

## ÍNDICE

- **Introducción.....** pág.2
- **Creación paso a paso .....** pág.2
  - **Documentación .....** pág.2
  - **Iconografía .....** pág.3
  - **Boceto .....** pág.4
  - **Dibujo a lápiz .....** pág.5
  - **Color en base acuarela .....** pág.5
  - **Perfilado tinta china .....** pág.5
  - **Escaneado .....** pág.6
  - **Retoques .....** pág.6
  - **Resultado final Genio .....** pág.7
- **Maquetación ilustración .....** pág.7
- **Resultado final de la entrada .....** pág.8
- **Conclusión .....** pág.8

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo se han elaborado 54 ilustraciones diferentes para ilustrar el libro, y cada una tiene una documentación y un trasfondo capaz de crear un libro entero para cada una. Como dicho trabajo sería muy extenso se ha utilizado el patrón del ser mitológico llamado Genio para ejercer como ejemplo de la creación de las entradas del libro, puesto que, todas las ilustraciones han tenido un proceso de creación similar, así se puede extrapolar a cualquier ilustración que proceda dentro del libro editado al que hace referencia este apéndice.

## CREACIÓN PASO A PASO

Se efectuaron varias pruebas para cada ser descrito, al final se encontró un patrón común y en base a ese patrón se elaboraron todos los dibujos principales que iban a formar parte del corpus del libro siguiendo el proceso siguiente, en el que se utiliza al “Genio” como ejemplo, paso a paso.

- **Documentación:** Se han consultado y catalogado varias fuentes que describen a los genios de varias maneras. Desde las más antiguas hasta las populares. Los genios primitivos se les describe como seres antropomórficos, animales o plantas, siendo una especie de espíritus guardianes y/o similar. El paso del tiempo ha hecho que se conviertan en duendes con poderes mágicos. Los *Djinn*, serían los genios originales, debido a la transcripción escrita al latín *genius*, de la que deriva la palabra en español genio; tiene una larga tradición en culturas tan antiguas como Sumeria o Babilonia. Las culturas antiguas diferenciaban a estos espíritus como Djinn, los buenos; los Ifrits, los traviesos y los Shaitans, los malvados. Aunque cada tipo de “genio” variaba entre región y época. Al final el Djinn y el Genio se mezclan hasta llegar al Genio que conocemos de manera arquetípica y popular. Para este trabajo se han mezclado varios tipos de genio para conseguir una especie de síntesis y crear a “nuestro propio genio”. En el Islam hay todavía reminiscencias de su pasado persa añadiendo a los genios como la tercera raza inteligente creada por Allah, junto con los humanos y los ángeles: “*Hemos creado al hombre de barro, de arcilla moldeable Antes, del fuego ardiente habíamos creado a los genios.*”(Corán, 15, 26-27)

**Comentario:** Algunas fuentes populares en las que aparecen los genios:

- Aladín: En esta película de Disney, basada en un cuento de “Las mil y una noches” Aparece el genio arquetípico que se tiene en la mente de la sociedad actual.

- Alí Ba Ba y los 40 ladrones: Aquí encontramos al genio consejero y guadián.
- Simbad el Marino: Aquí tenemos al genio de la lámpara y del anillo, el que concede deseos y el que te lleva a cualquier parte.
- Wishmaster: Cuatrilogía de películas de terror dirigida por Robert Kurtzman, muestra a un Djinn malvado que concede deseos de manera tan literal que destruye a la persona que ha pedido el deseo.
- Gerald de Rivia: En esta saga de libros que reinventa los cuentos populares, el genio aparece como un ser poderoso que si se consigue encerrar puede conceder deseos.
- **Iconografía:** Hay miles de ilustraciones, dibujo y referencias de los genios. Antaño se les representaba de forma antropomórfica, otras como si fuesen híbridos de animales y/o plantas o solamente como animales. Posteriormente se les atribuyó una forma humana y a veces se le añadían complementos como alas, se puede observar en el relieve de Dur Sharrukin. Luego observamos como en el Islam se los representa como una especie de demonios, algunas veces, pero al final la figura del genio ha evolucionado hasta ser un humanoide de rasgos orientales, ataviado con ropajes partos o islámicos y cuyas piernas suelen ser una nube o una forma etérea que le permite flotar. Actualmente la figura de genio que se tiene en mente es la que nos proporcionó la película de animación Aladín de Disney; y sus respectivas variantes de genios que aparecieron durante la serie animada del mismo nombre posteriormente, como genios rojos, genios chica, genios verdes... pero todos con rasgos y vestimenta oriental, la capacidad de conceder deseos y estar encerrados en un objeto.



Ilustración 1: Genio Alado del palacio de Sargón II, en Dur Sharrukin en Khorsabad, 716–713 a. C.



Ilustración 2: Djinn islámico S.XVII



Ilustración 3: Djinn de Lukas Lepicovky



Ilustración 4: Djinn Nikolai Ostertag



Ilustración 5: Djinn de Wishmaster



Ilustración 6: Genio de Aladín de Disney

- **Bocetos:** Al final me decidí a realizar un genio arquetípico, con turbante, bigote y barba oriental, ropajes orientales y flotando sobre una vaporosa cola en lugar de piernas., concretamente saliendo de la lámpara. Quería que fuera fácil de reconocer, como el genio que todos tenemos en mente, pero con mi toque personal, basándome en el genio de Aladín.

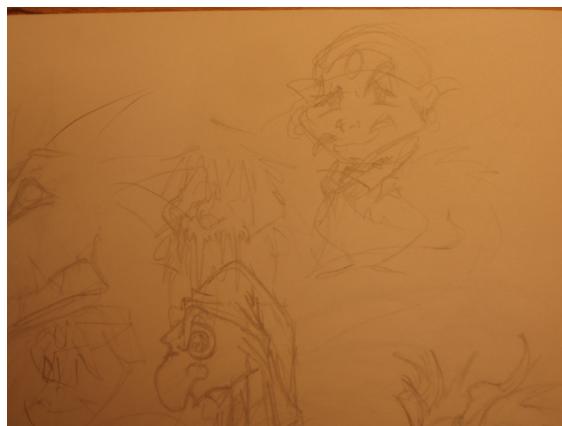
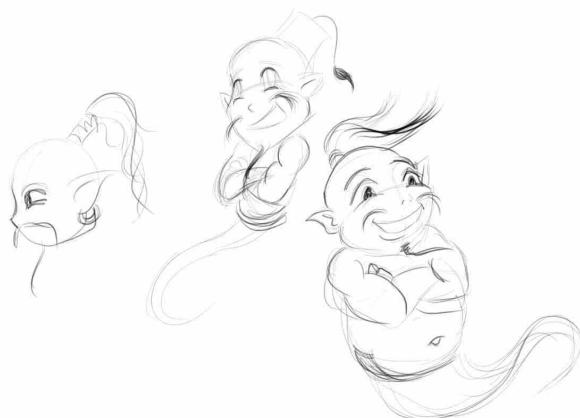


Ilustración 7: Bocetos del Genio



- **Dibujo a lápiz:** Una vez encontrado el diseño definitivo, lo dibujamos bien a lápiz. El resultado es un genio con turbante saliendo de la lámpara con facciones y complementos orientales.



*Ilustración 8: Dibujo a lápiz final*

- **Color en base a acuarela:** Coloreamos con acuarela de forma tradicional.



*Ilustración 9: Proceso coloreado*

- **Perfilado con tinta china:** Lo perfilamos con tinta china una vez seco para darle un valor de línea sin que se difumine con el color.



*Ilustración 10: Dibujo natural finalizado*

- **Escaneado:** Escaneamos el dibujo, como pierde intensidad de color al pasarlo a formato digital, le retocamos las curvas y le ajustamos los niveles para conseguir el contraste de la acuarela natural.

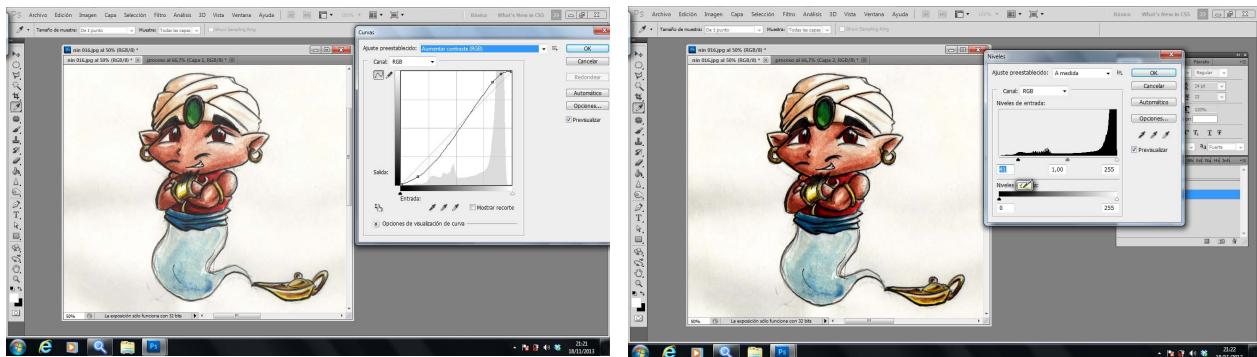


Ilustración 11: Preparación digital

- **Retoques:** Para terminar le añadimos unos retoques de pincel al cuerpo del dibujo. Una vez terminado, le añadimos un fondo desértico en acuarela a parte, para darle más protagonismo al dibujo central y que no pierda protagonismo. Borramos el sólido del fondo y dejamos al descubierto el dibujo del genio, y le bajamos la opacidad al fondo para alejarlo y le elaboramos una sombra para integrarlo mejor en el dibujo general.



Ilustración 12: Retoque y fondo



Ilustración 13: Retoque aplicados finales

- **Resultado final del genio:** El color blanco se elimina para dejar el sólido de fondo transparente y le añadimos un capa en modo multiplicar del mismo color que el pergamo de fondo del libro para integrarlo mejor. Y así queda el dibujo final de la entrada que se incrustará en el libro.



Ilustración 14: Dibujo preparado para incrustar en texto

## MAQUETACIÓN ILUSTRACIÓN

Con la página de la entrada del Genio terminada<sup>1</sup> Luego colocaremos la ilustración mediante un vínculo al texto maquetado en Indesing dentro de los márgenes.

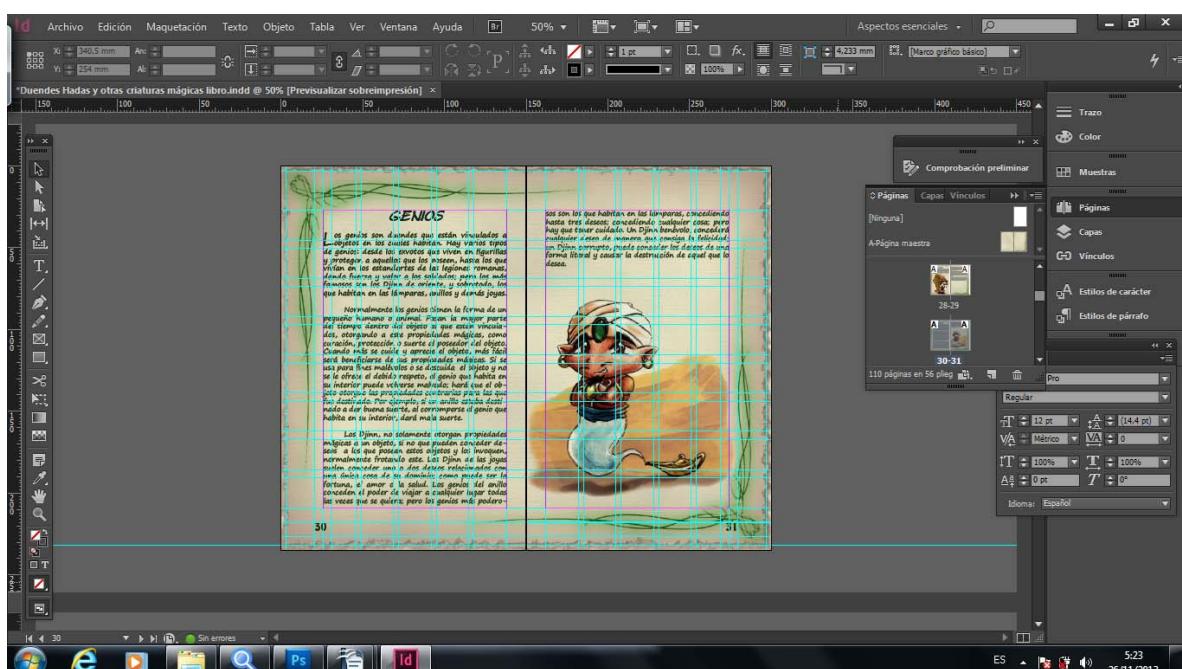


Ilustración 15: Maquetación y colocación del dibujo incrustado

<sup>1</sup> Ver páginas 36 a 39 del trabajo principal, Duendes, Hadas y otras criaturas mágicas para comprobar la elaboración de la página.

## RESULTADO FINAL DE LA ENTRADA

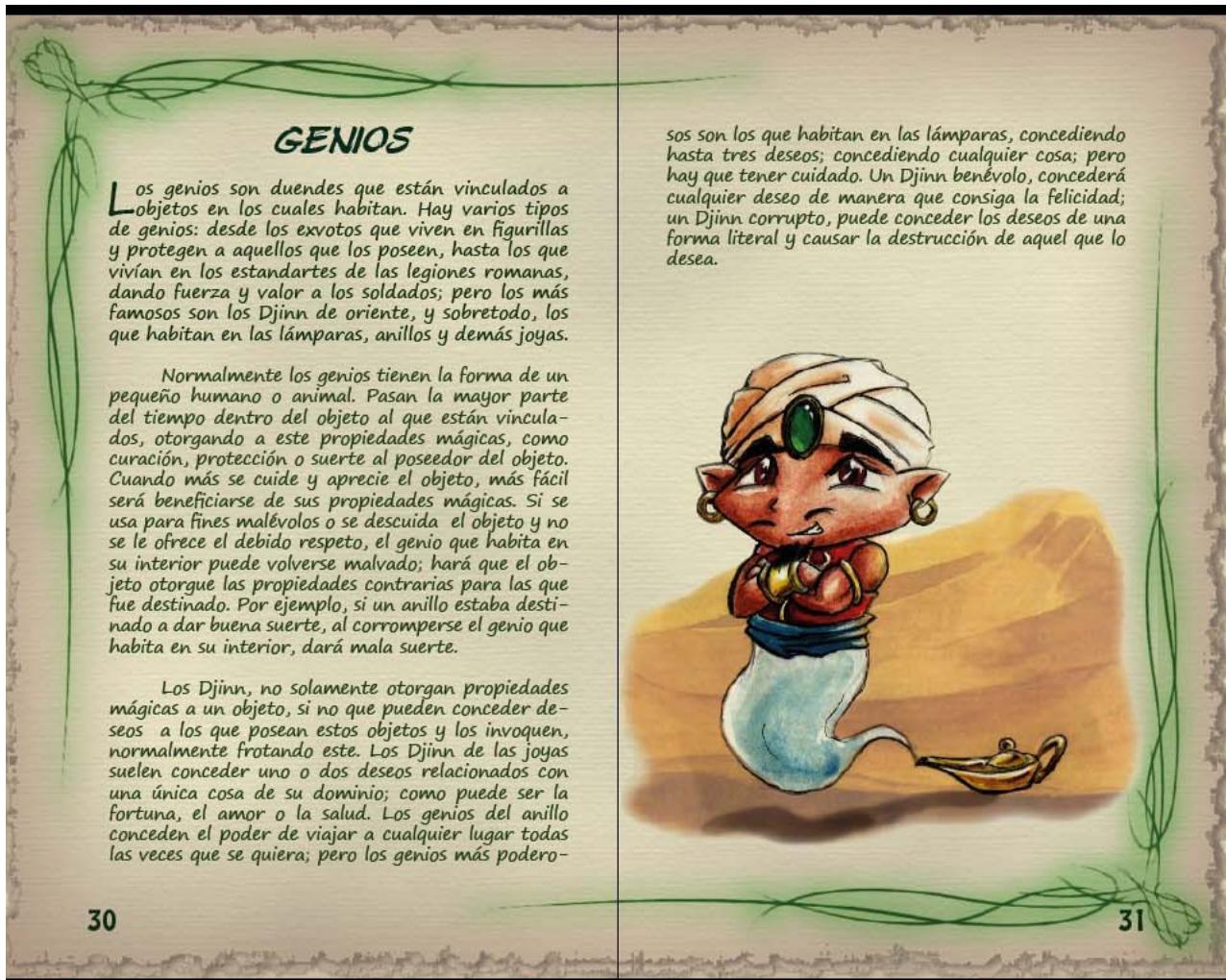


Ilustración 16: Resultado final y plantilla para realizar las demás entradas del libro

En algunas páginas, la ilustración era demasiado grande o el texto demasiado extenso, así que se recurrió a que el texto contorneara la figura, utilizando el canal alfa, y retocando los vectores para suavizar la transición en caso de que la fluidez del mismo entorpeciera la lectura.

Éste ha sido el proceso utilizado en cada dibujo interior del libro.

## CONCLUSIÓN

El resultado final ha sido satisfactorio y ha sido la plantilla utilizada en cada uno de los dibujos del interior del libro. Gracias a este proceso he utilizado diversos métodos de ejecución, tanto tradicional como digital, aunque me he movido por unos márgenes concretos con una definición muy clara de lo que quería pero con alguna que otra pequeña variación, fruto de la experimentación de los recursos que tenía a mano, sobretodo en la parte digital.

Mi cometido fue, desde el principio, el de evitar mucho el retoque a los dibujos originales en

acuarela dejando la ilustración lo más natural posible, para que no pareciese una obra elaborada digitalmente, puesto que ya había realizado numerosas pruebas digitales, de las cuáles ya se mostraron anteriormente algunas variantes descartadas en el trabajo principal; pero al escanearlo y pasarlo al formato digital, el color palidecía y tuve que arreglarlo en base a ajustes, aún así, al resultado final fue muy parecido al original de acuarela, por lo que, estoy satisfecho con él puesto que evoca un misticismo de códice iluminado medieval que era el que quería emular desde un principio.