. **Ilustración 3D:** Se conoce como la creación de modelos tridimensionales que le dan vida a personajes y escenarios mucho más realistas.

- e. **Uso de capas:** En su gran mayoría, los programas de ilustración digital dan la posibilidad de trabajar con capas. Esto facilita la edición y ajuste individual de cada componente al superponer distintos elementos en capas separadas.
- f. **Efectos especiales:** Se pueden incorporar efectos especiales de luces, sombras y desenfoques que le den un toque diferente y atractivo a las creaciones digitales.
- g. **Texturización digital:** Con la agregación de este, se puede conseguir un aspecto más orgánico y auténtico.
- h. **Animación:** Las imágenes estáticas no son el límite de los ilustradores digitales, también está la posibilidad de que sus creaciones cobren vida.

Herramientas:

En la ilustración digital se puede tomar en cuenta el uso del celular y los dedos, pero también no hay que limitarnos a ellos, para crear dibujos impresionantes digitalmente. (Centro Pixels, 2022), recomienda trabajar profesionalmente para mayor comodidad y destreza, y menciona las distintas herramientas básicas que podemos utilizar para empezar en el mundo de la ilustración digital.

- ❖ **Ordenador:** Aunque un PC promedio funciona bien para la realización de ilustraciones digitales, cuando se trabaja en un tamaño de lienzo grande o se utilizan pinceles muy estilizados, pueden aparecer problemas. ES recomendable la inversión de un equipo potente para trabajar en la creación de nuevas ilustraciones y no pensar en solucionar problemas de softwares.

- ❖ **Tableta digitalizada:** Esta herramienta es, por excelencia, esencial para cada artista digital. Un ratón no es lo suficientemente capaz de dibujar patrones complejos y no tiene sensibilidad a la presión. Con una tableta puedes tener el control total para dibujar.
- ❖ **Tablet:** Un iPad o Tablet también es una herramienta muy útil para dibujar digitalmente. En su mayoría, las aplicaciones de estos dispositivos son gratuitas y solo es necesario el uso del dedo para dibujar, o un lápiz táctil.
- ❖ **Lápices digitales:** Si se decide utilizar un celular o una Tablet para ilustrar, se pueden comprar lápices digitales especiales para alcanzar una mayor precisión en cada trazo por su sensibilidad de presión.

2.6.2. Estilo y estética

Dentro de las artes visuales existe todo un mundo de creatividad que el artista explota por completo, y en la ilustración digital se puede reflejar mediante el poder del estilo de cada artista. Las ilustraciones son el reflejo creativo y único de quien las crea, y pueden lograr la habilidad de comunicar visualmente una idea o concepto. Cada estilo está lleno de su propia esencia y se caracterizan por transmitir el espíritu y propósito que el artista impone en conjunto con su estética.

(Ryan, 2023) decía: “El estilo dependerá del objetivo del proyecto, audiencia, medio, contexto cultural y social, funcionalidad y tendencias”.

(pixcap, 2024), nos muestra una guía resumida de 11 estilos de ilustración con una comprensión para entender cada estilo. Estos estilos son:

- ❖ **Ilustración realista:** Este estilo de ilustración se caracteriza por buscar recrear la vida/mundo real con detalle y precisión, y surge de la capacidad del artista de observar para capturar matices sutiles y capas de detalles que involucran iluminación, anatomía, textura y composición de rasgos físicos.

Las ilustraciones realistas utilizan una gran gama de tonos para cumplir el objetivo de creación y que parezca lo más real posible. En este estilo se destacan los paisajes, retratos y bodegones.

- ❖ **Ilustración de moda:** La ilustración de moda es más que nada el planteamiento de ideas de colecciones y tendencias de un diseñador. A través de la estética de atuendos, se comunica y transmite el mensaje que el diseñador desea presentar, además que es importante el conocimiento de la anatomía para plantear la idea correctamente y que se entienda de forma precisa.

Se caracterizan por el estudio artístico de la ropa, los accesorios y el cuerpo humano, sin embargo, también abre lugar a decoraciones generales y estilos personales. Suelen ser presentador con dibujos, bocetos o con más detalles.

- ❖ **Arte lineal:** Es un estilo visualmente sencillo, en donde se utilizan líneas básicas con forma, espacio y movimiento de un sujeto. Solo se centra en el trazo para crear imágenes expresivas y se deja por fuera el uso de colores y sombreados. Su aspecto puede ser bidimensional y tridimensional, y es ideal para mostrar información por su limpio y despejado aspecto.

Se utilizan en diferentes campos como: diseño gráfico e ilustración técnica.

- ❖ **Caricatura:** Es un estilo en el que el artista realiza una representación visual de un individuo exagerando ciertos rasgos personales que le da un aspecto divertido, satírico e interesante a la ilustración. Los ilustradores solían utilizar este estilo para crear críticas sociales y políticas que tuvieran efectos en los espectadores de humor y parodia.

- ❖ **Ilustración de dibujos animados:** Los dibujos animados son representaciones fantasiosas e imaginativas de personajes y entornos para crear una historia entretenida. Se caracteriza por sus atractivos y la capacidad de transportar a los espectadores fuera de la realidad, explorando nuevas ideas. Estos pueden comunicar un proceso de pensamiento completo o un arco narrativo con uno o pocos fotogramas. Son de colores brillantes, con trazos atrevidos y composiciones humorísticas.

- ❖ **Ilustración 3D:** La ilustración 3D es el arte de crear escenas digitales con aspecto tridimensional, o sea que den la ilusión de profundidad y volumen en una imagen. Este arte puede parecer fotos o esculturas, pero solo son creadas con herramientas digitales. Este tipo de ilustración permite representar con precisión ideas en espacios digitales y se utiliza en diseño de productos, la animación, la arquitectura, la publicidad y videojuegos.

- ❖ **Ilustración plana:** Este estilo puede asemejarse al arte lineal por su simplicidad, pero a diferencia de él, este arte sí incluye colores sólidos y

brillantes. También suelen dar un guiño geométrico y son preferidas por su ausencia de desorden visual. Se pueden jugar con los colores y las formas para darle una sensación más dinámica y que comuniquen ideas claras, y son útiles para crear contenido digital e impreso, sitios web, artículos editoriales, anuncios, logotipos, etc.

- ❖ **Anime:** Estilo único de ilustración originario de Japón que se ha convertido en una fuerza cultural mundial por su enfoque estilizado. Están llenas de colores, temas fantásticos y personajes vibrantes con ojos enormes y expresivos, siendo unos de los rasgos simbólicos dentro de este estilo. Debido a su impacto mundial, suelen ser vistos en series, películas, videojuegos, videos musicales, entre otros. Los colores pueden variar de tonos brillantes a tonos opacos, todo depende del estado de ánimo o la atmosfera que crea.
- ❖ **Pintura digital:** La pintura digital se caracteriza por los muchos estilos y efectos pictóricos creados con las diferentes herramientas digitales. Pueden imitar el arte tradicional o crear nuevas texturas y superficies, dándole la libertad creativa al artista. Este estilo elimina por completo los límites artísticos del arte tradicional, en donde se puede experimentar con el color, la forma y la textura.
- ❖ **Comic:** Los comics tienen un estilo único de narración visual. Se utiliza la mezcla de dibujos vibrantes y animados con palabras y diálogos humorísticos para contar historias a través de paneles y páginas, y suelen tener un gran

impacto en aficionados de todas las edades. Dentro de los comics suelen aparecer superhéroes y otros temas imaginarios, y los temas suelen ser divertidos, oscuros e incluso surrealistas.

- ❖ **Vintage y retro:** Este estilo se inspira en la estética de décadas pasadas por la nostalgia de la época. Suelen ser de colores brillantes y de ricas texturas y formas que crean una atmosfera única de resultado cálido y reconfortante o vanguardista y moderna.

2.7. Producción de formato físico

La producción de un libro, en este caso un cuento-álbum ilustrado, siempre variará de acuerdo con la manera en que cada persona desea hacerlo. No hay una línea a seguir para su producción, pero en lo que sí pueden coincidir es con la búsqueda de un buen resultado. Cabe mencionar que existen muchos métodos que facilitan la producción de un libro, y en este caso mencionaremos uno de los tantos que se pueden aplicar.

2.7.1. Proceso de diseño editorial

(Albarrán, 2019), en su artículo nos comparte su proceso de diseño para la elaboración de un libro ilustrado, explicando paso a paso lo que fue ilustrarlo y diseñarlo desde un inicio.

- **Primeras pruebas de diseño:** El primer paso para realizar el diseño es formatear el texto, o sea, eliminar los dobles espacios, unificar espaciados, eliminar tabulaciones, entre otros. Sin embargo, al nosotros no utilizar textos en nuestra producción por decidir enfocarnos totalmente en las ilustraciones, pues nos ahorraremos el tiempo de corrección de los textos. Una vez hecha las observaciones de los textos, se distribuye por las páginas, para saber la extensión que puede tener el libro y saber en qué espacios disponibles se colocarán las ilustraciones. Esto se puede realizar con ayuda del programa de maquetación Adobe InDesign, creando un documento con el tamaño de diseño que se tiene en mente. Es importante evaluar y definir el tamaño de los textos y su tipografía para que no se note tan saturado, y aunque nosotros no apliquemos textos en la parte interna del álbum, se debe considerar para la portada y contraportada ya que cuentan con textos en el título y en la sinopsis.
- **Planificación de las ilustraciones:** Es esencial saber cómo distribuir las ilustraciones para que puedan lograr narrar la historia, esto se hace con ayuda de un esquema que nos facilitará una mayor visualización de lo que podría ser el resultado de distribución. El tamaño y el formato que se apliquen en las

ilustraciones deben ser exactos para crear una buena armonía visual, además que se debe tomar en cuenta que algunas ilustraciones ocuparían una página completa y en otras dos páginas completas (doble página). Todo es función de aquello que se ha ilustrado.

- **Diseño de las ilustraciones:** Para el diseño de las ilustraciones se debe plantear la idea de utilizar un estilo que favorezca la narración de la historia. No necesariamente se refiere a seleccionar un diseño o técnica totalmente de otro universo que a la final se nos puede complicar, sino a ajustar nuestro propio diseño como artista, desde sus trazos y formas, hasta su colorimetría o paleta de colores como se llegó a mencionar en diversos puntos anteriores. Uno de los métodos que facilita la manipulación de las ilustraciones es separar cada elemento que tenga la ilustración, o sea, sus personajes, fondos, paisajes, etc., y de esta forma poder modificar y corregir cualquier elemento sin estropear los demás, evitando volver a crear una nueva ilustración. Antes de adentrarnos en la creación de las escenas, debemos enfocarnos en los personajes que saldrán en nuestra historia para adaptarlos a cualquier situación en función de lo que se esté contando. Esto facilita la modificación del personaje.
- **Maquetación del libro:** El proceso de maquetación y de ilustración evolucionan en función a que todo se forme y se construya a la vez, gracias a sus componentes (ilustraciones, textos y títulos) que disponen de una planificación en conjunto. Este trabajo debe pasar totalmente desapercibido para el lector y que éste solo se enfoque es el contenido y su historia. Se dice que utilizar las

mismas tipografías que ya se han utilizado es funcional para centrarse solo en el contenido, pero eso ya queda en disposición de cada creador si desea utilizar un tipo de letra habitual u otro en concreto. La longitud de las líneas, el marcado de párrafos, la corrección de viudas y huérfanas y el justificado en los textos deben tener un especial cuidado dentro de los libros ilustrados.

- **Tapas y guardas:** El interior del libro se le llama “tripas” y se hace en un documento aparte al de las tapas (cubierta: portada y contraportada) y las guardas (el reverso de las cubiertas). Las medidas de las guardas es las mismas que la de las tripas, solo que se le añade el lomo en el centro (su tamaño lo proporciona la imprenta y depende de la cantidad de páginas y del gramaje del papel). Éstos se diseñan abiertos porque forma parte de una misma hoja de papel o cartón, que se pegarán a las “tripas” cosidas. En la contraportada se encuentra el código de barras que incluye información del número de ISBN. Otro número que debe estar en el interior es el número del depósito legal, pero esto es para cuando se publica un libro.
- **Presentación y firmas:** A este punto se puede llegar si el objetivo es publicar el libro, pero como en nuestro caso es solo para la elaboración de un solo libro, no es necesario adentrarnos tanto a esto, al menos que se cambie de opinión y nos animemos a hacerlo.

2.7.2. Transición de lo digital a lo físico

Un cuento-álbum ilustrado es un libro que se caracteriza por tener imágenes e ilustraciones que narran una historia y es importante tener en cuenta el papel que juegan estas ilustraciones, es por ello por lo que, al momento de querer transformarlo de digital a físico, se debe realizar un buen trabajo para que su impresión resulte impecable.

(Lario, El gato azul prusia, 2013), nos presenta cómo, una vez terminado todo el proyecto ilustrado, se maqueta y se prepara un PDF para llevar a la imprenta o para presentárselo a un editor.

¿Cómo maquetar nuestro álbum con InDesign?

InDesign nos dará un PDF final muy profesional y es mucho más sencillo de hacer de lo que parece. Hay otro programa que también se utiliza mucho en maquetación y que es muy parecido a InDesign, se llama QuarkXPress.

Si se elige hacer el álbum definitivo en tapa dura, la cubierta (con sus medidas diferentes, mayores y con su lomo) irá en PDF hecho con InDesign a parte y, en su lugar, cuando se esté en el archivo de todas las páginas que se abrirán, se dejará la página 1 y la última en blanco. Es importante que estén en blanco ya que esa cara será la que encolen en la imprenta contra la cubierta, para que una vez que se abra la cubierta lo que se vea sean las guardas. Si se elige una tapa blanda, todo el álbum

se guardará en un único PDF y la cubierta irá: la portada en la página 1 y la contraportada en la última.

Antes de abrir InDesign, en caso de que la tapa de la portada sea blanda, se lleva la cubierta (portada y contraportada) a Photoshop y se dividen en páginas individuales, obteniendo 2 páginas: 1 para la portada y la otra para la contraportada (no hay lomo en este caso), se guardan como TIFF, 300 resolución y CMYK. Todas las ilustraciones a doble página se guardarán de tal forma.

Luego de eso, se abre InDesign, se le da a ARCHIVO-NUEVO-DOCUMENTO y se abrirá una ventana para configurar y crear el álbum ilustrado.

Se deben poner:

- Número de páginas (dependerá de la cantidad que se hará).
- Marcar la casilla donde dice: páginas opuestas.
- Tamaño de página (colocar la medida del formato definitivo de las páginas reales individuales en el álbum físico).
- Columnas: 1 Medianil: 0mm
- Márgenes: 0mm en todo (porque la ilustración llena toda la página).
- Sangrado: 5mm (estos son los 5mm de márgenes ilustrados que habremos dejado nosotros en nuestra ilustración, ya sea manualmente o en Photoshop).
- Indicaciones: 0mm

A continuación, aparecerá un documento con los recuadros para las ilustraciones en donde aparecerán una página individual al principio y al final y, en medio, todas dobles

páginas. En estos recuadros irán las ilustraciones que, con ayuda de una lupa, se minimizarán para trabajar cómodamente.

Se le da a la herramienta “rectángulo”, nos aseguraremos de que no tiene borde (arriba, poner 0) y seleccionaremos desde el margen, todo el recuadro donde se quiere colocar la ilustración. Se va a ARCHIVO-COLOCAR- y se selecciona la ilustración guardada en TIFF. Esto se repite en todos los recuadros y se colocan las ilustraciones en orden de lectura habitual.

Una vez terminado todo el proceso se le da a ARCHIVO-EXPORTAR y GUARDAR. Aparecerá una ventana emergente donde solo se marcará la opción páginas-todo y se colocará la cantidad de páginas (ejemplo: 1-32). En la ventana aparece marcada la palabra general, pues debajo está COMPRESIÓN y se clicará sin necesidad de darle a guardar valor. Aparecerá otra ventana en donde en cada opción se le dará en NO DISMINUIR RESOLUCIÓN y COMPRESIÓN-NINGUNA. No se toca ninguno de los últimos recuadros.

Por último, se le da a MARCAS Y SANGRADOS y se elegirá las opciones: marcas de recorte, marcas de sangrado, marcas de registro, barras de color, grosor de 0,25pt y desplazamiento de 2,117 (estos números salen por defecto). También se le dará a: utilizar configuración de sangrado, y aparecerá el número (5 mm) que se puso al principio cuando se creó el documento.

Se da en EXPORTAR y empezará a cargar lo que será el PDF definitivo para entregar a la imprenta o al editor de publicación. El PDF separará las ilustraciones de doble página en páginas individuales, eso es para que la imprenta pueda hacer el montaje

de orden de páginas necesarias para crear el álbum definitivo, ya que no se imprime en orden de lectura.

El PDF mostrará las marcas de corte, de registro, de sangrado y las barras de color.

CAPÍTULO III.

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Método de Investigación

La metodología que se ha aplicado en esta investigación ha sido a base de un enfoque cualitativo, en donde se realizaron diversos estudios prácticos que determinaron subjetivamente el control del color para comunicar y expresar una historia. Este método ayudó a explorar el color de forma totalmente libre, en la que se recopiló toda la información necesaria que se llegó a aplicar en nuestro trabajo, logrando alcanzar el objetivo principal.

Se creó un álbum ilustrado en formato físico que narra una historia-cuento de fantasía y aventura, y para que esto se haya logrado, se utilizaron herramientas tecnológicas esenciales que ayudaron a darle formas y colores a las ilustraciones digitales. Esta investigación aplicó la importancia del color en una historia ilustrada.

3.2. Enfoque de estudio

El principal enfoque de estudio de esta investigación fue el color.

Se creó una serie de ilustraciones digitales con el principal propósito de contar una historia con el uso del color y su teoría, siendo esta la base fundamental de la narrativa de las ilustraciones para comunicar lo que se deseó transmitir. Al ser un cuento de fantasía y aventura, se pudo experimentar y jugar con las tonalidades, luces y sombras, permitiéndonos la libertad de utilizar nuestra propia paleta de colores para conseguir un toque más singular.

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En este trabajo de investigación se utilizó la imaginación como principal fuente de inspiración. La historia, el personaje, la ambientación, el panorama, entre otros, se crearon con un estilo totalmente único en donde se improvisó muchísimo, lo que brindó un desarrollo totalmente escaso de errores y repeticiones, porque cada idea y cambio fue tomado como parte de la idea del proceso inicial. En pocas palabras, desde un inicio se trabajó con el propósito de recibir los cambios de buena manera y no verlos como algo que podría retenernos y errarnos.

El software utilizado para la creación de las ilustraciones fue Procreate. Este software nos brindó la posibilidad de realizar un trabajo totalmente a gusto gracias a su metodología y herramientas sencillas, facilitándonos la creación de las ilustraciones sin ningún tipo de problemas. Sus pinceles, lienzos y todas las herramientas que nos presenta la App, ofrecieron un resultado de alta resolución en nuestro trabajo digital.

CAPÍTULO IV.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1. Preproducción

4.1.1. Historia

La historia fue la mayor fuente de información para crear las ilustraciones. Se creó una historia que fuese totalmente original y que lograra alimentar la curiosidad de lector para querer entender lo que ocurre en cada imagen.

“DE VUELTA A TI”, es una historia inspirada en la idea personal de la transición de la vida a la muerte, en donde nuestra alma queda varada en el intermedio del todo para conseguir llegar al final de la existencia y de tal forma logre “descansar en paz”.

Storyline: Resumen breve de la historia

“DE VUELTA A TI”

“Un robot incierto despierta en un desconocido y solitario mundo con el propósito de encontrar su lugar y su sentido de estar en él, pero la corrupción del sitio lo asecha a tal punto de querer manipularlo y consumirlo.

Decide seguir su instinto de supervivencia y se oculta hasta que el propio mundo, con ayuda de algunas entidades, le da una segunda oportunidad y, despertando en el sitio del inicio, se entera que su misión de pertenencia siempre estuvo ahí ante sus ojos”.

4.1.2. Contexto simbólico de la historia

El tema de la transición de la vida a la muerte es totalmente desconocido, ya que nadie ha vuelto de la muerte para contarlo, pero las diversas creencias que existen en el mundo nos brindan ideas de lo que podría ser.

Esta historia es totalmente subjetiva y quise mostrarla como la idea que personalmente tengo sobre ese viaje. Al morir, nuestra alma queda sin rumbo en un sitio donde estará bajo pruebas para saber si consigue el descanso eterno, se queda perdida sin rumbo en el mundo intermediario (muchos lo conocen como el limbo), o la corrupción de éste la atrapa para ser consumida y mantenerla en sufrimiento eterno sin esperanza de escape.

Nuestro robot representa el físico, el apego a la vida, un cuerpo que fue parte de la existencia terrenal que caducó y ahora tiene que partir. Dentro del cuerpo se encuentra el alma que se representa como una luz floja que está en su pecho. Su idea principal es que esta luz, mientras esté encendida, refleja la espiritualidad del alma mientras estuvo en la tierra.

4.1.3. Storyboard

Escenas del inicio

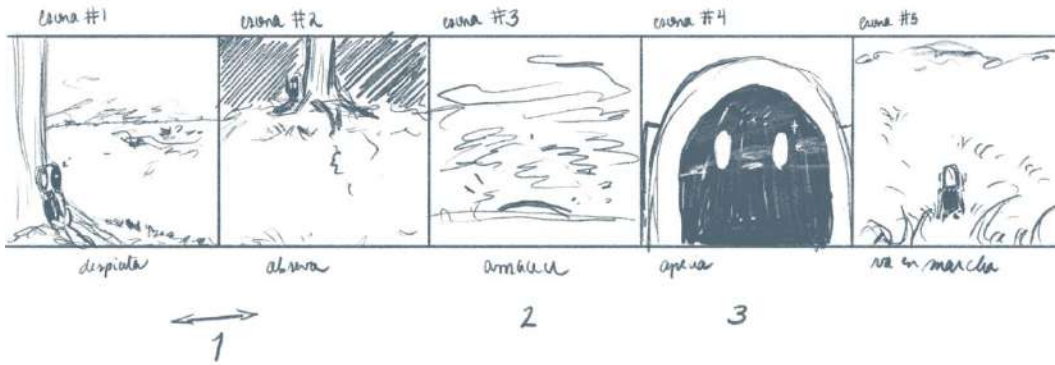


Ilustración 1. Storyboard, primera parte

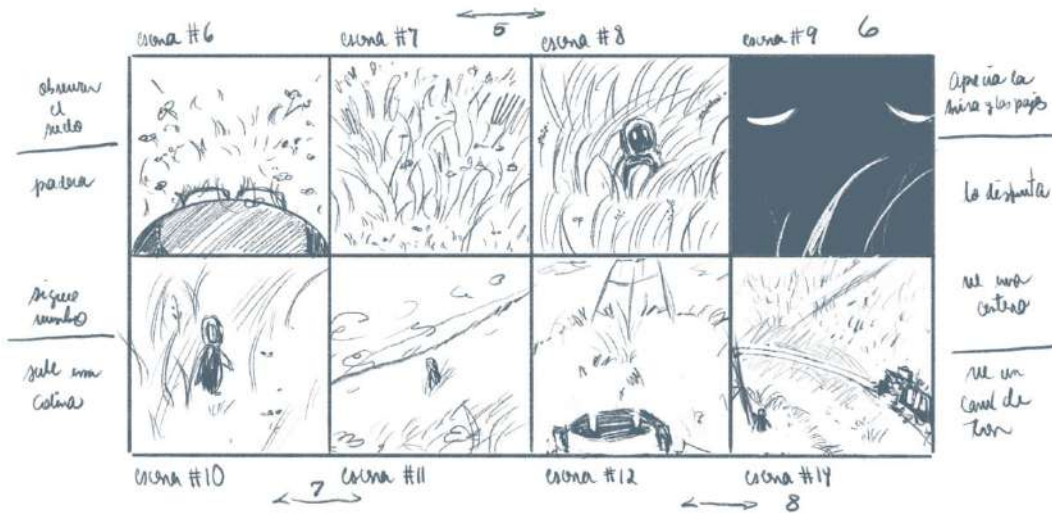


Ilustración 2. Storyboard, segunda parte

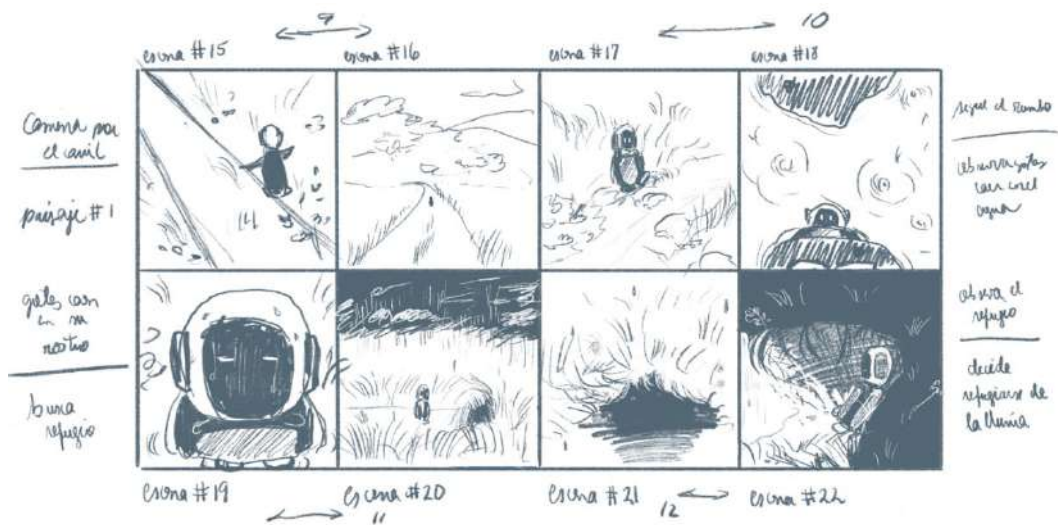


Ilustración 3. Storyboard, tercera parte

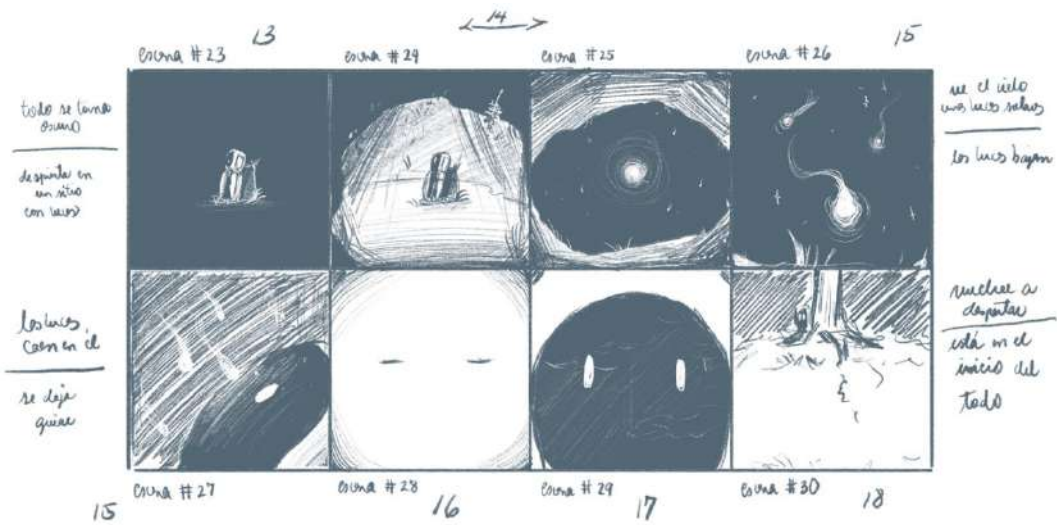


Ilustración 4. Storyboard, cuarta parte

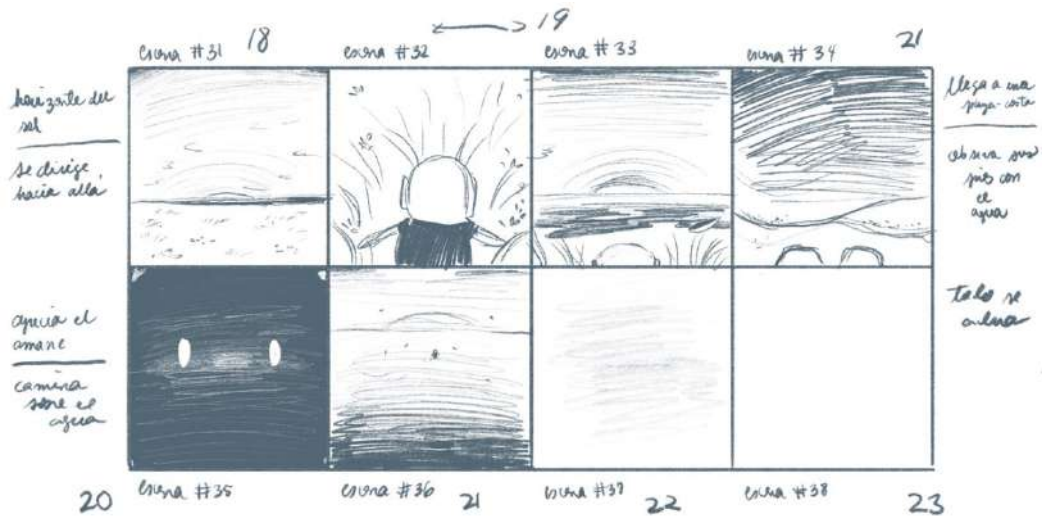


Ilustración 5. Storyboard, quinta y última parte

El storyboard es un método ilustrativo que nos ayuda a tener una mejor visión de la historia que deseamos narrar. Éstas son representadas a través de bosquejos que se convierten en nuestra guía principal para la creación de las ilustraciones narrativas, pero que no necesariamente deben seguirse al pie de la letra como lo fue en nuestro caso.

Este storyboard ayudó a tener una base ideal de lo que se realizó, pero a medida que se fueron creando las ilustraciones hubo muchos cambios, ya sea por disgustos o por nuevas ideas que vinieron a la mente. A pesar de que hubo diversos cambios en las ideas de las escenas, la historia no tomó otro rumbo distinto y siempre se siguió la idea principal de la narración, por lo que no hubo problemas con el cambio de escenas.

No se realizaron los nuevos ajustes en el storyboard por tema de que a la final es solo un bosquejo de la visión que se tiene para la creación, además que siempre se estuvo abierto a la posibilidad de cambios en las ilustraciones.

4.1.4. Creación de personaje

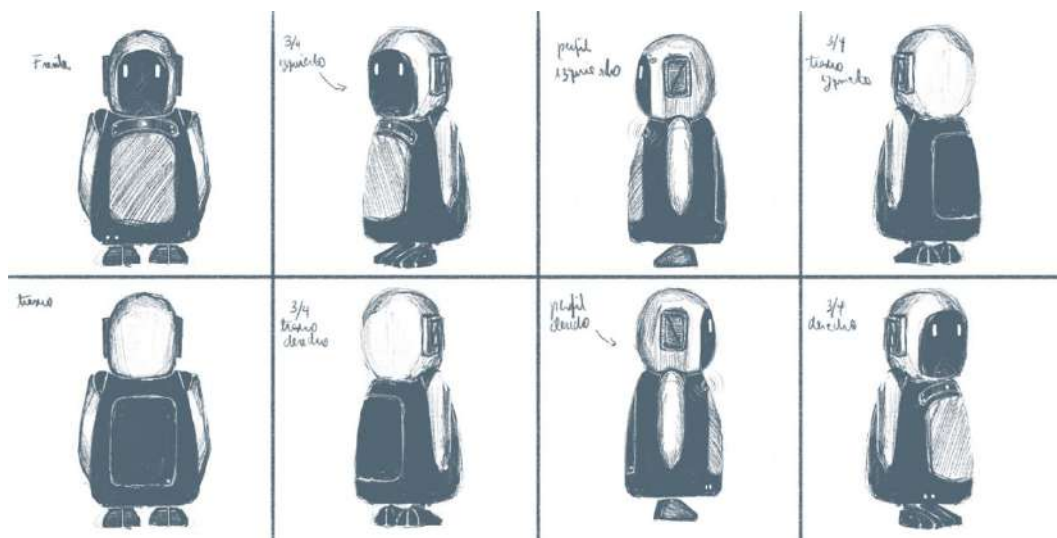


Ilustración 6. Personaje en distintos ángulos

Este personaje fue diseñado de la manera más improvisada posible, pero antes de crearlo se debatió sobre el tipo de criatura que podría tratarse la historia. Se pensó en una criatura mística, un animal humanizado y hasta en una entidad totalmente imaginaria, pero la idea de que fuese un robot, que se le considera como una máquina sin sentimientos que solo sabe seguir órdenes, llenó las expectativas para la historia.

Realmente fue muy complicado relacionar la temática del cuento con el personaje, pero se quería algo desafiante para hacer interesante la historia. Este robot fue el mejor diseño de personaje que se pudo realizar en conjunto con la historia, ya que el cuerpo metálico representa el vacío del apego terrenal que muchas almas cargan consigo mismas y, aunque no tenga una base emocional, dentro de él vive un ser que en algún momento fue alguien.

4.1.5. Elección de paleta de colores

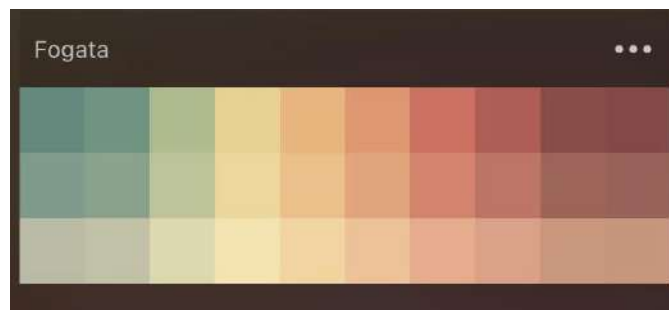


Ilustración 7. Paleta de colores 1



Ilustración 8. Paleta de colores 2

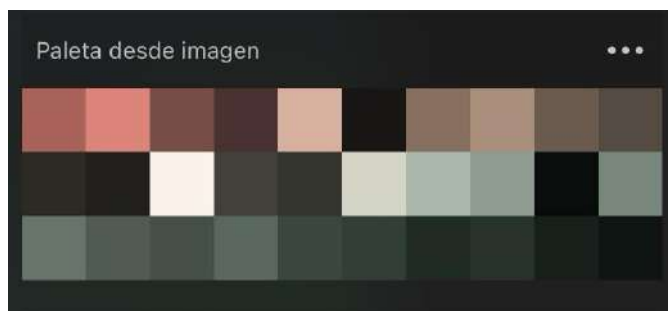


Ilustración 9. Paleta de colores 3

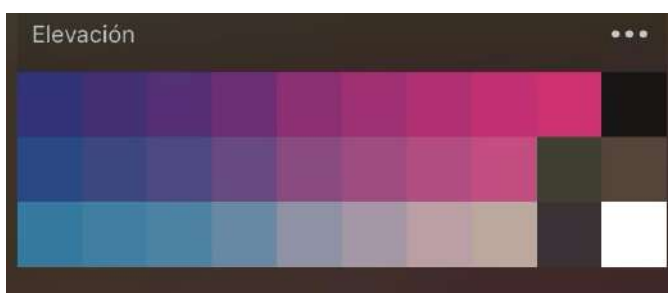


Ilustración 10. Paleta de colores 4

Los colores seleccionados para las ilustraciones fueron totalmente al azar a pesar de que mi estilo artístico se caracteriza por ser de colores opacos. No se consideró tener los colores seleccionados, porque me gusta tener la libertad de elegirlos sin encasillarme a unos cuantos, sin embargo, siempre he tratado de que los colores no sean sumamente brillosos para dar un aura más ambientalista.

Se utilizó paletas de colores que venían predeterminados al programa de Procreate y otros que simplemente se habían sacado de unas imágenes mucho antes. Todos estos colores han sido siempre parte de mi estilo artístico, por lo que no se eligió una nueva paleta de colores, sino que me fui por mi zona de confort para darle mi propio toque.

4.2 Producción

4.2.1. Creación de ilustraciones

Las ilustraciones creadas se hicieron a base de bocetos como guía inicial, para tener la representación más o menos exacta de lo que se presentaría. Estos bocetos se hicieron sin tantos detalles porque, como se ha mencionado anteriormente, siempre se tuvo presente el ideal de improvisación de los detalles, texturas y formas. Se utilizó una paleta de colores totalmente opaca ya que éste viene siendo mi estilo personal artístico, pero esto no fue de intervención para el estudio del color que se aplicó al comunicar la historia a través de las ilustraciones. En cuanto al estilo de composición, mi arte se caracteriza por no ser realista a pesar de ser pictórica, por lo que suele ser muy singular, fantasiosa y hasta un poco plana, cosa que en lo personal ayudó muchísimo a la historia ilustrada.

El software de Procreate nos brinda un montón de pinceles y texturas para las creaciones de ilustraciones, y para la nuestra se utilizó 2 pinceles que vendrían siendo el Tinderbox y el pincel plano, dando un acabado muy peculiar. En cuanto al lienzo, la mayoría de las ilustraciones se hicieron en un tamaño de 2598px x 2598px que en centímetros se presenta en una dimensión de 22cm x 22cm, dando una imagen totalmente cuadrada. Las otras ilustraciones, que vendrían siendo en formato de páginas completas, se realizaron en un tamaño de 5197px x 2598px que en centímetros es 44cm x 22cm, dando una forma rectangular a la imagen.

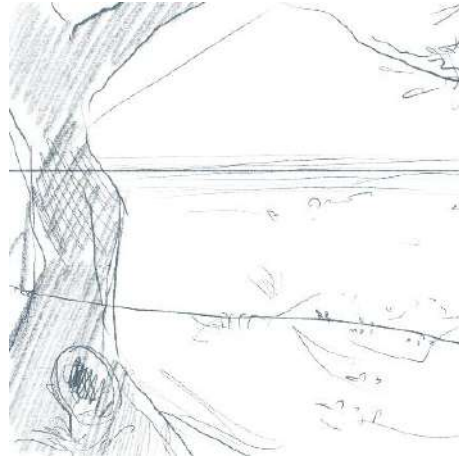


Ilustración 11. Escena 1, boceto

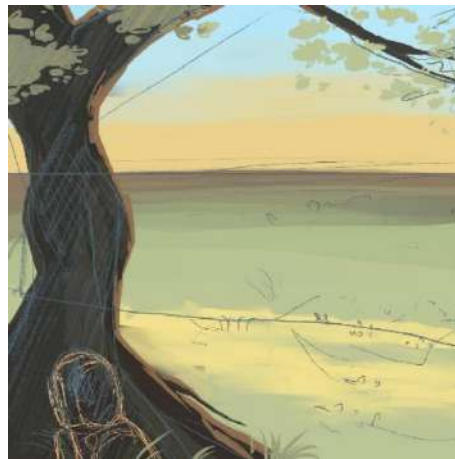


Ilustración 12. Escena 1, proceso



Ilustración 13. Escena 18, boceto



Ilustración 14. Escena 18, proceso

4.2.2. Procedimiento artístico de las ilustraciones

El procedimiento artístico nos ayuda a presentar de forma lineal todo lo que se hizo para crear las ilustraciones narrativas a base del uso del color. Para este trabajo se realizaron pasos sumamente sencillos sin entrar en tantas complicaciones. Este proceso fue aplicado para todas las ilustraciones, así que se tomará una de ella como ejemplo de explicación. Entre estos pasos están: Escena 7 y 8.

Paso 1: Boceto



*Ilustración 15. Escena 7 y 8,
boceto 1*



*Ilustración 16. Escena 7 y 8,
boceto 2*

Se realizó un boceto lo más simple posible para no encasillarme tanto en las formas y detalles, sino más bien en la distribución de espacios que, en lo personal, es lo esencial a la hora de realizar un boceto para ilustrar.

Paso 2: Elección de colores



Ilustración 17. Escena 7 y 8, paleta de colores



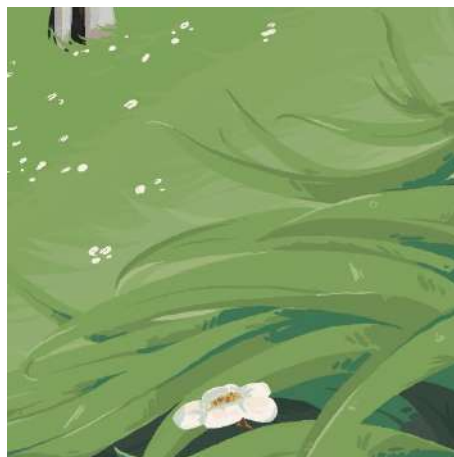
Ilustración 18. Escena 7 y 8, proceso 1

Con el pincel plano se pintó la base de la ilustración con los colores correspondientes. En esta escena, se deseaba transmitir la serenidad y la frescura de la naturaleza del lugar, por lo que se eligió un tono verde oliva para que hiciera juego con mi estilo artístico. Luego de haber seleccionado los colores bases se elegían, para los demás elementos, colores que hicieran un buen acompañamiento y así darle armonía. Para conseguir esto me apoyé del círculo cromático que presenta Procreate y de los colores que ya tenía en mi paleta artística.

Paso 3: Detalles



*Ilustración 19. Escena 7 y 8,
proceso 2*



*Ilustración 20. Escena 7 y 8,
proceso 3*

Personalmente, este paso es el que más disfruté realizar, ya que es aquí donde mi improvisación artística salió a flote. Me gusta realizar detalles con el pincel Tinderbox porque su acabado es como si fuese de trazos planos, pero que a la vez da la sensación del trazo de un lápiz. Los detalles se realizaron sin una guía en específico, solo se hicieron líneas al azar, rellenos, puntos y espirales, que es lo que más identifica

mi estilo digital, además que estos suelen hacerse con colores contrarios o similares al de la base. Cuando se trata de detallar la ilustración, solo me dejo llevar en libertad, claro, siguiendo el sentido de la ilustración.

Paso 4: Iluminación y sombra



Ilustración 21. Escena 7 y 8, proceso 4

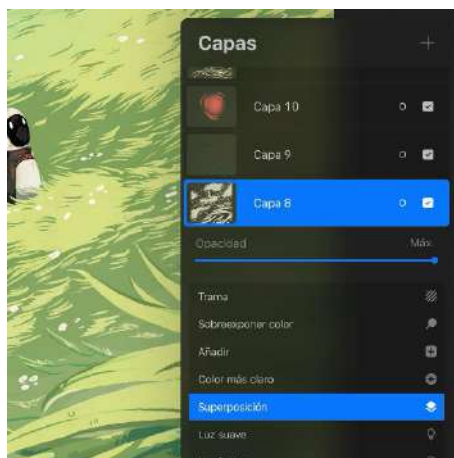


Ilustración 22. Escena 7 y 8, proceso 5

Para que la ilustración no se notara tan plana y opaca, se utilizó la herramienta de “superposición” que brinda el programa Procreate. Esta herramienta le da un toque más profundo al ambiente de la ilustración y mucho más fantástico. Funciona para dar luces y también para dar sombras, todo depende del color que se elija para esta función y que ayude al objetivo de la ilustración. En este caso, se utilizaron variedades de colores para dar estos pequeños pero evidentes retoques, y si se entra en detalles, los tonos azules y fríos fueron aplicados para las sombras y los tonos amarillos y cálidos para las luces.

Paso 5: Retoques finales



*Ilustración 23. Escena 7 y 8,
proceso final*

Muchos de los retoques finales fueron hechos con la herramienta de superposición, ya sea para hacer pequeños destellos de luz, algunos espirales en los cielos y elementos,

entre otros. Realmente esta ilustración y las demás no requirieron de grandes retoques, solo fue para darle un toque más personal de colores y luces.

Paso 6: Guardado

Las ilustraciones fueron guardadas en un formato JPEG (colores RGB), pero para cuando se tenga que realizar su impresión, su formato cambiará PDF (CYMK), si la imprenta con la que trabajaré lo solicita.

4.2.3. Estudio de colorimetría

El color en estas ilustraciones juega el papel más importante para la narrativa de la historia. Es de mencionar que a pesar de que se utilizó la teoría del color y un poco de su psicología, se decidió no plantearla de forma tan marcada para seguir el ritmo de la paleta de colores seleccionada. Independientemente de esto, se consiguió aplicarla de forma sutil logrando transmitir lo que se está comunicando.

Se han seleccionado 8 ilustraciones para estudiar su colorimetría y entender de qué forma fue aplicada.

Escena 1 (escena inicial):



Ilustración 24. Escena 1, estudio del color 1

Esta ilustración digital es la primera escena de la historia, siendo de colores opacos, pero con una iluminación brillante para cautivar al espectador desde un inicio. Como se ha mencionado anteriormente, las ilustraciones tienen una paleta de colores muy opaca, pero eso no quita el buen juego que se puede hacer con la colorimetría para alcanzar el poder de la comunicación a través de ellas.

Se decidió aplicar un tono amarillento luminoso para crear una atmosfera fantasiosa, que es lo que se deseaba plasmar. Los colores de base son bastantes planos, pero ayudan a tener un ideal de transmisión como los tonos de las hierbas, verdes olivo

claro y amarillo limón clarito, que son la representación de lo genuino y sereno del lugar. En el caso del cielo, se utilizaron colores más vibrantes, como el amarillo mantequilla, para reflejar optimismo y calidez, siendo este un mensaje que se desea transmitir dentro de la historia. Y el blanco del sol, que realmente es un tono blanco hueso, representa la paz y el bienestar si se sigue su camino.

Su fórmula de composición en los colores es análoga, siendo reflejada en el cielo y las hierbas, pero en el tronco del árbol y el personaje se utilizaron colores ajenos a la fórmula para dar un leve contraste. Aun así, se siguió utilizando el mismo ritmo de la paleta de colores a pesar de su notoria diferencia.



Ilustración 25. Escena 1, estudio del color 2

Con el uso de la herramienta de “superposición”, se le dio un toque aún más profundo a la ilustración.

Se utilizó el azul Prusia para las sombras, creando una profundidad de calma en la zona del árbol y del personaje que reposa en él. Para las luces se utilizaron 3 tonos cálidos con el objetivo de dar mayor luminosidad a la ilustración, siendo un poco más sostenible para la historia, además de que le brinda una mayor sensación de fantasía a la ilustración. Realmente esta herramienta es la que ayuda a darle dinamismo a todas las ilustraciones en general.

Escena 7-8:

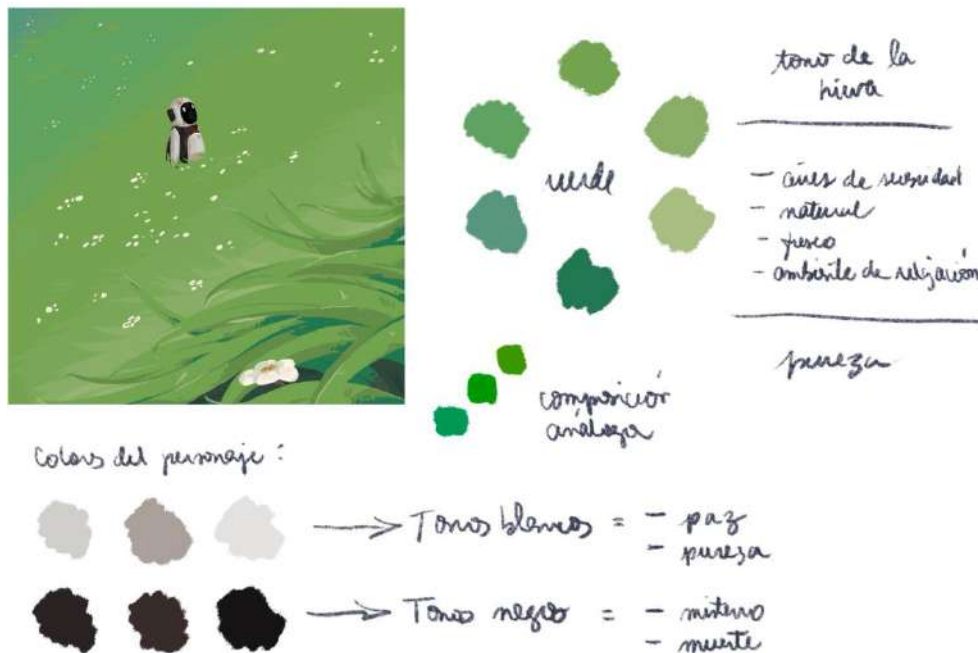


Ilustración 26. Escena 7 y 8, estudio del color 1

El principal color de esta ilustración es el verde, más que nada para reflejar lo fresco y natural del sitio en el que se encuentra el personaje. A pesar de que su composición es totalmente verde y podría considerarse monocromática, realmente es análoga por los tonos azules que están presentes, aunque no sean tan notorios. Esto le ayuda a darle un toque de serenidad a la atmósfera de la ilustración acompañado del verde que refleja relajación y motivación.

En cuanto a los tonos del personaje, se aprovechó esta ilustración para dar explicación de sus colores monocromáticos. Como siempre hemos sabido, el negro y el blanco simbolizan el bien y el mal en muchas culturas y en la teoría del color no se aleja tanto a esos significados. El personaje al estar en un trance de muerte no se sabe si encontrará la paz o la tortura eterna, entonces él al ser de ambos colores representa el estado en que su alma se encuentra para poder trascender.

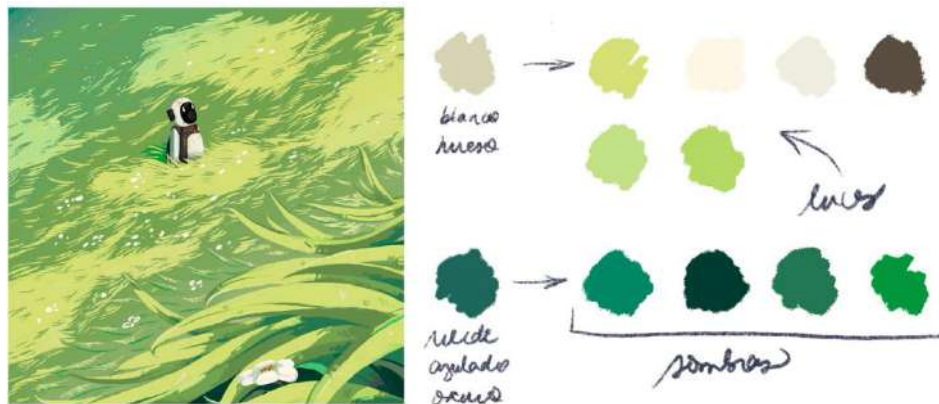


Ilustración 27. Escena 7 y 8, estudio del color 2

Esta vez el uso de la herramienta de “superposición” fue más que solo iluminar y dar una atmosfera de fantasía; ayudó a darle más forma a la hierba que rodea al personaje para que la imagen no se viera sumamente plana. El blanco hueso como superposición le da un toque más natural al tono verde, ya que si se usaba un tono más vibrante lo tornaría super amarillo y no es lo que se buscaba; además que ese tono conseguido también ayuda a especificar el “paso del tiempo” del sitio, ya que la primera ilustración se trata de un amanecer.

Escena 13-14-15:

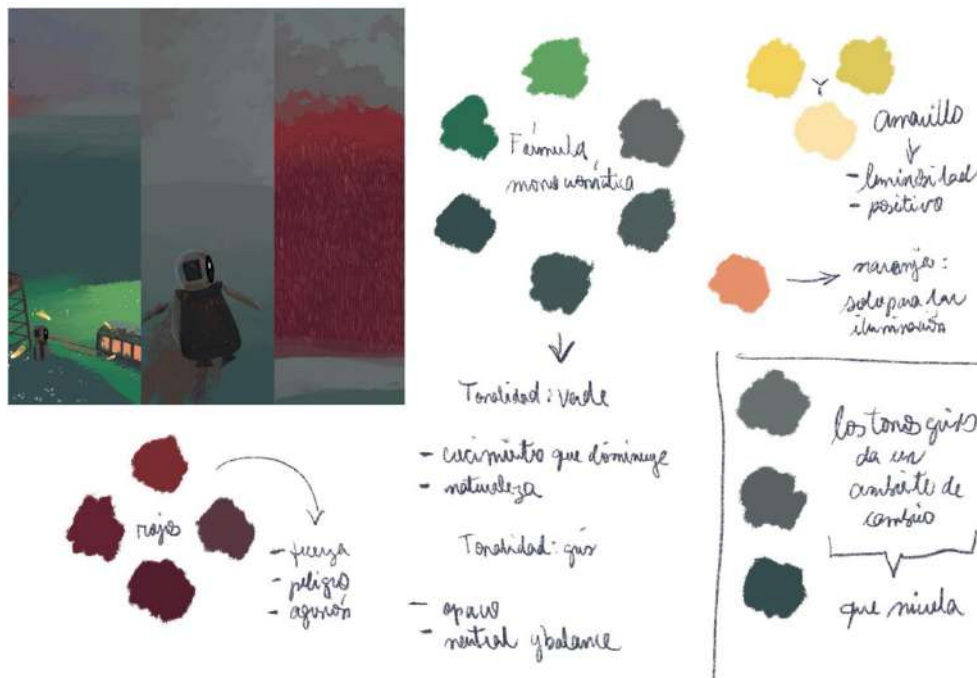


Ilustración 28. Escena 13, 14 y 15, estudio del color 1

Esta ilustración se divide en 3 partes secuenciales que se visualizan de izquierda a derecha.

En la primera imagen se puede observar diversos tonos grises, verdes, amarillos y rojos. Cada una de esas tonalidades tiene su propio objetivo en la historia. Los tonos verdes y grises en conjunto reflejan la naturaleza que disminuye del lugar junto con su crecimiento, esto se reflejó con un tono verde monocromático, además de que también se acompañó de un tono más azulado. El rojo que se ve en el cielo refleja el peligro que se aproxima, pero al estar con un poco de violeta grisáceo da una sensación de misterio como símbolo de lo desconocido. El amarillo representa lo positivo que busca guiar al personaje.

En las dos últimas imágenes no hay mucho que agregar. El entorno de tonos grises refleja que el personaje se encuentra entre dos escenarios desconocidos, uno bueno y uno malo, entonces se sigue encaminando entre el lugar, aunque no sepa a donde ir exactamente.

La lluvia en rojo es el peligro que se está apoderando del lugar bajo la representación de una tormenta, con el objetivo de atraer y consumir al personaje.



Ilustración 29. Escena 13, 14 y 15, estudio del color 2

En cuanto el uso de la herramienta de superposición ayudó a darle, más intensidad a la ilustración, como con el rojo de la tormenta y el amarillo de las luces de la cabina, el vagón de tren y los destellos.

Escena 19:

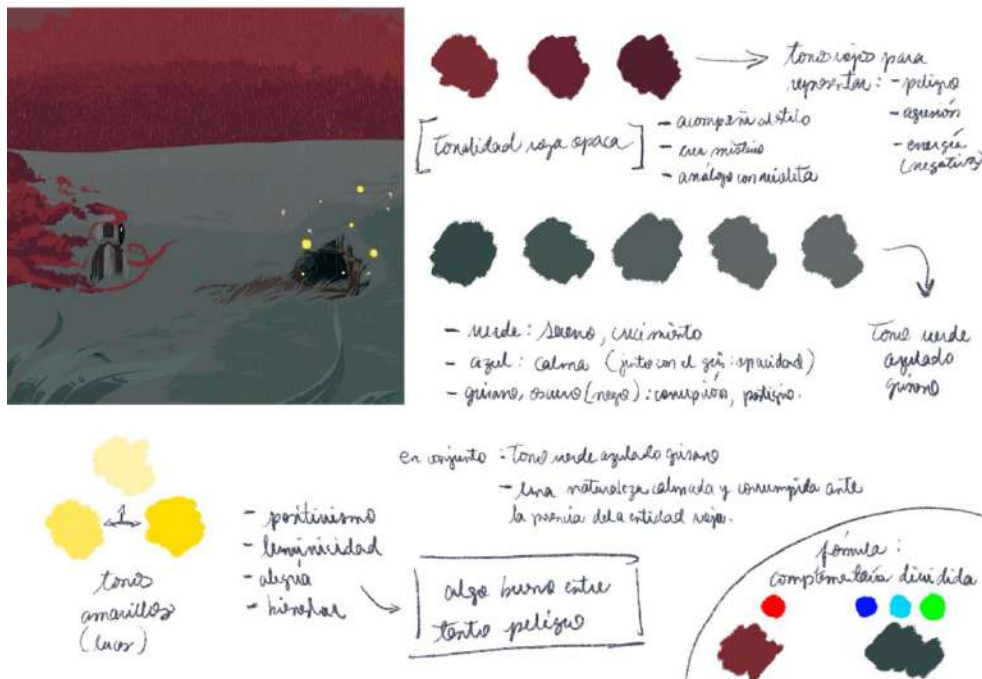


Ilustración 30. Escena 19, estudio del color 1

Los colores de esta ilustración se componen por una tonalidad roja opaca, que hace un juego fundamental con los colores verdes grisáceos, creando una fórmula complementaria dividida, solo que en este caso no es tan notorio por las tonalidades de los colores. En este caso el verde turquesa oscuro, puede considerarse como

monocromático por sus degradados, pero se consideró complementaria dividida por el uso de verdes y azules junto con el rojo.

Lo mismo que en las imágenes anteriores, el rojo representa el peligro que ya ha consumido el lugar y está tratando de consumirse al personaje, y el amarillo que simboliza la luminosidad y bienestar que trata de atraer al personaje a refugiarse.



Ilustración 31. Escena 19, estudio del color 2

Para las sombras se utilizó el turquesa grisáceo para dar mayor profundidad, y para las luces e iluminaciones se utilizó el color salmón para darle fuerza a la iluminación roja del cielo. Los destellos amarillos, también se le agregó iluminación, para darle un toque más fantasioso y bonito.

Escena 22:

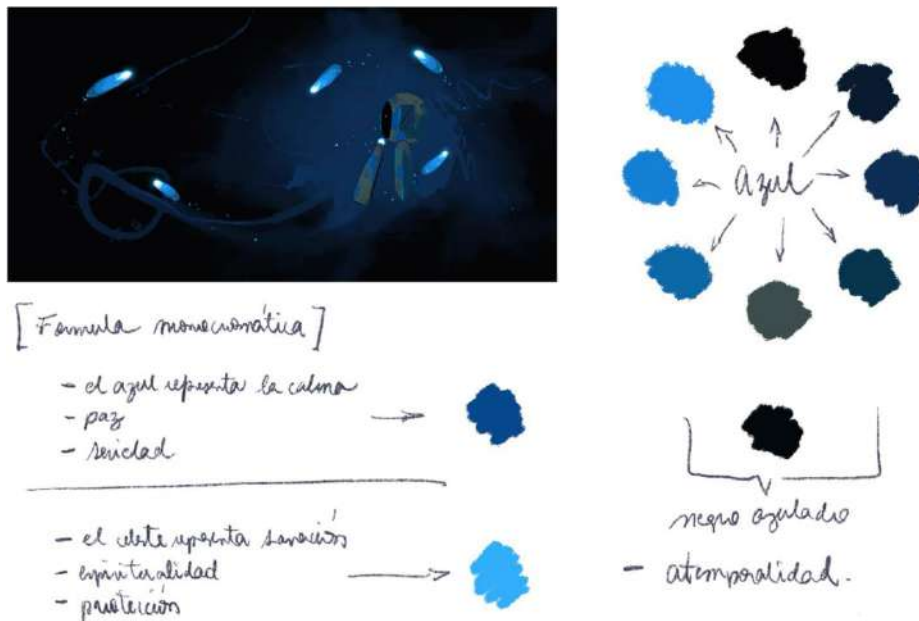


Ilustración 32. Escena 22, estudio del color 1

La fórmula aplicada para esta ilustración es totalmente monocromática, ya que se necesitó el uso total del azul, para simbolizar la calma, la paz y la serenidad del refugio que les da las luces que han tratado de guiar al personaje desde un inicio. Los tonos celestes de las luces y destellos representan la sanación del espíritu en la que se está sometiendo el personaje para finalmente ir a su objetivo.

El fondo oscuro, que es un negro azulado, es el símbolo de atemporalidad que se está viviendo, para una nueva oportunidad de inicio.



Ilustración 33. Escena 22, estudio del color 2

Con la herramienta de superposición se le da un toque más luminoso y fantasioso al ambiente, de forma que se note que es parte de la inconsciencia en la que se encuentra el personaje para su evolución y preparación.

Escena 23:

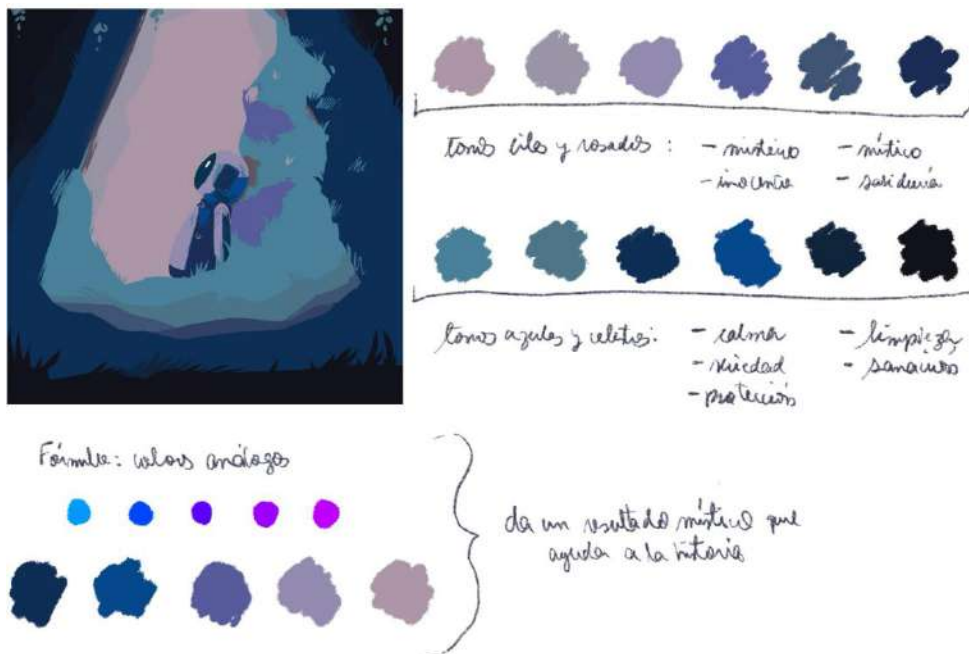


Ilustración 34. Escena 23, estudio del color 1

Se utilizó una fórmula análoga entre el color primario cyan/azul y el secundario violeta, siguiendo la paleta de colores que se ha ido utilizando desde un inicio para no perder el hilo de la colorimetría.

Los colores azules y celestes son la serenidad y la calma del sitio en que se encuentra el personaje luego de su purificación espiritual. Los tonos lilas y rosados, que son la luz que se refleja desde arriba, representa que algo viene y se aproxima; algo misterioso, místico, pero inocente y bueno que no hay que temerle.

Esta escena es bastante positiva a pesar de utilizarse el azul que en muchas ocasiones se utiliza para lo depresivo.

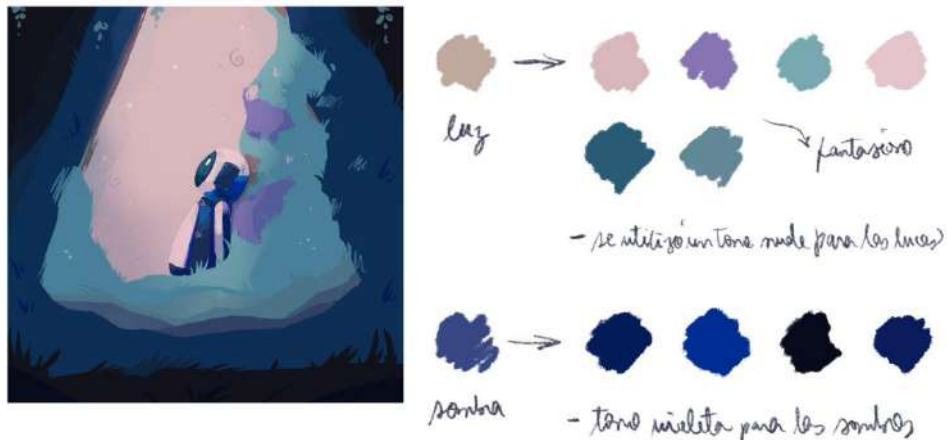


Ilustración 35. Escena 23, estudio del color 2

Para darle más ambientación a la ilustración con la creación de luces y sombras, se utilizó en las luces un tono nude, que refleja una iluminación suave, que no altera la escena mística; y para las sombras se utilizó un tono violeta que cae con la paleta de colores y así no se viese tan oscuro o fuera de lugar.

Escena 28:

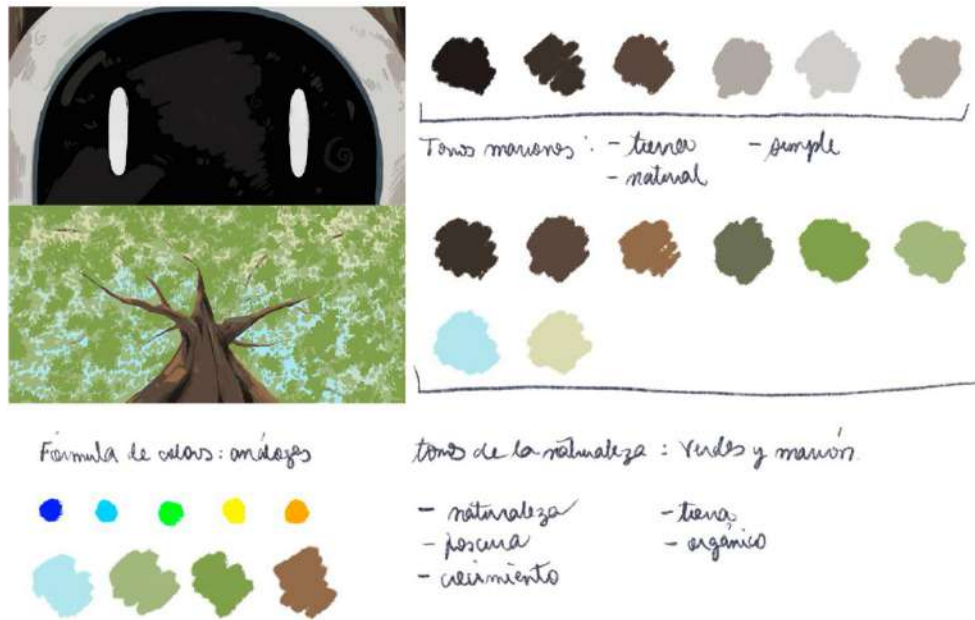


Ilustración 36. Escena 28, estudio del color 1

Esta ilustración está formulada de colores análogos entre el azul, verde, amarillo y naranja, que simbolizan los colores de la naturaleza. Estos colores no están tan proyectados en la ilustración, pero si se analiza se puede notar el uso de ellos al combinarlos.

Los tonos marrones visibles representan la simpleza de la naturaleza y la tierra, como significado del lugar orgánico en el que el personaje se encuentra de nuevo, reflejando todo el crecimiento que ha tenido y su naturaleza espiritual que siempre estuvo ahí. El marrón del árbol, junto con el verde de las hojas, logran transmitir la frescura del sitio que siempre estuvo presente sin ser corrompido.

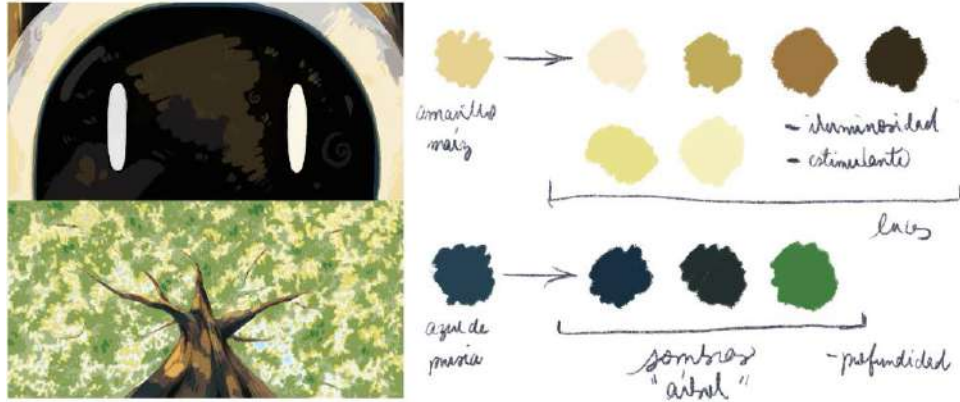


Ilustración 37. Escena 28, estudio del color 2

Se eligió un tono de amarillo maíz, para iluminar las hojas del reflejo de la luz del sol, ya que, al ser un sol mañanero, no se quería tan intenso la luminosidad. En cuanto a las sombras, se volvió a utilizar el azul Prusia, para darle profundidad mañanera que reflejan la calma del amanecer.

Escena 35:



Ilustración 38. Escena 35, estudio del color 1

La fórmula utilizada de esta ilustración es totalmente análoga, donde sus principales tonos son amarillos, naranjas y rojos. Estos colores le dan un vibra totalmente cálida a la imagen, brindándonos diversos simbolismos en conjunto que nos dan a entender el desenlace de la historia.

El cielo tornado en un amarillo brillante es el reflejo de la luminosidad y la alegría que se presenta en el lugar que se encuentra más allá, mostrándose de forma que el personaje pueda sentir la calidez en su recorrido final. Este amarillo también se nota en el destello que sale del personaje, ya que simboliza su transformación física a espiritual de forma positiva y alegre.

Los tonos rojizos, rosados y naranjas fueron suavizados para darle un toque más noble a la imagen. Es el reflejo de la inocencia en la que el personaje se sometió para su trascendencia, siendo totalmente vital e innovador para él en el fin de su desarrollo espiritual.

Se utilizó un blanco hueso para el sol, para que así fuese en juego con la paleta de colores, pero que, de igual manera, no perdiese su simbolismo. Este tono blanco es el camino a la pureza del alma, en donde se puede encontrar la paz eterna. También simboliza la limpieza del alma que obtuvo el personaje para conseguir su descanso.



Ilustración 39. Escena 35, estudio del color 2

Como se mencionó en las ilustraciones anteriores, la herramienta de superposición fue de gran utilidad para darle mayor luminosidad y profundidad a las imágenes digitales.

Se utilizó el azul Prusia para las sombras, de manera que le diera un toque de profundidad al mar sin exagerar. Y en cuanto a las luces, se utilizó un amarillo maíz para aumentar el toque fantasmático de la escena. Estos dos colores en conjunto, independientemente que no se noten tanto, les dan un toque único a las ilustraciones.

4.2.4. Reseña narrativa del color y descripción de las ilustraciones

La descripción de las ilustraciones ayuda a tener una idea lineal de lo que se desea narrar y transmitir a través de ellas, es por ello por lo que se ha hecho una breve reseña en conjunto, para su mayor entendimiento.



Ilustración 40. De vuelta a ti, escena 1

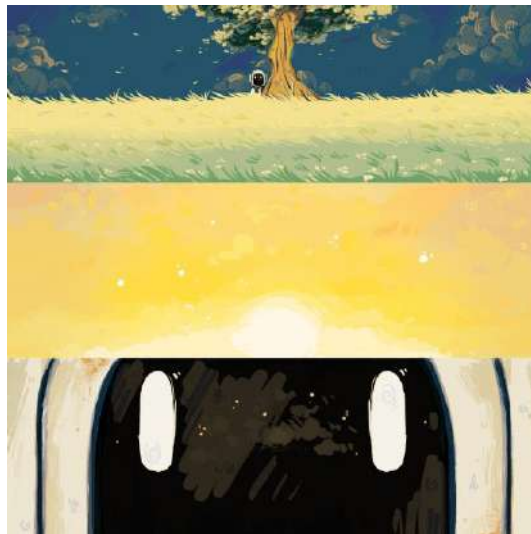


Ilustración 41. De vuelta a ti, escena 2, 3 y 4

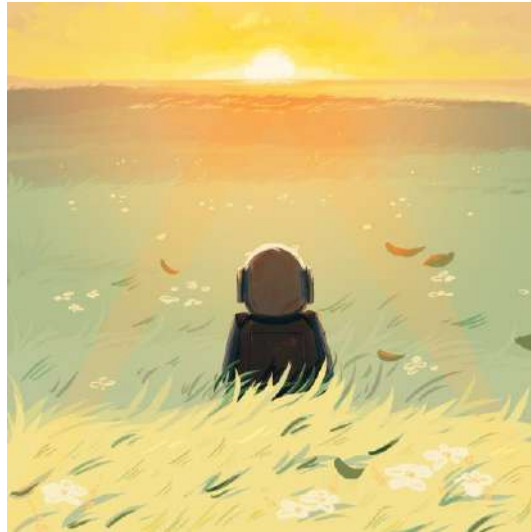


Ilustración 42. De vuelta a ti, escena 5



Ilustración 43. De vuelta a ti, escena 6

La historia inicia (1ra escena), con un robot que se encuentra durmiendo bajo un árbol de un sitio precioso y desolado, luego se despierta (2da, 3ra y 4ta escena) y observa que en el horizonte hay un hermoso amanecer que lo atrae por completo sin razón alguna (hasta el momento). Él se dirige hacia la luz del sol (5ta escena) y se da

cuenta que en el sitio en el que está hay más que solo una luz que lo atrae, observando que a sus pies hay una llamativa pradera que lo satisface (6ta escena).

- ❖ Los colores cálidos le dan una ambientación totalmente luminosa, fantásica y optimista que ayuda a la narrativa como introducción de la historia.

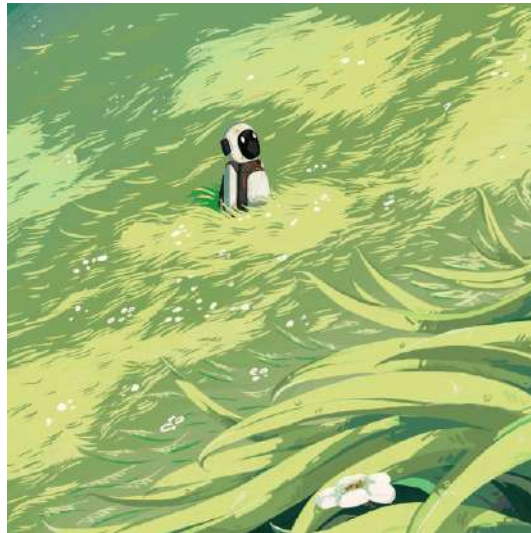


Ilustración 44. De vuelta a ti, escena 7 y 8



Ilustración 45. De vuelta a ti, escena 9



Ilustración 46. De vuelta a ti, escena 10

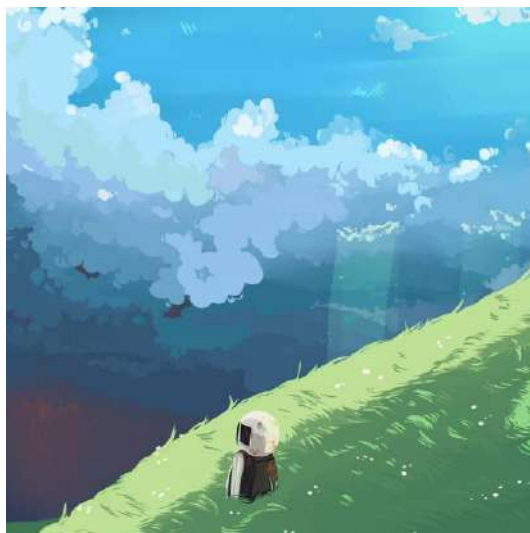


Ilustración 47. De vuelta a ti, escena 11

En su contemplación del lugar que lo rodea (7ma y 8va escena) y del viento que lo abraza, siente como la naturaleza del sitio en su estado más relajante, lo cautiva (9na escena). Observa al precioso cielo azul y sigue su instinto de contemplación del lugar (10ma escena), hasta que nota que se aproxima algo que no pinta muy bien, pero que de cierta forma le sigue atrayendo y se dirige hacia él (11va escena).

- ❖ Los colores de estas escenas representan los aires de serenidad (no literal), del lugar en su máxima expresión. El azul y el verde en conjunto son la pureza de la naturaleza que se encuentra en el sitio, pero ese toque violeta que se visualiza en el cielo simboliza el misterio de que algo desconocido está próximo a suceder que, con un toque de rojo, sin dudas es algo de lo que hay que alertarse.

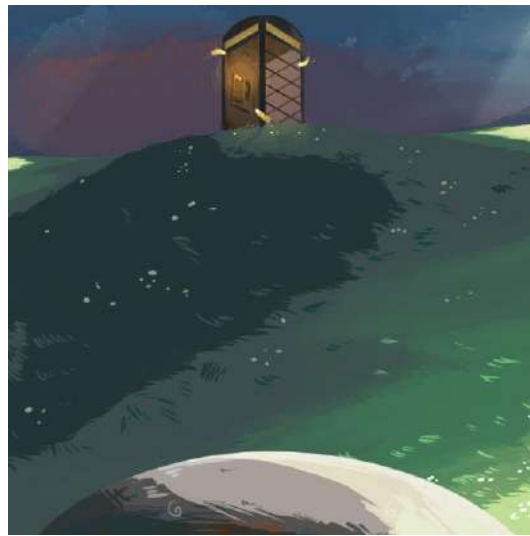


Ilustración 48. De vuelta a ti, escena 12



Ilustración 49. De vuelta a ti, escena 13, 14 y 15



Ilustración 50. De vuelta a ti, escena 16

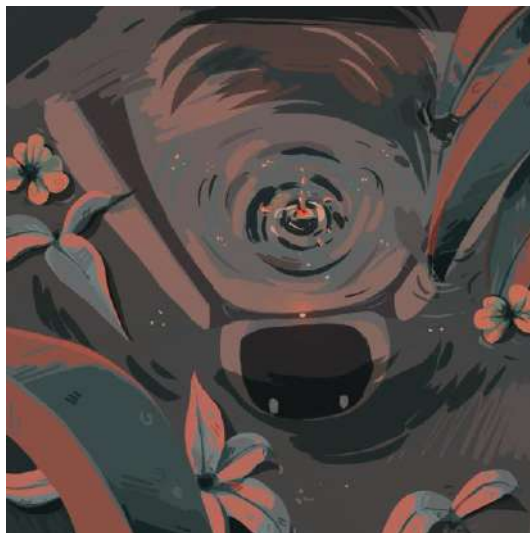


Ilustración 51. De vuelta a ti, escena 17

(12va escena), mientras el personaje avanzaba y el cielo se tornaba poco a poco de color rojo, aparece una cabina telefónica y un vagón de tren (13, 14 y 15 escena), con luces y destellos que los rodean, siendo símbolo de que debería encontrar el rumbo adecuado y no perderse en la curiosidad de lo que podría ser peligroso. Una vez el

personaje ignorando los destellos y siguiendo el rumbo (escena 16), observa que el cielo está bañado en rojo, cayendo gotas sobre él como si de una tormenta malévolas se tratase (escena 17).

- ❖ La representación de estas ilustraciones en cuanto al color son bastantes claras. El rojo es la alerta y el peligro de que algo desfavorable está ocurriendo. El color amarillo de los destellos de los aparatos, también son un tipo de alerta, pero en este caso es positiva y que está presente, para iluminar el camino que se debe seguir.



Ilustración 52. De vuelta a ti, escena 18



Ilustración 53. De vuelta a ti, escena 19

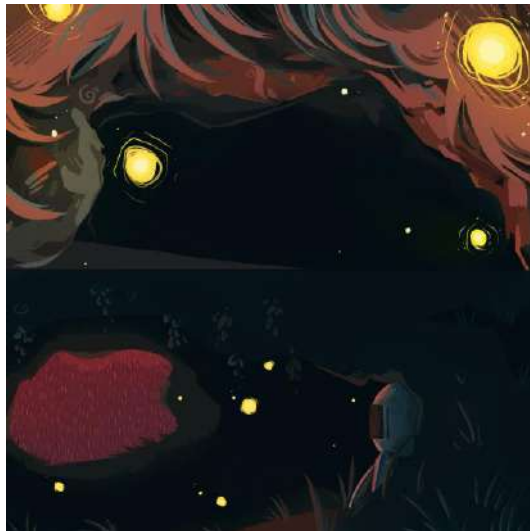


Ilustración 54. De vuelta a ti, escena 20 y 21

Al notar que ya todo ha sido corrompido por la tormenta roja (escena 18), el personaje evita dejarse llevar por ella y trata de huir a pesar de ser totalmente consumido y arrastrado. Con el poco sentido que le queda, observa leves destellos que lo atraen a una pequeña cueva (escena 19) y finalmente se oculta junto con las luces amarillas que han intentado guiarlo desde un inicio (escena 20 y 21).

- ❖ Los tonos rojos representan el peligro que ha sido casi invadido en todo el lugar, al igual que en el personaje. El amarillo de las luces, como ha sido mencionado anteriormente, representa el lado positivo que lo quiere guiar. La tonalidad azul de la cueva es el simbolismo de la calma que se ha conseguido al guardarse en ella.



Ilustración 55. De vuelta a ti, escena 22

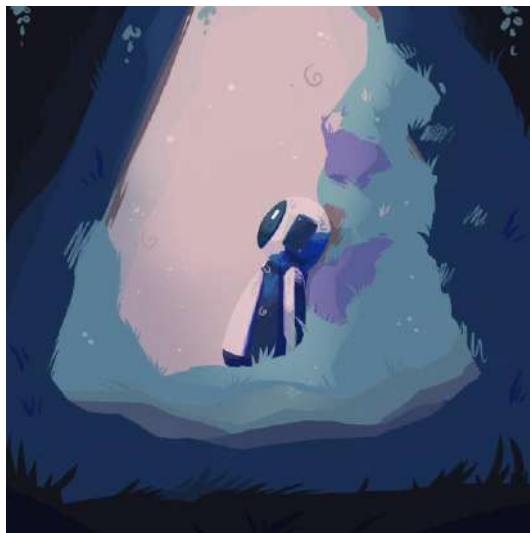


Ilustración 56. De vuelta a ti, escena 23

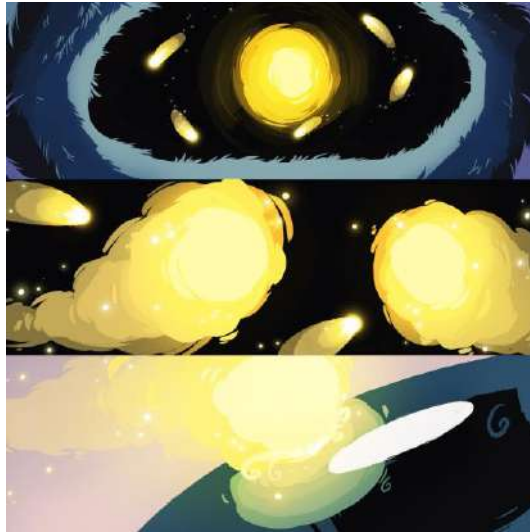


Ilustración 57. De vuelta a ti, escena 24, 25 y 26

El personaje al cubrirse en la cueva entra en un estado totalmente atemporal en donde su alma empieza a regenerarse con ayuda de los destellos que los han guiado (escena 22). Luego una luz lo ilumina desde arriba (escena 23) y se observa la gran luz del sol que vio en un inicio, pero esta vez rodeado de más destellos que se acercan a él y le hacen contacto (escena 24, 25 y 26).

- ❖ El tono azulado de la escena 22, es la representación de la calma y la seriedad del momento que está viviendo el personaje, y el fondo negro azulado es la atemporalidad de la situación. Los tonos celestes de los destellos de luces simbolizan la protección, la limpieza y la sanación del alma del personaje. Los rosados y lilas le dan el toque místico a la narración de la historia, pero sobre todo brinda el misterio y la sabiduría de lo que está ocurriendo en escena. Los amarillos comunican el optimismo y la calidez de lo que se aproxima.



Ilustración 58. De vuelta a ti, escena 27



Ilustración 59. De vuelta a ti, escena 28

Al hacerle contacto, los destellos de luz lo despiertan del estado atemporal en el que se encontraba (escena 27 y escena 28) y es ahí cuando se da cuenta que se encuentra en el mismo sitio del inicio, observando el árbol en el que despertó (escena 28) y entendiendo que el momento que está viviendo es una nueva oportunidad (escena 29).



Ilustración 60. De vuelta a ti, escena 29

- ❖ Se utilizaron colores verdes y marrones en una tonalidad cálida para simbolizar la naturaleza plena en un estado optimista de un amanecer, teniendo como significado que finalmente todo lo que está por ocurrir será orgánico, estimulante y bueno.



Ilustración 61. De vuelta a ti, escena 30

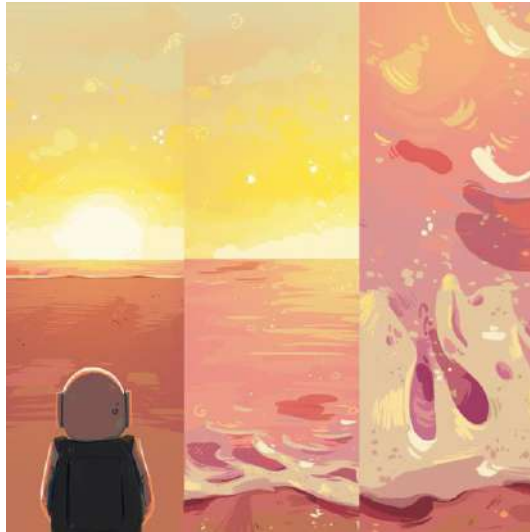


Ilustración 62. De vuelta a ti, escena 31, 32 y 33

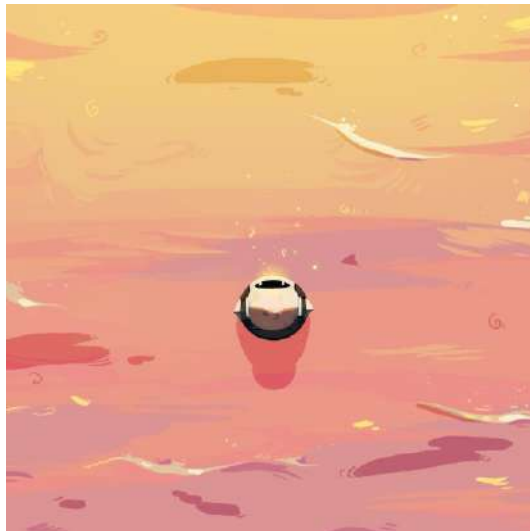


Ilustración 63. De vuelta a ti, escena 34

El personaje observa la luz que lo había atraído en un inicio (escena 30) y decide irse hacia él sin distracciones, solo siguiendo lo que finalmente le traerá paz. Mientras se encamina en su rumbo, llega a una costa en donde se encuentra el sol en su máxima expresión y el mar en total serenidad, dando una escena totalmente romántica de la situación (escena 31, 32 y 33), introduciéndose a él con tal de llegar a su objetivo

(escena 34). Mientras ocurre esto, su cuerpo empieza a rebotar leves destellos de luces.

- ❖ Los tonos rosas, naranjas y amarillos les dan una ambientación muy romántica a las escenas, deslumbrando optimismo, innovación y calidez al final de la historia. El blanco del sol es la pureza y la paz que encontrará el personaje.



Ilustración 64. De vuelta a ti, escena 35



Ilustración 65. De vuelta a ti, escena 36

El personaje al ir directo hacia la luz (escena 35), empieza a desintegrarse, convirtiéndose en uno de los destellos que lo han estado guiando durante todo el camino, dando a entender que fueron otras almas quienes trataban de guiarlo, y yendo a ser parte de la luz del sol (escena 36), como símbolo de haber llegado a su objetivo, consiguió la paz que su alma tanto deseaba.

- ❖ Como se mencionó en las ilustraciones anteriores, los tonos rosados, amarillos y naranjas les dan un filtro totalmente romántico a las escenas, además que el tono cálido ayuda a darle ese sentido acogedor de pertenencia y calidez. El blanco del sol es la pureza conseguida, junto con la paz que el personaje tanto buscó.

4.2.5. Introducción de textos en las ilustraciones

La introducción del texto en las ilustraciones ha sido uno de los puntos más complicados a pesar de ser el más sencillo visualmente. Los textos en las ilustraciones requieren de una gran planificación para crear una armonía visual, de forma que la narración sea totalmente comprensible.

4.2.6. Desarrollo del cuento por escrito

La narración del cuento se hizo de forma poética, para darle apoyo y acompañamiento a las ilustraciones, además de darle una mayor ambientación en la visualización y en la lectura de ésta. El escrito no es el enfoque principal, pero, al ser un cuento-álbum

ilustrado, se requería de este para seguir los parámetros y reglamentos de lo que vendría siendo su definición.

La poesía es la forma escrita y verbal de relatar una historia con un enfoque romántico y armonioso, por lo que fue la mejor opción en cuanto a la redacción de la historia.

DE VUELTA A TI

Bajo un viejo árbol dormía un robot,
no soñaba, no pensaba... solo estaba.

Una vez despierto el brillo del sol lo atrapó,
“¿qué es esto tan grande?”, curioso preguntó.

Se dirigió hacia él por su tibio calor,
pero se detuvo por las ráfagas de viento sin voz.
“No tan rápido”, susurró el viento casi en silencio...
... y cambió su camino hacia lo incierto.

Partía hacia lo desconocido, sin saber a dónde ir...
... entre ecos sin voces que lo hacían latir.
Luces danzaban queriendo guiar al perdido,

él las vio, las ignoró, y siguió el rojo camino.

Todo era niebla, silencio y confusión,

un abismo profundo donde susurra la desolación.

Y en lo más hondo, entre sombras sin sol,

“soy parte de esto”, él pensó.

Envuelto en temor, en su propia perdición,

el robot, vencido, eligió la huida sin dirección.

Halló una cueva en la tierra, sin color ni sonido,

y en silencio volvió a estar dormido.

A su alrededor flotaban destellos callados,

con un brillo tierno, pacífico y encantado.

De pronto, una luz descendió desde arriba,

lo enfocó con fuerza y lo atraía.

Eran almas en formas de destellos que lo llamaban sin cesar,
almas que querían regalarle otra oportunidad.

Y el robot aceptó sin saber el final...

“¿Dónde estoy?”, se preguntó.

“Otra vez aquí”, afirmó.

La luz seguía brillando y deslumbrando igual que la primera vez.

Pero en esta ocasión no dudó ni se desvió,

avanzó con firmeza y su cuerpo brilló.

Destellos suaves nacían de su interior,

como si aceptara su destino sin temor.

Y así, sin mirar atrás, el robot se desprendió y se marchó...

... y por fin, en paz, él descansó.

4.2.7. Poesía dentro de las ilustraciones

La fuente y los colores de los textos han sido seleccionados de forma que convenga a la lectura. Las imágenes al ser la base principal de comunicación, los textos no tendrían que llamar totalmente la atención del lector, pero tampoco hacer que se pierdan entre las ilustraciones.

Parte inicial:



*Ilustración 66. Escena 1
con texto poético*



*Ilustración 67. Escena 2, 3 y 4
con textos poéticos*

Parte media 1:

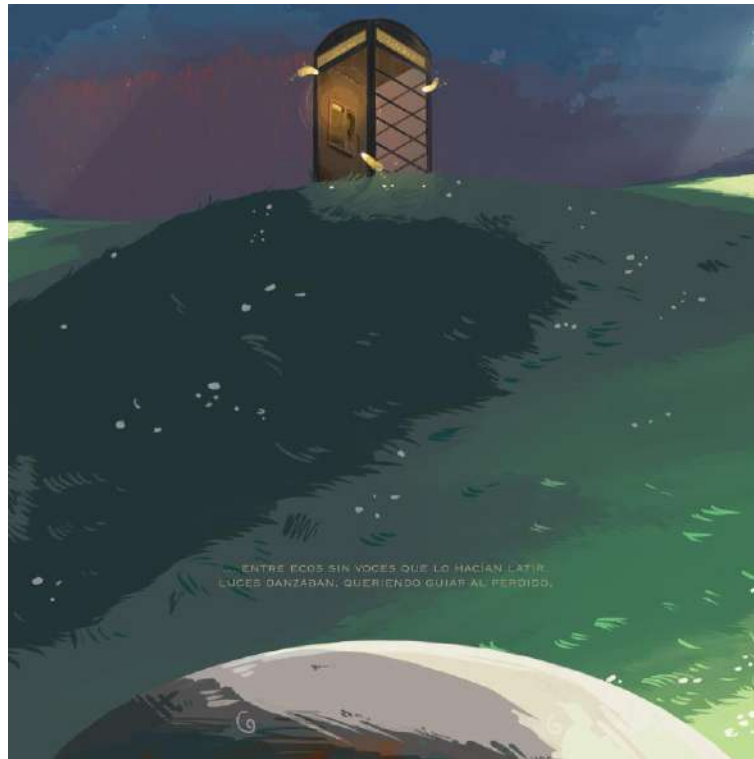


Ilustración 68. Escena 12 con texto poético



Ilustración 69. Escena 13, 14 y 15 con texto poético

Parte media 2:

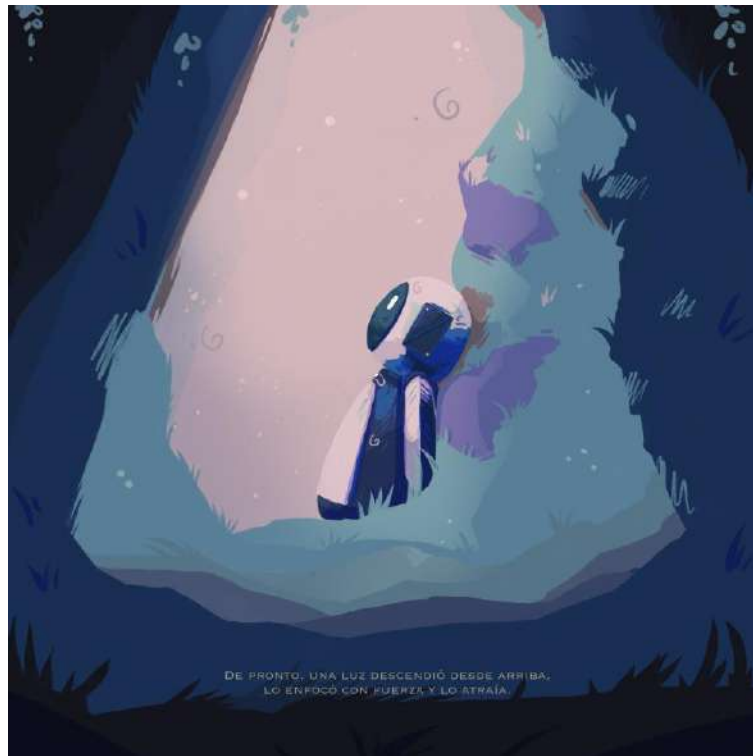


Ilustración 70. Escena 23 con texto poético

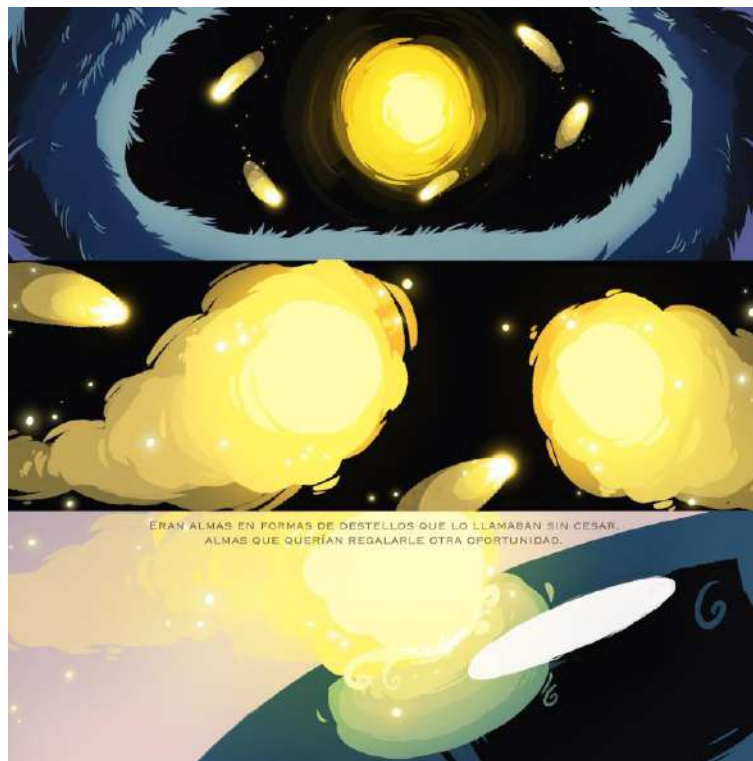


Ilustración 71. Escena 24, 25 y 26 con texto poético

Parte final:

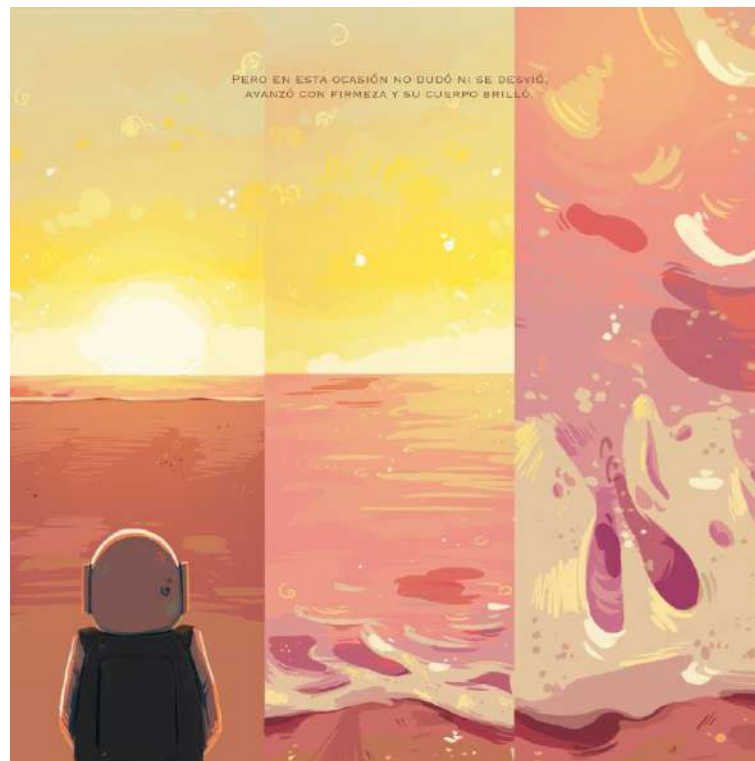


Ilustración 72. Escena 31, 32 y 33 con texto poético



Ilustración 73. Escena 34 con texto poético

4.2.8. Diseño de portada, contraportada y guardas

❖ Portada



Ilustración 74. De vuelta a ti, portada

❖ Contraportada

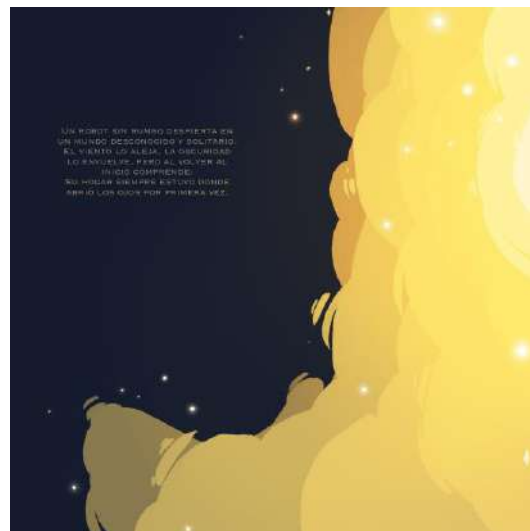


Ilustración 75. De vuelta a ti, contraportada

❖ Guardas

✓ Guarda Inicial



Ilustración 76. De vuelta a ti, guarda inicial

✓ Guarda Final



Ilustración 77. De vuelta a ti, guarda final

4.3. Posproducción

4.3.1 Proceso y desarrollo de impresión del cuento-álbum ilustrado

Luego de tener el trabajo ilustrado digital totalmente listo, se empezó el viaje y la búsqueda de una imprenta que realizara el trabajo físico que se tenía en mente.

Para el acabado se tenía la idea de que su cobertura fuese de tapa dura y sus hojas de un papel como cartoncillo suave (no sabía sobre los materiales con exactitud, pero la idea siempre estuvo clara). Esta descripción no se encuentra en muchas de las imprentas aquí en Panamá, por lo que se tuvo que hacer una gran investigación del lugar que podría ofrecerme ese servicio. Se encontró 5 imprentas que realizaban este trabajo con muy buen acabado, pero curiosamente todas ofrecían diversidades de precios los cuales no sabía si eran exagerados, baratos o acomodados.

Una de las imprentas, que sus trabajos de impresiones me parecían súper hermosos, no respondieron a mis mensajes de cotización, por lo que decidí asistir presencialmente para realizarla, ya que sus trabajos sí me interesaban, y fue la mejor decisión que pude tomar.

❖ Imprenta: Materiales y cotización

La imprenta a la que asistí, y con la que trabajé, se llama PRINTSHOP PANAMÁ. Esta imprenta se dedica a la impresión de libros, stickers, empaques, etc., y es una de las más conocidas y utilizadas en Panamá.

Al ir presencialmente a buscar información y realizar la cotización, me mostraron diversos formatos de impresión de libros, de acuerdo con la descripción de mi trabajo (un cuento-álbum ilustrado), y sin dudas uno de ellos era todo lo que estaba buscando.

LIBRO TRABAJO DE GRADO – PORTADA TAPA DURA – LAMINADO MATTE –
MEDIDA CERRADA 20X20CM – 40 PÁGINAS

HOJAS

Formato: 7,87x7,87 Pulg.

Tipo de Papel: 05-1535 – utopía gloss 118 gms 80tx / 13x19

Gramaje: 72,5

Tintas: 4+4

PORTADA Y CONTRAPORTADA

Formato: 7,87x15,74 Pulg.

Tipo de Soporte: B2- Vellum 118 gms premium blanco smooth

Gramaje: 72,5

Tintas: 4+4

PRESUPUESTO

Ejemplares:	10
Importe:	130,00 dólares
IVA (7%):	9,10 dólares
Importe total:	139,10 dólares
Precio unitario:	13,91 dólares
En USD (Cambio 1):	139,1 dólares

Esta cotización se realizó en base a lo pedido (materiales y tipo de impresión) y a la cantidad exacta que deseaba de impresiones.

❖ **Expansión y ajuste de ilustraciones**

A pesar de haberse hecho una investigación breve sobre cómo se debe ajustar un archivo para enviar a imprimir, lo real es que todo siempre dependerá de los métodos y la forma en que trabaja la imprenta para su mayor facilidad y así conseguir un excelente resultado.

Para que el trabajo se imprimiera con la mejor calidad posible, la imprenta me indicó agregar un margen o sangrado en cada ilustración para que al momento del recorte no quedaran líneas blancas en los bordes. Utilicé el programa de Adobe Illustrator para

agregar los márgenes o sangrados, ya que en otros programas no me lo facilitaban. En la portada y contraportada se agregó un sangrado de 1 pulgada por cada lado, y en las ilustraciones en general un sangrado de 0.125 pulgada. Debo mencionar que estas medidas también siempre dependerán de la imprenta con la que trabajen y su forma de manejo.

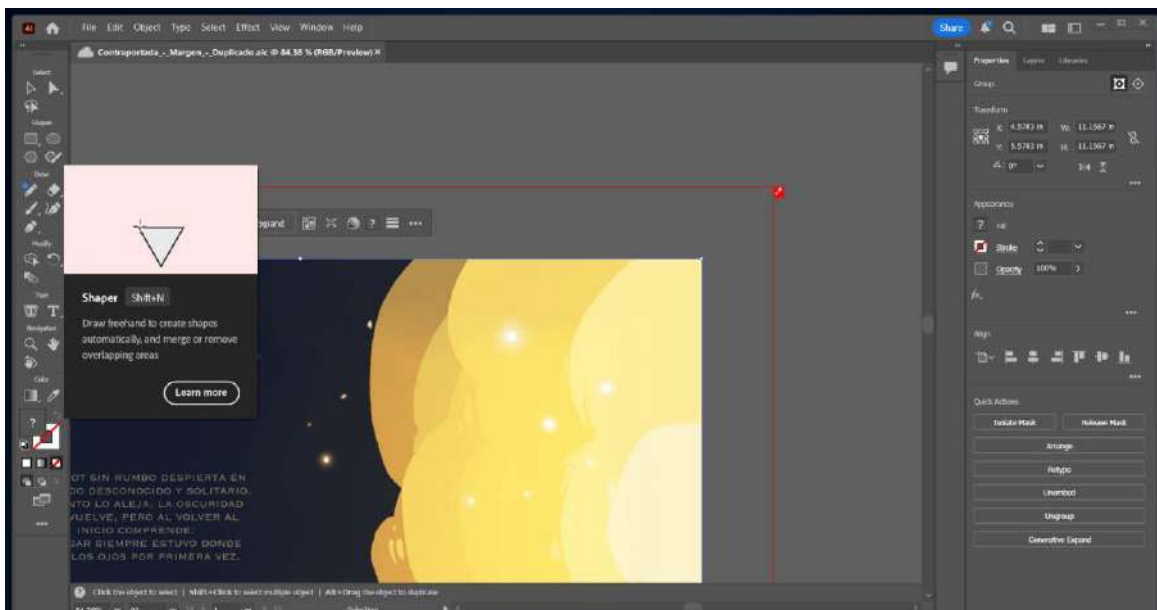


Ilustración 78. Ajuste de sangrado de contraportada 1

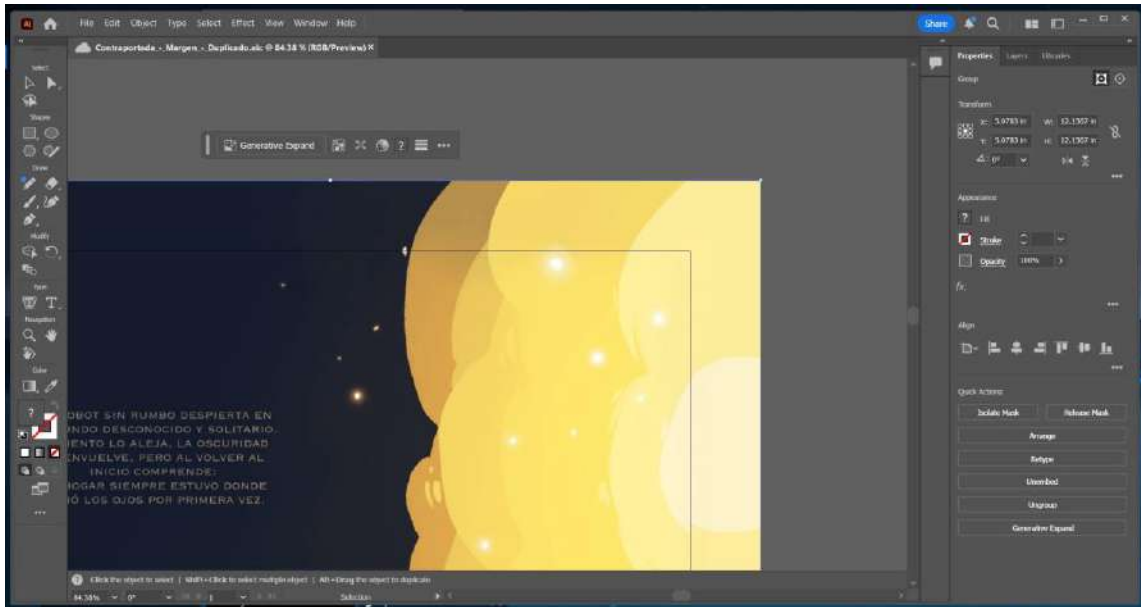


Ilustración 79. Ajuste de sangrado de contraportada 2

Antes de agregar los sangrados en Illustrator, tuve que hacer una expansión, para cada ilustración en Procreate del tamaño total que daría al incluir los sangrados, ya que al haber hecho las ilustraciones en un formato estándar establecido por mi investigación (22x22 cm), me tocó realizarlos manualmente para no perder la calidad de imagen y que todo resultara bien. También es de mencionar que el tamaño de las ilustraciones se pasó a 20x20cm (sin ajustar aún el tamaño final al agregar los bordes), por el formato de impresión seleccionado.

Se transformaron las pulgadas solicitadas en centímetros porque las ilustraciones trabajadas en Procreate estaban en ese formato y no en pulgada.

ILUSTRACIONES GENERALES

$0.125'' = 0.32 \text{ cm}$ $20\text{cm} + 0.32 \text{ cm} \times \text{lado} = 20.64 \text{ cm}$ Medida total: 20.64 cm

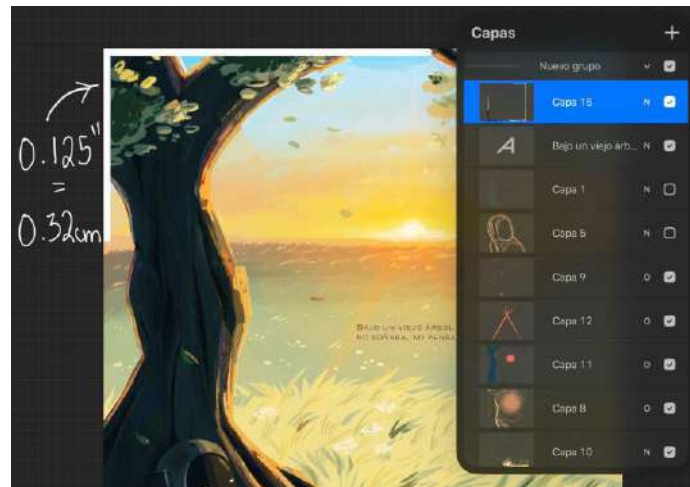


Ilustración 80. Extensión del tamaño de las ilustraciones

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y CONTRAPORTADA

$1'' = 2.54 \text{ cm}$ $20\text{cm} + 2.54 \text{ cm} \times \text{lado} = 25.08 \text{ cm}$

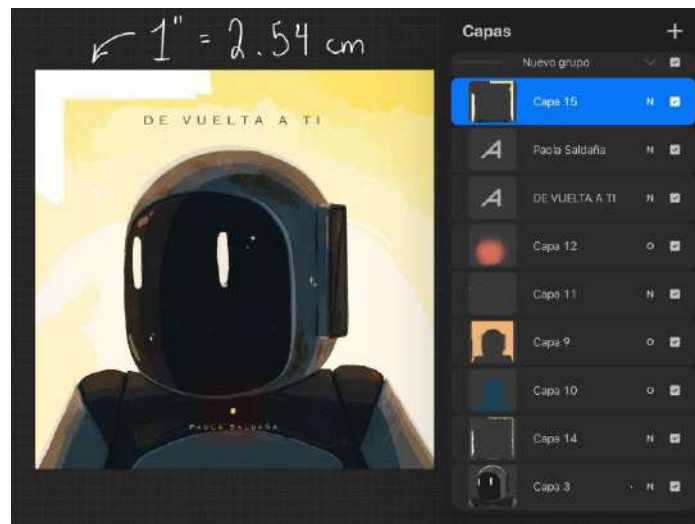


Ilustración 81. Extensión del tamaño de la portada

Sinceramente fue uno de los momentos más estresantes, pero con total paciencia se pudo lograr.

Terminada la expansión de todas las ilustraciones en Procreate, se realizó el proceso de sangrado real en Illustrator que fue bastante sencillo. Se envió el archivo final a la imprenta para su revisión, junto con la fuente utilizada dentro de las ilustraciones; y una vez que me dieron el visto bueno del archivo, empezaron el trabajo de impresión. Todo este punto tomó aproximadamente 1 mes y medio.

❖ **Muestra y entrega de impresión**

1 semana luego de que la imprenta me dio el visto bueno del archivo para la impresión, me citaron presencialmente para mostrarme la muestra que habían realizado y así confirmar que todo estaba correctamente para proseguir. Ya confirmado que la muestra estaba hermosa y de muy buena calidad de impresión, se tomó 1 semana más de trabajo para terminar los 10 ejemplares, y pasado este tiempo, finalmente se retiró el proyecto impreso y completo.

4.3.2 Resultado impreso del cuento-álbum ilustrado “De vuelta a ti”

Al final se dieron 10 ejemplares del cuento-álbum ilustrado por tema de que la imprenta trabaja en cantidades grandes de impresiones, y esta era la cantidad mínima solicitada por ésta.



Ilustración 82. Ejemplares del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti"



Ilustración 83. Portada y contraportada del cuento-álbum "De vuelta a ti"



Ilustración 84. Parte interna del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti" 1



Ilustración 85. Parte interna del cuento-álbum ilustrado "De vuelta a ti" 2

CONCLUSIONES

Este proyecto se construyó con el uso de la teoría del color como medio de comunicación, tanto emocional como simbólica. Se creó dentro del programa Procreate una serie de 35 ilustraciones originales, en la que cada una de ellas a través de todo su proceso lograron el desafío de transmitir una historia sin depender del texto incluido.

No es de mentir que su desarrollo ha sido un gran reto por su exigencia, tanto técnica como creativamente. Cada ilustración fue un desafío que implicó de una gran planificación detallada, una comprensión y análisis de la teoría del color, y un compromiso fundamental para que la narrativa tuviese coherencia. Además, con el uso del estilo y la esencia personal de las decisiones cromáticas, se pudo brindar una experiencia visual mucho más profunda junto al uso de texturas, transparencias, entre otros. Crear una historia con una atmósfera fantástica no es fácil, por lo que se realizó el mejor trabajo posible para obtener el equilibrio de las luces y sombras, los colores, la composición y sobre todo el mensaje que se quería transmitir en el mundo de fantasía.

La realización de las ilustraciones en formato digital facilitó de forma técnica la creación de un mundo visual simbólico y coherente.

Este proyecto demuestra que ilustrar no solo se basa en acompañar figurativamente un texto, sino construirlo desde un lenguaje propio como lo es el color, dándole valor,

voz y el mayor protagonismo; que revele que la ilustración no solo es para mostrar, sino para que hable, se sienta y guíe. En definitiva, el proyecto confirma el valor del color como herramienta creativa y expresiva y, que contar con imágenes es un acto completo de narrar.

RECOMENDACIONES

A partir del desarrollo del cuento-álbum ilustrado con base a la teoría del color como forma de expresión y comunicación, se recomiendan puntos importantes que fortalezcan a proyectos similares en el futuro.

Entre estas recomendaciones están:

- ❖ Profundizar el estudio del color, desde la integración de un enfoque psicológico, semiótico y visual, para un mayor impacto emocional y simbólico en la narración.
- ❖ Explorar con distintas técnicas digitales y tradicionales de ilustración para conseguir resultados visuales que enriquezcan todo el proceso creativo; y experimentar con nuevos estilos y nuevas paletas de colores para lograr una mayor expresión y coherencia al narrar a través de las ilustraciones.
- ❖ Considerar trabajar con un diseñador gráfico y editorial para una evaluación sólida sobre el trabajo a imprimir y así obtener una producción con un toque más profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albarrán, A. (21 de Diciembre de 2019). *Alberto Albarrán*. Obtenido de Alberto Albarrán:

<https://www.albertoalbarran.com/2019/12/un-proceso-de-diseno-para-la-elaboracion-de-un-libro-ilustrado/>

Carbonari, C. (11 de Enero de 2019). *Proyectos Ilustrados*. Obtenido de Proyectos

Ilustrados: <https://www.proyectosilustrados.es/album-ilustrado-palabra-e-imagen/>

Centro Pixels. (16 de Septiembre de 2022). *Centro Pixels*. Obtenido de Centro Pixels:

<https://centropixels.com/herramientas-ilustracion-digital/>

FasterCapital. (10 de Junio de 2024). *FasterCapital*. Obtenido de FasterCapital:

<https://fastercapital.com/es/contenido/Narrativa-visual--Psicologia-del-color--Psicologia-del-color--establecimiento-del-estado-de-animo-en-la-narracion-visual.html>

García-allen, J. (21 de Mayo de 2016). *Psicología y Mente*. Obtenido de Psicología y

Mente: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

GCFGlobal. (2019 de Febrero de 2019). *GCFGlobal*. Obtenido de GCFGlobal:

<https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/teoria-del-color/1/>

González, J. (13 de Agosto de 2019). *TTAMAYO*. Obtenido de TTAMAYO:

<https://www.ttamayo.com/2019/08/psicologia-del-color/>

Lario, M. (8 de Enero de 2013). *El gato azul prusia*. Obtenido de El gato azul prusia:
<https://elgatoazulprusia.blogspot.com/2013/01/maquetar-con-indesign-un-album-ilustrado.html>

Lario, M. (4 de Febrero de 2016). *el gato azul prusia*. Obtenido de el gato azul prusia:
<https://elgatoazulprusia.blogspot.com/2016/02/narracion-visual-la-ilustracion-como.html>

Letras Claras. (s.f.). *Letras Claras*. Obtenido de Letras Claras:
<https://letrasclaras.net/teoria-literaria/semiotica-color-literatura-pinceladas-significado/>

LHM. (26 de Abril de 2023). *La Habichuela Mágica*. Obtenido de La Habichuela Mágica:
<https://www.lahabichuelamagica.com/?p=1973#:~:text=manera%20m%C3%A1s%20efectiva.-,El%20uso%20del%20color%20en%20la%20narrativa%20visual%20puede%20ser,profundidad%20a%20una%20obra%20visual.>

Nicolás, S. (2022). *Alaestrella*. Obtenido de Alaestrella: <https://alaestrella.com/que-es-un-album-ilustrado/>

Pagels, M. (s.f.). *Viva leer copec*. Obtenido de Viva leer copec:
<https://vivalearcopec.cl/descubre-mas/reportajes/el-uso-del-color-en-los-libros-infantiles>

Pérez, A. (6 de Mayo de 2019). *ES DESIGN*. Obtenido de ES DESIGN:
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

pixcap. (17 de Marzo de 2024). *pixcap*. Obtenido de pixcap:
<https://pixcap.com/es/blog/estilos-de-ilustracion>

Puri. (15 de Diciembre de 2020). *Puri Salví*. Obtenido de Puri Salví:
<https://purisalvi.com/el-album-ilustrado/>

Rodríguez, H. (30 de Septiembre de 2021). *crehana*. Obtenido de crehana:
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/descubre-el-programa-perfecto-de-ilustracion/>

Ryan. (20 de Julio de 2023). *21Draw*. Obtenido de 21Draw: https://www.21-draw.com/es/illustration-styles/?d_currency_code=multi&srsId=AfmBOookW2z3xYQrbXcXyNZ4f1Oedp2-GIKmJKvNLxpsCzLlIdoKAwLh2

Toro, C. (1 de Junio de 2023). *DOMESTIKA*. Obtenido de DOMESTIKA:
<https://www.domestika.org/es/blog/11265-el-color-como-recurso-narrativo-transmitiendo-emociones-a-traves-de-la-paleta-cromatica>

U. El Bosque. (22 de Febrero de 2024). *UNIVERSIDAD EL BOSQUE*. Obtenido de UNIVERSIDAD EL BOSQUE: <https://www.unbosque.edu.co/educacion-continuada/blog-educacion-continuada/tecnicas-de-ilustracion-digital>

Viladrich, G. (10 de Abril de 2018). *teopalacios*. Obtenido de teopalacios:
<https://teopalacios.com/crear-un-album-ilustrado/>

Villalobos, C. (20 de Enero de 2023). *HubSpot*. Obtenido de HubSpot:
<https://blog.hubspot.es/marketing/teoria-del-color>

Villar, M. (2 de Noviembre de 2021). *Mar Villar*. Obtenido de Mar Villar:
<https://marvillar.es/teoria-del-color-guia-practica-para-ilustradores-y-artistas/#:~:text=En%20ilustraci%C3%B3n%20dise%C3%B1o%20pintura%2C,conseguir%20el%20efecto%20que%20deseas>.

Vonne, L. (29 de Abril de 2015). *hipertextual*. Obtenido de hipertextual:
<https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>

ANEXO DE DOCUMENTOS

❖ Cotización de impresión



Presupuesto n° 176973 (Pg. 2)

40 Págs.

Formato: 7,87x15,74 Pulg.
Tipo de papel o soporte: 05-1535 -utopia gloss 118 gms 80x / 13x19
Gramaje: 72.5
Tintas: 4+4

Formato: 7,87x15,74 Pulg.
Tipo de papel o soporte: 82+ vellum 118 gsm premium blanco smooth
Gramaje: 72.5
Tintas: 4+4

Ejemplares: 10
Importe: 130,00 Dólares
IVA (7%): 9,10 Dólares
Importe total: 139,10 Dólares
Precio unitario: 13,910 Dólares
En USD (Cambio 1): 139,1 USD

* Esta cotización tendrá una validez de 30 días a partir de la presente fecha.
a. Forma de pago: 100% a la aprobación para clientes contados.
b. A partir de la aprobación del arte, se estimará el tiempo de entrega dependiendo

Presupuesto n° 176973 (Pg. 3)

a. la clempeidad del trabajo.

c. De haber algún reclamo de calidad de producción el cliente tendrá tres (3) días para enviar por escrito la notificación junto con el producto defectuoso.

d. Las pruebas de color tienen un costo según las características del trabajo.

e. Es entendido que la entrega hasta del 10% de más sobre la cantidad solicitada se considera normal.

f. El cliente conviene que, si el importe que cubre esta orden y/o pedido no fuese pagado a su vencimiento, tendrá un cargo de 2% mensual sobre los saldos pendientes. Adicionalmente, será responsable de todos los gastos legales y otro en que la imprenta deba incurrir para lograr el cobro.

Favor emitir cheque a nombre de: GAD PRINT S.A.

Transferencias o depósitos: BANCO GENERAL / Cta. Comente: 03-97-01-120937-8

g. El cliente conviene a cubrir el importe de cargo por cheque devuelto el cual tendrá un cargo por B/. 50

❖ Revisión de Español

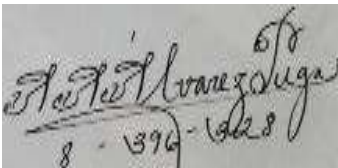
Panamá, 14 de noviembre de 2025

PROFESORES

E. S. M.

La presente nota, certifica que la estudiante **PAOLA SALDAÑA**, sometió a la consideración del profesor **Alberto Álvarez Puga**, con cédula de identidad personal número **8-396-328**, la revisión de fondo y forma, del **Trabajo de Grado**, para optar al Título de **Licenciatura en Artes Visuales**, en la **Universidad de Panamá**.

Sin más. Atentamente,

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature reads "Alberto Álvarez Puga" and below it, the ID number "8-396-328" is written.

Alberto Álvarez Puga
Profesor de Español
Cédula: 8-396-328
Registro del Diploma No. 70403

UNIVERSIDAD DE PANAMA

LA FACULTAD DE

Humanidades

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Alberto Anel Álvarez Puga

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TITULO DE

**Licenciado en Humanidades
con Especialización en Español**

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS **quince**
DIAS DEL MES DE **Noviembre** DE MIL NOVECIENTOS **noventa y nueve**

[Signature]
Rector
Ciudad 70405
Teléfono Personal 8-300-308

[Signature]
Decano

[Signature]
Rector



Alberto Álvarez Puga
8-396-328

HOJA DE VIDA
Alberto Anel Álvarez Puga
Calle F, El Cangrejo
Teléfonos: 391-5894, 69823490, 6602-7597, 998-2848
Correo electrónico: alberal72@gmail.com

ESTUDIOS

- | | |
|-----------|---|
| 2008 | Diplomado en Competencias Docentes.
Universidad Americana de Panamá. |
| 2005 | Maestría en Administración Educativa.
Universidad de Panamá. |
| 2001-2002 | Maestría en Docencia Superior.
Universidad Latina de Panamá. |
| 2000 | Postgrado en Literatura Panameña.
Universidad de Panamá. |
| 1999 | Postgrado en Docencia Superior.
Universidad de Panamá. |
| 1999 | Profesor de Educación Media con especialización en Español.
Universidad de Panamá. |
| 1998 | Licenciado en Humanidades con especialización en Español.
Universidad de Panamá. |

EXPERIENCIAS

- | | |
|-----------|---|
| 2015-2017 | Promotor y Facilitador del Seminario Holocausto: Tolerancia y Valores para la Formación de Líderes (Fundación Nunca Olvidar). |
| 2015 | Formación de Docentes Promotores de Derechos Humanos |
| 2014 | Seminario Taller: Integración de Recursos y Herramientas Tecnológicas para la Educación Fase 2. |
| 2014 | Seminario Taller: Integración de Recursos y Herramientas Tecnológicas para la Educación Fase 1. |

2014	Actualización de Procedimientos Técnicos y Administrativos para Centros Educativos.
2014	Facilitador del Seminario Estrategias Innovadoras para el Desarrollo de los Contenidos Curriculares dirigido a Facilitadores de la Región Educativa Emberá Wounán.
2013	Seminario Taller: Estrategias Innovadoras para el Desarrollo de los Contenidos Curriculares dirigido a Facilitadores Nacionales.
2013	Seminario Taller: Holocausto: Tolerancia y Valores para la Formación de Líderes Responsables.
2013	IV Congreso Internacional de la Lengua Española.
2011	Uso Pedagógico de las Nuevas Tecnologías en Educación Fase 2.
2011	Uso Pedagógico de las Nuevas Tecnologías en Educación Fase 1.
2011 - 2015	Asesor de Oratoria 2011, MEDUCA, CABLE & WIRELESS PANAMÁ, CAJA DE AHORROS.
2009	Actualización y Técnicas Metodológicas para el buen Uso del Idioma Español.
2008-2024	Profesor de Español. Instituto Nacional de Panamá.
2008	Profesor de Redacción y Ortografía para Corredores de Seguro. Compañía de Seguros ASSA.
2006-2008	Corrector de Estilo para la Revista Empresario. Diario La Prensa
2000-2007	Profesor de Español. Primer Ciclo Panamá.
2000-2007	Profesor de Español. Instituto de Formación Marítima Juan Sebastián Elcano, Panamá Centro.
2005-2007	Facilitador. Cursos de Ortografía y Redacción para Ejecutivos. Universidad Corporativa y de Negocios.

2005-Actualidad	Profesor de Español, Expresión Oral y Escrita, Redacción y Ortografía, Técnicas de la Comunicación, Teoría de la Comunicación, Diferencia Humana y Pensamiento Crítico, Ética Profesional, Ética en los Negocios y Métodos de Estudio. Universidad Americana.
2001	Español, Reglas de Uso Frecuente en la Enseñanza del Idioma. Ministerio de Educación.
2001	Educación en Valores. Ministerio de Educación.
2001	Administración Escolar. Ministerio de Educación.
2001	Legislación Escolar. Ministerio de Educación.
2001	Elaboración de Módulos. Ministerio de Educación.
2001	Los docentes y su función ante los medios de Comunicación. Ministerio de Educación.
2000	El Currículum Académico del Nuevo Siglo. Ministerio de Educación.
1999	Detección de Problemas de Aprendizaje. Ministerio de Educación.
1999-2007	Profesor de Español como segunda Lengua. Universidad Latina de Panamá.
1999	Primer Congreso de Literatura Panameña, Literatura Panameña. Universidad de Panamá.
1998	Oratoria. Universidad de Panamá.
1997	Teoría y Creación Literaria. Universidad de Panamá.
1997	Análisis Literario y Sociológico de Obras Panameñas e Hispanoamericanas. Universidad de Panamá.
1997	Estrategias para la Enseñanza de la Ortografía. Universidad de Panamá.

